|  |  |
| --- | --- |
|  |  |

КОНКУРСНОЕ ЗАДАНИЕ КОМПЕТЕНЦИИ

«Видеопроизводство»

Чемпионата по профессиональному мастерству «Профессионалы» в 2025 г.

2025 г.

Конкурсное задание разработано экспертным сообществом и утверждено Менеджером компетенции, в котором установлены нижеследующие правила и необходимые требования владения профессиональными навыками для участия в соревнованиях по профессиональному мастерству.

**Конкурсное задание включает в себя следующие разделы:**

[1. ОСНОВНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ КОМПЕТЕНЦИИ 4](#_Toc142037183)

[1.1. Общие сведения о требованиях компетенции 4](#_Toc142037184)

[1.2. Перечень профессиональных задач специалиста по компетенции «Видеопроизводство» 4](#_Toc142037185)

[1.3. Требования к схеме оценки 6](#_Toc142037186)

[1.4. Спецификация оценки компетенции 6](#_Toc142037187)

[1.5. Конкурсное задание 7](#_Toc142037188)

[1.5.1. Разработка/выбор конкурсного задания 7](#_Toc142037189)

[1.5.2. Структура модулей конкурсного задания (инвариант/вариатив) 8](#_Toc142037190)

[2. СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА КОМПЕТЕНЦИИ 9](#_Toc142037191)

[2.1. Личный инструмент конкурсанта 9](#_Toc142037192)

[2.2.Материалы, оборудование и инструменты, запрещенные на площадке 9](#_Toc142037193)

[3. ПРИЛОЖЕНИЯ 9](#_Toc142037194)

**ИСПОЛЬЗУЕМЫЕ СОКРАЩЕНИЯ**

*Пример:*

1. ФГОС – Федеральный государственный образовательный стандарт
2. ПС – Профессиональный стандарт
3. КЗ – Конкурсное задание
4. ИЛ – Инфраструктурный лист
5. ЛИК – Личный инструмент участника

1. ОСНОВНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ КОМПЕТЕНЦИИ

1.1. ОБЩИЕ СВЕДЕНИЯ О ТРЕБОВАНИЯХ КОМПЕТЕНЦИИ

Требования компетенции (ТК) «Видеопроизводство» определяют знания, умения, навыки и трудовые функции, которые лежат в основе наиболее актуальных требований работодателей отрасли.

Целью соревнований по компетенции является демонстрация лучших практик и высокого уровня выполнения работы по соответствующей рабочей специальности или профессии.

Требования компетенции являются руководством для подготовки конкурентоспособных, высококвалифицированных специалистов / рабочих и участия их в конкурсах профессионального мастерства.

В соревнованиях по компетенции проверка знаний, умений, навыков и трудовых функций осуществляется посредством оценки выполнения практической работы.

Требования компетенции разделены на четкие разделы с номерами и заголовками, каждому разделу назначен процент относительной важности, сумма которых составляет 100.

1.2. ПЕРЕЧЕНЬ ПРОФЕССИОНАЛЬНЫХ ЗАДАЧ СПЕЦИАЛИСТА ПО КОМПЕТЕНЦИИ «ВИДЕОПРОИЗВОДСТВО»

*Перечень видов профессиональной деятельности, умений и знаний, и профессиональных трудовых функций специалиста (из ФГОС/ПС/ЕТКС.) и базируется на требованиях современного рынка труда к данному специалисту*

*Таблица №1*

**Перечень профессиональных задач специалиста**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **№ п/п** | **Раздел** | **Важность в %** |
| 1 | Подготовительный период | 20 |
| - Специалист должен знать и понимать:* Нормативы охраны труда и промышленной гигиены, приемы безопасной работы;
* Охват и характеристики индустрии видеопроизводства, а также способы ее взаимодействия с другими профессиональными областями;
* Временные ограничения, действующие в отрасли;
* Специфические условия отрасли;
* Природу и цели технических условий;
* Особенности и специфику съемочного оборудования и программного обеспечения;
* Важность навыков организации работы и умения расставлять приоритеты;
* Следить и знать основные тренды и технологические новации индустрии;
 |  |
| - Специалист должен уметь:* Понимать технические условия аудиовизуального произведения;
* Выдерживать графики создания произведения;
* Действовать самостоятельно и профессиональным образом;
* Организовывать работу в условиях воздействия; неблагоприятных внешних условий и наличия временных ограничений;
* Справляться с многозадачностью;
* Демонстрировать умение распоряжаться временем;
* Изучать объект съемки, чтобы иметь основные сведения о нем;
* Быть креативным, проявлять художественный вкус, инновационность и изобретательность;
 |  |
| 2 | Съемочный период |  |
| Специалист должен знать и понимать:* технические характеристики и настройка видеокамеры;
* композицию кадра;
* правила золотого сечения;
* экспонометрию;
* ракурсную съемку;
* кадрирование;
* Особенности съемки на несколько камер
 |  |
| Специалист должен уметь:* снимать;
* настраивать видеокамеру;
* устанавливать правильную экспозицию, баланс белого;
* работать с фокусом;
* работать с осветительными приборами;
* использовать слайдер;
* Снимать на несколько камер
 |  |
| 3 | Монтажно-тонировочный | 20 |
| Специалист должен знать и понимать:* 10 принципов монтажа;
* системы комфортного и акцентного монтажа;
* приемы и правила;
* условия неприменения законов и правил монтажа;
* как проводится импорт, просмотр и оценка материала;
* как организовывать материал, маркировка снятых кадров и групп кадров, кодирование всего материала;
* типы и виды кодеков и видео форматы;
* этапы подготовку к экспорту, обнаружение пересвета по видео;
* экспорт в файл, экспорт для публикации в интернет;
* экспорт для вещания по ТВ. Требования ОТК;
* алгоритмы компрессии и кодеки;
* Монтажа мультикамеры
* технические характеристики и настройка звукового оборудования;
* технические требования к записи звука;
* запись звука на площадке;
* основы обработки и коррекции звука в монтажной программе;
 |  |
| Специалист должен уметь:* использовать 10 принципов монтажа;
* применять системы комфортного и акцентного монтажа;
* как проводится импорт, просмотр и оценка материала;
* организовывать материал, маркировка снятых кадров и групп кадров, кодирование всего материала;
* конвертировать в различные форматы и кодеки;
* провести проверку монтажа перед экспорт, обнаружение пересвета по видео, проверить уровень звучания. Исправить возникшие проблемы;
* экспорт в файл с различными алгоритмами компрессии и кодеками;
* экспорт для публикации в интернет, вещание на ТВ, показ в кинотеатре;
* Монтировать мультикамеру
* записывать звук на радиосистему и проводной микрофон;
* обрабатывать и корректировать звук;
* организовывать звук на таймлинии;
 |  |
| 4 | Драматургия | 10 |
| Специалист должен знать и понимать:* драматургическую конструкцию;
* основы создания игрового кино;
* основы создания документального кино;
* основы телевизионной журналистики;
 |  |
| Специалист должен уметь:* применять драматургическую конструкцию;
* брать интервью;
 |  |
| 5 | Художественное качество | 10 |
|  | Специалист должен знать и понимать:* Технологические тенденции и направления развития в отрасли;
* Различные процессы производства, присущие им ограничения и методики применения;
* Обработку, редактирование и хранение медиаданных;
* Соответствующие форматы медиаданных, разрешение и кодеки;
* Теорию цвета;
* Композицию кадра;
* Приложения ПО и оборудование;
 |  |
|  | Специалист должен уметь:* Создавать монтаж для различных видов публикаций;
* Монтировать в соответствии со стандартами;
* Выполнять коррекцию и соответствующие настройки в зависимости от конкретного метода публикации;
* Вносить корректировку цветов в файл;
* Сохранять файлы в соответствующем формате;
* Использовать приложения ПО надлежащим и эффективным образом;
* Организовывать и поддерживать структуру папок при организации медиаданных;
 |  |
| 6 | Организация работы и управление | 15 |
|  | Специалист должен знать и понимать:* Общие проблемы и задержки, которые могут возникнуть по ходу рабочего процесса;
* Как решать вопросы различной сложности, связанные с ПО и оборудованием;
 |  |
|  | Специалист должен уметь:* Использовать исследовательские навыки для предотвращения возможных проблем в работе оборудования и ПО;
* Использовать навыки решения проблем для нахождения решения, отвечающего требованиям, вытекающим из технических условий;
* Использовать навыки организации рабочего времени;
* Регулярно контролировать работу для минимизации проблем, которые могут возникнуть на заключительной стадии;
 |  |
| 7 | Компетенции в области коммуникаций и межличностных отношений | 5 |
|  | Специалист должен знать и понимать:* Важность умения внимательно слушать;
* Владеть методом интервью;
* Владеть исследовательскими навыками;
* Значение построения и поддержания продуктивных рабочих отношений;
* Важность разрешения недопониманий и конфликтных ситуаций;
 |  |
|  | Специалист должен уметь:Использовать навыки повышения грамотности для:* Соблюдения документальных инструкций к оборудованию;
* Понимания инструкции по организации рабочего места и другой технической документации;
* Осведомленности о последних рекомендациях по отрасли;
* Использовать навыки устного общения для:

