

Мероприятие

Региональный этап Чемпионата по
профессиональному мастерству
"Профессионалы" 2026 Республика Башкортостан

Наименование компетенции

Видеопроизводство

| Код | Подкритерий | Тип аспекта | Аспект | Судейский балл | Методика проверки аспекта | Требование или номинальный размер | Проф. задача | Макс. балл |
|-----|-------------------------|-------------|--|----------------|--|-----------------------------------|--------------|------------|
| A | Подготовительный период | | | | | | | 18,30 |
| 1 | Тритмент | | | | | | | |
| | | C | Первый слайд - Название фильма, имя и фамилия героя, имя и фамилия автора фильма | | | | 6 | 0,10 |
| | | | | 0 | Не представлен слайд | | | |
| | | | | 1 | Не указан один из обязательных элементов | | | |
| | | | | 2 | Соответствует заданию | | | |
| | | | | 3 | Выше стандартов индустрии | | | |
| | | C | Второй слайд - Описание «Образ-характер» героя (1 слайд, фото - крупный план героя) | | | | 7 | 0,50 |
| | | | | 0 | Не раскрыт или не представлен, отсутствие крупного плана на фото | | | |
| | | | | 1 | Представлен род деятельности и личностные качества | | | |
| | | | | 2 | Раскрыт внутренней конфликт или переживания | | | |
| | | | | 3 | Выше стандартов киноиндустрии | | | |
| | | C | Третий слайд - Логлайн (1 слайд, использование фото опционально) | | | | 7 | 0,50 |
| | | | | 0 | Не представлен логлайн или более 25 слов, включая предлоги, союзы, междометия | | | |
| | | | | 1 | Представлен логлайн. Менее 25 слов, включая предлоги, союзы, междометия | | | |
| | | | | 2 | Составлен правильный логлайн (прослеживается сюжет будущего фильма) | | | |
| | | | | 3 | Выше стандартов киноиндустрии | | | |
| | | C | Четвертый слайд - Описание сеттинга, место съемки (1 слайд, 1-3 фото с локаций) | | | | 7 | 0,50 |
| | | | | 0 | Не представлено, отсутствуют фотографии | | | |
| | | | | 1 | Представлено частично, есть одна-две фотографии или более трех | | | |
| | | | | 2 | Представлено полностью, по заданию, есть три фотографии | | | |
| | | | | 3 | Выше стандартов киноиндустрии | | | |
| | | C | Краткое текстовое описание трех основных сцен действий фильма (по слайду на каждую сцену, по одному фото на каждый слайд) - слайды 5,6,7 | | | | 7 | 0,50 |
| | | | | 0 | Не представлено | | | |
| | | | | 1 | Представлена одна или две сцены, представлены три сцены с очень неубедительным описанием | | | |

| | | | | | | | | |
|---|--------------------------|---|---|---|--|--|--|--|
| | | | | 2 | Представлены полностью три сцены | | | |
| | | | | 3 | Выше стандартов киноиндустрии | | | |
| | | C | Восьмой слайд - Обоснованная драматургическая структура фильма | 0 | Не представлена | | | |
| | | | | 1 | Обоснованность представленной драматургической структуры вызывает сомнения | | | |
| | | | | 2 | Представлена обоснованная драматургическая структура | | | |
| | | | | 3 | Выше стандартов киноиндустрии | | | |
| | | C | Девятый слайд - Раскрытие в фильме единой темы «Герой моего времени» | 0 | Не представлено | | | |
| | | | | 1 | Представлено не убедительное раскрытие темы | | | |
| | | | | 2 | Убедительное раскрытие темы в фильме | | | |
| | | | | 3 | Общая тема - ключевой элемент драматургии фильма | | | |
| | | C | Десятый слайд - Кадр из референсного документального фильма. Представлен пример документального фильма (на выбор), его стилистические и сюжетные приемы, которые будут использоваться в фильме участника. | 0 | Не представлен референсный фильм или не указаны приемы | | | |
| | | | | 1 | Представлен один из приемов - есть кадр или обложка | | | |
| | | | | 2 | Представлен обоснованный стилистический и сюжетный приёмы | | | |
| | | | | 3 | Выше стандарта индустрии | | | |
| 2 | Операторская экспликация | | | | | | | |
| | | C | Первый слайд - Название (1 слайд, использование фото опционально). Основная информация о фильме: рабочее название, имя и фамилия автора | 0 | Не представлен | | | |
| | | | | 1 | Представлена информация не полностью или без фотографии | | | |
| | | | | 2 | Полностью по заданию | | | |
| | | | | 3 | Выше стандарта индустрии | | | |
| | | C | Второй слайд - Описание сцены 1 фильма в форме рисованной раскадровки монтажной фразы “Деталь”. Минимум 5 кадров | 0 | Раскадровка не представлена или невозможно понять композицию кадра и пропорции объектов, предоставлено менее 5-ти кадров | | | |
| | | | | 1 | Раскадровка представлена и есть общие черты композиции и пропорций объектов в кадре. 5 кадров | | | |
| | | | | 2 | Раскадровка представлена полностью. 5 кадров, полностью понятна композиция и объекты. | | | |

| | | | | | | | | |
|---|-----|---|---|---|--|--|---|------|
| | | | | 3 | Произведение художественного искусства | | | |
| | | C | Третий слайд - Описание сцены 2 (интервью) фильма, в форме 3D - превизуализации с указанием фокусного расстояния объектива | | | | 6 | 0,50 |
| | | | | 0 | Описание не представлено | | | |
| | | | | 1 | Описание представлено и есть общие черты композиции и пропорций объектов в кадре или нет фокусного расстояния | | | |
| | | | | 2 | Описание представлено полностью, качественная превизуализация и указано фокусное расстояние объектива | | | |
| | | | | 3 | фотореалистичная превизуализация | | | |
| | | C | Четвертый слайд - Описание сцены 3 фильма (мультикамера), план схема (планировка помещения с размерами, расстановка световых приборов, положение героя, камеры, углы зрения объективов) | | | | 6 | 0,50 |
| | | | | 0 | Описание не представлено или невозможно распознать объекты на план-схеме | | | |
| | | | | 1 | Описание представлено, план-схема нарисована от руки, читаема | | | |
| | | | | 2 | Полностью понятная, план-схема, не вызывающая вопросов. Подписаны обозначения всех объектов на схеме | | | |
| | | | | 3 | Выше требования киноиндустрии | | | |
| | | C | Пятый слайд - Операторское решение: краткое описание работы с камерой, оптикой, цветом, светом, композицией, а также того, как эти приемы работают на сюжет. | | | | 1 | 0,50 |
| | | | | 0 | Не представлено | | | |
| | | | | 1 | Частично представлены операторские решения | | | |
| | | | | 2 | Представлено полностью, по заданию | | | |
| | | | | 3 | Выше стандартов киноиндустрии | | | |
| | | C | Шестой слайд - Технические данные: условия съемок (размеры помещений, звуковые, световые условия, электропитание и т.д.) | | | | 1 | 0,50 |
| | | | | 0 | Не выявлены | | | |
| | | | | 1 | Описание условий съемки: особенности помещения: высота потолков, освещение. Интерьер или Натура. Световые условия, Звуковые условия, Электропитание. | | | |
| | | | | 2 | Всё вышеперечисленное а также выявлены проблемы в съемке и представлены их решения | | | |
| | | | | 3 | Выше стандарта индустрии | | | |
| 3 | КПП | | | | | | | |
| | | C | Календарно постановочный план. Учитывает время, перемещения, творческие и технические задачи для съемки. Таблица представлена на 1 странице. | | | | 6 | 0,50 |
| | | | | 0 | Не представлен КПП или таблица заходит на две страницы | | | |

