

АНОТАЦІЯ НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ
3D трекінг та композінг
(назва дисципліни)

Рівень освіти (бакалавр / магістр)	бакалавр
Кафедра б(за якою закріплена дисципліна)	кафедра графічного дизайну
Терміни вивчення (курс / семестр)	4 курс, 7 семестр
Вид дисципліни (кількість лекційних / практичних годин)	Вибіркова дисципліна (120 годин, з них 60 години практичних занять, 60 годин самостійна робота)

Внаслідок вивчення навчальної дисципліни студент повинен бути здатним продемонструвати такі **результати навчання**:

Знати

- параметри відеофайлів, що мають ключове значення на композінг
- які параметри відеозйомки впливають на композінг
- методи трекінга відео
- методи освітлення 3D об'єктів
- базові методи кольорової корекції

Вміти

- зняти нескладне відео і змонтувати його в програмі композінга
- робити 3D трекінг у програмі композінга
- зібрати 3D сцену у пакеті 3D моделювання, виставити світло і відрендерити
- робити базову кольорову корекцію рендеру та відео у програмі композінгу

Короткий зміст дисципліни: (перелік тем):

Тема 1. Параметри відеофайлів, що впливають на композінг - бітрейт, бітність, сабдискретизація. Вибір параметрів при різних умовах зйомки

Тема 2. Кольорові простори. RAW, Log, ACES. Чому небажано використання sRGB. Робота у 32 біт.

Тема 3. Зйомка і монтаж нескладного відео знятого в простих умовах. Lock експозиції та балансу білого. Простий рух камери.

Тема 4. Що таке 3D трекінг, чим це відрізняється від трекінга в 2D та геотрекінга. Програми для 3D трекінгу і проблеми при трекінгу.

Тема 5. 3D трекінг власного відео і як перенести рух камери в програму 3D моделювання.

Тема 6. Де взяти 3D моделі для використання, на що звертати увагу і формати 3D моделей. Як затигнути відео і 3D модель у програму 3D моделювання.

Тема 7. Суміщення і виставлення моделі і відео. Виставлення світла. Як спіймати тінь від 3D об'єкта. Блокери світла і методи освітлення за допомогою HDR. Рендер об'єктів - формати і методи

Тема 8. Базові методи кольорової корекції. Робота в кольоровому просторі ACES. Методи живлення рендереної картини у відео, робота з альфою.

Тема 9. Пост-ефекти - додавання шуму, блюру, DOF. Фінальний рендер в композері

Форма підсумкового контролю: диф. залік.

Автор програми (викладач, який буде забезпечувати викладання курсу):

Ст. викладач кафедри графічного дизайну О. Красовський