Умения наладить логическое и легкое для понимания общение с героем и соучастниками фильма; |  |
| Всего | 100 |

***Проверить/соотнести с ФГОС, ПС, Отраслевыми стандартами***

1.3. ТРЕБОВАНИЯ К СХЕМЕ ОЦЕНКИ

Сумма баллов, присуждаемых по каждому аспекту, должна попадать в диапазон баллов, определенных для каждого раздела компетенции, обозначенных в требованиях и указанных в таблице №2.

*Таблица №2*

**Матрица пересчета требований компетенции в критерии оценки**

|  |  |
| --- | --- |
| **Критерий/Модуль** | **Итого баллов за раздел ТРЕБОВАНИЙ КОМПЕТЕНЦИИ** |
| **Разделы ТРЕБОВАНИЙ КОМПЕТЕНЦИИ** |   | **A** | **Б** | **В** | **Г** | **Д** | **Е** | **Ж** | **З** |   |
| **1** | 9,6 |  |   |   |   |   |   |   | **9,6** |
| **2** |  | 11,6 |   |   |   | 2,2 |   |   | **13,8** |
| **3** |  |  | 10,6 | 7,2 | 5,7 | 2,5 | 3,9 |   | **29,9** |
| **4** |  |  |  |   |   |   |  | 6,7 | **6,7** |
| **5** |  | 8,5 |  |   |   |   |  | 15 | **23,5** |
| **6** | 2,2 |  | 5,4 |   |  | 2,1 | 0,8 |   | **10,5** |
| **7** | 6 |  |   |   |   |   |   |   | **6** |
| **Итого баллов за критерий/модуль** | **17,8** | **20,1** | **16** | **7,2** | **5,7** | **6,8** | **4,7** | **21,70** | **100** |

1.4. СПЕЦИФИКАЦИЯ ОЦЕНКИ КОМПЕТЕНЦИИ

Оценка Конкурсного задания будет основываться на критериях, указанных в таблице №3:

*Таблица №3*

**Оценка конкурсного задания**

|  |  |
| --- | --- |
| **Критерий** | **Методика проверки навыков в критерии** |
| **А** | Подготовительный Период | КО |
| **Б** | Съемочный период | КО |
| **В** | Монтажно-тонировочный период | КО |
| **Г** | Цветокоррекция | КО |
| **Д** | Создание титров | КО |
| **Е** | Работа со звуком | КО |
| **Ж** | Композитинг  | КО |
| **З** | Драматургия. Художественное качество работы. | КО |

1.5. КОНКУРСНОЕ ЗАДАНИЕ

Общая продолжительность Конкурсного задания[[1]](#footnote-1): 22 ч.

Количество конкурсных дней: 4 дней

Вне зависимости от количества модулей, КЗ должно включать оценку по каждому из разделов требований компетенции.

Оценка знаний участника должна проводиться через практическое выполнение Конкурсного задания. В дополнение могут учитываться требования работодателей для проверки теоретических знаний / оценки квалификации.

1.5.1. Разработка/выбор конкурсного задания

Конкурсное задание состоит из 9 модулей, включает обязательную к выполнению часть (инвариант) - модуля А, Б, В, Г, Д, Е, Ж, З. Общее количество баллов конкурсного задания составляет 100.

Обязательная к выполнению часть (инвариант) выполняется всеми регионами без исключения на всех уровнях чемпионатов.

Количество модулей из вариативной части, выбирается регионом самостоятельно в зависимости от потребностей работодателей региона в соответствующих специалистах. В случае если ни один из модулей вариативной части не подходит под запрос работодателя конкретного региона, то вариативный (е) модуль (и) формируется регионом самостоятельно под запрос работодателя. При этом, время на выполнение модуля (ей) и количество баллов в критериях оценки по аспектам не меняются (Приложение 3. Матрица конкурсного задания).

1.5.2. Структура модулей конкурсного задания

### Модуль A: Подготовительный период.

Встретиться с героем. Провести фоторепортаж. Подготовить 3D превизуализацию. Подготовить календарно-постановочный план. Придумать фильм, зафиксировать свой замысел в форме двух презентаций: тритмент и операторская экспликация, передать идею и художественное решение будущего фильма судейской комиссии (из состава независимых экспертов). Весь необходимый для этого материал собирается во время знакомства с героем (Д-1).

Состав судейской комиссии (роли и задачи):

1. Режиссер - задает общую концепцию всех фильмов, ставит индивидуальные задачи.
2. Продюсер - выявляет актуальность и востребованность выбранной идеи фильма и способов ее воплощения.
3. Оператор - выявляет соответствие визуальных решений идее фильма.
4. Модератор - отвечает за процесс судейства.

## Условия проведения оценивания

1. На выступление участнику предоставляется до 5 минут. Просмотр презентации

«Операторская экспликация» и «Календарно постановочный план» (КПП) проходит без комментариев участника (до 3х минут).

