

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

_____ И. В. Коротков

« ____ » _____ 2025 г.

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ
«СОВРЕМЕННЫЕ МУЛЬТИМЕДИА-ПРОГРАММЫ»**

Специальность 54.05.03 ГРАФИКА

**Специализация программы специалитета: Художник анимации и
компьютерной графики**

Форма обучения: очная

Хабаровск, 2025 г.

Рабочая программа учебной дисциплины составлена на основании ФГОС ВО, утверждённого приказом Министерства образования и науки от 13.08.2020 N 1013 по специальности 54.05.03 Графика (уровень специалитета), одобрена на заседании кафедры анимации и компьютерной графики, согласована с директором Института анимации и цифровых технологий Е.Г. Яременко, 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
6. Самостоятельная работа обучающихся
7. Перечень учебной литературы, фильмография, необходимые для освоения дисциплины
 - Основная литература*
 - Дополнительная литература*
 - Интернет-источники*
8. Перечень информационно-телекоммуникационных ресурсов, необходимых для освоения дисциплины
9. Перечень информационных технологий, используемых при осуществлении образовательного процесса по дисциплине
10. Описание материально-технической базы, необходимой для осуществления образовательного процесса по дисциплине

1. Цели и задачи освоения дисциплины

Основная цель – подготовка обучающихся к чёткому пониманию принципов работы комбинирования различных сред – мультимедиа для кино- видео, теле-интерактивных и анимационных проектов. Мультимедиа (что дословно означает «многосрединное») в кино и анимации, позволяет создавать ранее невозможные кадры путём комбинирования отдельных сред (разного вида анимацию, компьютерную графику, отснятый кино- видеоматериал) между собой в единую законченную мультисреду.

Умение создавать мультимедиа-контент – сегодняшняя необходимость, диктуемая современными тенденциями развития нынешних технологий в кинематографии, анимации, телепередачах, рекламных роликах, документальных фильмах и других проектах. Умение создавать и гибко работать с многообразием творческих сред и грамотно их комбинировать, добавляет огромный плюс к возможностям и инструментарию будущего специалиста, что, в свою очередь, делает его востребованным в широкой области работы с компьютерной графикой и реально отснятым материалом.

Задачи дисциплины:

- обучить студентов владению соответствующим программным обеспечением для создания и работы с мультимедиа-контентом;
- научить студентов создавать качественную мультисреду путём умелого соединения разных сред в единое целое;
- выработать и развить умение обучающихся улавливать приёмы технической постановки современного кадра;
- развить понимание и владение современными инструментами для решения разного рода технических задач, связанных с созданием мультимедийного контента;
- применять на практике современные знания, востребованные на современных студиях.

2. Место дисциплины в структуре образовательной программы

Дисциплина «Современные мультимедиа-программы» является факультативной, её изучение осуществляется на 4 курсе в 8 семестре.

Для освоения данной дисциплины необходимы знания, умения и навыки, формируемые следующими дисциплинами: «Изобразительное решение мультимедийного произведения», «Программное обеспечение и аппаратные средства», «Техника и технология медиапроизводства».

3. Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины

Изучение дисциплины направлено на формирование у обучающихся профессиональной компетенции ПКО-3 (Табл. 1).

Таблица 1

Наименование категории профессиональной компетенции	Код и наименование профессиональной компетенции выпускника	Индикаторы достижения профессиональной компетенции
Анализ отечественного и зарубежного опыта, профессиональные стандарты	ПКО-3. Владеет художественными средствами и методами, способен использовать их для создания синтетического образа, фиксируемого в окончательной композиции произведения в области анимации и компьютерной графики, предназначенного для зрителя	ПКО-3.1. Знает основные явления и процессы в анимации и компьютерной графике, причинно-следственные связи и их взаимодействия; ПКО-3.2. Знает методы организации творческого процесса художника анимации и компьютерной графики ПКО-3.3. Организует насыщенный художественными поисками, продуктивный процесс создания визуального ряда произведений в области анимации и компьютерной графики

4. Объём дисциплины и виды учебной работы

Общая трудоемкость дисциплины составляет 2 зачетные единицы, 72 академических (54 астрономических) часа. Форма промежуточной аттестации – зачет.

