

Министерство культуры Российской Федерации  
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение  
высшего образования

**«ВСЕРОССИЙСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ  
КИНЕМАТОГРАФИИ ИМЕНИ С.А. ГЕРАСИМОВА» (ВГИК)**

---

Филиал ВГИКа в г. Хабаровске (Хабаровский край)

**УТВЕРЖДАЮ**

Проректор по учебно-методической работе ВГИКа

\_\_\_\_\_ И.В. Коротков

« \_\_\_\_ » \_\_\_\_\_ 2025 г.

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ  
«МУЛЬТИМЕДИА КАК СРЕДА ДЛЯ РЕАЛИЗАЦИИ  
ПРОДЮСЕРСКИХ ПРОЕКТОВ»**

**Специальность 55.05.04 Продюсерство**

**Специализация программы специалитета: Продюсер кино и телевидения**

**Форма обучения: очная**

Хабаровск, 2025 г.

Рабочая программа учебной дисциплины составлена на основании ФГОС ВО, утверждённого приказом Министерства образования и науки № 734 от 01 августа 2017 г. по направлению подготовки 55.05.04 «Продюсерство», одобрена на заседании кафедры анимации и компьютерной графики, согласована с деканом продюсерского факультета Л.А. Ланиной, начальником отдела по методической работе В.В. Атаманом, зав. библиотекой В.М. Шипулиной.

## СОДЕРЖАНИЕ

1. Цели и задачи освоения дисциплины
2. Место дисциплины в структуре образовательной программы
3. Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины
4. Объем дисциплины и виды учебной работы
5. Содержание дисциплины
  - 5.1. Разделы, темы дисциплины и виды занятий
  - 5.2. Содержание разделов, тем дисциплины
6. Перечень учебной литературы, необходимой для освоения дисциплины
  - Основная литература*
  - Дополнительная литература*
7. Перечень информационно-телекоммуникационных ресурсов, необходимых для освоения дисциплины
8. Перечень информационных технологий, используемых при осуществлении образовательного процесса по дисциплине
9. Описание материально-технической базы, необходимой для осуществления

### 1. Цели и задачи освоения дисциплины

*Цель* дисциплины «Мультимедиа как среда для реализации продюсерских проектов» – формирование продюсера нового поколения, обладающего теоретическими знаниями и практическими приемами работы в компьютерной технологии при ее постоянном развитии.

*Задачи дисциплины:*

– изучение практики формирования экранного пространства мультимедийного произведения с применением современных компьютерных средств для моделирования персонажей, объектов и фонов в технологии 3D и стоп-моушн;

– формирование навыков создания совместно с режиссёром мультимедиа художественных образов на экране в кино, на телевидении с использованием компьютерных технологий;

– ознакомление со способами использования в процессе создания фильма технических и технологических возможностей современного кинопроизводства, грамотной постановки задач техническим службам.

Освоение дисциплины направлено на подготовку продюсера, обладающего мастерством и теоретическими знаниями, необходимыми для работы в кино, на телевидении, в рекламных бюро, компьютерных студиях, CD- фирмах.

### 2. Место учебной дисциплины в структуре образовательной программы

Дисциплина «Мультимедиа как среда для реализации продюсерских проектов» относится к Обязательной части Блока 1. Дисциплины (модули), её изучение осуществляется на 5 курсе в 9 семестре.

Изучение дисциплины базируется на знаниях, умениях и практических навыках, полученных обучающимися в процессе изучения таких дисциплин специализации, как «Мастерство продюсера», «Организационно-экономический механизм функционирования организаций аудиовизуальной сферы», «Организация производства аудиовизуальной продукции», «Техника и технология кино», «Тенденции современного кинопроцесса».

### 3. Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины

Изучение дисциплины направлено на формирование у обучающихся универсальной УК-2 и общепрофессиональных ОПК-5, ОПК-6 компетенций (Табл. 1-2).