1. После выступления на вопросы и формулировку съемочного задания или общей темы для всех фильмов предоставляется до 5 минут.
2. Качество исполнения съемочного задания учитывается впоследствии при оценке судейских критериев.
3. Обязательно использование презентации, выполненной в редакторе PowerPoint или Keynote.
4. На подготовку выступления, включая создание презентации, участнику выделяется 3 часа.
5. Файлы с презентациями должны находиться в папке Doc в формате pdf. (Место хранения всех медиа данных и резервных копий на рабочем столе в рабочей папке

«Задание1 ИТОГИ 2025 Фамилия участника»)

1. Название файлов с презентациями в формате «ИТОГИ 2025 Фамилия участника Тритмент», «ИТОГИ 2025 Фамилия участника Операторская экспликация», «ИТОГИ 2025 Фамилия участника КПП».

## Презентация 1. Тритмент

Тритмент - краткое изложение основных моментов вашей истории.

Главная задача - заинтересовать зрителя и визуализировать идею фильма. Презентационный тритмент должен быть динамичным и привлекательным. В дизайне тритмента используются фотографии, сделанные во время знакомства с героем.

1. Название (1 слайд, использование фото опционально) Основная информация о фильме: рабочее название, имя фамилия героя, имя фамилия автора.
2. Описание героя (1 слайд, фото - крупный план героя)
3. Логлайн (1 слайд, использование фото опционально)
4. Описание сеттинга, мир героя (1 слайд, 1-3 фото с локации)
5. Краткое текстовое описание от трех до пяти ключевых сцен фильма (по слайду на каждую сцену, по одному фото на каждый слайд).
6. Драматургическая структура фильма.
7. Раскрытие единой темы на все фильмы «Герой моего времени». Актуальность.
8. Кадр (или несколько) из референсного документального фильма (на выбор участника), описывает стилистические и сюжетные приемы, которые будут заимствоваться для фильма-портрета.

Объем - 8-10 слайдов.

Презентация для питчинга предоставляется отдельным файлом в формате .pdf

В случае отсутствия .pdf файла для питчинга, презентация проводится в устной форме.

## Презентация 2. Операторская экспликация.

* 1. Название (1 слайд, использование фото опционально). Основная информация о фильме: рабочее название, имя и фамилия автора.
	2. Описание трех основных сцен фильма (по слайду на каждую сцену, по одному фото на каждый слайд):
		1. В форме рисованной раскадровки монтажной фразы «Деталь»
		2. В форме 3D - превизуализации (интервью)
		3. План схема на мультикамеру (планировка помещения с размерами, расстановкой световых прибор, положением героя для одного из кадров в сцене, положением камеры с углом зрения объектива)
	3. Технические данные: условия съемок

Операторское решение: краткое описание работы с камерой, оптикой, цветом, светом, композицией, а также того, как эти приемы работают на сюжет (до 2 слайдов, использование фото опционально).

Объем - 5-6 слайдов.

Для питчинга предоставляется отдельным файлом в формате .pdf

В случае отсутствия .pdf файла для питчинга, презентация проводится в устной форме.

## Календарно постановочный план (КПП).

|  |
| --- |
| Календарно постановочный план |
| Название фильма |
| Автор фильма |
| № | время | творческая задача | тех. задача | место | примечания |

План съемки с учетом временных ограничений, перемещений, а также творческого и технического задания. Создается в Excel\Number\Keynote\Powerpoint (на выбор). Объем - 1 слайд.

Для питчинга предоставляется отдельным файлом в формате .pdf

## Артистичность подачи материала:

1. Грамотная устная, письменная (в презентация) речь;
2. Знание представляемого материала (уверенное выступление, ответы на вопросы);
3. Оригинальность;
4. Темпо-ритм представляемого материала;
5. Композиция выступления

## Дизайн презентации

**Фоторепортаж (предоставляется в отдельной папке «Photostory»). Возможно использовать в тритменте.**

Портрет героя (крупный план)

Натюрморт (говорящий о характере и/или роде деятельности) Герой в пространстве (общий план)

Герой в действии (средний план) Детали и фактуры пространства.

От 7 до 12 фотографий, нумерация фотографий соответствует авторской последовательности.

Все фотографиями со знакомства с героем хранятся в папка «Album»

## Единая тема на все фильмы - «Герой моего времени»

Во время Питчинга участники, в первую очередь, предоставляют подготовленную информацию в виде слайдов, а также, при необходимости, развернуто описывают свое авторское видение, относящиеся к пунктам презентации, отвечают на вопросы жюри и поясняют, как именно фильм будет относиться к заданной общей теме.

Как участник собирается реализовать в своем фильме задание «Единая тема на все фильмы» Важным является, что участник представил, как его драматургическая конструкция будет реализовываться в кадре обеспечивающие завязку, кульминацию, развязку или экспозицию, завязку, кульминацию, развязку,

финал. В финальном оценивании будет происходить сверка заявленному на питчинге и реализованному в фильме.

### Модуль B. Съемочный период.

Снять интервью с героем, сцены работы и жизни героя и его окружения, записать звуки на внешний аудио рекордер для звукового оформления в соответствии с идеей фильма и монтажными решениями. Использовать такие операторские приемы, как панорамирование, ручная камера - панорама, переброска, внутрикадровый монтаж. Найти или создать световое решение портрета в пространстве. Произвести скоростную съемку и съёмку на хромакей в контексте драматургии фильма. Снять «Натюрморт из предметов героя». Снять материал для монтажных фраз «Жизнь города», «Пространство и место действия героя», «Деталь как выразительное средство» и «работа». Реализовать раскадровку одной монтажной фразы, представленной на Питчинге. Осуществлять правильную установку экспозиции и баланса белого. Проводить многокамерную съемку. Провести настройку и сборку камеры.

### Модуль C: Монтажно-тонировочный период.

Смонтировать документальный фильм-портрет, используя такие приемы, как монтаж по фазе движения, косая склейка, параллельный или перекрестный монтаж, визуальное совмещение. Включить в повествование такие монтажные фразы, как “Деталь”, “Жизнь города”, “Работа”. Использовать в монтаже все 8 крупностей по Л.Кулешову. Осуществить монтаж многокамерной съемки с применением инструмента Multicamera. Уметь организовывать медиаданные по стандартам индустрии.

### Модуль D: Цветокоррекция.

Техническая и художественная цветокоррекция фильма. Подготовить файлы и сделать цветокоррекцию монтажной фразы (не менее 5 кадров) в программе DaVinci Resolve.

### Модуль E: Создание титров.

Задача: создать начальные титры и титры на интервью со сложной анимацией, соответствующие драматургии и эстетике фильма в программе Adobe After Effects или Motion.

### Модуль F: Работа со звуком.

Задача: выстроить звуковое сопровождение фильма: синхронные записи, запись интервью, атмосферные шумы в соответствии с художественным замыслом и техническими требованиями. Драматургически обоснованные приемы:

«Озвучание», «Переозвучание». Подготовить файл и сделать обработку звука в программе Adobe Audition. Оценивается в программе Adobe Audition.

