



*Робоча програма
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

Міністерство освіти і науки України

Харківський національний університет імені В. Н. Каразіна

Кафедра медіакомунікацій

ЗАТВЕРДЖУЮ

Проректор з науково-педагогічної
роботи

“ _____ ” _____ 2019 р.

Робоча програма навчальної дисципліни

ВІДЕОПРОДАКШН

рівень вищої освіти другий (магістерський) рівень

галузь знань 06 – «Журналістика»

спеціальність 061 – «Журналістика»

освітньо-професійна програма «Аудіовізуальні медіа та цифрова журналістика»

вид дисципліни обов'язкова

факультет Соціологічний

2019 / 2020 навчальний рік

Програму рекомендовано до затвердження Вченою радою соціологічного факультету Харківського національного університету імені В. Н. Каразіна

26 червня 2019 року, протокол № 6

РОЗРОБНИКИ ПРОГРАМИ: Біжко А. П., старший викладач кафедри медіакомунікацій;
Головачов М. Д., старший викладач кафедри
медіакомунікацій

Програму схвалено на засіданні кафедри медіакомунікацій

Протокол від 20 червня 2019 року № 6

Завідувач кафедри медіакомунікацій

_____ Л. В. Стародубцева

Програму погоджено методичною комісією соціологічного факультету

Протокол від 25 червня 2019 року № 9

Голова науково-методичної комісії соціологічного факультету

_____ Ю. Г. Сорока

ВСТУП

Програма навчальної дисципліни «Відеопродакшн» складена відповідно до освітньо-професійної програми підготовки другого (магістерського) рівня спеціальності 061 – «Журналістика» освітньо-професійної програми «Аудіовізуальні медіа та цифрова журналістика»

1. Опис навчальної дисципліни

1.1. Мета викладання навчальної дисципліни: здобуття навичок монтажного аудіовізуального мислення та організації роботи з творчо-виробничим колективом, використання прийомів відеозйомки і монтажу для самостійного створення відеоматеріалу.

1.2. Основні завдання вивчення дисципліни: засвоєння етапів проведення відеозйомки та монтажу, організації роботи знімальної групи, самостійної зйомки та монтажу відеоматеріалу; отримання студентами теоретичних знань та практичних навичок для втілення творчого задуму і самостійного створення екранного твору.

1.3. Кількість кредитів: 6 кредитів

1.4. Загальна кількість годин: 180 годин

1.5. Характеристика навчальної дисципліни	
Обов'язкова	
Денна форма навчання	Заочна (дистанційна) форма навчання
Рік підготовки	
1-й	1-й
Семестр	
1-й	1-й
Лекції	
16 год.	8 год.
Практичні, семінарські заняття	
64 год.	16 год.
Лабораторні заняття	
0 год.	0 год.
Самостійна робота	
100 год.	156 год.
Індивідуальні завдання	
0 год.	

1.6. Заплановані результати навчання: засвоєння студентами теоретичних основ операторської майстерності та принципів відеозйомки, принципів роботи професійних програм для обробки відеозображення, загальних тенденцій розвитку та особливостей виробничих етапів створення екранних творів; вміння самостійно розробляти проекти екранних творів і втілювати свої творчі задуми у медіапродукті; вміння користуватись професійним відеообладнанням, створювати та керувати творчо-виробничим колективом, здійснювати відеозйомку, працювати в програмі відеомонтажу Adobe Premiere, планувати та створювати візуальне оформлення власного медіапродукту.

2. Тематичний план навчальної дисципліни

Розділ 1. Відеозйомка

Тема 1. Робота відеооператора

Робота з відеопристроями. Професія: відеооператор. Задачі відеооператора як частини команди. Різниця між «я бачу» і «я знімаю». Особливості сприйняття візуальної інформації. Особливості бачення та мислення в професії відеооператора. Практичні поради щодо зйомки. Предмет зйомки. Місце зйомки. Умови зйомки. Підготовка до зйомки. Методи та технології зйомки. Помилки при зйомці. Основні види зйомки. Постановочні та репортажні зйомки: основні відмінності та особливості.