Таблица 1

Категория универсальных компетенций	Код и наименование универсальной компетенции	Код и наименование индикатора достижения универсальной компетенции
Разработка и реализация проектов	УК-2. Способен управлять проектом на всех этапах его жизненного цикла	УК-2.1. знает основные нормативные, правовые документы в области профессиональной деятельности; УК-2.2. знает технологию разработки и реализации творческого проекта, осуществляемого в рамках профессиональной деятельности;

		<p><b>УК-2.3.</b> знает закономерности создания художественного образа и технологии его реализации;</p> <p><b>УК-2.4.</b> умеет генерировать творческую идею (цель проекта) и формулировать на ее основе концепцию проекта (творческий замысел);</p> <p><b>УК-2.5.</b> умеет ставить и решать в соответствии с концепцией проекта взаимосвязанные задачи, обеспечивающие достижение поставленной цели;</p> <p><b>УК-2.6.</b> умеет осуществлять публичное представление проекта;</p> <p><b>УК-2.7.</b> владеет навыками разработки и реализации проектов в сфере профессиональной деятельности;</p> <p><b>УК-2.8.</b> владеет навыками выбора оптимальных решений для достижения цели проекта (творческого замысла) с учетом имеющихся ресурсов и в соответствии действующими правовыми нормами;</p> <p><b>УК-2.9.</b> владеет навыками организации творческо-производственного процесса.</p>
--	--	---

Таблица 2

Категория общепрофессиональных компетенций	Код и наименование общепрофессиональной компетенции	Код и наименование индикатора достижения общепрофессиональной компетенции
Профессиональная компетентность и самостоятельность	<b>ОПК-5.</b> Способен, пользуясь полученными знаниями в области культуры и искусства, навыками творческо-производственной деятельности, определять оптимальные способы реализации авторского замысла с использованием технических средств и технологий современной индустрии кино, телевидения, мультимедиа или исполнительских искусств	<p><b>ОПК-5.1</b> знает основные положения теории, истории и практики экранного искусства и других областей знаний</p> <p><b>ОПК-5.2.</b> знает специфику различных областей экранной культуры и исполнительского искусства</p> <p><b>ОПК-5.3.</b> умеет формировать стратегию и тактику воплощения проекта на основе знаний теории, истории и практики экранного искусства и других областей</p> <p><b>ОПК-5.4.</b> умеет определять сметную стоимость творческого проекта</p> <p><b>ОПК-5.5.</b> владеет навыками организации эффективного процесса работы над аудиовизуальным произведением, привлекая квалифицированных специалистов.</p>

Категория общепрофессиональных компетенций	Код и наименование общепрофессиональной компетенции	Код и наименование индикатора достижения общепрофессиональной компетенции
Профессиональное лидерство. Синтез художественных вкладов участников творческого процесса	<b>ОПК-6.</b> Способен руководить созданием и реализацией творческого проекта в рамках профессиональных компетенций, объединять работу субъектов творческо-производственного процесса для создания эстетически целостного художественного произведения	<b>ОПК-6.1.</b> знает систему формирования спроса и стимулирования сбыта аудиовизуального произведения <b>ОПК-6.2.</b> знает специфику функционирования первичные и вторичные рынки реализации аудиовизуальной продукции <b>ОПК-6.3.</b> умеет распознавать индивидуальные творческие характеристики авторов и создателей аудиовизуального произведения <b>ОПК-6.4.</b> умеет определять потенциал участников творческого коллектива <b>ОПК-6.5.</b> владеет навыками эффективного продвижения творческих проектов

#### 4. Объем дисциплины и виды учебной работы

Общая трудоемкость дисциплины составляет 3 зачетные единицы, 108 академических (81 астрономических) часов. Форма промежуточной аттестации: зачет – 9-й семестр.

