



*Анотація  
навчальної дисципліни*



**Відеопродакшн**

K a r a z i n M e d i a T o p o s G r o u p 2 0 1 9

## **АНОТАЦІЯ НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ «ВІДЕОПРОДАКШН»**

Комплексна навчальна дисципліна «Відеопродакшн» містить чотири взаємопов'язаних індивідуальних авторських курси: «Відеозйомка», «Постпродакшн і моушн дизайн» «Візуальний сторітелінг» та «Основи VR та AR технологій», спрямованих на формування навичок створення відеоконтенту. Дисципліна є обов'язковою, викладається у першому семестрі, завершується заліком і підсумковим відкритим показом творчих робіт.

### **ВІДЕОЗЙОМКА**

Курс «Відеозйомка» присвячений знайомству з особливостям знімального процесу в залежності від різних завдань і технологічних рішень, які дозволяють реалізувати творчий задум на рівні сучасних вимог до відеоконтенту. Блок поєднує теорію і практику відеозйомки. Серед ключових питань – композиція кадру, освітлення і його роль у відеозйомці, ракурси і крупності, «правило третин», види планів (кадрів), тривалість планів та їх залежність від жанру, особливості зйомки інтерв'ю, динамічна і статична зйомка, репортажна та постановочна відеозйомка, рір-проекція, хромакей, перебивки, зйомка на вулиці та в приміщенні, види і типи знімальної техніки, прийоми і методи роботи з різними камерами, зйомки трейлеру та ін. Курс знайомить з принципами функціонування знімальної техніки, якісними стандартами відеозйомки і різними етапами створення відеосюжету: виникнення його теми та ідеї, складання сценарного плану, визначення жанру і характеру відео, планування часу і місця зйомки, вибір типу освітлення, підготовка і проведення відеозйомки, перегляд відзнятого відеоматеріалу, аналіз, оцінка і розкадровка відзнятого відео, його систематизація для складання монтажного листу. Практичні завдання: підготовка та проведення серії відеозйомок для створення музичного кліпу або замальовки (на вибір), умовного інформаційного сюжету та рекламного ролику.

### **ПОСТПРОДАКШН І МОУШН ДИЗАЙН**

Курс «Постпродакшн і моушн дизайн» містить два блоки. Перший, присвячений технологіям постпродакшну, знайомить з основними монтажними принципами створення відеоконтенту; динамікою, темпом і ритмікою монтажу; класичними взірцями і прикладами монтажних практик; різноманітністю монтажних програм в сучасній відеоіндустрії; видами монтажу; теорією і практикою нелінійного відеомонтажу; специфікою роботи програм монтажу. Розкривається зміст понять «передпродакшн», «продакшн» і «постпродакшн», визначаються базові принципи і прийоми роботи монтажних програм: основні вікна та загальні принципи побудови робочого простору монтажної програми; особливості створення та редагування монтажних доріжок; піксельне і пропорційне представлення форматів; робота з переходами і фільтрами, масками, титрами і статичними картинками; способи накладення кліпів; управління «прозорістю»; швидкість кліпів; робота зі звуком; створення аудіодоріжки; керування гучністю і панорамою та ін. Для закріплення навичок роботи студенти виконують серію практичних завдань та підсумкову творчу роботу: створення відеороботи на обрану тему (трейлер/ екранізація віршу / caption video та ін). Другий блок курсу, присвячений моушн дизайну, знайомить з його дефініцією, основними трендами, видами, інструментами та

передбачає знайомство із наступними дефініціями: анімація, композитинг, трекінг, ротоскопінг, мет-пайнтинг, шейпи, скрипти, маски, ефект «подвійної експозиції», інтеграція графіки у відео, clean-up, «візуальне сміття» (digital noise), 3D камера, техніка 2,5D та ін. Для закріплення навичок роботи студенти виконують серію практичних завдань та підсумкову творчу роботу: технічне завдання для створення моушн дизайну з референсами, розкадровкою і таймінгами для анімації за темою айдентики для відеоконтенту або за вибором студента (наприклад, оформлення для каналу You Tube: стартова заставка / внутрішня відбивка / динамічний фон / плашка для титрів), експлейн-відео, інфографічний ролик.