| | | | | | | | | |
|---|--------------------------------|---|--|---|--|--|---|------|
| | | | | 1 | Представлен КПП с незначительными ошибками на одной странице (несоответствие времени, неполное отражение всех видов работ) | | | |
| | | | | 2 | КПП полностью соответствует конкурсному заданию | | | |
| | | | | 3 | Выше стандарта индустрии | | | |
| 4 | Артистичность подачи материала | | | | | | | |
| | C | Грамотная устная речь | | 0 | Ошибки в письменной и устной речи. | | 7 | 0,50 |
| | | | | 1 | Грамотная устная и письменная речь, но присутствуют "слова-паразиты" на протяжении всего выступления | | | |
| | | | | 2 | Грамотная устная и письменная речь. | | | |
| | | | | 3 | Уместное использование профессиональной терминологии | | | |
| | C | Знание представляемого материала (уверенное выступление, ответы на вопросы) | | | | | 7 | 0,50 |
| | | | | 0 | Незнание представляемого материала, неуверенная подача материала, чтение презентации с экрана или блокнота | | | |
| | | | | 1 | Уверенная подача представляемого материала, не на все вопросы ответил | | | |
| | | | | 2 | Уверенная подача представляемого материала, на все вопросы ответил или не вызвал вопросов | | | |
| | | | | 3 | Выше стандарта индустрии | | | |
| | C | Оригинальность | | | | | 7 | 0,50 |
| | | | | 0 | Неинтересное выступление | | | |
| | | | | 1 | Представленная оригинальность не уместна в контексте представляемого материала | | | |
| | | | | 2 | Оригинальное выступление в контексте представляемого материала | | | |
| | | | | 3 | Выше стандарта индустрии | | | |
| | C | Темпо-ритм представляемого материала | | | | | 7 | 0,50 |
| | | | | 0 | затянутое выступление или наоборот чересчур быстрое. Менее трех или более 5 минут | | | |
| | | | | 1 | Темпо-ритм потерян на каком-либо моменте выступления | | | |
| | | | | 2 | Грамотно выстроенный темпо-ритм, сохранен на протяжении всего выступления | | | |
| | | | | 3 | Выступление на профессиональном уровне | | | |
| | C | Композиция выступления | | | | | 7 | 0,50 |
| | | | | 0 | Не выявлена структура выступления | | | |
| | | | | 1 | Отсутствует одна из частей композиции выступления (начало или конец) | | | |
| | | | | 2 | Соблюдены все правила композиции выступления | | | |
| | | | | 3 | Выступление на профессиональном уровне | | | |
| 5 | Дизайн презентации | | | | | | | |

| | | | | | | | | |
|---|--|---|--|---|--|--|---|------|
| | | C | Дизайн презентации | | | | 1 | 0,50 |
| | | | | 0 | Нет презентации или дизайн не соответствует тематике фильма. Нарушены правила типографики | | | |
| | | | | 1 | Есть несущественные ошибки в композиции, типографике | | | |
| | | | | 2 | Использован свой собственный дизайн по правилам композиции и типографики | | | |
| | | | | 3 | Выше стандарта индустрии | | | |
| 6 | Фоторепортаж | | | | | | | |
| | | C | <ul style="list-style-type: none"> •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. | | | | 1 | 1,00 |
| | | | | 0 | Отсутствует фоторепортаж | | | |
| | | | | 1 | Представлены от 7 фотографий без сюжетной последовательности или частичное не соответствие представленных фотографий заданию | | | |
| | | | | 2 | Представлено от 7 до 12 фотографий в сюжетной последовательности и с высоким художественным качеством | | | |
| | | | | 3 | Выше стандарта индустрии | | | |
| 7 | 3D - Превизуализация. Если готового кадра нет в операторской экспликации – блок превизуализации не оценивается | | | | | | | |
| | | I | Папка «Previs» в корне папки участника «Задание1 ИТОГИ 2025 Фамилия участника» (Задание1 ИТОГИ 2025 Фамилия участника/Previs) | | | | 1 | 0,20 |
| | | I | Съемка Фотограмметрии: наличие фотографий в папке "Photo" в папке "Previs" (Задание1 ИТОГИ 2025 Фамилия участника/Previs/Photo) | | | | 1 | 0,30 |
| | | I | До 300 фотографий помещения в папке "Place" в папке "Photo" в папке "Previs" (Задание1 ИТОГИ 2025 Фамилия участника/Previs/Photo/Place) | | | | 1 | 0,30 |
| | | I | До 100 фотографий героя в папке "Hero" в папке "Photo" в папке "Previs" (Задание1 ИТОГИ 2025 Фамилия участника/Previs/Photo/Hero) | | | | 1 | 0,30 |
| | | I | Фотографии в формате jpeg (или .jpg), разрешение не менее 3000x2000 | | | | 1 | 0,20 |
| | | I | 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» | | | | 1 | 0,50 |

| | | | | | | | | |
|----------|-------------------------|---|---|--|--|--|---|--------------|
| | | И | 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 героями | | | | 1 | 0,50 |
| | | И | Лицо персонажа должно быть без пятен и раздвоений, отчетливо читаются глаза, нос, рот, с сохранением рельефа лица. | | | | 1 | 0,50 |
| | | И | Масштаб модели помещения и модели персонажа соответствуют реальным размерам | | | | 1 | 0,50 |
| | | И | 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. | | | | 1 | 0,50 |
| | | И | Сохранение модели комнаты в .obj «Комната_Название фильма» в папке «Previs» А так же файлов модели/чанка .files/.mtl/.jpg | | | | 1 | 0,20 |
| | | И | Сохранение модели героя в .obj «Герой_Название фильма» в папке «Previs». А так же файлов модели/чанка .files/.mtl/.jpg | | | | 1 | 0,20 |
| | | И | Сохранение проекта Blender .blend «Название фильма» в папке «Previs» | | | | 1 | 0,30 |
| | | И | Сборка сцены в Blender интервью: без наложения или пересечения героя с объектами в помещении | | | | 1 | 0,40 |
| | | И | Сборка сцены интервью: осветительные приборы выставляются с учетом реальной возможности их установки. | | | | 1 | 0,50 |
| | | И | Модель помещения без дыр и больших неровностей и отдельно висящих артефактов | | | | 1 | 0,50 |
| | | И | Модель героя должна содержать целые прорисованные конечности, без отверстия на макушке, руки не прижаты к телу и ноги не сокнуты, не должно быть перемычек между руками и телом а также между ногами. | | | | 1 | 0,30 |
| | | И | Используются осветительные приборы аналогичные представленным участнику. | | | | 1 | 0,30 |
| | | И | Осветительные приборы выставлены и направлены на освещение героя и/или фона | | | | 1 | 0,30 |
| | | И | Осветительные приборы находятся на стойках. | | | | 1 | 0,30 |
| | | И | Характеристики выставляемых настроек объектива соответствуют реальным параметрам объектива участника. | | | | 1 | 0,30 |
| | | И | Рендер (Сохранение) готового кадра с камеры - «Название фильма» в папке «Previs». - Разрешение рендера 1920x1080 - формат .jpeg\jpg | | | | 1 | 0,20 |
| Б | Съемочный период | | | | | | | 20,20 |
| 1 | Операторская работа | | | | | | 2 | 0,20 |
| | | И | Частота кадров во время съемки не менее 25 к/с | | | | | |