### Модуль G. Композитинг

Создать сцену с двухмерным видео и анимированным трехмерным объектом. Выполнить их рендеринг и комбинировать эти элементы с геометрическими фигурами, изображением виртуальных камер и источниками освещения, а также добавить атмосферные и природные явления. Поместить сцену в монтаж фильма.

### Модуль H. Драматургия. Художественное качество работы.

Задача: выстроить вербальное и визуальное повествование в фильме в соответствии с художественным замыслом, режиссерской задачей и технологическими требованиями. Применить драматургическую схему, предъявленную на Питчинге в своем фильме. Строить монтажные фразы по драматургическому принципу. Воплотить идеи, представленные на Питчинге. Раскрыть образ-характер героя, представленного на Питчинге. Раскрыть сюжет фильма, представленный на Питчинге. Реализовать стилистические и сюжетные приемы в своем фильме из представленного примера документального кино.

Проверяется как участник воплотил свои художественные замыслы и идеи представленные на Питчинге и эстетический уровень участника.

2. СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА КОМПЕТЕНЦИИ*[[2]](#footnote-2)*

Выполнение Модуля А «Подготовительный период» и Б «Съемочный период» осуществляется в реальной локации героя фильма. При организации соревнований необходимо Главному эксперту и организаторам согласовать список главных героев. Участник выбирает героя через жеребьёвку. Необходимо предоставление волонтеров для помощи в транспортировке видео и осветительного оборудования. Волонтер может быть предоставлен организацией участника. Волонтер может помогать устанавливать осветительное и звуковое оборудование, держать осветительное и звуковое оборудование, переносить штатив.  Волонтер не может снимать и прикасаться к камерам участника, устанавливать на штатив. Волонтер не имеет права подсказывать участнику. За нарушения волонтер удаляется с площадки и с участника снимаются баллы за операторскую работу. Волонтеры определяются методом жеребьевки.

 При подготовке к Питчингу участник может использовать интернетом для подготовки материала к презентации.

 Если участник конкурса не выполняет требования техники безопасности, подвергает опасности себя или других конкурсантов, и если его действия привели к порче оборудования, то такой участник может быть отстранен от конкурса или будут наложены штрафные баллы за модули: Питчинг, Съемочный период, Монтажно-тонировочный период.

2.1. Личный инструмент конкурсанта

Неопределенный: Фотоаппарат, Слайдер в комплекте с 2 стойками, Комплект объективов, Обвес для камеры, Фильтры, Жилет разгрузки для оператора, система стабилизации, Модификаторы света, Крепеж.

2.2.Материалы, оборудование и инструменты, запрещенные на площадке

Список материалов, оборудования и инструментов, которые запрещены на соревнованиях по различным причинам. Указывается в свободной форме.

* дополнительные ОЗУ;
* дополнительные жесткие диски;
* программное обеспечение, не указанное в инфраструктурном листе;
* Книги, справочники, инструкции;
* наушники и мыши;
* иные видео, фото и звуковые материалы, не предоставленные в качестве задания;
* электронные устройства (мобильные телефоны, iPod и т.д.);
* иное оборудование, не указанное в Инфраструктурном листе.

## Техническое задание и условия на создание фильма-портрет.

|  |
| --- |
| **ПОДГОТОВИТЕЛЬНЫЙ ПЕРИОД** |
| **Тритмент** |
| **Первый слайд** - Название фильма, имя и фамилия героя, имя и фамилия автора фильма |
| **Второй слайд** - Описание «Образ-характер» героя (1 слайд, фото - крупный план героя) |
| **Третий слайд** - Логлайн (1 слайд, использование фото опционально) |
| **Четвертый слайд** - Описание сеттинга, место съемки (1 слайд, 1-3 фото с локаций) |
| Краткое текстовое описание трех основных сцен действий фильма (по слайду на каждую сцену, по одному фото на каждый слайд) - **слайды 5,6,7** |
| **Восьмой слайд** - Обоснованная драматургическая структура фильма |
| **Девятый слайд** - Раскрытие в фильме единой темы «Герой моего времени» |
| **Десятый слайд** - Кадр из референсного документального фильма. Представлен пример документального фильма (на выбор участника), его стилистические и сюжетные приемы, которые будут использоваться в фильме участника. |
| **Операторская экспликация** |
| **Первый слайд** - Название (1 слайд, использование фото опционально). Основная информация о фильме: рабочее название, имя и фамилия автора |
| **Второй слайд** - Описание сцены 1 фильма в форме рисованной раскадровки монтажной фразы “Деталь”. Минимум 5 кадров |
| **Третий слайд** - Описание сцены 2 (интервью) фильма, в форме 3D - превизуализации с указанием фокусного расстояния объектива |
| **Четвертый слайд** - Описание сцены 3 фильма (мультикамера), план схема (планировка помещения с размерами, расстановка световых приборов, положение героя, камеры, углы зрения объективов) |
| **Пятый слайд** - Операторское решение: краткое описание работы с камерой, оптикой, цветом, светом, композицией, а также того, как эти приемы работают на сюжет. |
| **Шестой слайд** - Технические данные: условия съемок (размеры помещений, звуковые, световые условия, электропитание и т.д.) |
| **Календарно постановочный план. Учитывает время, перемещения, творческие и технические задачи для съемки. Таблица представлена на 1 странице.** |
| **Артистичность подачи материала** |
| Грамотная устная, письменная речь |
| Знание представляемого материала (уверенное выступление, ответы на вопросы) |
| Оригинальность |
| Темпо-ритм представляемого материала |
| Композиция выступления |

|  |
| --- |
| **Дизайн презентации** |
| **Фоторепортаж*** Портрет героя (крупный план)
* Натюрморт (говорящий о характере и/или роде деятельности)
* Герой в пространстве (общий план)
* Герой в действии (средний план)
* Детали и фактуры пространства.