Таблица 3

Вид учебной работы	Количество часов	
	Всего по уч. плану	В том числе по семестрам
<b>Работа с преподавателем (контактные часы):</b>	<b>68</b>	<b>9</b>
Теоретический блок:		
Лекции	<b>34</b>	34
Практический блок:		
Практические и семинарские занятия	<b>34</b>	34
<b>Самостоятельная работа</b>	<b>34</b>	34
<b>Форма промежуточной аттестации – зачет</b>	<b>6</b>	6
<b>ИТОГО:</b>	<b>Акад. час.</b>	<b>108</b>
	<b>З. е.</b>	<b>3</b>

## 5. Содержание дисциплины

### 5.1. Разделы, темы дисциплины и виды занятий

Таблица 4

Наименование тем	Количество часов			
	Всего	лек.	практ.	СРС
<b>Тема 1.</b> Вводное занятие. Знакомство с программой курса. Мультимедиа – синтез искусств	2	2	–	-
<b>Тема 2.</b> Основные понятия и проблемы, характеризующие искусство мультимедиа и особенности процесса, в котором оно создается	6	2	2	2
<b>Тема 3.</b> Особенности решения образа и пространства в мультимедийном проекте	6	2	2	2
<b>Тема 4.</b> Режиссер мультимедиа – история возникновения профессии. Изобразительного решения мультимедийного проекта	6	2	2	2
<b>Тема 5.</b> Телевидение и мультимедиа как СМИ	6	2	2	2
<b>Тема 6.</b> Изобразительная композиция в искусстве мультимедиа	6	2	2	2
<b>Тема 7.</b> Деятельность коллектива постановщиков (режиссера, оператора, художников) в подготовительный период	6	2	2	2
<b>Тема 8.</b> Деятельность коллектива постановщиков (режиссера, оператора, художников) в съемочный период	6	2	2	2
<b>Тема 9.</b> Единство стиля фильма в творческом решении каждого члена коллектива постановщиков	6	2	2	2
<b>Тема 10.</b> Связь мультимедиа с экранными искусствами, литературой, живописью, музыкой	6	2	2	2
<b>Тема 11.</b> Разработка идей мультимедийного образа. Разнообразие школ в анимации и мультимедиа	6	2	2	2
<b>Тема 12.</b> Поэтапная разработка изобразительного решения мультимедийного проекта	6	2	2	2
<b>Тема 13.</b> Режиссерский сценарий: технические, творческие, юридические и финансовые составляющие	6	2	2	2
<b>Тема 14.</b> Возможности современной цифровой камеры. Технические аспекты записи изображения и звука	6	2	2	2
<b>Тема 15.</b> Уточнение задач в ходе совместной работы со сценаристом, оператором и художником кино	6	2	2	2

Наименование тем	Количество часов			
	Всего	лек.	практ.	СРС
<b>Тема 16.</b> Освоение творческих методов создания выразительного решения мультимедийного проекта	8	2	3	3
<b>Тема 17.</b> Современные стилистические поиски. Моделирование пространства в компьютерной анимации	8	2	3	3
<b>Промежуточная аттестация – зачет</b>	6			
<b>ИТОГО:</b>	<b>108</b>	<b>34</b>	<b>34</b>	<b>34</b>

## 5.2. Содержание разделов, тем дисциплины

### Тема 1. Вводное занятие. Знакомство с программой курса.

#### Мультимедиа – синтез искусств

Значение изобразительной композиции и аудиовизуальных искусств в профессии режиссёра мультимедиа. Литература, живопись, графика, актерская игра, монтаж, трехмерное экранное пространство, звук. Режиссерская организация. Технологии и творчество. Медиаискусство: границы и перспективы. Цифровые технологии в современном искусстве. Роботизация и искусство: взаимосвязь и влияние. Искусство и виртуальная реальность: симбиоз или конфликт. Искусственный интеллект и творчество: сотрудничество или соперничество. Гравитация и пространство в искусстве: от классической перспективы до многомерности. Искусство и дополненная реальность: новые возможности и вызовы. Кинетическое искусство и интерактивные инсталляции. Симуляция и гиперреализм в живописи и скульптуре. Блокчейн и криптоарт: новый взгляд на цифровое искусство.