| | | | | | | | |
|--|--|---|---|--|--|---|------|
| | | И | Съемка с разрешением камера «А» (камера площадки проведения) 3840x2160 (соотношение сторон 16:9). Проверяется в библиотеке проекта (не на таймлини). Кроме высокоскоростной съемки и съемок на хромакей. | | | 2 | 0,20 |
| | | И | Камера «А». Съемка в log (для BlackMagic - Film профиль изображения) | | | 2 | 0,20 |
| | | И | Для камеры «В» (камера участника): съемка всего материала в разрешение 3840 x 2160 Проверяется в библиотеке проекта (не на таймлини). Кроме высокоскоростной съемки и съемок на хромакей. | | | 2 | 0,20 |
| | | И | Для камеры «В» съемка в Съемка в log (для BlackMagic - Film профиль изображения) | | | 2 | 0,20 |
| | | И | Для камеры «С» (GoPro\Dji Osmo) 3840 x 2160. Кроме высокоскоростной съемки. Съемка в h.264 | | | 2 | 0,20 |
| | | И | Отсутствует мерцание кадра «эффект строба» от ламп дневного света и монитора, фликкер - полосы | | | 2 | 0,50 |
| | | И | Отсутствие теней от надбровных дуг на интервью | | | 2 | 0,50 |
| | | И | В интервью высота установки камеры должна быть на уровне глаз героя. Ракурсная съемка запрещена. | | | 2 | 0,40 |
| | | И | Выставлен «горизонт». Кроме приема «Голландский угол» | | | 2 | 0,50 |
| | | И | «Голландский угол» (наклон камеры от 19 до 46 градусов). Маркировка (Голландский угол). | | | 2 | 0,50 |
| | | И | Главный герой на протяжении всего интервью в фокусе | | | 2 | 0,50 |
| | | И | Отсутствует в кадре «паразитный, «котвлекающий» персонаж на интервью | | | 2 | 0,20 |
| | | И | Отсутствуют в кадре: оператор-участник компетенции «Видеопроизводство», его голос, его операторское, звуковое и осветительное оборудование, включая тень, отражения в стекле, зеркалах и очках | | | 2 | 0,50 |
| | | И | Все кадры статичные, исключая панорамирование, съемку на слайдер и приемы «ручная камера» | | | 2 | 0,50 |
| | | И | Стационарное панорамирование (осевое движение камеры - панorama 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_c) | | | 5 | 0,50 |
| | | И | 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_o) | | | 5 | 0,50 |

| | | | | | | | |
|---|---------------------------------------|---|--|--|--|---|------|
| | | И | Точный перевод фокуса с объекта на общем плане на объект на плане деталь. Начало и конец минимум 7 статичных кадров, не менее 3 секунд и не более 7 секунд. Маркировка (Перевод фокуса) | | | 5 | 0,50 |
| | | И | Съемка фрагмента любой монтажной фразы и/или фрагмента интервью двумя или тремя камерами одновременно | | | 5 | 0,50 |
| | | И | 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) | | | 5 | 0,50 |
| | | И | Следящий фокус. Герой перемещается со среднего на крупный план. Фокус в течении всего кадра на лице героя. Продолжительность 3 - 10 секунд. Маркировка (Следящий фокус) | | | 5 | 0,50 |
| 2 | Съемка на хромакей | | | | | | |
| | | И | Съемка на хромакей | | | 2 | 0,30 |
| | | И | Сохранение проекта DaVinci в .drp по заданию | | | 2 | 0,30 |
| | | И | Настройка сохранения резервных копий проекта DaVinci | | | 2 | 0,30 |
| 3 | Съемка на хромакей. динамичный объект | | | | | | |
| | | И | Создание таймлинии «Хромакей_д» в DaVinci Resolve | | | 2 | 0,30 |
| | | И | Главный объект в резкости | | | 2 | 0,50 |
| | | И | Характеристики динамичного объекта по заданию: волосянной покров | | | 5 | 0,50 |
| | | И | Характеристики динамичного объекта: направление света, яркость света и цветовая температура на объекте и фоне | | | 5 | 0,50 |
| | | И | Характеристики динамичного объекта: кипение силуэта вырезанного объекта | | | 5 | 0,50 |
| | | И | Характеристики динамичного объекта: дыры внутри вырезанного объекта | | | 5 | 0,50 |
| | | И | Характеристики динамичного объекта: прозрачность | | | 5 | 0,50 |
| | | И | Экспорт видеофайла хромакея с фоном в ProRes 422 HQ по заданию | | | 2 | 0,50 |
| 4 | Съемка на хромакей. Статичный объект | | | | | | |
| | | И | Создание таймлинии «Хромакей_с» в проекте DaVinci Resolve | | | 2 | 0,50 |
| | | И | Главный объект в резкости | | | 2 | 0,50 |
| | | И | Характеристики статичного объекта: прозрачность | | | 5 | 0,50 |
| | | И | Характеристики статичного объекта: волосянной покров | | | 5 | 0,50 |
| | | И | Характеристики статичного объекта: направление света, яркость света и цветовая температура на объекте и фоне | | | 5 | 0,50 |
| | | И | Характеристики статичного объекта: кипение силуэта вырезанного объекта | | | 5 | 0,50 |

