

ДИСЦИПЛИНА	Инструментальные средства разработки функционала и дизайна компьютерных игр и мультимедийных приложений (полное наименование дисциплины без сокращений)
ИНСТИТУТ	информационных технологий
КАФЕДРА	игровой индустрии (полное наименование кафедры)
ВИД УЧЕБНОГО МАТЕРИАЛА	Текущий контроль (в соответствии с пп.1-11)
ПРЕПОДАВАТЕЛЬ	Чернигин Андрей Николаевич (фамилия, имя, отчество)
СЕМЕСТР	7, 2025-2026 (указать семестр обучения, учебный год)

Текущий контроль 6

Задание:

Найди и проанализировать использования SFX, VFX и Стилистических эффектов в:

1. Кинофильме,
2. CG анимации или игровом трейлере,
3. Внутриигровой сцену или внутриигровой компьютерной анимацию.

Выделить особенности использования для конкретного случая. Указать цели и задачи использования

Отчет представить в виде оформленного текстового Word файла.

Оформление в соответствии с по ГОСТ 7.32 -2017.