

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	Текущий контроль
МАТЕРИАЛА	(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.