### Тема 2. Основные понятия и проблемы, характеризующие искусство мультимедиа и особенности процесса, в котором оно создается

Кино и мультимедиа как средство массового общения. Масштабность и камерность. Документализм, историзм и вымысел. Изучение основных понятий и проблем, характеризующих искусство мультимедиа, таких как интерактивность, иммерсивность, виртуальная реальность и другие. Анализ особенностей процесса создания мультимедийных проектов, включая этапы планирования, разработки, реализации, тестирования и презентации. Разработка рекомендаций и предложений по улучшению процесса создания мультимедийных проектов на основе анализа опыта ведущих студий и специалистов в этой области.

### Тема 3. Особенности решения образа и пространства в мультимедийном проекте

Творческие задачи режиссера и художника. Создание особого аудиовизуального пространства. Изучение особенностей решения образа и пространства в мультимедийных проектах, включая создание персонажей, локаций, визуальных эффектов и анимаций. Разработка методик и инструментов для создания образов и пространств в мультимедийных проектах с учетом современных трендов и технологий. Обучение студентов и начинающих специалистов работе с образами и пространством в мультимедийных проектах на основе разработанных методик и инструментов.



#### **Тема 4. Режиссер мультимедиа – история возникновения профессии.**

##### **Изобразительное решение мультимедийного проекта**

Изучение истории возникновения и развития профессии режиссера мультимедиа, анализ ключевых этапов и тенденций в этой области. Исследование основных аспектов изобразительного решения мультимедийных проектов, включая выбор стиля, композиции, цвета, освещения и других элементов, влияющих на восприятие проекта аудиторией. Разработка методических рекомендаций и обучающих материалов для подготовки режиссеров мультимедиа, учитывая специфику профессии и современные требования к таким специалистам.

##### **Тема 5. Телевидение и мультимедиа как СМИ**

Исследование особенностей телевидения как средства массовой информации и его влияния на развитие мультимедиа. Определение возможностей и ограничений мультимедиа по сравнению с телевидением, а также анализ перспектив их взаимодействия и взаимовлияния. Разработка стратегий интеграции мультимедиа и телевидения для создания уникальных и эффективных медиапроектов, учитывающих особенности каждого из этих видов СМИ.

##### **Тема 6. Изобразительная композиция в искусстве мультимедиа**

Формирование индивидуального стиля художника и режиссера. Решение образных задач. Творчество и технологические проблемы. Исторические проекты. Погружение в эпоху. Изучение основ изобразительной композиции и ее применения в искусстве мультимедиа, включая принципы построения кадра, размещение объектов в кадре, использование света и цвета. Разработка и тестирование различных композиционных решений для создания мультимедийных проектов, оценка их эффективности и воздействия на аудиторию. Выбор наиболее удачных композиционных решений на основе анализа обратной связи и тестирования прототипов мультимедийных проектов.

##### **Тема 7. Деятельность коллектива постановщиков (режиссера, оператора, художников) в подготовительный период**

Совместная работа членов творческой группы. Работа над режиссерским сценарием; определение жанра, стиля, художественного решения; изучение документального материала, определение спорных позиций; проработка персонажей; уточнение количества второстепенных персонажей, составление лимита затрат постановочных средств, сведение сметы; создание эскизов героев, второго плана, создание экспликации; утверждение эскизов к производству и начало изготовления материальной части проекта; проведение фото- и кинопроб, подготовка к началу съемочного периода.

##### **Тема 8. Деятельность коллектива постановщиков (режиссера, оператора, художников) в съемочный период**

Планирование и подготовка к съемкам: выбор локации, реквизита, костюмов, грима и других необходимых материалов. Проведение кастинга актеров и выбор тех, кто наилучшим образом подходит для исполнения ролей в фильме. Организация и проведение съемок, включая координацию работы актеров, съемочной группы и специалистов по пост-продакшну. Контроль за качеством съемки и монтажом отснятого материала, внесение корректировок в случае необходимости. Завершение работы над фильмом: окончательный монтаж, цветокоррекция, добавление спецэффектов и звуковой дорожки.