От 7 до 12 фотографий. Названия фотографий соответствуют сюжетной последовательности. |
| **3D - Превизуализация** |
| Папка «Previs» в корне папки участника «Задание1 ИТОГИ 2025 Фамилия участника» (Задание1 ИТОГИ 2025 Фамилия участника/Previs) |
| Съемка Фотограмметрии: наличие фотографий в папке “Photo” в папке “Previs” (Задание1 ИТОГИ 2025 Фамилия участника/Previs/Photo) |
| До 300 фотографий помещения в папке “Place” в папке “Photo” в папке “Previs” (Задание1 ИТОГИ 2025 Фамилия участника/Previs/Photo/Place) |
| До 100 фотографий героя в папке “Hero” в папке “Photo” в папке “Previs” (Задание1 ИТОГИ 2025 Фамилия участника/Previs/Photo/Hero) |
| Фотографии в формате .jpeg (или .jpg), разрешение не менее 3000x2000 |
| Создание трёхмерной модели помещения и героя в программе Agisoft Metashape pro. Сохранение проекта трёхмерной модели помещения и героя в .psx и папки проекта Metashape«Название фильма\_Фамилия» в папке «Previs» |
| Модель помещения в Metashape должна содержать хотя бы одну целиковую стену с фрагментами примыкающих стен (по длине составляющие не меньше ¼ длины целой стены), также фрагменты пола и потолка под и над героем |
| Лицо персонажа должно быть без пятен и раздвоений, отчетливо читаются глаза, нос, рот, с сохранением рельефа лица. |
| Масштаб модели помещения и модели персонажа соответствуют реальным размерам |
| Модель помещения и модель персонажа расположены в положительном значении относительно осей координат и максимально приближена к точке начала координат. Пол касается отметки 0 по оси Z в Blender. |
| Сохранение модели комнаты в .obj «Комната\_Название фильма» в папке «Previs» А так же файлов модели/чанка .files/.mtl/.jpg |
| Сохранение модели героя в .obj «Герой\_ Название фильма» в папке «Previs». А так же файлов модели/чанка .files/.mtl/.jpg |
| Сохранение проекта Blender .blend «Название фильма» в папке «Previs» |
| Сборка сцены в Blender интервью: без наложения или пересечения героя с объектами в помещении |
| Сборка сцены интервью: осветительные приборы выставляются с учетом реальной возможности их установки. |

|  |
| --- |
| Модель помещения без дыр и больших неровностей и отдельно висящих артефактов |
| Модель героя должна содержать целые прорисованные конечности, без отверстия на макушке, руки не прижаты к телу и ноги не сомкнуты, не должно быть перемычек между руками и телом а также между ногами. |
| Используются осветительные приборы аналогичные представленным участнику. |
| Осветительные приборы выставлены и направлены на освещение героя и\или фона |
| Осветительные приборы находятся на стойках. |
| Характеристики выставляемых настроек объектива соответствуют реальным параметрам объектива участника. |
| Рендер (Сохранение) готового кадра с камеры - «Название фильма» в папке «Previs». - Разрешение рендера 1920х1080 - формат .jpeg\jpg |
| **СЪЕМОЧНЫЙ ПЕРИОД** |
| **Операторская работа** |
| Частота кадров во время съемки не менее 25 к/с |
| Съёмка с разрешением камера «А» (камера площадки проведения) 3840х2160 (соотношение сторон 16:9). Проверяется в библиотеке проекта (не на таймлинии). Кроме высокоскоростной съемки и съёмок на хромакей. |
| Камера «А». Съемка в log (для BlackMagic - Film профиль изображения) |
| Для камеры «B» (камера участника): съемка всего материала в разрешение 3840 x 2160 Проверяется в библиотеке проекта (не на таймлинии). Кроме высокоскоростной съемки и съёмок на хромакей. |
| Для камеры «B" съемка в Съемка в log (для BlackMagic - Film профиль изображения) |
| Для камеры «C" (GoPro\Dji Osmo) 3840 x 2160. Кроме высокоскоростной съемки. Съемка в h.264 |
| Отсутствует мерцание кадра «эффект строба» от ламп дневного света и монитора, фликкер - полосы |
| Отсутствие теней от надбровных дуг на интервью |
| В интервью высота установки камеры должна быть на уровне глаз героя. Ракурсная съемка запрещена. |
| Выставлен «горизонт». Кроме приема «Голландский угол» |
| «Голландский угол» (наклон камеры от 19 до 46 градусов). **Маркировка (Голландский угол)**. |
| Главный герой на протяжении всего интервью в фокусе |
| Отсутствует в кадре «паразитный, «отвлекающий» персонаж на интервью |
| Отсутствуют в кадре: оператор-участник компетенции «Видеопроизводство», его голос, его операторское, звуковое и осветительное оборудование, включая тень, отражения в стекле, зеркалах и очках |
| Все кадры статичные, исключая панорамирование, съемку на слайдер и приемы «ручная камера» |

|  |
| --- |
| Стационарное панорамирование (осевое движение камеры - панорама сопровождения), плавное без дрожания, рывков и вибрации. Начало и конец панорамы имеют статичный план не менее 7 кадриков. Общий хронометраж панорамы не менее 3 сек. и не более 10 сек. Маркировка **(Панорама\_с)** |
| Стационарное панорамирование (осевое движение камеры - обзорная панорама), плавное без дрожания, рывков и вибрации. Начало и конец панорамы имеют статичный план не менее 7 кадриков. Общий хронометраж панорамы не менее 3 сек. и не более 10 сек. Маркировка **(Панорама\_о)** |
| Точный перевод фокуса с объекта на общем плане на объект на плане деталь. Начало и конец минимум 7 статичных кадриков, не менее 3 секунд и не более 7 секунд. Маркировка **(Перевод фокуса)** |
| Съемка фрагмента любой монтажной фразы и/или фрагмента интервью двумя или тремя камерами одновременно |
| Съемка с применением слайдера, без дрожания, рывков и вибрации при перемещении. (при применении стабилизатора в программе монтажа оценка не засчитывается). Начало и конец минимум 7 статичных кадров. Общий хронометраж не менее 3 сек. и не более 10 сек.Маркировка **(Слайдер)** |
| Транстрав. Движение камеры вдоль оптической оси объектива и плавного изменения его фокусного расстояния в обратном направлении. Фокус в течении всего кадра на лице героя. Продолжительность 3-7 секунд. Маркировка **(Транстрав)** |
| Следящий фокус. Герой перемещается со среднего на крупный план. Фокус в течении всего кадра на лице героя. Продолжительность 3 - 10 секунд. Маркировка **(Следящий фокус)** |
| **Съемка на хромакей** |
| Съемка на хромакей в формате RAW. Разрешается кадрирование и маскирование при кеинге, для видео с хромакеем и фоном.Кеинг делается в программе DaVinci Resolve.(В случае не добавления видео с хромакеем в фильм, хромакей не засчитывается) |
| Сохранение проекта DaVinci в .drp файл «Название фильма Кеинг» и сохранение в папке«Сhromakey» |
| Настройка сохранения резервных копий проекта DaVinci в папке «Backup» в рабочей папке участника |
| **Хромакей динамичный объект:** |
| Создание Таймлинии в DaVinci Resolve. Название таймлинии **«Хромакей\_д»** |
| Главный объект в резкости |
| Характеристики динамичного объекта:Волосяной покров на границе с фоном в резкости, без участков фона и грубой обтравки |
| Характеристики динамичного объекта:Идентичное направления света, яркости света и цветовой температуры на объекте и фоне |
| Характеристики динамичного объекта: Отсутствие кипения силуэта вырезанного объекта |