| | | | | | | | | |
|---|------------------------------|---|--|--|--|--|---|-------|
| | | И | Характеристики статичного объекта: Отсутствие дыр внутри вырезанного объекта | | | | 5 | 0,50 |
| | | И | Экспорт видеофайла хромакея с фоном в ProRes 422 HQ по заданию | | | | 2 | 0,50 |
| 5 | Настройка и сборка камеры | | | | | | | |
| | | И | Установка камеры на штатив | | | | 8 | 0,20 |
| | | И | Установка объектива | | | | 8 | 0,20 |
| | | И | Средняя секция штатива выдвинута полностью, направлена в сторону объекта съемки (главный эксперт указывает объект съемки) | | | | 8 | 0,20 |
| | | И | Выставлен уровень горизонта | | | | 8 | 0,20 |
| | | И | Настройка камеры (по жребию): на стандарт 50 Герц, 59.94 Герц | | | | 8 | 0,20 |
| | | И | Настройка кадросмены (по жребию): 25р к/с, 23.98р к/с, 29.97р к/с, 59.94р к/с | | | | 8 | 0,20 |
| | | И | Настроить баланс белого (по жребию): 3200, 3600, 5600 | | | | 8 | 0,20 |
| | | И | Настроить (по жребию) ISO 160, 200, 400, 800 | | | | 8 | 0,20 |
| | | И | Настройка кривая гамма-характеристики log (Film range) | | | | 8 | 0,20 |
| | | И | Настройка звука: Подключение внешнего микрофона | | | | 8 | 0,20 |
| | | И | Выдержка или Угол обтюратора (по жребию): 1/50, 180° | | | | 8 | 0,20 |
| | | И | Настройка фокуса (по жребию): AF/MF | | | | 8 | 0,20 |
| | | И | Выполнение модуля менее чем за 4 минуты | | | | 8 | 0,20 |
| | | И | Настройка и включение кадрирующей рамки 2:1 непрозрачность рамки 100 % | | | | 8 | 0,20 |
| | | И | По завершению настроек выключить камеру | | | | 8 | 0,20 |
| 6 | Время исполнения | | | | | | | |
| | | И | Съемочные 8 часов | | Съемочные 8 часов. Время опоздания вычитается из следующего дня выполнения задания | | 2 | 0,20 |
| B | Монтажно-тонировочный период | | | | | | | 14,50 |
| 1 | Организация медиаданных | | | | | | | |
| | | И | Место хранения всех медиа данных и резервных копий в рабочей папке на рабочем столе «Задание1 ИТОГИ 2025 Фамилия участника» по следующей внутренней структуре: | | | | 9 | 0,1 |
| | | И | отснятый видеоматериал – в папке «Video», в папке «Video» папка «Proxy» - с прокси файлами, (В случае использования FinalCutProX прокси файлы хранятся в библиотеке, создание папки не обязательно) и разместить там отснятые материалы с каждой камеры соответственно. (Задание1 ИТОГИ 2025 Фамилия участника/Video/Cam_A, Cam_B, Cam_C, Proxy) | | | | 9 | 0,20 |
| | | И | записанный аудиоматериал с аудио рекордера, проект Adobe Audition, а также, подвязанный к программе Audition, видеофайл – в папке «Audio» | | | | 9 | 0,10 |

| | | | | | | | |
|--|--|---|--|--|--|---|------|
| | | И | графика, проект графики и/или титров, медиаданные титров, композитинга и хромакея – в папке «Import»; медиаданные хромакея – в папке «Chromakey», медиаданные титров и графика – в папке «Titles». медиаданные композитинга – в папке "Compositing"(Задание1 ИТОГИ 2025 Фамилия участника/Import/Chromakey, Titles, Compositing) | | | 9 | 0,20 |
| | | И | сопроводительные документы по заданию – в папке «Doc» | | | 9 | 0,10 |
| | | И | Файлы с презентациями, выполненными в редакторе PowerPoint или Keynote (Excel, PowerPoint или Number для КПП) должны находиться в папке «Doc» | | | 9 | 0,10 |
| | | И | 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) | | | 9 | 0,20 |
| | | И | Название файлов с презентациями: «ИТОГИ 2025 Фамилия участника Триммент», «ИТОГИ 2025 Фамилия участника Операторская экспликация», «ИТОГИ 2025 Фамилия участника КПП» в соответствии с содержанием. | | | 9 | 0,20 |
| | | И | 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). | | | 9 | 0,20 |
| | | И | Все материалы 3D Превизуализации находятся в папке «Previs» в соответствии с заданием (Задание1 ИТОГИ 2025 Фамилия участника/Previs) | | | 9 | 0,20 |
| | | И | Резервные копии проекта – в папке «Backup» | | | 9 | 0,20 |
| | | И | Экспортированные видео файлы – в папке «Export» | | | 9 | 0,10 |
| | | И | Цветокоррекция и медиаданные коррекции – в папке «Color» | | | 9 | 0,20 |
| | | И | Проект/библиотека – в корне папки «Задание1 ИТОГИ 2025 Фамилия участника» | | | 9 | 0,20 |
| | | И | Название проекта/библиотеки в программе соответствует названию фильма (на русском языке) | | | 9 | 0,20 |

| | | | | | | | |
|---|--|---|---|--|--|---|------|
| | | И | Название таймлинии соответствует названию фильма (на русском языке). При наличии нескольких версий, рассматриваться будет таймлиния с добавленным словом «Master» в названии. Таймлиния и экспортенный 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) | | | 9 | 0,20 |
| | | И | Экспортенный файл назван «Название фильма Фамилия участника Master». В ином случае оценивается последняя версия по времени создания. | | | 9 | 0,20 |
| 2 | Технические требования к готовому фильму и таймлинии | | | | | | |
| | | И | Экспорт в кодеке/формате H.264. FullHD (1920x1080) 25 к/сек | | | 6 | 0,20 |
| | | И | Контейнер/расширение .mp4 | | | 6 | 0,20 |
| | | И | Разрешение таймлинии 3840 x 2160, частота кадров 25к/с. | | | 6 | 0,20 |
| | | И | Прогрессивная развертка | | | 6 | 0,20 |
| | | И | Полный кадр без трансформаций и кадрирования, кроме приема «полиэкран» и «мультиэкспозиция» | | | 6 | 0,20 |
| | | И | Битрейт не менее 20 Mbit/s и не более 25 Mbit/s | | | 6 | 0,30 |
| | | И | Продолжительность фильма от 4 до 5,5 минут | | | 6 | 0,20 |
| 3 | Требования к монтажу | | | | | | |
| | | И | Начало фильма: клип черный экран (Black matte/Gap/Сплошной цвет (Solid color)) продолжительностью 2 сек. | | | 3 | 0,20 |
| | | И | Использование Proxy файлов для всех отснятых видеоматериалов, добавленных в проект/библиотеку монтажной программы. При экспортировании не используются прокси файлы. Файлы сохранять в папку «Proxy» в папке «Video». В случае использования FinalCutProX прокси файлы хранятся в библиотеке | | | 3 | 0,30 |
| | | И | 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 | | | 3 | 0,20 |
| | | И | Отсутствие переходов/transition, наплывов/dissolve, затмения/fade, вытеснение [Wipe] | | | 3 | 0,20 |
| | | И | Использование всех 8 крупностей по Кулешову. Маркировка обязательна на всех видах крупностях, которые идут в засчет. Допускается одна маркировка каждой крупности. Деталь – маркировка (Деталь) | | | 3 | 0,50 |
| | | И | Крупный план – маркировка (Крупный) | | | 3 | 0,50 |