Тема 2. Обладнання для відеозйомки

Еволюція пристроїв для зйомки: від кінокамери до смартфона. Загальна будова пристроїв, що записують зображення. Виникнення кінокамери. Сучасні технології кіновиробництва. Камера для зйомки репортажу. Фотоапарат як пристрій для відеозапису: переваги та недоліки. Екшн-камера для створення динамічного зображення. Квадрокоптер як нова точка зору. Використання камери смартфона. Додаткове обладнання для створення аудіо-візуального образу. Мікрофони. Використання петличного мікрофону. Сприйняття звукового фону. Можливості роботи з мікрофоном. Використання штативів, моноподів, операторських кранів. Системи стабілізації. Плавність та безперервність.

Тема 3. Організація кадру при відеозйомці

Композиція кадру. Площина в екранному мистецтві. Золотий перетин. Правило третин як основний спосіб створення гармонійної композиції. Перспектива в кадрі. Можливості та засоби досягнення перспективи. Створення об'єму. Поняття «правильно виставлений кадр», «чистота кадру». Крупності. Дальній, загальний, середній, крупний плани. Деталізація. Застосування крупності. Крупнісний ключ. Ракурс. Вплив точки зору в кадрі на відчуття глядача. Лінія взаємодії. Правила організації простору. Перетин лінії взаємодії. Напрямок руху в кадрі. Застосування динамічної та статичної зйомки. Прийоми зйомки. Фокусування. Глибина кадру. Різні фокусні плани всередині кадру. Експозиція. Затвор. Переосвітлення. Баланс білого. Колірна температура.

Тема 4. Світло при відеозйомці

Джерела освітлення: штучні і природні. Робота зі світлом в польових умовах. Найбільше джерело світла і найбільший розсіювач. Застосування вторинних відбивачів світла на зйомках. Вибір часу доби для зйомок. Впливання погоди на освітленість в кадрі. Робота зі світлом на майданчику. Художній світ як мова передачі настрою і емоцій. Основні типи світла на майданчику. Заповнює світло. Малює світло. Проти світла. Фонове освітлення. Завдання та способи застосування основних типів світла. Поняття «світлова схема». Імітація джерел світла підручними засобами.

Тема 5. Репортажна зйомка

Особливості перебування відеооператора у натовпі. Зйомка хроніки. Основна дія і «віддзеркалення». Вибір головного та другорядного під час зйомки. Аналіз подій та швидкість реакції. Вибір точки зйомки і ракурсу. Вплив ракурсу на сприйняття події. Особливості зняття інтерв'ю в репортажі. Використання додаткового обладнання та його особливості (штатив, мікрофон, «гармата», петлички, накамерне світло). Напрацювання навичок роботи з додатковим обладнанням. Сучасний погляд на інформаційний сюжет з точки зору оператора. Зйомка, зручного для монтажу матеріалу. Діапазон крупності під час зйомки. Хронометраж окремого кадру. Особливості зйомки з плеча. Напрацювання навичок для отримання якісного зображення.

Тема 6. Постановочна зйомка

Контроль процесу та відповідальність. Таймінг і вплив умов. Особливості зйомки в павільйоні. Відмінності вимог до матеріалу під час постановочної та репортажної зйомки. Використання операторської розкадровки. Встановлення світла для постановочних зйомок. Зйомка прямого ефіру або трансляції. Зйомка інтерв'ю. Розташування камер і багатокамерна зйомка. Вибір точок зйомки і ракурсів, комфортних для подальшого монтажу. Лінія взаємодії на майданчику. Схема розташування камер. Створення об'єму в кадрі за допомогою «відриву» персонажів від фону, фокусною відстанню і світлом. Контроль звуку. Перебивання.

Тема 7. Мистецтво роботи оператора

Операторське мистецтво як інструмент підкреслення драматургії. Відобразити неможливе. Імітація безперервності дії. Осмислений рух камери. Маніпулювання увагою глядача. Масштабування і перекидання фокуса як акцент. Спліт Фокус: діалог в одному кадрі. Робота з масштабом. Паралакс. Мок'юментарі або імітація «брудної» репортажної зйомки. Доллі зум для викривлення простору. Голландський кут як інструмент передавання емоцій. Виправданість прийомів і вибір стилю розповіді. Архікрупний план як пік драматизму. Почуття смаку.