|  |
| --- |
| Характеристики динамичного объекта: Отсутствие дыр внутри вырезанного объекта |
| Характеристики динамичного объекта:Прозрачный, без потери фактуры прозрачного объекта |
| Экспорт видеофайла хромакея с фоном в ProRes 422 HQ с в папку «Сhromakey» («Название фильма Хромакей\_д») в папке “Import”(Наложение фона и проверка производится в DaVinci Resolve) |
| **Хромакей статичный объект** |
| Создание Таймлинии в проекте DaVinci Resolve. Название таймлинии **«Хромакей\_с»** |
| Главный объект в резкости |
| Характеристики статичного объекта:Прозрачный, без потери фактуры прозрачного объекта |
| Характеристики статичного объекта:Волосяной покров на границе с фоном в резкости, без участков фона и грубой обтравки |
| Характеристики статичного объекта:Идентичное направления света, яркости света и цветовой температуры на объекте и на фоне |
| Характеристики статичного объекта:Отсутствие кипения силуэта вырезанного объекта |
| Экспорт видеофайла хромакея с фоном в ProRes 422 HQ с в папку «Сhromakey» («Название фильма Хромакей\_с») в папке “Import”(Наложение фона и проверка производится в DaVinci Resolve) |
| **Настройка и сборка камеры. Время настройки камеры 5 минут.** |
| Установка камеры на штатив. |
| Установка объектива. |
| Нижняя секция штатива выдвинута полностью, направлена в сторону объекта съемки (главный эксперт указывает объект съемки) |
| Выставлен уровень горизонта |
| Настройка камеры:на стандарт 50 Герц, 59.94 Герц |
| Настройка кадросмены 25p к/с, 23.98p к/с, 29.97p к/с, 59.94p к/с |
| Настроить баланс белого 3200, 3600, 5600 |
| ISO 160, 200, 400, 800 |
| Настройка кривая гамма-характеристики Фильм, Видео, Улучшенное видео  |
| Настройка звука: Подключение внешнего или внутреннего микрофона, На пикметре видна индикация уровня принимаемого сигнала с внешнего микрофона. |
| Выдержка или Угол затвора 1/50, 180  |

|  |
| --- |
| Настройка фокуса AF/MF |
| **МОНТАЖНО-ТОНИРОВОЧНЫЙ ПЕРИОД** |
| **Организация медиаданных** |
| Место хранения всех медиа данных и резервных копий в рабочей папке на рабочем столе«Задание1 ИТОГИ 2025 Фамилия участника» по следующей внутренней структуре: |
| отснятый видеоматериал – в папке «Video», в папке «Video» папка «Proxy» - с прокси файлами, (В случае использования FinalCutProX прокси файлы хранятся в библиотеке, созданиепапки не обязательно) и разместить там отснятые материалы с каждой камеры соответственно. (Задание1 ИТОГИ 2025 Фамилия участника/Video/Саm\_А, Саm\_B, Cam\_C, Proxy) |
| записанный аудиоматериал с аудио рекордера, проект Adobe Audition, а также, подвязанный к программе Audition, видеофайл – в папке «Audio» |
| графика, проект графики и/или титров, медиаданные титров, композитинга и хромакея – в папке «Import»: медиаданные хромакея – в папке «Сhromakey», медиаданные титров и графика– в папке «Titles». медиаданные композитинга – в папке"Compositing"(Задание1 ИТОГИ 2025 Фамилия участника/Import/Сhromakey, Titles, Compositing) |
| сопроводительные документы по заданию – в папке «Doc» |
| Файлы с презентациями, выполненными в редакторе PowerPoint или Keynote (Excel, PowerPoint или Number для КПП) должны находиться в папке «Doc»  |
| Файлы с презентациями для питчинга и КПП должны быть в формате .pdf и находиться в папке «Doc» (в случае отсутствия pdf файла, участник представляет фильм устно, файлы других форматов не принимаются во время питчинга) |
| Название файлов с презентациями: «ИТОГИ 2025 Фамилия участника Тритмент», «ИТОГИ 2025 Фамилия участника Операторская экспликация», «ИТОГИ 2025 Фамилия участника КПП» в соответствии с содержанием. |
| Фоторепортаж в папке «Photostory» в папке «Doc» (Задание1 ИТОГИ 2025 Фамилия участника/Doc/ Photostory). Все исходные фотоматериалы (кроме снимков для Превизуализации) – в папке Album в папке Doc Задание1 ИТОГИ 2025 Фамилия участника/Doc/Album). |
| Все материалы 3D Превизуализации находятся в папке «Previs» в соответствии с заданием (Задание1 ИТОГИ 2025 Фамилия участника/Previs) |
| Резервные копии проекта – в папке «Backup» |
| Экспортированные видео файлы – в папке «Export» |
| Цветокоррекция и медиаданные коррекции – в папке «Color» |
| Проект/библиотека – в корне папки «Задание1 ИТОГИ 2025 Фамилия участника» |
| Название проекта/библиотеки в программе соответствует названию фильма (на русском языке) |
| Название таймлинии соответствует названию фильма (на русском языке).При наличии нескольких версий, рассматриваться будет таймлиния с добавленным словом«Master» в названии. Таймлиния и экспортированный файл идентичны по хронометражу и содержанию. В случае отсутствия в названии слова «Master», рассматриваем последнюю версию по времени создания с монтажом всего фильма (Земляничная поляна Master) |

|  |
| --- |
| Экспортированный файл назван «Название фильма Фамилия участника Master». В ином случае оценивается последняя версия по времени создания. |
| **Технические требования к готовому фильму и таймлинии** |
| Экспорт в кодеке/формате Н.264. FullHD (1920х1080) 25 к/сек |
| Контейнер/расширение .mp4 |
| Разрешение таймлинии 3840 x 2160, частота кадров 25к/с. |
| Прогрессивная развертка |
| Полный кадр без геометрических трансформаций и кадрирования, кроме приема «полиэкран» |
| Битрейт не менее 20 Mbit/s и не более 25 Mbit/s |
| Продолжительность фильма от 4 до 5,5 минут |
| **Требования к монтажу (все маркеры проверяются на основной таймлинии)** |
| Начало фильма: клип черный экран (Black matte/Gap) продолжительностью 2 сек. |
| Использование Proxy файлов для всех отснятых видеоматериалов, добавленных в проект/библиотеку монтажной программы. При экспортировании не используются прокси файлы. Файлы сохранить в папку «Proxy» в папке «Video». В случае использования FinalCutProX прокси файлы хранятся в библиотеке |
| Отсутствуют перепады по яркости в соседних кадрах (по рядом стоящим кадрам с изображением единого объекта, без смены точки съемки, в одной локации) на протяжении всего фильма, возможна цветокоррекция. В пределах 5 IRE |
| Отсутствие переходов/transition, наплывов/dissolve, затемнения/fade, вытеснение [Wipe] |
| Использование всех 8 крупностей по Кулешову. Маркировка обязательна на всех видах крупностях, которые идут в зачет. Допускается одна маркировка каждой крупности. Деталь – маркировка **(Деталь)** |
| Крупный план – маркировка **(Крупный)** |
| Крупный поясной план – маркировка **(Поясной)** |
| Средний план – маркировка **(Средний)** |
| Средне-общий - маркировка **(Средне-общий)** |
| Общиий - маркировка **(Общий)** |
| Дальний - маркировка **(Дальний)** |
| Глубинный кадр – маркировка **(Глубинный)** |
| Соблюдение правила монтажа по направлению освещения (по рядом стоящим кадрам из одной локации в одной сцене). Степень рассеянности, цветности, яркости и направления. |
| Отсутствует брак склейки (наличие микропланов между кадрами и на плане/кадре, черное поле, отсутствие паузы между словами - «дыхание», обрезание окончаний слова), отсутствие Jump Cut |