Таблица 2

Вид учебной работы	Количество часов		
	Всего	В том числе по семестрам	
Работа с преподавателем (контактные часы):	64		64
Лекции	–		–
Практические и семинарские занятия	64		64
Самостоятельная работа	2		2
Форма промежуточной аттестации – зачет	6		6
ВСЕГО	Акад. час.	72	72
	З. е.	2	2

5. Содержание дисциплины

5.1. Разделы, темы дисциплины и виды занятий

Таблица 3

Название тем	Общая трудоемкость, час.	В том числе:	
		Практ. зан.	Самост. работа
Тема 1. Понятие «мультимедиа»	2	2	–
Тема 2. Обзор некоторых мультимедиа программ	4	4	–

Название тем	Общая трудо- емкость, час.	В том числе:	
		Практ. зан.	Самост. работа
Тема 3. Технологии, содержащие принцип мультимедиа	4	4	–
Тема 4. Мультимедиа-контент	4	4	–
Тема 5. Интерактивный мультимедиа-контент	4	4	–
Тема 6. Базовые принципы сведения различных сред в мультимедиа-контент	4	4	–
Тема 7. Разработка обучающимися собственного мультимедиа-контента и мультимедиа-проектов	6	4	2
Тема 8. Внедрение в видеоматериал виртуальных объектов.	4	4	–
Тема 9. Работа с видеоматериалом, отснятым на хромакее	4	4	–
Тема 10. Работа с 3D-элементами.	4	4	–
Тема 11. Моушн-дизайн и бродкаст дизайн	4	4	–
Тема 12. Инфографика	4	4	–
Тема 13. Базовый композитинг и обработка отрендеренного 3D-изображения	4	4	–
Тема 14. Видеоигры дополненной реальности	4	4	–
Тема 15. Мультимедиа в игровом кино	4	4	–
Тема 16. Мультимедиа в неигровом кино	3	3	–
Тема 17. Индивидуальный подход. Ответы на вопросы	3	3	–
Промежуточная аттестация - зачет	6		
ИТОГО	72	64	2

5.2. Содержание дисциплины

Тема 1. Понятие «мультимедиа»

Значение и расшифровка термина «мультимедиа». Применение в современных индустриях.

Тема 2. Обзор некоторых мультимедиа-программ

Обзоры программ по созданию мультимедиа-контента. Работа с мультимедиа и кино и анимации.

Тема 3. Технологии, содержащие принцип мультимедиа

Разбор приёмов, в кино, анимации и иного рода контента, где используется техники мультимедиа.

Тема 4. Мультимедиа-контент

Просмотр со студентами соответствующего мультимедиа-контента.

Тема 5. Интерактивный мультимедиа-контент.

Просмотр со студентами соответствующего интерактивного мультимедиа-контента.

Тема 6. Базовые принципы сведения различных сред

в мультимедиа-контент

Принципы сведения разного рода материалов в единый законченный кадр.

Тема 7. Разработка обучающимися собственных мультимедиа-контента и мультимедиа-проектов

Применение обучающимися полученных знаний в учебных работах. Технический контроль в работах обучающихся.

Тема 8. Внедрение в видеоматериал виртуальных объектов

Настройка автоматического отслеживания перемещения камер и объектов на отснятом материале. Внедрение искусственных объектов в сцены с движущейся камерой.

Тема 9. Работа с видеоматериалом, отснятым на хромакее

Удаление фона за объектами съёмки. Создание собственного фона (декораций) за объектами съёмки. Разбор частых ошибок при съёмке хромакейных сцен.

Тема 10. Работа с 3D-элементами

Базовые принципы создания трёхмерных объектов. Работа с трёхмерными слоями. Объединение элементов разных сред в единую законченную композицию.

Тема 11. Моушн-дизайн и бродкаст дизайн

Погружение в теорию и практику дизайна рекламы, телепередач и концертного оформления.

