

Документ подписан простой электронной подписью

Информация о владельце:

ФИО: Беспалов Владимир Александрович

Должность: Ректор МИЭТ

Дата подписания: 04.09.2023 11:03:10

Уникальный программный ключ:

ef5a4fe6ed0ffdf7f1a49d6ad1b49464dc1bf7354f736d76c8f8bea882b8d602

Аннотация рабочей программы дисциплины

«Современная видеографика и анимация»

Направление подготовки – 54.04.01 «Дизайн»

Направленность (профиль) – «Лаборатория дизайна»

Уровень образования – магистратура

Форма обучения – очная

1. Цели и задачи дисциплины привить способность создавать комплексные статичные и видео сцены в программе включающие в себя съемочный фото, видеоматериал и результаты 3D рендера. В задачи курса входит изучение принципов творческой и технической ретуши собранного из различных источников статичного растрового изображения с применением технологии Matte Paint, изучение методов создания видео с совмещением 3D графики, 2D эффектов и комбинированных съемок.

2. Место дисциплины в структуре ОП

При изучении дисциплины используются базовые знания колористики, композиции, принципов работы с растровой и векторной графикой, умение работать в графических пакетах 2D и 3D графики.

В результате освоения дисциплины студент изучит современные цифровые форматы хранения и технологии кодирования растровых изображений, технические параметры цифровых видео-файлов, методы работы с ними и их конвертации. Научится творчески и технически грамотно произвести ретушь собранного из различных источников статичного растрового изображения, использовать медийные данные из различных источников для сборки финального видеопродукта.

Компетенции, полученные на курсе будут использованы в проектировании и в работе над ВКР.

3. Краткое содержание дисциплины

- 1) Сборка постера вымышленного блокбастера. Дизайн документ и lookdev - разработка дизайна 3D объекта. Растровая графика. Цветовые пространства и модели. История и практика применения технологии Matte Paint. Фотореалистичный рендер. Работа со светом. Композитинг 3D и 2D изображений в программе Adobe Photoshop. Работа с волюметрическим эффектами в 3D.
- 2) Съемка и композная сборка съемочных сцен. Монтаж, сториборд, работа с камерой на площадке. Колор скрипт и цветовая экспликация – работа художника постановщика. Chromakey – кеинг и работа с масками. Фотореалистичный шейдинг в модуле визуализации Arnold. Системы частиц и плагины для создания эффектов. Цветокоррекция комбинированных материалов.

Разработчик:

Доцент кафедры ИГД

А.Л. Кухаронок