## **Тема 9. Единство стиля фильма в творческом решении**

### **каждого члена коллектива постановщиков**

Обсуждение и согласование стилистических решений между сценаристом, режиссером, оператором, художником и другими членами творческой группы. Формирование единого стиля фильма на основе выбранных стилистических решений и определение способов их реализации в рамках проекта. Разработка концепции и создание эскизов декораций, костюмов, реквизита и других элементов оформления фильма, соответствующих выбранному стилю. Подготовка технических заданий и определение требований к актерам, съемочной группе, специалистам по пост-продакшну и другим участникам проекта для обеспечения качественного воплощения стилистических решений. Контроль за соблюдением стилистических решений на всех этапах создания фильма, внесение корректировок и изменений в случае необходимости, обеспечение единства стиля в конечном продукте.

## **Тема 10. Связь мультимедиа с экранными искусствами, литературой, живописью, музыкой**

Исследование взаимосвязей и взаимовлияний мультимедиа с другими видами искусства, а также изучение возможностей их интеграции в рамках мультимедийного проекта. Определение наиболее подходящих форм и методов интеграции мультимедиа с другими искусствами для создания уникального и эффективного мультимедийного проекта. Разработка концепций и сценариев интеграции мультимедиа с другими искусствами, определение ключевых элементов и художественных приемов, которые будут использоваться в проекте. Создание прототипов интеграционных решений с использованием мультимедиа и других видов искусства, тестирование и оценка их эффективности для достижения поставленных целей проекта. Выбор оптимального интеграционного решения для мультимедийного проекта на основе результатов тестирования и анализа обратной связи от экспертов в области искусства и потенциальных пользователей.

## **Тема 11. Разработка идей мультимедийного образа.**

### **Разнообразие школ в анимации и мультимедиа**

Изучение различных анимационных техник и подходов к созданию мультимедийного образа, включая 2D, 3D, stop-motion, motion graphics и другие. Отбор наиболее подходящих техник и стилей анимации для реализации конкретной идеи мультимедийного проекта с учетом его целей и задач. Создание прототипа мультимедийного проекта в виде анимационного ролика или серии эскизов, отражающих основные идеи и образы проекта. Анализ и оценка прототипов с точки зрения их эффективности в передаче идеи проекта и в привлечении внимания аудитории. Выбор наиболее удачного прототипа для дальнейшей разработки мультимедийного проекта на основе анализа результатов тестирования и обратной связи от потенциальных пользователей.

## **Тема 12. Поэтапная разработка изобразительного решения мультимедийного проекта**

Исследование и анализ: на этом этапе проводится исследование темы проекта, анализ целевой аудитории, конкурентов и трендов в данной сфере. Формирование идеи и концепции: на основе проведенного анализа формулируется основная идея проекта и разрабатывается его концепция. Разработка сценария: создается сценарий мультимедийного проекта, который определяет структуру, последовательность и

содержание всех элементов проекта. Определение стилистики и визуальных решений: выбираются стилистические решения и определяются основные визуальные образы и элементы проекта. Подготовка 3D-моделей и текстур: разрабатываются 3D-модели и создаются текстуры для визуализации проекта. Анимация и моушн-дизайн: разрабатываются анимационные эффекты и моушн-графика для привлечения внимания аудитории и усиления эмоционального воздействия проекта.

### **Тема 13. Режиссерский сценарий: технические, творческие, юридические и финансовые составляющие**

Режиссёрский сценарий: это подробный план съёмки фильма, который включает в себя описание каждого кадра и последовательности кадров, а также указания по монтажу и звуковому сопровождению. Технические составляющие: включают в себя выбор камеры, объектива, освещения, фильтров и другого оборудования, необходимого для съёмки. Творческие составляющие: включают создание образов персонажей, выбор актёров, разработку костюмов, декораций и реквизита, а также написание сценариев, диалогов и т. д. Юридические составляющие: связаны с правами на интеллектуальную собственность, контрактами с актёрами, режиссёром, сценаристом и другими участниками проекта, а также с лицензированием музыки и других материалов, используемых в фильме. Финансовые составляющие: охватывают бюджет фильма, источники финансирования, планирование расходов, а также прогнозирование доходов от продаж билетов, товаров с символикой фильма и т. п.

