

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 ДИСЦИПЛИНЫ
«ТЕХНИКА И ТЕХНОЛОГИЯ МЕДИАПРОИЗВОДСТВА»**

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**
 - 5.2. Содержание разделов, тем дисциплины**
- 6. Самостоятельная работа обучающихся**
- 7. Перечень учебной литературы, необходимой для освоения дисциплины**
- 8. Перечень информационно-телекоммуникационных ресурсов, необходимых для освоения дисциплины**
- 9. Описание материально-технической базы, необходимой для осуществления образовательного процесса по дисциплине**

1. Цели и задачи освоения дисциплины

Дисциплина «Техника и технология медиапроизводства» изучает сущность и специфику медиапроизводства как синтеза художественно творческой, технико-технологической и организационной деятельности по созданию анимационного, интерактивного проекта.

Задачи дисциплины: дать представление о базовых вопросах, связанных с созданием проекта от начальной идеи до окончательного воплощения на экране, раскрыть особенности различных видов и форматов, сформировать ясное понимание обучающимися основных этапов создания медиапроекта, практическое понятийное освоение аппаратной части, используемой при создании проекта.

2. Место дисциплины в структуре образовательной программы

Дисциплина относится к Обязательной части Блока 1. Дисциплины (модули) и преподается на 3 курсе в 5-м семестре.

3. Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины (модуля)

Изучение дисциплины направлено на формирование у обучающихся профессиональных компетенций ПКО-1, ПКО-3 (Табл. 1).

Таблица 1

Наименование категории (группы) компетенций	Код и наименование компетенций выпускника	Индикаторы достижения профессиональной компетенции
Анализ отечественного и зарубежного опыта, профессиональные стандарты	ПКО-1. Способен использовать специализированные цифровые технологии, интерпретировать и применять данные, информацию и цифровой контент в профессиональной деятельности	ПКО-1.1 Умеет использовать специализированные цифровые технологии в профессиональной деятельности ПКО-1.2 Владеет навыками интерпретации и применения данных, информации и цифрового контента в профессиональной деятельности
	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. Объем дисциплины и виды учебной работы

Общая трудоемкость дисциплины составляет 2 зачетные единицы, 72 академических (54 астрономических) часа. Форма промежуточной аттестации – зачет в 5-м семестре.

Таблица 2

Вид учебной работы	Количество часов		
	Всего по уч. плану	В том числе по семестрам	
		5	6
Работа с преподавателем (контактные часы):	52	52	–
Теоретический блок:			
Лекции	16	16	–
Практический блок:			
Практические и семинарские занятия	36	36	–
Самостоятельная работа	14	14	–
Форма промежуточной аттестации – зачет с оценкой	6	6	–
ВСЕГО	Акад. час.	72	–
	З. е.	2	–

5. Содержание дисциплины

5.1. Разделы, темы дисциплины и виды занятий

Таблица 3

Название тем	Общая трудоемкость, час.	Виды учебных занятий	
		Контакт. работа	Самост. работа
Тема 1. Индустрия интерактивных медиа	6	5	1
Тема 2. Студии и компании, занятые производством медиапродукции	6	5	1
Тема 3. Организационно-производственная деятельность по созданию медиапродукции	7	6	1
Тема 4. Препродакшн	7	6	1
Тема 5. Продакшн	8	6	2
Тема 6. Постпродакшн	8	6	2
Тема 7. Авторские программы по созданию интерактивных аудио медиа	8	6	2
Тема 8. Специфика производства различных видов медиапродукции	8	6	2
Тема 9. Реализация проекта	8	6	2
Форма промежуточной аттестации зачет	6		
ИТОГО	72	52	14

5.2. Содержание тем дисциплины

Тема 1. Индустрия интерактивных медиа

Место интерактивных медиа в индустрии развлечений. Общая характеристика медиaproстранства. Процессы глобализации и интеграции,

влияющие на особенности производства интерактивных медиа. Понятие кроссмедиа. Интернет как основной канал коммуникации.

Тема 2. Студии и компании, занятые производством медиапродукции

Общая характеристика студии: структура студии, отделы, кадровый состав, техническое оснащение. Ведущие профессии, участвующие в создании интерактивного проекта. Круг профессиональных обязанностей и специфика работы в медиаиндустрии сценариста, режиссёра, продюссера, оператора, фотографа, художника-постановщика, звукорежиссёра, композитора, художника-аниматора, программиста и др.

Тема 3. Организационно-производственная деятельность по созданию медиапродукции

Задачи и функции разработчиков на различных этапах создания интерактивного проекта. Взаимодействие продюссера, главного менеджера с различными членами творческого коллектива. Подчинение технических средств и технологии реализации медиапродукции. Этапы проектирования медиаролдукции: замысел, техническое задание, эскизный проект, черновой проект, технологический проект, макетирование, испытания и т.д.

Тема 4. Препродакшн

Планирование работ по созданию медиапродукции исходя из бюджета проекта. Разработка календарного плана производства визуальных эффектов. Управление производственными процессами разработки проекта. Работа в подготовительный период: утверждение заявки, написание сценария интерактивного проекта, режиссёрская разработка, создание раскадровок, разработка эскизов персонажей и среды, создание аниматика, планирование сложных спецэффектов в период препродакшн.