| | | | | | | | | |
|---|--|---|--|--|--|--|---|------|
| | | И | Крупный поясной план – маркировка (Поясной) | | | | 3 | 0,50 |
| | | И | Средний план – маркировка (Средний) | | | | 3 | 0,50 |
| | | И | Средне-общий - маркировка (Средне-общий) | | | | 3 | 0,50 |
| | | И | Общий - маркировка (Общий) | | | | 3 | 0,50 |
| | | И | Дальний - маркировка (Дальний) | | | | 3 | 0,30 |
| | | И | Глубинный кадр – маркировка (Глубинный) | | | | 3 | 0,50 |
| | | И | Соблюдение правила монтажа по направлению освещения (по рядам стоящим кадрам из одной локации в одной сцене). Степень рассеянности, цветности, яркости и направления. | | | | 3 | 0,30 |
| | | И | Отсутствует брак склейки (наличие микропланов между кадрами и на плане/кадре, черное поле, отсутствие паузы между словами - «дыхание», обрезание окончаний слова), отсутствие Jump Cut | | | | 3 | 0,40 |
| | | И | Не повторяются кадрики (не использовать один и тот же кадрик в течение всего фильма). | | | | 3 | 0,30 |
| | | И | Не нарушена ось диалога, съемочная ось. | | | | 3 | 0,40 |
| | | И | Наличие приема параллельный монтаж и/или перекрестный монтаж. Маркировка ставиться на первый кадр приема (Параллельный монтаж) | | | | 3 | 0,50 |
| | | И | Наличие косой склейки, применимо к речи или характерным звукам. Маркировка (Косая склейка) | | | | 3 | 0,50 |
| | | И | Монтаж многокамерной съемки с применением инструмента Multicamera (минимум 2 склейки). Название вложенного эпизода в проекте «Многокамерная съемка». | | | | 3 | 0,50 |
| | | И | Соблюдается монтаж «по фазе движения объекта» (кроме задания «Многокамерная съемка»). Маркировка (Фаза движения) | | | | 3 | 0,50 |
| | | И | Наличие монтажных приемов Визуальное совмещение (match cut). Тип визуального совмещения определяется жеребьевкой перед модулем «Съемочный период». Допускается одна маркировка на один тип приема, маркировки на повторяются | | | | 3 | 0,50 |
| | | И | 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) | | | | 3 | 0,50 |
| | | И | Наличие приема «Мультиэкспозиция» (совмещение двух или более изображений в одном кадре). Длительность от 3 до 7 секунд. Маркировка (Мультиэкспозиция) | | | | 3 | 0,50 |
| 4 | Время исполнения | | | | | | | |
| | | И | Окончание выполнения конкурсного задания раньше, чем | | | | 6 | 0,30 |
| | | И | Загрузка на канал участника в публичном видеосервисе. Предоставление ссылки на почту Главного Эксперта до времени «Стоп» | | | | 6 | 0,20 |
| Г | Цветокоррекция | | | | | | | 8,00 |
| 1 | Цветокоррекция и баланс белого на интервью | | | | | | | |

| | | | | | | | | |
|---|---|---|--|--|--|--|---|------|
| | | И | Создание таймлини «Экспозиция интервью. Камера А» | | | | 3 | 0,20 |
| | | И | Создание таймлини «Экспозиция интервью. Камера В» | | | | 3 | 0,20 |
| | | И | Экспозиция на интервью проверяется приборами RGB Parade / Waveform (последовательность RGB). Съемка фрагмента с серой картой на месте места съемки интервью с лицом героя в кадре, проверяется до цветокоррекции. | | | | 3 | 0,20 |
| | | И | Камера А: экспозиция в пределах от 40 до 60 IRE (проверяется до цветокоррекции). | | | | 3 | 0,20 |
| | | И | Камера В: экспозиция в пределах от 40 до 60 IRE (проверяется до цветокоррекции). | | | | 3 | 0,20 |
| | | И | Восстанавливается контраст, при необходимости выполняется экспокоррекция, регулировка | | | | 3 | 0,20 |
| | | И | Камера А. Баланс белого по серой карте. Проверяется векторскопом. | | | | 3 | 0,20 |
| | | И | Камера В. Баланс белого по серой карте. Проверяется векторскопом. | | | | 3 | 0,20 |
| 2 | Цветокоррекция | | | | | | | |
| | | И | Экспозиция всех кадров на таймлини от 2 до 98 IRE после цветокоррекции. | | | | 3 | 0,20 |
| | | И | Восстановление контраста (в монтажной программе), используя Lut или любые другие инструменты цветокоррекции | | | | 3 | 0,30 |
| | | И | Цветовой баланс между кадрами. | | | | 3 | 0,20 |
| 3 | Цветокоррекция мультикамеры | | | | | | | |
| | | И | Цветокоррекция мультикамеры: экспозиция. | | | | 3 | 0,50 |
| | | И | Цветокоррекция мультикамеры: цветовой тон. | | | | 3 | 0,50 |
| | | И | Цветокоррекция мультикамеры: контрастность | | | | 3 | 0,50 |
| | 4 Цветокоррекция монтажной фразы "Деталь" | И | Цветокоррекция мультикамеры: насыщенность | | | | 3 | 0,50 |
| | | И | Создание AAF или XML файла фильма в папке Color | | | | 3 | 0,50 |
| | | И | Сохранение файла .drp в папке Color (Фраза_Color, пример: Жизнь города_Color.drp). Настройка создания резервных копий проекта DaVinci в папке Backup. Создание папки и базы данных DaVinci в папке Color на русском языке (Фраза_Color, пример: Жизнь города_Color.) | | | | 3 | 0,50 |
| | | И | Чистка созданной таймлини в Resolve, остается только видео монтажной фразы в один трек. Без титров и гар/чёрного поля, без звука. | | | | 3 | 0,50 |
| | | И | Восстановление контраста и яркости кадров | | | | 3 | 0,50 |
| | | И | Использование корректирующей маски | | | | 3 | 0,50 |
| | | И | Трекинг маски | | | | 3 | 0,50 |
| | | И | 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 таймлини в монтажной программе | | | | 3 | 0,50 |
| Д | Создание титров | | | | | | | 5,70 |
| 1 | Титры начальные | | | | | | | |

| | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|--|--|--|--|---|------|-------------|
| | | И | Титры «глазание 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 первым экзактом. | | | | | 3 | 0,50 | |
| | | И | Титры начальные. Анимация (титры редактируемые, созданные только в Adobe After Effects, Motion, DaVinci Fusion) | | | | | 3 | 0,50 | |
| | | И | Титры начальные. Трекинг с привязкой к объекту на видео,двигающемся относительно рамки кадра (проверяется в программе создания титров) | | | | | 3 | 0,50 | |
| | | И | Титры начальные. Маскирование внутри титров, наличие маски, привязанной к форме объекта на видео (проверяется в программе создания титров) | | | | | 3 | 0,50 | |
| 2 | Титры на интервью | | | | | | | | | |
| | | И | 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) | | | | | 3 | 0,50 | |
| | | И | Титр на интервью. Цвет букв контрастен относительно фона за титрами, без теней. | | | | | 3 | 0,50 | |
| | | И | Титр на интервью. Не заходит на лицо героя | | | | | 3 | 0,50 | |
| | | И | Титр на интервью. Анимация (титры редактируемые, созданные только в Adobe After Effects, Motion, DaVinci Fusion) | | | | | 3 | 1,00 | |
| | | И | Титр на интервью. Маскирование внутри титров, наличие маски, привязанной к форме объекта на видео (проверяется в программе создания титров) | | | | | 3 | 1,00 | |
| 3 | Финальный титр | | | | | | | | | |
| | | И | 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 | | | | | 3 | 0,20 | |
| E | Работа со звуком | | | | | | | | | 6,30 |
| 1 | Работа со звуком (проверяется в Adobe Audition или DaVinci Fairlight) | | | | | | | | | |
| | | И | Создание OMF/AAF/XML файла всего видео (фильма). Для работы со звуком в программе Adobe Audition или DaVinci Fairlight. Название файла “Название фильма” в папке Audio. | | | | | 3 | 0,20 | |
| | | И | Резервные копии проекта в папке «Backup» | | | | | 3 | 0,20 | |
| | | И | Захлест файлов 10 секунд (frame handles) | | | | | 3 | 0,20 | |