|  |
| --- |
| Не повторяются кадрики (не использовать один и тот тоже кадрик в течение всего фильма). |
| Не нарушена ось диалога, съемочная ось. |
| Наличие приема параллельный монтаж и/или перекрестный монтаж. Маркировка ставиться на первый кадр приема **(Параллельный монтаж)** |
| Наличие косой склейки, применимо к речи или характерным звукам. Маркировка **(Косая склейка)** |
| Монтаж многокамерной съемки с применением инструмента Multicamera (минимум 2 склейки). Название вложенного эпизода в проекте «Многокамерная съёмка». |
| Соблюдается монтаж «по фазе движения объекта» (кроме задания «Многокамерная съё~~е~~мка»). Маркировка **(Фаза движения)** |
| Наличие монтажных приемов Визуальное совмещение (match cut). Маркировка соответствует использованию конкретного приема или нескольких в одном (по начальным буквам приема) **(Визуальное совмещение\_г\_к\_с\_д\_з)**. По геометрии - По композиции - По смыслу -По движению –По звукуДопускается до 5х матчкатов на фильмДопускается одна маркировка на один тип приема, маркировки на повторяются |
| Наличие приема «полиэкран» (одновременный показ разных кадров на одном экране за счет разделения экрана на 2 части) Длительность от 3 с до 7 с. Маркировка **(Полиэкран)** |
| **ЦВЕТОКОРРЕКЦИЯ** |
| Экспозиция на интервью проверяется приборами RGB Parade / Waveform (последовательность RGB). При съемке интервью необходимо снять фрагмент с серой картой на месте съемки интервью с лицом героя в кадре, (крупный план, серая карта и лицо находятся в одной плоскости), экспозиция должна быть в пределах от 40 до 60 IRE (проверяется до цветокоррекции). В монтажной программе кадр с серой картой помещается на отдельную таймлинию с названием «Экспозиция интервью». |
| Восстанавливается контраст, при необходимости выполняется экспокоррекция, регулировка насыщенности и данные параметры применяются ко всему интервью. Кадр с серой картой идентичен кадру интервью. |
| Баланс белого по серой карте. Проверяется вектроскопом. |
| Экспозиция всех кадров на таймлинии от 2 до 98 IRE после цветокоррекции. |
| Восстановление контраста (в монтажной программе), используя Lut или любые другие инструменты цветокоррекции |
| Цветовой баланс между кадрами. |
| Цветокоррекция мультикамеры: экспозиция. |
| Цветокоррекция мультикамеры: цветовой тон. |
| Цветокоррекция мультикамеры: контрастность |
| Цветокоррекция мультикамеры: насыщенность |
| **ЦВЕТОКОРРЕКЦИЯ МОНТАЖНОЙ ФРАЗЫ «ДЕТАЛЬ»** |
| Создание AAF или XML файла фильма в папке Color |
| Сохранение файла .drp в папке Color (Фраза\_Color, пример: Жизнь города\_Color.drp). Настройка создания резервных копий проекта DaVinci в папке BackupСоздание папки и базы данных DaVinci в папке Color на русском языке (Фраза\_Сolor, пример: Жизнь города\_Color.) |
| Чистка созданной таймлинии в Resolve, остается только видео монтажной фразы в один трек. Без титров и gap/черного поля, без звука. |
| Восстановление контраста и яркости кадров |
| Использование корректирующей маски |
| Трекинг маски |
| Экспорт цветокорректированных индивидуальных клипов в ProRes 422 HQ. Созданные для замены файлы хранятся в папке “Roundtrip” в папке “Color”. Замена на файлы после цветокоррекции в основной таймлинии в монтажной программе |
| **СОЗДАНИЕ ТИТРОВ** |
| Титры «Название фильма», продолжительность 7 сек., полная видимость титров минимум 4 секунды в границах Title safe zone. Возможно наложение титра на видеоизображение или на черном / белом экране (допустимы оттенки серого). Начальные титры начинаются не позднее 30 с от начала склейки с черным экраном. Соблюдение орфографии. |
| Титры начальные. Анимация (титры редактируемые, созданные только в After Effects/Apple Motion, анимация, созданная в другой программе, не засчитывается) |
| Титры начальные. Трекинг с привязкой к объекту на видео, двигающемуся относительно рамки кадра (проверяется в программе создания титров) |
| Титры начальные. Маскирование внутри титров, наличие маски, привязанной к форме объекта на видео (проверяется в программе создания титров) |
| Титр на интервью начинается через 2 секунды после склейки на видео. Продолжительность 7 секунд. Полная видимость титров минимум 4 секунд в границах Title safe zone. В титре: Имя Фамилия героя, род деятельности, соответствующей образу героя. Без орфографических и пунктуационных ошибок. Без запятой и точки в конце строки (на русском языке) |
| Титр на интервью. Цвет букв контрастен относительно фона за титрами, без теней. |
| Титр на интервью. Не заходит на лицо героя |
| Титр на интервью. Анимация (титры редактируемые, созданные только в After Effects/Apple Motion, анимация, созданная в другой программе, не засчитывается) |
| Титр на интервью. Маскирование внутри титров, наличие маски, привязанной к форме объекта на видео (проверяется в программе создания титров) |
| Финальный титр на черном экране в границах Title safe zone: «Автор фильма Имя Фамилия» в две строки: 1 строка – Автор фильма, 2 строка – Имя Фамилия. Продолжительность титра 5 секунд. Кавычки не ставить. Точки в конце строки не ставить. Титр писать только на русском языке |
| **Работа со звуком (проверяется в Audition)** |
| Cоздание OMF/AAF/XML файла всего видео (фильма). Для работы со звуком в программе Adobe Audition. Название файла “Название фильма” в папке Audio. |
| Резервные копии проекта в папке «Backup» |
| Захлест файлов 10 секунд (frame handles) |
| Корректный трансфер монтажа. Мультитрек в Audition идентичен монтажу, наличие видео дорожки внутри сессии |
| Сохраненный проект мультитрека в Audition в папке «Audio» c параметрами: частота дискретизации 48 кГц, 32 бита |
| При организации звука на таймлинии необходимо разместить звуковые дорожки в соответствии с типом звукового материала, и назвать следующим образом:- «Атмосферные шумы» (микрофон пушка, аудио рекордер) - запрещено использование встроенного микрофона в камере. При использовании нескольких дорожек одного типа добавить в конце названия последовательную нумерацию (нумерация дорожек на усмотрение участника) Обязательно создание всех типов звуковых |
| - «Речь» (микрофон петля, голос героя или человека, с которым взаимодействует герой, кроме перебивок на интервью) |
| - «Озвучание» |
| - «Переозвучание». Дифференцированная оценка. (синхронность, изменение характера, смысл) |
| Создание Mix fader с название «Master Fader», с корректной маршрутизацией с пиковой амплитудой в -3 Дб |