Тема 8. Особливі прийоми зйомки

Багатокамерна зйомка. Особливості зйомки масових подій на велику кількість камер. Лінія взаємодії промовці-глядачі. Безперервність оповідання та синхронізація пристроїв. Постановка завдань і розподіл ролей для операторів. Взаємодія «живої» та статичної камери. Зйомки концерту: особливості роботи відеооператора на сцені. Зйомки спортивного матчу: головна мета, ракурс. Особливості зйомки спектаклю. Можливість імітації багатокамерної зйомки. Хромакей. Особливості зйомки кліпу, рекламного ролику, бекстейджу. Взаємодія відеооператора з режисером і журналістом. Оптимізація роботи відеооператора.

Розділ 2. Постпродакшн і моушн дизайн

Тема 1. Відеопродакшн

Поняття передпродакшну, продакшну і постпродакшну. Процеси продакшну і постпродакшну. Планування, розкадровка, складання календарно-постановчого плану (КПП), комунікація всередині продакшн-групи, розподіл обов'язків. Особливості роботи на знімальному майданчику. Етапи роботи в період постпродакшну. Чорновий монтаж, відмінність від чистового монтажу.

Тема 2. Монтаж

Поняття «монтаж». Монтаж як з'єднання кадрів і монтаж як зіставлення сенсу або смислів кадрів. Ефект Кулешова. Термінологія постпродакшну: Перебивання, віддзеркалення, косе склеювання. Види монтажу: внутрішньо-кадровий монтаж (панорамування, кадрування, compositing), міжкадровий монтаж, звукозоровий монтаж. Правила монтажу, комфортний монтаж. Поняття крупності, класифікація. Лінія взаємодії. Поняття кадру як структурної одиниці оповіді: сценарний, знімальний і монтажний кадри. Динаміка монтажу. Інструменти для уповільнення та прискорення суб'єктивного часу сприйняття. Темп і ритміка монтажу. Значення музики для темпу монтажу, мова монтажу. Види ефектів. З'єднувальний ефект, роз'єднувальний ефект, що і коли застосовувати.

Тема 3. Монтажні програми, прийоми і жанри монтажу

Різноманітність монтажних програм: подібності та відмінності. Вибір монтажної програми для роботи. Знайомство з програмою Adobe Premiere: основні вікна, імпорт медіафайлів, структурування матеріалу. Принципи роботи з таймлайн, техніки монтажу. Робота зі звуком, канали звуку. Значення гарячих клавіш. Оптимізація роботи. Висновок (прорахунок) готового фільму або кліпу. Налаштування виводу. Прийоми і жанри

монтажу: паралельний, асоціативний, тематичний і жанровий монтаж. Паралельний монтаж – ведеться паралельно дві лінії дії. Асоціативний монтаж – кадри монтуються між собою за допомогою загальних асоціацій, поняття рефрену/знаку/символу. Інструменти монтажу: інформаційний сюжет (виклад того, що відбувається в лінійній послідовності), публіцистика (нарис, портрет героя, нелінійне оповідання), звітне відео (емоційна замальовка про подію), документальне кіно. Приклади української документалістики.

Тема 4. Постобробка відзнятого матеріалу, створення трейлеру

Масштабування як інструмент монтажу, створення динаміки за рахунок швидкості масштабування. Корекція кольору як інструмент монтажу, створення і зміна настрою за рахунок коригування кольору кадрів. Програми та елементи програм для корекції, принципи роботи, основні методи корекції. Як «рятувати» матеріал, секретні техніки. Трейлер: визначення, завдання і складові елементи. Приклади і еволюція жанру. Трейлер і тизер, схожість і відмінності. Закони побудови трейлеру, драматургія трейлеру.

Тема 5. Знайомство з моушн дизайном

Поняття «моушн дизайн». Види моушн дизайну. Broadcast / explainer / infographic-design / VFX / AR (environment) / opening titles / end credits. Сфери застосування моушн дизайну: кіно, телебачення, інтернет, масові заходи, реклама. Постановка завдань. Пошук ресурсів для самовдосконалення: tutorіали, популярні канали, сайти. Термінологія motion design. Поняття «анімація». Принципи створення анімації. Інструменти моушн дизайну. Визначення, значення і роль референсів і мудбордів. Тренди моушн дизайну (liquid / mixed video + CG / particles / flat shapes / typography / glitch). Роль звуку в моушн дизайні (музика / SFX). Приклади технік моушн дизайну. Принципи вибору прийому візуалізації.