| | | | | | | | | |
|---|--|---|--|--|--|--|---|------|
| | | И | Корректный трансфер монтажа. Мультитрек в Adobe Audition или DaVinci Fairlight идентичен монтажу, наличие видео дорожки внутри сессии | | | | 3 | 0,20 |
| | | И | Сохраненный проект мультитрека в Adobe Audition или DaVinci Fairlight в папке «Audio» с параметрами: частота дискретизации 48 кГц, 32 бита | | | | 3 | 0,20 |
| 2 | Технические требования к звуковому сопровождению | | | | | | | |
| | | И | При организации звука на таймлинии необходимо разместить звуковые дорожки в соответствии с типом звукового материала. При использовании нескольких дорожек одного типа добавить в конце названия последовательную нумерацию (нумерация дорожек на усмотрение участника) Обязательно создание всех типов звуковых дорожек - «Атмосферные шумы» (микрофон пушка, аудио рекордер) - запрещено использование встроенного микрофона в камере | | | | 6 | 0,20 |
| | | И | Речь» (микрофон-пушка, аудиорекордер). Голос героя или человека, с которым взаимодействует герой (диалоги). Не допускается присутствие записанного интервью на данной дорожке | | | | 6 | 0,20 |
| | | И | «Интервью» (микрофон петля, аудиорекордер). На данной дорожке остается исключительно интервью, без посторонних разговоров. | | | | 6 | 0,20 |
| | | И | - «Озвучивание» | | | | 6 | 0,20 |
| | | И | - «Переозвучивание» | | | | 6 | 0,20 |
| | | И | Создание Mix fader с название «Master Fader», с корректной маршрутизацией с пиковой амплитудой в -3 дБ | | | | 6 | 0,20 |
| | | И | Баланс звука по кадрам в пиковых значениях в диапазоне до 5 дБ. Разрешен звуковой переход/микширование (audio transition) | | | | 3 | 0,30 |
| | | И | Характеристики звука на готовом фильме: Кодек AAC, 48Khz, Stereo | | | | 2 | 0,30 |
| | | И | Обязательное наличие атмосферных шумов с места события для всех кадрах. Оценивается в программе Adobe Audition или DaVinci Fairlight. Уровень проверяется на каждой дорожке отдельно с отключением других. | | | | 3 | 0,30 |
| | | И | Уровень звука в пиковых значениях на речи и интервью от -3 до -12 дБ. | | | | 3 | 0,30 |
| | | И | Атмосферные шумы -9 до -24 дБ. | | | | 3 | 0,30 |
| | | И | Озвучивание -9 до -24 дБ. | | | | 3 | 0,30 |
| | | И | Переозвучивание -9 до -24 дБ. | | | | 2 | 0,30 |
| | | И | Чистая, разборчивая без помех, речь персонажей/героя. | | | | 3 | 0,20 |
| | | И | «Не рваные» СНХ и озвучивание (интонация и пауза). | | | | 2 | 0,30 |

| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|--|--|--|---|------|
| | | И | СНХ и синхронные шумы соответствуют видео. Отсутствие рассинхрона. Синхронный звук с видео на интервью, диалогах, шумах. Кроме общего плана на интершумах. Возможно переозвучивание (с соблюдением синхронности, проверяется по пикам и движению) | | | | 2 | 0,30 |
| | | И | 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 | | | | 2 | 0,30 |
| | | И | 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 | | | | 2 | 0,30 |
| 3 | Технические требования к готовому фильму с редактируемым звуком | | | | | | | |
| | | И | Экспорт звукового файла (аудио дорожки фильма) из программы Adobe Audition или DaVinci Fairlight. Формат WAV: 48 кГц, 24 бита, в корень папки "Audio", название "Название фильма".wav | | | | 6 | 0,20 |
| | | И | Создание "Аудио" таймлини в монтажной программе, идентичной итоговому фильму и основной таймлини, с синхронизированным звуковым файлом, экспортированным из Adobe Audition или DaVinci Fairlight | | | | 6 | 0,20 |
| | | И | Экспорт фильма из монтажной программы с таймлини "Аудио" с редактированным звуком из программы Adobe Audition. "Название фильма Фамилия участника Master" | | | | 6 | 0,20 |
| Ж | Композитинг | | | | | | | 4,60 |
| 1 | Композитинг. Соединение сцены 3D объекта со съемочным материалом. Делается в программе Davinci Fusion | | | | | | | |
| | | И | Создание 3D объекта в программе Agisoft Metashape pro. Сохранение проекта 3D объекта в .psx и папки проекта Metashape «Название фильма Compositing» в папке «Compositing» | | | | 6 | 0,20 |
| | | И | Экспорт файла с названием "Object_Hi" в формате obj, mtl, jpg в папку с названием "Hi_Poly" в папке "Compositing" в папке "Import" | | | | 6 | 0,20 |
| | | И | Высокополигональная модель 3D объекта при обзоре в 360 ° по осям X, Y, Z выглядит целостно (вершины верхней и нижней чанок, образующие общие точки, совмещены), без дыр, больших неровностей, артефактов вне объекта | | | | 3 | 0,50 |
| | | И | Создание из высокополигональной модели 3D объекта в программе Meshes низкополигональной модели, экспорт файла с названием "Object_Lo" в формате obj, в папку с названием "Lo_Poly" в папке "Compositing" в папке "Import" | | | | 3 | 0,40 |
| | | И | Количество полигонов составляет не более 20% от высокополигональной модели | | | | 3 | 0,40 |

| | | | | | | | | | |
|----------|--|---|---|---|---|--|--|---|--------------|
| | | И | Создание и сохранение проекта с названием "Object".blend в папке "Compositing" в папке "Import". Произведено "Запекание" текстуры - перенос текстуры с высокополигональной модели на низкополигональную модель. | | | | | 3 | 0,40 |
| | | И | Разрешение текстуры 4096x4096 в .png в папке "Lo_Poly" | | | | | 3 | 0,20 |
| | | И | В проекте "Object".blend у низкополигональной модели 3D объекта есть тень | | | | | 3 | 0,50 |
| | | И | Сохранение итога рендеринга низкополигональной модели 3D объекта с разрешением 1920x1080 в .png с названием «Композитинг» в папке "Compositing" в папке "Import" | | | | | 3 | 0,30 |
| | | И | Создание проекта в программе Davinci Resolve с названием «Название фильма_Compositing» | | | | | 3 | 0,10 |
| | | И | Сохранение файла .drp с названием – «Название фильма_Compositing» в папке «Compositing» в папке «Import». | | | | | 3 | 0,10 |
| | | И | Помещение изображения 3D объекта в сцену. В случае не добавления сцены с 3D объектом в фильм, Compositing не засчитывается | | | | | 3 | 0,20 |
| | | И | Трекинг 3D объекта в сцене - точный, без дерганий, соответствует движению камеры | | | | | 3 | 0,20 |
| | | И | При трекинге осуществляется перекрытие вставленного 3D объекта объектом из видео на переднем плане: из позиции полной видимости 3D объекта до позиции его частичного перекрытия объектом из видео | | | | | 3 | 0,40 |
| | | И | Свет на 3D объекте и его тень соответствует остальным объектам в сцене. Цветокоррекция 3D объекта соответствует сцене | | | | | 3 | 0,40 |
| | | И | Экспорт сцены с 3D объектом с названием "Master_Compos.MOV" в папку "Compositing" в папку "Import" в ProRes 422 HQ | | | | | 6 | 0,10 |
| 3 | Драматургия. Художественное качество работы | | | | | | | | 22,40 |
| 1 | Соответствие фильма питчингу | | | | | | | | |
| | | И | Наличие интервью героя | | Наличие интервью героя ("говорящей головы"), есть ответы минимум на 3 вопроса | | | 4 | 0,10 |
| | | И | Части закадрового текста связаны | | Части закадрового текста связаны | | | 4 | 0,10 |
| | | C | Соответствие логлайна фильма, представленного на питчинге, с сюжетом готового фильма | | | | | 4 | 0,40 |
| | | | | 0 | Не соответствует | | | | |
| | | | | 1 | Частичное представление логлайна в готовом фильме | | | | |
| | | | | 2 | Полностью соответствует | | | | |
| | | | | 3 | Выше стандарта индустрии | | | | |
| | | C | Художественная ценность названия фильма | | | | | 4 | 0,4 |
| | | | | 0 | Не соответствует | | | | |
| | | | | 1 | Частично соответствует готовому фильму | | | | |
| | | | | 2 | Полностью соответствует | | | | |
| | | | | 3 | Выше стандарта индустрии | | | | |

