

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: 55.05.01 Режиссура кино и телевидения**

**Специализация: Режиссер мультимедиа**

**Форма обучения: очная**

Хабаровск, 2025 г.

Рабочая программа учебной дисциплины составлена на основании ФГОС ВО, утверждённого приказом Министерства образования и науки № 733 от 01 августа 2017 г. по направлению подготовки 55.05.01 «Режиссура кино и телевидения», 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 2 курсе в 3-м семестре.

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

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

Таблица 1

Наименование категории (группы) компетенций	Код и наименование компетенций выпускника	Индикаторы достижения профессиональной компетенции
<i>Тип задач: художественно-творческий</i>		
Руководство и организация творческого и технологического процесса создания мультимедиа проекта	<b>ПК-1.</b> Способен и готов к созданию по собственному замыслу мультимедийного произведения различной тематической или жанровой направленности в широком диапазоне современных информационно-коммуникационных технологий, "Интернет"- ресурсов и веб-контента	<i>Знает:</i> <b>ПК-1.1</b> современные методы реализации мультимедиа проектов; <i>Умеет:</i> <b>ПК-1.2.</b> находить новые способы решения творческих задач при создании мультимедиа проектов; реализовывать актуальные идеи в области искусства мультимедиа; <b>ПК-1.3.</b> обосновать необходимость выбора мультимедиа средств для воплощения замысла; <b>ПК-1.4.</b> точно формулировать идею мультимедиа проекта; <b>ПК-1.5.</b> отчётливо формулировать смысл каждой составной части мультимедиа проекта; <b>ПК-1.6.</b> находить точное изобразительное решение мультимедиа проекта; <b>ПК-1.7.</b> формировать творческий коллектив способный воплотить мультимедиа проект; <b>ПК-1.8.</b> создавать серии эскизов, определяющих стилистику мультимедиа проекта; <i>Владеет:</i> <b>ПК-1.9.</b> цифровыми инструментами мультимедиа и Интернет-ресурсами.

Наименование категории (группы) компетенций	Код и наименование компетенций выпускника	Индикаторы достижения профессиональной компетенции
	<b>ПК-3.</b> Способен формировать мультимедиа пространство с использованием классических и цифровых инструментов.	<p><i>Знает:</i>  <b>ПК-3.1.</b> как использовать современные технические и технологические возможности интерактивных средств аудиовизуального повествования с элементами графического дизайна и моделирования сложно комбинированного пространства мультимедийного произведения;</p> <p><i>Умеет:</i>  <b>ПК-3.2.</b> грамотно ставить задачу техническим службам;  <b>ПК-3.3.</b> формировать экранное пространство мультимедийного произведения с применением современных компьютерных средств для моделирования персонажей, объектов и фонов в технологии 2D и 3D;  <b>ПК-3.4.</b> совмещать фото-, архивные материалы и хроники с реальными персонажами и реальным пространством, а также реальных персонажей, снятых на хромакейном фоне в виртуальной студии, с моделированными виртуальными персонажами и средами;</p> <p><i>Владеет:</i>  <b>ПК-3.5.</b> навыками работы в виртуальной студии для создания виртуального персонажа в виртуальном пространстве.</p>

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

Общая трудоемкость дисциплины составляет 2 зачетные единицы, 72 академических (54 астрономических) часа. Форма промежуточной аттестации – зачет с оценкой в 3-м семестре.

Таблица 2

Вид учебной работы	Количество часов			
	Всего по уч. плану	В том числе по семестрам		
		3	4	
<b>Работа с преподавателем (контактные часы):</b>	<b>34</b>	<b>34</b>	<b>–</b>	
Теоретический блок:				
Лекции	–	–	–	
Практический блок:				
Практические и семинарские занятия	<b>34</b>	34	–	
<b>Самостоятельная работа</b>	<b>32</b>	32	–	
<b>Форма промежуточной аттестации – зачет с оценкой</b>	<b>6</b>	6	–	
<b>ВСЕГО</b>	Акад. час.	<b>72</b>	<b>72</b>	–
	З. е.	<b>2</b>	<b>2</b>	–

## 5. Содержание дисциплины

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

Таблица 3

Название тем	Общая трудо- емкость, час.	Виды учебных занятий	
		Практ. зан.	Самост. работа
Тема 1. Индустрия интерактивных медиа	6	3	3
Тема 2. Студии и компании, занятые производством медиапродукции	6	3	3
Тема 3. Организационно-производственная деятельность по созданию медиапродукции	6	3	38
Тема 4. Препродакшн	6	3	3
Тема 5. Продакшн	7	3	4
Тема 6. Постпродакшн	7	3	4
Тема 7. Авторские программы по созданию интерактивных аудио медиа	8	4	4
Тема 8. Специфика производства различных видов медиапродукции	8	4	4
Тема 9. Реализация проекта	12	8	4
Форма промежуточной аттестации <input type="checkbox"/> зачет с оценкой	6		
<b>ИТОГО</b>	<b>72</b>	<b>34</b>	<b>32</b>

### 5.2. Содержание тем дисциплины

#### Тема 1. Индустрия интерактивных медиа

Место интерактивных медиа в индустрии развлечений. Общая характеристика медиaprостранства. 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 видеоматериалов, 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://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. 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.

Оборудование в аудитории	Кол-во
Плазменная панель LG LED TV 75' (189 см.)	1
<b>Системный блок Dell в комплекте с клавиатурой и мышью.</b>	12
<b>Конфигурация системного блока:</b>	
– процессор Intel(R) Xeon(R) W-2123 CPU 3,5 Ghz	
– оперативная память – 32 Gb	
– системный диск – SSD 254Gb	
– дата диск – SATA 1Tb	
– графическая карта MSI GeForce GTX1070 (memory 8 Gb GDDR5)	
– операционная система – Windows 10 64Bit	
Монитор LG25UM58-P	12
Наушники Sennheiser HD215	12
Плазменная панель Panasonic TH-65PF30ER	1
Системный блок HP Z440 №:	8
Монитор BENQ BL2420/T	8
Клавиатура Genius KB-220E	8
Манипулятор мышь HP Optical	8
Наушники Sennheiser HD215	7
HDMI Switcher VS-161H	1