Тема 6. Програми композитингу, базовий композер

Програми для композитингу. Відмінності від програм монтажу. Архітектура програм для створення motion design. Нодові і шарові програми для створення motion design. Популярні 3D пакети: інтеграція з програмами створення motion design. Комплексні програмні рішення створення motion design. Основний базовий композер – AE. Інтерфейс, Основні вікна, принцип роботи, фотешоп для відео. Огляд вбудованих плагінів. Шейп, генератори частинок. Робота з текстом / анімація тексту, пресети, null-objects / parents. Зовнішні популярні плагіни (OF / Trapcode / Element 3D / Newton), застосування, інструменти, техніки. Вирази (найпопулярніші вираження: wiggle / bounce / loop). Скрипти, оптимізація роботи за допомогою скриптів. Створення короткого виникнення графічного образу (логотипу, тексту).

Тема 7. Кеїнг, трекінг, ротоскопінг

Технології кеїнг. Популярні інструменти для кеїнгу. Поняття маски, види масок, робота з масками в програмах для анімації на прикладі AE, типи масок. Ефекти і техніки, засновані на застосуванні масок. Подвійна експозиція. Способи отримання подвійної експозиції. Приклади використання подвійної експозиції (True detective). Застосування маски для створення ефекту подвійної експозиції. Інтеграція графіки в відзняте відео. Поняття трекінгу. Типи трекінгу (2D планарний і 3D трекінг), сфери застосування трекінгу. Ротоскопінг, визначення поняття ротоскопінгу, сфери застосування і техніки ротоскопінгу, оптимізація та автоматизація ротоскопінгу. Прибирання з кадру небажаних і допоміжних елементів. Техніки clean-up. Тренди. Основні інструменти та принципи. Шурешки (візуальне сміття). Фінальна картинка. Трекінг об'єкту в кадрі. Ретушування об'єкту в кадрі за допомогою масок.

Тема 8. Створення тримірного зображення

Спуск, настройка віртуальної камери. Технології композитингу і меттпейнтингу (matte-painting). 3D камера і техніка 2,5D. Ефект паралаксу. Глибина різкості, створення ефекту tiltshift. Оптимізація роботи (готові рішення). Техніки створення об'ємної

картинки з плоского зображення. Розкладання файлу фотошоп за шарами, створення камери та її анімування.

Тема 9. Створення моушн дизайну з розкадровкою

Оптимізація роботи і використання заготовок. Айдентика для відеоконтенту: для ютуб-каналу (стартова заставка / внутрішня відбиття / динамічний фон / плашка для титрів), експлейн відео (пояснює відео), інфографічний ролик. Складання ТЗ для розробки завдання. Референс, розкадровка і таймінги для анімації. Створення моушн дизайну з розкадровкою.

Розділ 3. Візуальний сторітелінг

Тема 1. Наратив і його історична еволюція

Поняття сторітелінгу. Сторітелінг і його історична еволюція. «Історії задовольняють глибинну потребу людини в осмисленні життєвого досвіду» (Роберт Маккі). 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.). Шок-контент. Сторітелінг і мозок. Сторітелери як винахідники XXI ст.

Тема 2. Місце сторітелера в відеопродакшні

Сторітелер і продюсер. Роль сторітелера в команді та його стосунки з головним продюсером, виконавчим продюсером, шеф-редактором, випусковим редактором, режисером монтажу, дизайнером, відеоінженером, оператором, колористом, звукорежисером, ресечером, координатором та ін. Сторітелінг на різних етапах відеовиробництва (підготовка, зйомки, монтаж). Сторітелінг як прийом в рекламних комунікаціях.

Тема 3. Трансмедійний сторітелінг

Трансмедійний сторітелінг як розповідання історій на різних платформах. Мультиплатформеність сторітелінгу. Сторітелінг у сучасному медіапросторі (кіно, телебачення, Інтернет). Binge-watching – переїдання контенту. Технології та сторітелінг. Engagement Gaming. Experience. Жанрове розмаїття історій. Трансформації жанру, форми, герою, змісту наративу в залежності від особливостей медіаплатформи (кіно, театр, TV, соцмережі, VR, AR та ін.).