Тема 5. Продакшн

Организационно-производственная деятельность в период продакшн. Подбор и разработка технико-технологических средств, необходимых для реализации проекта: Программный комплекс, оборудование съёмочных площадок и павильонов Motion Capture. Руководство коллективом специалистов по созданию медиапродукции. Съёмка необходимых видеоматериаллов, фотографий. Захват движения и трёхмерное сканирование. Запись на площадке звука. Методика и практика работы с композитором

Тема 6. Постпродакшн

Монтаж видеоматериала. Создание визуальных эффектов. Работа со звуком (озвучание, запись речи, шумов, запись музыки, сведение фонограмм). Разработка, просмотр и тестирование контента.

Тема 7. Авторские программы по созданию интерактивных аудио медиа

Adobe Audition, Magix Samplitude Pro X, Avid ProTools 10 и их аналоги. Возможности и особенности программ, достоинства и недостатки.

Тема 8. Специфика производства различных видов медиапродукции

Особенности производства различных видов медиапродукции: гипервидео, web проектов.

Тема 9. Реализация проекта

Способы реализации медиапродукции в зависимости от её вида. Создание технической базы для реализации и поддержки проекта.

6. Самостоятельная работа обучающихся

Самостоятельная работа обучающихся включает изучение основной и дополнительной литературы, выполнение творческих заданий по формированию практических навыков работы в преподаваемых компьютерных программах, подготовку к зачету с оценкой.

7. Перечень учебной литературы, необходимой для освоения дисциплины

Основная литература:

- Ефимов А.П., Никонов А.В., Сапожков М.А., Шоров В.И. Акустика/ Под ред. М.А. Сапожкова. – М.: Радио и связь, 1989.
- Алдошина И. Основы психоакустики. Часть 2. Нелинейные свойства слуха//Звукорежиссер, 1999, №7.
- Алдошина И. Основы психоакустики, Часть 3. Слуховой анализ консонансов и диссонансов// Звукорежиссер, 1999, № 9.
- Алдошина И. Основы психоакустики. Часть 5. Бинауральный слух// Звукорежиссер, 2000, № 1.
- Алдошина И. Основы психоакустики. Часть 6. Слуховая маскировка// Звукорежиссер, 2000, № 2.
- Алдошина И. Основы психоакустики. Часть 7. Слуховая маскировка-2//Звукорежиссер, 2000, №3.
- Алдошина И. Основы психоакустики. Часть 8. Слуховые пороги, часть 1// Звукорежиссер, 2000, № 4.
- Акимов П., Сенин А., Соленов В. Сигналы и их обработка в информационных системах.
- Ахмед Н., Рао К.Р. Ортогональные преобразования при обработке цифровых сигналов/ Пер с англ. /Под ред. И.Б. Фоменко. – М.: Связь, 1980.
- Бедняков М. Звуковые платы Yamaha //Компьютер Пресс, 1997, № 1.
- Бедняков М. Знакомьтесь – AXI SOUND 64//Подводная лодка, 1998, № 3.
- Богатырь А. Почти профессиональный звук по любительской цене// PC MAGAZINE/RUSSIAN EDIT, 1996, № 11.
- Болгов А Компьютер и музыкальный синтезатор. Синтезатор Yamaha CS1x// Компьютер ИНФО, 1997, № 8(71).
- Браун Р. Искусство создания танцевальной музыки на компьютере/Пер с англ.
- Новосельский А. Лучше один раз услышать. Звук и компьютер// Компьютеры + прогр , 1996, № 9.
- Обломкин С. Fruity Loops 3 0 – это уже не игрушка// Магия ПК, 2001, № 4.
- Орган во времени и пространстве// Наука и жизнь, 1992, № 1.
- Шпунт Я. До чего дошла наука // Компьютер и жизнь, 1998, № 8.
- Щербина В.И. Цифровая звукозапись. – М.: Радио и связь, 1989.
- Эйткен П., Джерал С. Visual C++для мультимедиа. – Киев: «КОМИЗДАТ», 1996.

Яковлев А. «Загружается звук»// Компьютерра, 1999, № 8.

Яковлев А. Сам себе дирижер//Домашний компьютер, 1999, № 7, 8.

Дополнительная литература

Кулешов Л. Уроки кинорежиссуры. – М., 1999.

Лотман Ю. Семиотика кино и проблемы киноэстетики. – СПб., 2000.

Нисбет А. Звуковая студия. Техника и методы использования. – М.: Связь, 1979.

Розенталь А. Создание кино и видеофильмов как увлекательный бизнес. – М: Триумф, 1996.

Теплиц Е. Кино и телевидение в США. – М., 1996.

Феллини Ф. Деталь фильм. – М.: Искусство, 1984.

Чаплин Ч. О себе и своем творчестве /В 2-х тт. – М.: Искусство, 1990.

Фильмы для самостоятельного просмотра и анализа звукового оформления

«Форест Гамп» (реж .Р. Земекис)

«Зелёная миля»

«Планета обезьян» (историческая антология)

«Война и Мир» (реж. Бондарчук)

«Эффект бабочки»

«Алладин»

«Амели»

«Пианино»

«8 с половиной» (реж .Феллини)

«Ромео и Джульетта» (реж. Дзиферелли)

«Часы»

«Властелин колец»

«Неизвестный»

«Маленький Николя»

«Параллельные миры»

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://bibli-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. Описание материально-технической базы, необходимой для осуществления образовательного процесса по дисциплине

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