| Баланс звука по кадрам в пиковых значениях в диапазоне до 5 Дб. Разрешен звуковой переход/микширование (audio transition) |
| Характеристики звука на готовом фильме: Кодек AAC, 48Khz, Stereo |
| Обязательное наличие атмосферных шумов с места события для всех кадрах. Оценивается в программе Adobe Audition. Уровень проверяется на каждой дорожке отдельно с отключением других. |
| Уровень звука в пиковых значениях на речи от -3 до -12 Дб.  |
| Атмосферные шумы -9 до -24 Дб. |
| Озвучание -9 до -24 Дб. |
| Переозвучание -9 до -24 Дб. |
| Чистая, разборчивая без помех, речь персонажей/героя. |
| «Не рваные» СНХ и озвучание (интонация и пауза). |
| СНХ и синхронные шумы соответствуют видео. Отсутствие рассинхрона. Синхронный звук с видео на интервью, диалогах, шумах. Кроме общего плана на интершумах. Возможно переозвучание (с соблюдением синхронности, проверяется по пикам и движению) |
| Запись голоса героя на внешний аудио рекордер и синхронизация звука (применимо ко всему интервью). Синхронизацию можно делать либо в монтажной программе, либо в Adobe Audition |
| Запись атмосферных шумов на внешний аудио рекордер любой монтажной фразы (в случае, если атмосферные шумы записаны на внешний аудио рекордер и расположить звук на дорожке«Озвучание») |
| Без дополнительного музыкального сопровождения. Кроме случаев, использования фоновой музыки, когда она была записан на микрофон, подключенный к камере или внешнем аудио рекордере во время съемки фильма (внутри здания и близлежащая территория) Источник музыки должен быть обозначен в фильме. |
| Экспорт звукового файла (аудио дорожка фильма) из программы Adobe Audition. Формат WAV: 48 кГц, 24 бита, в корень папки “Audio” , название “Название фильма” .wav |
| Создание “Аудио” таймлинии в монтажной программе, идентичной итоговому фильму и основной таймлинии, с синхронизированным звуковым файлом, экспортированным из Adobe Audition |
| Экспорт фильма из монтажной программы с таймлинии “Аудио” с редактированным звуком из программы Adobe Audition. “Название фильма Фамилия участника Master” |
| **Композитинг. Соединение сцены 3D объекта cо съемочным материалом. Делается в программе Davinci Fusion.** |
| Создание проекта в программе Davinci Resolve с названием «Название фильма\_Compositing». |
| Сохранение файла .drp с названием – «Название фильма\_Compositing» в папку «Compositing» в папку «Import». |
| Создание 3D объекта, экспорт файла с названием "Object\_Hi" в формате obj, mtl, jpg в папку с названием "Hi\_Poly" в папке "Compositing" в папке "Import" |
| Высокополигональная модель выглядит целостно |
| Создание 3D объекта, экспорт файла с названием "Object\_Lo" в формате obj, mtl, jpg в папку с названием "Lo\_Poly" в папке "Compositing" в папке "Import" |
| Разрешение фактуры 4096x4096 |
| Низкополигональная модель выглядит целостно (количество полигонов составляет не более 20% от высокополигональной модели) |
| Произведено "Запекание" текстуры - перенос с высокополигональной модели на низкополигональную модель. Сохранение итога в проекте с названием "Object".blend в папке "Compositing" в папке "Import |
| Помещение изображения объекта в сцену. |
| Трекинг - точный, без дерганий, соответствует движению камеры. |
| Свет на объекте и его тень соответствует остальным объектам в кадре. Объект соответствует по балансу белого относительно остальной сцены |
| Перекрытие вставленного объекта, объектом из видео на переднем плане |
| Экспорт кадра с названием "Master\_Compos.MOV" в папку “Compositing” в папке “Import” в Apple Prores 422 HQ |
| **ВРЕМЯ ИСПОЛНЕНИЯ** |
| Съемочные 8 часов. Время опоздания вычитается из следующего дня выполнения задания |
| Окончание выполнения конкурсного задания раньше, чем за час до «Стопа» Окончание выполнения конкурсного задания раньше, чем за 30 минут до «Стопа» |
| Загрузка на канал участника в YOUTUBE, VIMEO, или другом публичном видеосервисе (кроме vk.com и другие соц.сети). Предоставление ссылки на почту Главного Эксперта до времени «Стоп». Почта - **dinaraabliharova@yandex.ru** |
| **ХУДОЖЕСТВЕННОЕ КАЧЕСТВО РАБОТЫ. ДРАМАТУРГИЯ** |
| Соответствие логлайна фильма, представленного на питчинге, с сюжетом готового фильма |
| Раскрыт образ-характер героя, представленного на Питчинге |
| Наличие интервью героя |
| Части закадрового текста связаны |
| Показаны сюжетно важные объекты и действия, относящиеся к снимаемой профессии и герою. |
| Применение драматургической схемы, предъявленной на Питчинге |
| Выполнение задания "Общая тема для всех фильмов", представленная на питчинге. |
| Построение монтажной фразы “Работа” по драматургическому принципу |
| Натюрморт из предметов героя (характеристика героя через предметный мир, от 5-ти предметов) |
| Композиция кадров |
| Дизайн титров. Начальные |
| Дизайн титров. Подпись на герое |
| Монтажное решение фильма |
| Монтажная фраза «Жизнь города», натурная съемка. Не менее 5 кадров |
| Монтажная фраза не менее 5 кадров «Пространство и место действия героя». Без интервью |
| Монтажная фраза - «Деталь как выразительное средство». Деталь – это предмет, который находится в активном взаимодействии с героем, помогает ему выстраивать характер персонажа и раскрывает событие. Допускается использование 1 крупного плана. Минимум 5 кадров/планов. |
| Реализация сцены 1 фильма, в форме рисованной раскадровки |
| Реализация сцены 2 фильма, в форме 3D - превизуализации |
| Реализация стилистических и сюжетных приемов в своем фильме из представленного примера документального кино (на выбор) |
| Цветовое решение, цветокоррекция |
| Художественная ценность использования полиэкрана |
| Ручная камера (Панорама сопровождения) |
| Ручная камера (Внутрикадровый монтаж) |
| Ручная камера (Переброска) |
| Художественная ценность использования скоростной съемки |
| Художественная ценность использования динамичного хромакея |
| Художественная ценность использования статичного хромакея |
| Звуковое решение фильма |
| Операторское решение фильма |
| Выполнение задания от жюри |

3. Приложения

Приложение 1. Инструкция по заполнению матрицы конкурсного задания

Приложение 2. Матрица конкурсного задания

Приложение 3. Инструкция по охране труда

1. *Указывается суммарное время на выполнение всех модулей КЗ одним конкурсантом.* [↑](#footnote-ref-1)
2. *Указываются особенности компетенции, которые относятся ко всем возрастным категориям и чемпионатным линейкам без исключения.* [↑](#footnote-ref-2)