Тема 4. Принципи і прийоми сторітелінгу

Сценарій. Формати і особливості. Особливості комедійного жанру. Ідея і фабула. Сторітелінг як прийом і спосіб донесення інформації. Історії, які допомагають встановити довіру аудиторії. Правило 8 секунд. «Знайдіть свій tone of voice». Історія – це персонаж в конфлікті. «Написання сценаріїв – завдання не для спринтерів, а для бігунів на довгі дистанції» (Роберт Маккі). Класична структура історії. Драматургічна арка: зав'язка, кульмінація, розв'язка. Ідея – Фабула – Лонглайн – Сінопсис. Персонажі і сетинг. Сюжетні лінії та трансформація героя. Особливості написання поєпізоднику і сценарію короткого метру, сценарію телевізійного серіалу та сценарію ютуб-формату.

Розділ 4. Основи VR та AR технологій

Тема 1. VR та AR технології: основні поняття

Поняття VR (англ. virtual reality – віртуальна реальність), AR (англ. augmented reality – доповнена реальність), MR (англ. mixed reality – змішана реальність, або гібридна реальність), XR (англ. extended reality – розширена реальність, або cross reality). Типологія шоломів віртуальної реальності. Історія, актуальна ситуація та прогнози розвитку VR та AR технологій. Приклади використання VR та AR технологій в маркетингу, медіарті, журналістиці, кіно, шоу-бізнесі та інших сферах сучасної медіакультури. Що таке VR досвід? Класифікація VR контенту. Класифікація AR контенту. Storytelling vs Storyliving.

Тема 2. Технології виробництва VR контенту

Фахівці, які можуть знадобитися для виробництва VR контенту. Етапи виробництва VR контенту. Ігрові движки як інструмент створення VR досвіду – Unity / Unreal Engine. 3D моделювання та підготовка 3D моделей для використання у VR. Освітлення. Створення простору. Environmental design / level design. Світові тренди і знакові кейси у виробництві VR контенту. VR технології в українському цифровому просторі.

Тема 3. Анімація, саунд та візуальні ефекти у виробництві VR контенту

Анімація об'єктів. Анімація персонажів. Програми для виробництва VR контенту. Специфіка програмування. Візуальні ефекти у виробництві VR контенту. Звук у віртуальній реальності. Феномен імерсії. Імерсивні інформаційні технології як багатоспрямовані технології, що впливають на людину одночасно через різні канали (зір, слух, нюх, дотик). Виробництво VR контенту як імерсивна технологія. Комп'ютерно-генерована реальність.

Тема 4. Виробництво AR контенту. Презентація VR та AR контенту

Виробництво AR контенту: інструменти і технології. Доповнена реальність (AR) як проектування будь-якої цифрової інформації поверх екрану будь-яких пристроїв. Різні підходи до визначення доповненої реальності. Поняття «доповнена реальність», уведені дослідником корпорації Boeing Томом Коделом (Tom Caudell) в 1990 р. Дефініція AR Рональда Азума (Ronald Azuma) як системи, яка: 1) поєднує віртуальне і реальне; 2) взаємодіє в реальному часі; 3) працює в 3D. Доповнена реальність як частина змішаної реальності, за концепцією Пола Мілграма (Paul Milgram) і Фуміо Киширо (Fumio Kishino). AR контент, реалізований за допомогою додатків для звичайних смартфонів і планшетів, окулярів доповненої реальності, стаціонарних екранів, проєкційних пристроїв та інших технологій. Презентація VR і AR контенту. Популярні бізнес-моделі у галузі VR та AR технологій.

3. Структура навчальної дисципліни

Назви розділів і тем	Кількість годин											
	денна форма						заочна форма					
	усього	у тому числі					усього	у тому числі				
л		п	лаб	інд	с. р.	л		п	ла	ін	с.	
	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
Розділ 1. Відеозйомка												
Разом за розділом 1	36	4	12	–	–	20	36	2	4	–	–	30
Розділ 2. Постпродакшн і моушн дизайн												
Разом за розділом 2	72	4	28	–	–	40	72	2	4	–	–	66
Розділ 3. Візуальний сторітелінг												
Разом за розділом 3	36	4	12	–	–	20	36	2	4	–	–	30
Розділ 4. Основи VR та AR технологій												
Разом за розділом 3	36	4	12	–	–	20	36	2	4	–	–	30
Усього годин	180	16	64	0	0	100	180	8	16	0	0	156