| | | | | | | | | |
|--|--|---|--|---|---|--|---|------|
| | | C | Раскрыт образ-характер героя представленного на Питчинге | | | | 4 | 1,00 |
| | | | | 0 | Не раскрыт | | | |
| | | | | 1 | Частично соответствует образу, представленному на питчинге | | | |
| | | | | 2 | Полностью раскрыт | | | |
| | | | | 3 | Выше стандарта индустрии | | | |
| | | C | Показаны сюжетно важные объекты и действия, относящиеся к снимаемой профессии и герою. | | | | 4 | 0,50 |
| | | | | 0 | Сюжетно важные объекты отсутствуют | | | |
| | | | | 1 | Показаны сюжетно-важные объекты | | | |
| | | | | 2 | Через объекты и действия раскрыт характер героя | | | |
| | | | | 3 | Выше стандартов киноиндустрии | | | |
| | | C | Применение драматургической схемы, предъявленной на Питчинге | | | | 4 | 0,50 |
| | | | | 0 | Не выполнено | | | |
| | | | | 1 | Представлено 1 или 2 элемента драматургической структуры | | | |
| | | | | 2 | Драматургическая схема представлена полностью | | | |
| | | | | 3 | Выше стандарта индустрии | | | |
| | | C | Выполнение задания "Общая тема для всех фильмов", представленная на питчинге. | | | | 4 | 0,30 |
| | | | | 0 | Не выполнено | | | |
| | | | | 1 | Упоминается, но не влияет на сюжет | | | |
| | | | | 2 | Единая тема вписывается в драматургию фильма | | | |
| | | | | 3 | Выше стандарта индустрии | | | |
| | | C | Реализация сцены 1 фильма, в форме рисованной раскадровки | | | | 4 | 1,00 |
| | | | | 0 | Не реализована или не представлена на питчинге | | | |
| | | | | 1 | Частично реализована. Совпадает от трех кадров | | | |
| | | | | 2 | Полностью реализована раскадровка | | | |
| | | | | 3 | Выше стандарта индустрии | | | |
| | | C | Реализация сцены 2 фильма, в форме 3D - превизуализации | | | | 4 | 1,00 |
| | | | | 0 | Не реализована или не представлена на питчинге | | | |
| | | | | 1 | Частично реализована. Точно представлены или герой, или его помещение | | | |
| | | | | 2 | Полностью реализована раскадровка | | | |
| | | | | 3 | Выше стандарта индустрии | | | |
| | | C | Реализация стилистических и сюжетных приемов в своем фильме из представленного примера документального кино (на выбор) | | | | 4 | 0,50 |
| | | | | 0 | Не реализована или не представлена на питчинге | | | |
| | | | | 1 | Частично реализована. Использует один представленный элемент | | | |
| | | | | 2 | Полностью реализован референс | | | |

| | | | | | | | | |
|---|---|---|--|---|---|--|---|------|
| | | | | 3 | Выше стандарта индустрии | | | |
| | | C | Выполнение задачи от жюри | 0 | Не выполнено | | 4 | 1,00 |
| | | | | 1 | Частичное выполнение задания | | | |
| | | | | 2 | Полное выполнение задания | | | |
| | | | | 3 | полное выполнение задания и предложено авторское уместное дополнение | | | |
| 2 | Художественное качество построения монтажных фраз | | | | | | | |
| | | C | Построение монтажной фразы "Работа" по драматургическому принципу | 0 | Не представлена монтажная фраза | | 5 | 1,00 |
| | | | | 1 | Монтажная фраза представлена, не влияет на сюжет фильма | | | |
| | | | | 2 | Монтажная фраза вписывается в сюжет фильма | | | |
| | | | | 3 | Выше стандарта индустрии | | | |
| | | C | Натюрморт из предметов героя (характеристика героя через предметный мир, от 5-ти предметов) | 0 | Отсутствует натюрморт или недостаточно предметов (менее 5-ти) | | 5 | 0,50 |
| | | | | 1 | Примитивная композиция натюрморта, не раскрывающая образ героя | | | |
| | | | | 2 | Используется сложное построение композиции построения натюрморта, раскрыт образ героя | | | |
| | | | | 3 | Выше стандарта индустрии | | | |
| | | C | Композиция кадров | 0 | Нарушение композиции кадра | | 5 | 0,50 |
| | | | | 1 | Примитивная форма композиции | | | |
| | | | | 2 | Применяются известные принципы построения кадра | | | |
| | | | | 3 | Выше стандарта индустрии | | | |
| | | C | Монтажные решения фильма | 0 | Визуальный монтажный брак | | 5 | 1,00 |
| | | | | 1 | Комфортный монтаж | | | |
| | | | | 2 | Комфортный монтаж с оригинальными решениями | | | |
| | | | | 3 | Выше стандарта индустрии | | | |
| | | C | Монтажная фраза «Жизнь города», натурная съемка. Не менее 5 кадров | 0 | Монтажная фраза отсутствует или не хватает кадров | | 5 | 0,20 |
| | | | | 1 | Монтажная фраза не вписывается в драматургию фильма | | | |
| | | | | 2 | Монтажная фраза вписывается в драматургию фильма | | | |
| | | | | 3 | Выше стандартов киноиндустрии | | | |
| | | C | Монтажная фраза не менее 5 кадров «Пространство и место действия героя» (адресный план, знакомство с местом). Без интервью | | | | 5 | 0,20 |

