



*Контрольні питання
з навчальної дисципліни*



Відеопродакшн

K a r a z i n M e d i a T o p o s G r o u p 2 0 1 9

**КОНТРОЛЬНІ ПИТАННЯ
ДЛЯ ПІДГОТОВКИ ДО ЗАЛІКУ
З НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ
«ВІДЕОПРОДАКШН»**

Розділ 1. Відеозйомка

Керівник курсу А. П. Біжко

1. Методи та технології відеозйомки. Пристрої для зйомки та їх особливості. Супроводжуюче обладнання. Способи та пристрої запису звуку на майданчику.
2. Постановочне світло. Світлова схема. Чотири основних типи світла та вплив кожного з них на кадр. Природне освітлення. Відбивач.
3. Маніпуляції світлом на натурних зйомках. Вплив погоди та часу доби на освітлення в кадрі.
4. Композиція кадру. Правило третин. Функції та засоби створення перспективи в кадрі.
5. Фокусування та способи його використання. Глибина кадру. Типи крупності та їх призначення.
6. Вплив ракурсу на сприйняття глядачем об'єктів в кадрі.
7. Специфіка використання динамічної та статичної зйомки. Екшн-камера для створення динамічного зображення.
8. Постановочні та репортажні зйомки: основні відмінності та особливості. Репортажна зйомка. Основна лінія дії та «віддзеркалення».
9. Особливості зйомки в павільйоні. Розкадрування.
10. Особливості зйомки концерту, спортивного матчу.
11. Особливості зйомки інтерв'ю на одну, дві і три камери.
12. Багатокамерна зйомка. Схема розташування камер. Лінія взаємодії при багатокамерній зйомці.
13. Основні вимоги до зйомки рір-проекції. Хромакей.
14. Особливості зйомки кліпу, рекламного ролику, бекстейджу.
15. Операторські прийоми: приклади та характеристики. Можливі помилки під час зйомки.
16. Лінія взаємодії персонажів і об'єктів в кадрі. Способи зйомки, яка не порушує просторову орієнтацію глядача.

Розділ 2. Постпродакшн і моушн дизайн

Керівник курсу М. Д. Головачов

1. Визначення поняття «відеомонтаж». Поняття «відеоефект». Види ефектів. Групи ефектів.
2. Монтаж за крупністю: визначення, приклади застосування.
3. Монтаж за орієнтацією в просторі (лінії взаємодії): визначення, приклади застосування.
4. Монтаж за кольором та світлом: визначення, приклади застосування.
5. Препродакшн і постпродакшн: основні процеси.
6. Популярні монтажні програми.
7. Ефект Кулешова: особливості застосування.
8. Поняття «паралельний монтаж»: приклади та специфіка застосування.

9. Монтаж у напрямку руху основного об'єкта в кадрі: визначення, приклади застосування.
10. Монтаж за фазою руху: визначення, приклади застосування.
11. Монтаж за швидкістю руху: визначення, приклади застосування.
12. Поняття «моушн дизайн». Програми для створення комп'ютерної графіки.
13. Поняття «трекінг» і «ротоскопінг»: техніки виконання та специфіка застосування.
14. Поняття «референс» і «мудборд»: пошук, створення, специфіка застосування.
15. Поняття «маска» і «кеїнг». Техніки виконання та специфіка застосування.
16. Галузі застосування та приклади моушн дизайну.

Розділ 3. Візуальний сторітелінг

Керівник курсу Т. І. Поставна

1. Поняття сторітелінгу.
2. Сторітелінг і його історична еволюція.
3. Сучасний сторітелінг і його особливості у журналістиці, кіно, TV, PR, копірайтингу, дизайні, геймінгу та інших сферах культури.
4. Візуальний сторітелінг як розповідання історій за допомогою візуальних медіа (фотографія, ілюстрація, відео, анімація, графіка, комікси, кіно та ін.).
5. Сторітелери як винахідники ХХІ ст.
6. Сторітелінг на різних етапах відеовиробництва (підготовка, зйомки, монтаж).
7. Роль сторітелера в відеопродакшн-команді та його стосунки з головним продюсером, виконавчим продюсером, шеф-редактором, випусковим редактором, режисером монтажу, дизайнером, відеоінженером, оператором, колористом, звукорежисером, ресечером, координатором та ін.
8. Сторітелінг як прийом в рекламних комунікаціях.
9. Трансмедійний сторітелінг. Мультиплатформеність сторітелінгу.
10. Створення сценарію. Формати і особливості.
11. Класична структура історії. Ідея і фабула. Драматургічна арка: зав'язка, кульмінація, розв'язка.
12. Ідея – Фабула – Лонглайн – Сінописис.
13. Персонажі і сетинг.
14. Сюжетні лінії та трансформація героя.
15. Особливості написання поєпізоднику і сценарію короткого метру, сценарію телевізійного серіалу та сценарію ютуб-формату.
16. Сторітелінг у сучасному медіапросторі (кіно, телебачення, Інтернет).

Розділ 4. Основи VR та AR технологій

Керівник курсу М. В. Худяков

1. Поняття VR, AR, MR, XR.
2. Типологія шоломів віртуальної реальності.
3. Приклади використання VR та AR технологій в маркетингу, медіаарті, журналістиці, кіно, шоу-бізнесі та інших сферах сучасної медіакультури.
4. Класифікація VR контенту.
5. Класифікація AR контенту.
6. Технології та інструменти виробництва VR контенту

7. Ігрові движки як інструмент створення VR досвіду – Unity / Unreal Engine.
8. 3D моделювання та підготовка 3D моделей для використання у VR.
9. Програми для виробництва VR контенту.
10. Візуальні ефекти у виробництві VR контенту.
11. Звук у віртуальній реальності.
12. Виробництво VR контенту як імерсивна технологія.
13. Популярні бізнес-моделі у галузі VR та AR технологій.
14. Світові тренди і знакові кейси у виробництві VR контенту.
15. VR технології в українському цифровому просторі.
16. Історія, актуальна ситуація та прогнози розвитку VR та AR технологій.