### **Тема 14. Возможности современной цифровой камеры.**

#### **Технические аспекты записи изображения и звука**

Разрешение и мегапиксели: Современные цифровые камеры предлагают высокое разрешение, позволяющее получать изображения с высоким качеством деталей. Формат файлов: Цифровые камеры обычно сохраняют изображения в различных форматах, таких как JPEG, RAW или TIFF, каждый из которых имеет свои преимущества и недостатки. Автофокус и стабилизация изображения: Цифровые камеры имеют различные системы автофокусировки и стабилизации изображения, которые помогают получать более четкие и стабильные снимки. Баланс белого: Цифровые камеры позволяют настраивать баланс белого для коррекции цветовых тонов и получения более реалистичных изображений. Режимы съёмки: Цифровые камеры предлагают различные режимы съёмки, такие как автоматический, программный, приоритета выдержки и приоритета диафрагмы, которые позволяют контролировать процесс съёмки.

### **Тема 15. Уточнение задач в ходе совместной работы со сценаристом, оператором и художником кино**

Обсуждение и утверждение идеи фильма, сюжета и сценария с каждым из членов команды. Определение основных тем, идей и мотивов фильма, которые должны быть отражены в сценарии. Работа над структурой сценария, разделение на акты, сцены и эпизоды, определение основных конфликтов и поворотов сюжета. Обсуждение и согласование с оператором и художником-постановщиком визуальных образов и стилистики фильма. Работа над диалогами и репликами персонажей, уточнение характеров и мотивации героев. Обсуждение с художником по костюмам и гримеру образов персонажей, их внешности, одежды и аксессуаров. Работа над спецэффектами и компьютерной графикой.

## **Тема 16. Освоение творческих методов создания выразительного решения мультимедийного проекта**

Изучение основ композиции и колористики для создания гармоничного и эстетически привлекательного мультимедийного проекта. Применение принципов дизайна для разработки структуры и навигации мультимедийного проекта, а также для выбора оптимальных способов представления информации. Использование различных техник анимации и интерактивности для создания динамичного и увлекательного мультимедийного контента. Разработка пользовательского интерфейса и пользовательского опыта для обеспечения удобства и простоты использования мультимедийного проекта. Работа с аудио- и видеоконтентом для создания мультимедийных проектов, которые будут привлекать внимание и удерживать интерес аудитории.

## **Тема 17. Современные стилистические поиски.**

### **Моделирование пространства в компьютерной анимации**

Создание миров и существ, сочетающих в себе элементы реальности и фантастики, с использованием необычных форм, цветов и текстур. Применение ярких цветов, искаженных пропорций и забавных персонажей для создания веселых и запоминающихся анимаций. Использование ярких и насыщенных цветов, а также абстрактных форм и узоров для создания уникальных и привлекательных анимаций. Применение простых и чистых форм, приглушенных цветов и минимального количества деталей для создания элегантных и сдержанных анимаций.

### **Занятия с применением инновационных форм**

При обучении применяются следующие инновационные формы обучения:

- проблемная лекция,
- лекция-визуализация,
- лекция-консультация, видеолекция,

Проводятся учебные просмотры сцен из художественных и анимационных фильмов с целью разбора правильности их выполнения с точки зрения построения принципов компьютерной графики и выявления сильных и слабых сторон современных кинематографических технологий.

