

## Розділ I. ТЕМАТИЧНИЙ ПЛАН

### 1.1. Розподіл навчального часу за семестрами і видами навчальних занять

Семестр	Загальний обсяг /годин/	З них		За видами навчальних занять /годин/							Індивідуальні завдання студентам				Термін практики	Контрольні заходи					Звітність	
		Аудиторні зан. /години/	Самостійні зан. студ. /годин/	Лекції	Лабораторні зан.	Практичні зан.	Семінари	Консультації	Самостійна робота під керівництвом викладача	Курсовий проект (робота)	ОДЗ	РГЗ	ІТР	Модульна контрольна робота №1,2		Модульна контрольна робота №3,4	Контрольна робота	Колоквіум	Залік	Екзамен		
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23
<b>9</b>	<b>210</b>	<b>96</b>	<b>96</b>	<b>48</b>	<b>16</b>	<b>32</b>					+					+	+					+
<b>Усього</b>	<b>210</b>	<b>96</b>	<b>96</b>	<b>48</b>	<b>16</b>	<b>32</b>					+					+	+					+

## 1.2. План вивчення навчальної дисципліни

Порядковий № заняття	Види навчальних занять /ЛІ; ЛЗ; ПЗ; С/	Кількість годин	Номери семестрів, найменування тем і питань кожного заняття. Завдання на самостійну роботу студентам	Потрібний рівень сформованості знань та умінь для кожного питання	Інформаційно-методичне забезпечення
1	2	3	4	5	6
		96	9 семестр		
		54	<b>Модуль 1.</b> <b>Створення відеокomпозиції (2,5 кредита)</b>		
		22	<b>Тема1. Виділення масок</b>		
1 .	Лекція 1	4	<b>Маска яскравості і колірна маска</b> 1. Цілі, завдання і структура курсу 2. Принцип дії маски яскравості 3. Принцип дії колірної маски	з1, у1	1
2 .	Практичне заняття 1	4	<b>Знайомство з Adobe After Effects CC</b>	з2, у2	2
3 .	Лекція 2	4	<b>Маски по різниці, опуклостей і різниці кольорів</b> 1. Принцип дії маски по різниці 2. Виділення маски різниці кольорів	з1, у1	1
4 .	Практичне заняття 2	4	<b>Створення базової анімації за допомогою ефектів і заготовель</b>	з2, у2	2
5 .	Лекція 3	4	<b>Маска різниці кольорів</b> 1. Налаштування щільності сирової маски 2. Зйомка на зеленому екрані з поганим освітленням 3. Корекція фону	з1, у1	1
6 .	Лабораторне заняття 1	2	<b>Анімація тексту</b>	з2, у2	2
		30	<b>Тема 2. Очищення створених масок</b>		

1	2	3	4	5	6
7.	Лекція 4	4	<b>Фільтр маски</b> 1. Моніторинг маски 2. Пригнічення шуму 3. Підгонка розміру маски	з1, у1	1
8.	Практичне зайняття 3	4	<b>Робота з векторними масками</b>	з2, у2	2
9.	Лекція 5	2	<b>Видалення кольорової окантовки</b> 1. Операція видалення кольорової окантовки 2. Очищення зображень після видалення окантовки	з1, у1	1
10.	Практичне зайняття 4	4	<b>Анімація мультимедійної презентації</b>	з2, у2	2
11.	Лекція 6	2	<b>Створення композиції</b> 1. Операція накладення 2. Метод обробленого переднього плану 3. Накладання з домішуванням 4. Накладання CGI- зображень	з1, у1	1
12.	Лабораторне зайняття 2	2	<b>Анімація шарів</b>	з2, у2	2
13.	Лекція 7	4	<b>Операція змішування</b> 1. Операція змішування в програмах композитінга 2. Щілинні трюки	з1, у1	1
14.	Практичне зайняття 5	4	<b>Робота з масками</b>	з2, у2	2
15.	Лабораторне зайняття 3	2	<b>Спотворення об'єктів за допомогою інструментів Puppet (Маріонетка)</b>	з2, у2	2
16.	Лекція 8	2	<b>Модульна контрольна робота №1. Створення відеокomпозиції</b>	з2, у3	
		44	<b>Модуль 2.</b> <b>Створення якісного композитінгу (2,5 кредита)</b>		
		22	<b>Тема 3. Освітлення в сцені</b>		

1	2	3	4	5	6
17.	Лекція 9	4	<b>Природа світла</b> 1. Видиме світло 2. Колір світла 3. Колір об'єктів 4. Узгодження кольорів	з1, у1	1
18.	Практичне зайняття 6	4	<b>Кейнг зображення</b>	з2, у2	2
19.	Лекція 10	4	<b>Знімальні камери</b> 1. Узгодження світла 2. Лінзові ефекти 3. Глибина різкості 4. Зернистість кіноплівки	з1, у1	1
20.	Лекція 11	4	<b>Узгодження руху</b> 1. Геометричні трансформації 2. Двовірні трансформації 3. Тривимірні трансформації	з1, у1	1
21.	Лабораторне зайняття 4	2	<b>Колірна корекція</b>	з2, у2	2
22.	Лекція 12	4	<b>Відстежування руху</b> 1. Операція трекінгу 2. Стабілізація зображення 3. Тривимірний трекінг 4. Викривлення і морфінг	з1, у1	1
		22	<b>Тема 4. Додаткові елементи для композитінгу зображення</b>		
23.	Лекція 13	4	<b>Зміна гамми</b> 1. Три гамми зображення 2. Вимір наскрізної гамми 3. Ефект неяскравого оточення 4. Гамма відео	з1, у1	1
24.	Лабораторне зайняття 5	4	<b>Створення і анімація тривимірного об'єкту</b>	з2, у2	2

1	2	3	4	5	6
25 .	Практичне зайняття 7	4	<b>Використання тривимірних ефектів</b> 1. Використання тривимірних джерел світла 2. Включення тіней	з2, у2	2
26 .	Лабораторне зайняття 6	4	<b>Додаткові методи редагування</b>	з2, у2	2
27 .	Лекція 14	4	<b>Рендерінг і формати виведення</b> 1. Шаблони для процесу рендерінга 2. Рендерінг фільмів для різних пристроїв виведення 3. Рендерінг кінцевого фільму для телебачення	з1, у1	2
28 .	Практичне зайняття 8	2	<b>Модульна контрольна робота №2. Створення якісного композитінгу</b>	з2, у3	
			Іспит	з3, у3	