## ВІЗУАЛЬНИЙ СТОРІТЕЛІНГ

Курс «Візуальний сторітелінг» розглядає історію, теорію і практику сторітелінгу, специфіку візуального сторітелінгу та прийоми прикладного сценарного мистецтва. Головні завдання курсу – засвоєння базових принципів побудови історії, створення лонглайну та синопсису; досягнення майстерності в конструюванні сетингу, персонажів, конфліктів і загальної драматургії. Серед ключових моментів курсу – сторітелінг і його історична еволюція; сучасний сторітелінг і його особливості у журналістиці, кіно, TV, PR, копірайтингу, дизайні, геймінгу та інших сферах культури; візуальний сторітелінг як розповідання історій за допомогою візуальних медіа (фотографія, ілюстрація, відео, анімація, графіка, комікси, кіно та ін.); роль сторітелера у відкопродакшн-команді (стосунки з головним продюсером, виконавчим продюсером, шеф-редактором, випусковим редактором, режисером монтажу, дизайнером, відеоінженером, оператором та ін.); сторітелінг на різних етапах відеопродакшну (підготовка, зйомки, монтаж відеоконтенту); трансмедійний сторітелінг як розповідання історій на різних медіаплатформах; сторітелінг у сучасному медіапросторі (кіно, телебачення, Інтернет). Курс передбачає дискусії на тему ключових сучасних телесеріалів, кінокартин, популярних теле- та ютуб-форматів. Практичне завдання курсу: створення власного сценарію для відеопроєкту в одному з трьох запропонованих напрямів – короткий метр, теле- або ютуб-формат.

## ОСНОВИ VR ТА AR ТЕХНОЛОГІЙ

Курс «Основи VR та AR технологій» знайомить з поняттями, концепціями, інструментами та технологіями віртуальної і доповненої реальності. Курс спрямований на формування уявлень про історію, актуальну ситуацію та прогнози розвитку VR та AR технологій, ознайомлення студентів з основами виробництва VR та AR контенту та його використання в маркетингу, медіарті, журналістиці, кіно, шоу-бізнесі та інших сферах сучасної медіакультури. Ключові моменти курсу: поняття VR, AR, MR, XR реальності; відмінності між «віртуальною», «доповненою», «змішаною», «розширеною», «гібридною» та іншими типами комп'ютерно-генерованих реальностей; світові тренди і знакові кейси у виробництві VR та AR контенту; інструменти, програми, технології та візуальні ефекти у виробництві VR та AR контенту; прийоми анімації об'єктів і персонажів у VR; 3D моделювання та підготовка 3D моделей для використання у VR; робота зі звуком у віртуальній реальності; популярні бізнес-моделі у галузі VR та AR технологій; розгляд виробництва VR та AR контенту як імерсивних технологій; специфіка розвитку VR та AR технологій в українському цифровому просторі. Практичне завдання курсу: розробити і презентувати концепт авторського проєкту із використанням VR та AR технологій.

**ВИКЛАДАЧІ НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ «ВІДЕОПРОДАКШН»**

Керівник курсу «Відеозйомка»  
АНТОН ПАВЛОВИЧ БІЖКО



Режисер, оператор-постановник, відеооператор, відеоінженер нелінійного монтажу. Старший викладач кафедри медіакомунікацій. Відеооператор медіапроекту громадянської журналістики та громадських ініціатив «Накипело». Брав участь у створенні телепрограм «Ранкова порція», «50 паралель», «Історичний календар», «Правила кухні», «Animals», «Ветеринар», «Цікаво про речі», «Хітсторія», «ProKidsTime», «Накипело», циклу програм «Въезжаем» та зйомках музичних кліпів, рекламних роликів і навчальних фільмів. Працював на телеканалі ОТБ (зараз Національна телекомпанія України «Харківська регіональна дирекція»), у студії «Медіалайн», на телеканалі «Фаворит». Музикант, вокаліст рок-групи «Argentum». Неодноразово брав участь у зйомках музичних кліпів, рекламних роликів, навчальних фільмів у ролі оператора-постановника, режисера, монтажера. Зараз співпрацює з телеканалом «ZIK». Основні напрями наукової діяльності: естетика відеозйомки, екранна творчість, телережисура.