## **6. Перечень учебной литературы, необходимой для освоения дисциплины**

### *Основная литература*

1. Кривуля Н. Аниматология: эволюция мировых аниматографий. – М.: Аметист, 2012. – 779 с. – ISBN 9785990346734.
2. Хитрук Ф. Профессия – аниматор: В 2-х тт. – Т. 1–2. – М.: Гаятри, 2008, ISBN 9785968901378.
3. Пшеничная И., Солин А. Задумать и нарисовать мультфильм. – М.: ВГИК, 2014. – 300 с. – ISBN 9785871491652.
4. Коноплёв Б. Основы кинопроизводства / В. С. Богатова. – 2-е изд. – М.: Искусство, 1975. – 448 с.
5. Соколов А.Г. Монтаж: телевидение, кино, видео: Учебник/Ч. 1-я / 2-е изд. – М.: А.Дворников, 2000. – 242 с. – ISBN 978-5-7205-1967-4.
6. Соколов А.Г. Монтаж: телевидение, кино, видео: Учебник/Ч. 3-я. – М.: А.Дворников, 2003 г. – 206 с. – ISBN 978-5-9900144-1-4.
7. Утилова Н.И. Монтаж: Учебное. пособие для студентов вузов. – М.: Аспект Пресс, 2004. – 171 с. – (Серия «Телевизионный мастер-класс»).

### *Дополнительная литература*

1. Price, D. A. The Pixar Touch: The making of a Company (1st ed.). New York: Alfred A. Knopf, 2008. — 137 p. — ISBN 9780307265753.
2. Catmull, E., Wallace A. Creativity Inc.: Overcoming the Unseen Forces That Stand in the Way of True Inspiration. New York: Random House, 2014. — 320 p. — ISBN 9780812993011.
3. Masson, T. CG101: A Computer Graphics Industry Reference (2nd ed.). Williamstown, MA: Digital Fauxtography, 2007. — 500 p. — ISBN 9780977871001.
4. Beane, A. 3D Animation Essentials. Indianapolis, Indiana: John Wiley & Sons, 2012. — 352 p. — ISBN 9781118147481.
5. Menache, A. Understanding Motion Capture for Computer Animation (2nd ed.). Burlington, MA: Morgan Kaufmann, 2010. — 276 p. — ISBN 9780123814968.

### **7. Перечень информационно-телекоммуникационных ресурсов, необходимых для освоения дисциплины**

Обучающимся обеспечен доступ к электронно-библиотечным системам: «Айбукс» (<https://ibooks.ru/home.php?routine=bookshelf>), «Юрайт» (<https://biblio-online.ru/>), «Лань» (<https://e.lanbook.com/>), Электронная информационно-образовательная среда (ЭИОС) ВГИКа. Подробная информация о постоянно пополняемом объеме электронных информационных ресурсов ВГИК доступна на сайте университета: <http://www.vgik.info/library/information/>

### **8. Перечень информационных технологий, используемых при осуществлении образовательного процесса по дисциплине**

Перечень информационных технологий включает:

- Операционная система Microsoft Windows 10 Enterprise 2016 LTSC W10ENTLTSPUPGRD 2016 ALN Upgrd MVL 3Y Enterprise BuyOut
- Операционная система (ОС) Microsoft Windows 10 Pro для рабочих станций
  - (Microsoft Windows 10 Pro for Workstations)
  - Программное решение OptiTrack Motive: Body
  - (Optical motion capture software)
  - Комплект программного обеспечения пакетов Autodesk Maya (Education License), Autodesk MotionBuilder (Education License), Autodesk 3ds Max (Education License), Autodesk Mudbox (Education License)
  - Комплект программного обеспечения Adobe Creative Cloud – All Apps
  - (Education Named license для академических организаций)
  - Офисный пакет Microsoft 365 (Microsoft Office 365)

### **9. Описание материально-технической базы, необходимой для осуществления образовательного процесса по дисциплине**

#### **Виртуальная студия**

Интернет-медиа энкодер Haivision серии KB - 1

Многофункциональная Приёмопередающая Платформа STREAMHUB (AVIWEST) – 1

Анализатор спектра – Дециматор Portable Decimator D4 (Calian Group Ltd.) – 1

Устройства для потоковой передачи видео, трансляции корпоративных собраний, видеозаписи учебных процессов, работы IP-телевидения - 1

Студийный стол - 1

Стол-стул-трансформер -20  
Монтажный стол -1  
Видеокамера – 2  
Набор демонстрационного оборудования  
Видеоконференцсвязь  
Учебно-наглядные пособия