| | | | | | | | | |
|---|--|---|---|---|---|--|---|------|
| | | | | 0 | Монтажная фраза отсутствует или не хватает кадров | | | |
| | | | | 1 | Монтажная фраза не вписывается в драматургию фильма | | | |
| | | | | 2 | Монтажная фраза вписывается в драматургию фильма | | | |
| | | | | 3 | Выше стандартов киноиндустрии | | | |
| | | C | 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. | | | | 5 | 0,50 |
| | | | | 0 | Монтажная фраза отсутствует или не хватает кадров | | | |
| | | | | 1 | Монтажная фраза не вписывается в драматургию фильма | | | |
| | | | | 2 | Монтажная фраза вписывается в драматургию фильма | | | |
| | | | | 3 | Выше стандартов киноиндустрии | | | |
| 3 | Художественное качество оформления титров | | | | | | | |
| | | C | Дизайн титров. Начальные | | | | 5 | 0,50 |
| | | | | 0 | Нет титров, нарушена типографика | | | |
| | | | | 1 | Читаемый примитивный титр | | | |
| | | | | 2 | Привлекательный титр, вписывается в кадр | | | |
| | | C | Дизайн титров. Подпись на героях | | | | 5 | 0,50 |
| | | | | 0 | Нет титров, нарушена типографика | | | |
| | | | | 1 | Читаемый примитивный титр | | | |
| | | | | 2 | Привлекательный титр, вписывается в кадр | | | |
| | | | | 3 | Выше стандарта индустрии | | | |
| 4 | Художественное качество применения цветокоррекции | | | | | | | |
| | | C | Цветовое решение, цветокоррекция | | | | 5 | 1,00 |
| | | | | 0 | Отсутствует цветокоррекция или выполнена неестественно | | | |
| | | | | 1 | Частичная цветокоррекция, не полностью покрашен фильм | | | |
| | | | | 2 | Полная цветокоррекция, гармонирует с драматургией фильма | | | |
| | | | | 3 | Выше стандарта индустрии | | | |
| 5 | Художественное качество выполнения операторской работы | | | | | | | |
| | | C | Художественная ценность использования скоростной съемки | | | | 5 | 1,00 |
| | | | | 0 | Нет скоростной съемки | | | |
| | | | | 1 | Скоростная съемка не обоснована и не вписывается в концепцию фильма | | | |
| | | | | 2 | Скоростная съемка обоснована и вписывается в концепцию фильма | | | |
| | | | | 3 | Выше стандарта индустрии | | | |

| | | | | | | | | |
|--|--|---|--|---|---|--|---|------|
| | | C | Художественное обоснование приема "Полиэкран" | | | | 5 | 1,00 |
| | | | | 0 | Не используется | | | |
| | | | | 1 | полиэкран выявлен, но не несёт смысловой нагрузки или не вписывается в драматургию фильма | | | |
| | | | | 2 | уместное применение приема в фильме. Вписывается в драматургию и выглядит эстетично | | | |
| | | | | 3 | Выше стандарта индустрии | | | |
| | | C | Художественная ценность использования мультиэкспозиции | | | | 5 | 1,00 |
| | | | | 0 | Нет мультиэкспозиции | | | |
| | | | | 1 | Выявлена, но не несет смысловой нагрузки и не вписывается в драматургию фильма | | | |
| | | | | 2 | уместное применение приема в фильме. Вписывается в драматургию и выглядит эстетично | | | |
| | | | | 3 | Выше стандарта индустрии | | | |
| | | C | Художественная ценность использования Субъективной камеры. Субъективная камера. Прием, когда камера будет поставлена на точку зрения какого-либо участвующего в действии персонажа или предмета и начинает следить за развитием событий фильма глазами героя или предмета. | | | | 5 | 1,00 |
| | | | | 0 | Не выявлена | | | |
| | | | | 1 | Выявлена, но не несет смысловой нагрузки и не вписывается в драматургию фильма | | | |
| | | | | 2 | уместное применение приема в фильме. Вписывается в драматургию и выглядит эстетично | | | |
| | | | | 3 | Выше стандарта индустрии | | | |
| | | C | Ручная камера (слежение) | | | | 5 | 0,50 |
| | | | | 0 | Нет приема ручная камера (панорама слежения) | | | |
| | | | | 1 | Панорама слежения некомфортна для восприятия | | | |
| | | | | 2 | Панорама слежения комфортная и вписывается в концепцию фильма | | | |
| | | | | 3 | Выше стандарта индустрии | | | |
| | | C | Ручная камера (внутрикадровый монтаж) | | | | 5 | 0,50 |
| | | | | 0 | Нет приема ручная камера (внутрикадровый монтаж) | | | |
| | | | | 1 | Внутрикадровый монтаж некомфортен для восприятия | | | |
| | | | | 2 | Внутрикадровый монтаж комфортный и вписывается в концепцию фильма | | | |
| | | | | 3 | Выше стандарта индустрии | | | |
| | | C | Ручная камера (Переброска) | | | | 5 | 0,20 |
| | | | | 0 | Нет приема | | | |
| | | | | 1 | Панорама переброска некомфортна для восприятия | | | |

| | | | | | | | | | |
|---|---|---|--|---|---|--|--|---|--------|
| | | | | 2 | Панорама переброски комфортная и вписывается в концепцию фильма | | | | |
| | | | | 3 | Выше стандарта индустрии | | | | |
| | | C | Транстрэв. Движение камеры вдоль оптической оси объектива и плавного изменения его фокусного расстояния в обратном направлении. Фокус в течение всего кадра. | | | | | 5 | 1,00 |
| | | | | 0 | Не выявлено | | | | |
| | | | | 1 | Выявлен, но не несет смысловой нагрузки и не вписывается в драматургию фильма | | | | |
| | | | | 2 | уместное применение приема в фильме. Вписывается в драматургию и выглядит эстетично | | | | |
| | | | | 3 | Выше стандарта индустрии | | | | |
| | | C | Звуковое решение фильма | | | | | 5 | 1,00 |
| | | | | 0 | Нет звукового художественного решения фильма, затрудняет просмотр фильма, брак по звуку | | | | |
| | | | | 1 | Комфортный звук, не затрудняет просмотр фильма | | | | |
| | | | | 2 | Раскрыт звуковой художественный образ фильма | | | | |
| | | | | 3 | Выше стандарта индустрии | | | | |
| | | C | Операторское решение фильма | | | | | 5 | 0,50 |
| | | | | 0 | Отсутствует | | | | |
| | | | | 1 | Выявлено неточно | | | | |
| | | | | 2 | Эффектное операторское решение | | | | |
| | | | | 3 | Выше стандарта индустрии | | | | |
| 6 | Художественное качество выполнения хромакея | | | | | | | | |
| | | C | Художественная ценность использования статичного хромакея | | | | | 5 | 1,00 |
| | | | | 0 | Хромакей не использовался | | | | |
| | | | | 1 | Хромакей используется, не вписывается в драматургию фильма | | | | |
| | | | | 2 | Хромакей используется, вписывается в драматургию фильма | | | | |
| | | | | 3 | Выше стандарта индустрии | | | | |
| | | C | Художественная ценность использования динамичного хромакея | | | | | 5 | 1,00 |
| | | | | 0 | Хромакей не использовался | | | | |
| | | | | 1 | Хромакей используется, не вписывается в драматургию фильма | | | | |
| | | | | 2 | Хромакей используется, вписывается в драматургию фильма | | | | |
| | | | | 3 | Выше стандарта индустрии | | | | |
| | | | | | Итого | | | | 100,00 |

Перечень профессиональных задач

| | |
|---|--|
| 1 | Подготовительный период |
| 2 | Съемочный период |
| 3 | Монтажно-тонировочный |
| 4 | Драматургия |
| 5 | Художественное качество |
| 6 | Организация работы и управление |
| 7 | Компетенции в области коммуникаций и межличностных отношений |
| 8 | Компетенции в области охраны труда |
| 9 | Компетенции в области бережливого производства |