[apvideograf@gmail.com](mailto:apvideograf@gmail.com)

<https://www.facebook.com/profile.php?id=100001084205566&fref=ts>

Керівник курсу «Постпродакшн і моушн дизайн»  
МАКСИМ ДМИТРОВИЧ ГОЛОВАЧОВ



Телережисер, режисер монтажу, фахівець з моушн дизайну, відеозйомки і монтажу. Старший викладач кафедри медіакомунікацій. З 1998 по 2003 рр. – режисер монтажу у телекомпанії «Ніка-Відео». Номінант конкурсу «Золота Хвиля» у категорії «Краща інформаційно-розважальна програма» за програму «Компілятор». З 2003 по 2006 рр. – режисер монтажу медіагрупи «Об`єктив». З 2005 по 2009 рр. – головний відеодизайнер графічного оформлення телеканалу ОТБ (нині – філія Національної телекомпанії України «Харківська регіональна дирекція»). З 2006 по 2009 рр. – режисер монтажу в агенції «Медіапорт 19». З 2018 р. – фахівець в «UA:Харків» (філія Національної телекомпанії України «Харківська регіональна дирекція»). Продюсер анімаційних та соціальних медіапроектів. Співавтор декількох документальних проектів. Розробник програми-інтенсиву «Відеопродакшн» для магістерської програми з журналістики Українського Католицького Університету. Основні напрями наукової діяльності: екранна драматургія, теле- і кінорежисура, естетика відеозйомки, технологія нелінійного монтажу, візуальні дослідження, теорія та історія анімації.

[nikavideo1989@gmail.com](mailto:nikavideo1989@gmail.com)

<https://www.facebook.com/max.golovachev?fref=ts>

Керівник курсу «Візуальний сторітелінг»  
ПОСТАВНА ТЕТЯНА ІГОРІВНА



Сценаристка, режисерка та письменниця. Старша викладачка кафедри медіакомунікацій. Працювала випусковою редакторкою та режисеркою тревел-шоу «Орел и Решка», «Жизнь Других», «Вокруг М», ютуб-проекту «FEDORIV VLOG» та багатьох інших. Створила освітній онлайн-проект «ULITSA». З 2008 р. входить до Національної спілки журналістів України. У 2016 р. завершила навчання у «European Design School» за фахом «Графічний дизайн». У 2019 р. дебютувала як письменниця з дитячою книжкою «Коли я була лисицею», виданою видавництвом «Віват». Основні напрямки наукової діяльності: історія та теорія сторітелінгу, сторітелінг і мозок, сценарне мистецтво.

t.postavna@gmail.com  
<https://www.facebook.com/postavna>

Керівник курсу «Основи VR та AR технологій»  
ХУДЯКОВ МИКИТА ВОЛОДИМИРОВИЧ



VR-фахівець, підприємець, культурний менеджер, музикант. Співзасновник та CEO компанії «ОСНІ». Старший викладач кафедри медіакомунікацій. Координатор фестивалю мистецтва у віртуальній реальності «FRONTIER», голова громадської організації «ART-оптимісти». Виступав на TEDx з презентацією «Як розповсюджується майбутнє». У 2015 р. проводив перший український хакатон з віртуальної реальності. Виступав на багатьох конференціях як експерт з проєкт-менеджменту та віртуальної реальності, працював 4 роки проєкт-менеджером у ІТ-компанії «MobiDev», проводив ІТ-конференцій «MY WEB TECH 2017» та «MY JS 2018», керував коворкінгом для розробників комп'ютерних ігор «NODA», працював у кіноіндустрії, ініціював перші «Ableton User Group'и» в Україні. Пише електронну музику. Викладає курс «VR для архітекторів» у Харківській Школі Архітектури. Основні напрями наукової діяльності: віртуальна реальність, доповнена реальність, візуалізація.

voobrazhenie@gmail.com  
<https://www.facebook.com/voobrazhenie>