Тема 12. Инфографика

Основы создания инфографики. Применение инфографики в научно-популярных, документальных и других средах.

Тема 13. Базовый композитинг и обработка отрендеренного 3D-изображения

Сведение отрендеренных слоёв в единый кадр. Работа с масками. Работа с альфа-каналами. Работа с прекомпозициями. Рендер секвенции.

Тема 14. Видеоигры дополненной реальности

Применение мультимедиа-технологий в видеоиграх дополненной реальности.

Тема 15. Мультимедиа в игровом кино

Погружение в производство визуальных эффектов для кино (VFX). Создание простейших собственных визуальных эффектов студентами в своих учебных фильмах.

Тема 16. Мультимедиа в неигровом кино

Применение технологий мультимедиа в роли средств выразительности в документальном и научно-популярном жанрах. Реконструкция событий, инфографика, комбинированные кадры и иные средства усиления выразительности.

Тема 17. Индивидуальный подход. Ответы на вопросы

Поиск решений вместе со студентами их технических задач при работе с мультимедиа-технологиями для собственных учебных фильмов. Подход к задаче. Ответы на вопросы.

6. Самостоятельная работа обучающихся

Самостоятельная работа подразумевает выполнение творческих заданий, основной задачей которых является формирование практических навыков работы в преподаваемых компьютерных программах.

Основными видами творческих работ является создание статических композиций, видеопрезентаций и коротких анимационных сцен, выполненных с помощью изучаемых по данной программе компьютерных программ.

Примеры творческих заданий

- Решение технически сложных сцен в их собственных учебных фильмах.
- Объединение различных сред в единую законченную среду.

7. Перечень учебной литературы, необходимой для освоения дисциплины

Основная литература

1. Петров А.А. Классическая анимация. Нарисованное движение: Учебное пособие. – М.: ВГИК, 2009.
2. Смолянов Г.Г. Анатомия и создание образа персонажа в анимационном фильме: Учебное пособие. – М.: ВГИК, 2005.

Дополнительная литература

1. Маров М. 3ds max 5: новые возможности: Учебный курс. – СПб.: Питер, 2003.
2. Маров М. 3D Studio MAX 3: Учебный курс – СПб.: Питер, 2000.
3. Евсеев Г. Maya 3.0 Трехмерная графика и анимация. – М.: ДЕСС-КОМ, 2001.
4. Грибов Д.Е. Macromedia Flash 4. Интерактивная веб-анимация. – М.: ДМК Пресс, 2000.
5. Холмский Е.Г. Maya 3.0 Моделирование и анимация. – М.: Солон-Р, 2001.
6. Флеминг Б. Создание трехмерных персонажей. 3D для дизайнеров. – М.: ДМК Пресс, 1999.

Интернет-источники

1. <https://videosmile.ru/>
2. <https://www.videocopilot.net/>
3. <https://www.autodesk.ru/>
4. Верстак В. «3ds Max 2009. Секреты мастерства.
5. <http://avidreaders.ru/book/3ds-max-2009-sekrety-masterstva.html>
6. Самоучитель 3ds Max 2018
7. <http://www.bhv.ru/books/book.php?id=199638>
8. 3ds Max. Трехмерное моделирование и анимация на примерах (+Видеокурс на CD)
9. <http://www.bhv.ru/books/book.php?id=184148>
10. <https://www.litres.ru/kollektiv-avtorov/adobe-after-effects-cc-7926933/>
11. <https://www.litres.ru/kollektiv-avtorov/adobe-photoshop-cc-7927418/>

8. 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/>

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

Операционная система Microsoft Window 10 Enterprise 2016 LTSB
WINENTLTSBUPGRD 2016 ALN Upgrd MVL 3Y Enterprise BuyOut

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

Перечень необходимого материально-технического обеспечения для реализации рабочей программы дисциплины включает: аудитории, оснащенные учебной мебелью, видеопроекторным оборудованием для презентаций, компьютером, экраном, мультимедийным оборудованием, настольными лампами, библиотеку, компьютерные классы.