4. Теми семінарських і практичних занять

№ з/п	Назва теми	Кількість годин (денна форма навчання)	Кількість годин (заочна форма навчання)
	Розділ 1. Відеозйомка	12	4
1	Робота з відеопристроями. Професія: відеооператор	4	2
2	Організація кадру при відеозйомці. Світло при відеозйомці	4	2
3	Репортажна зйомка. Постановча зйомка	4	–
	Розділ 2. Постпродакшн і моушн дизайн	28	4
1	Передпродакшн, продакшн і постпродакшн. Прийоми і жанри монтажу	4	2
2	Монтажні програми. Динаміка монтажу. Інструменти для уповільнення та прискорення суб'єктивного часу сприйняття	4	2
3	Постобробка відзнятого матеріалу, створення трейлеру	4	–
4	Програми композитингу. Базовий композер AE. Створення короткого виникнення графічного образу (логотипу, тексту)	4	–
5	Анімація. Принципи створення анімації.	4	–
6	Кейнг, трекінг, ротоскопінг	4	–
7	Створення моушн дизайну з розкадровкою	4	–
	Розділ 3. Візуальний сторітелінг	12	4
1	Поняття сторітелінгу. Візуальний сторітелінг як розповідання історій за допомогою візуальних медіа	4	2
2	Трансмедійний сторітелінг. Трансформації форми, герою, змісту наративу в залежності від особливостей медіаплатформи	4	2
3	Принципи і прийоми сторітелінгу	4	–
	Розділ 4. Основи VR та AR технологій	12	4
1	Поняття VR, AR, MR, XR реальності	4	2
2	Технології виробництва VR контенту. Анімація, саунд та візуальні ефекти у виробництві VR контенту	4	2
3	Виробництво AR контенту: інструменти і технології	4	–
	Разом	64	16

5. Завдання для самостійної роботи

№ з/п	Види, зміст самостійної роботи	Кількість годин (денна форма навчання)	Кількість годин (заочна форма навчання)
1	Розділ 1. Відеозйомка	20	30
	Підготувати та провести серію відеозйомок для створення музичного кліпу або замальовки (на вибір), умовного інформаційного сюжету та рекламного ролику		
2	Розділ 2. Постпродакшн і моушн дизайн	40	66
	Розробити технічне завдання для створення моушн дизайну з референсами, розкадровкою і таймінгами для анімації на тему айдентики для відеоконтенту (наприклад, для каналу You Tube: стартова заставка / внутрішня відбивка / динамічний фон / плашка для титрів), експлейн-відео, інфографічний ролик		
3	Розділ 3. Візуальний сторітелінг	20	30
	– Створити розповідь про свій ідеальний день в ідеальному світі (через 500 років) – Підготувати 3 поста в інстаграмі (історія в пості і картинці, історія без тексту, історія з 6 слів – Розробити сценарій короткого метру / телевізійного серіалу / ютуб-формату		
4	Розділ 4. Основи VR та AR технологій	20	30
	Розробити і презентувати концепт авторського проекту із використанням VR та AR технологій		
	Разом	100	156

6. Індивідуальні завдання

За дисципліною «Відеопродакшн» індивідуальні завдання не передбачені.

7. Методи контролю

Поточний контроль: усні опитування на заняттях за контрольними програмними питаннями поточної та попередніх тем; мікроконтрольні роботи, які проводяться на початку заняття; оцінювання ступеню активності студентів та якості їх відповідей на заняттях; тестові завдання.

Контроль виконання самостійних робіт: перевірка виконання творчих завдань (усна доповідь, есе, індивідуальні та колективні мультимедійні презентації).

Контрольна робота з розділу 2 «Постпродакшн і моушн дизайн».

Підсумковий контроль (залік): перевірка рівня засвоєння студентами теоретичного та практичного навчального матеріалу в цілому; вміння студента використовувати теоретичні знання при виконанні практичних завдань.

8. Схема нарахування балів

Поточний контроль, самостійна робота, індивідуальні завдання						Залік	Сума
Розділ 1	Розділ 2	Розділ 3	Розділ 4	Контрольна робота, передбачена навчальним планом, за розділом 2	Разом		
Теми 1–8	Теми 1–9	Теми 1–4	Теми 1–4	5	60	40	100
15	10	15	15				

Шкала оцінювання

Сума балів за всі види навчальної діяльності протягом семестру	Оцінка
	для дворівневої шкали оцінювання
90–100	зараховано
70–89	
50–69	
1–49	не зараховано

9. Рекомендована література

Основна література

Розділ 1. Відеозйомка

1. Блок Б. Визуальное повествование. Создание визуальной структуры фильма, ТВ и цифровых медиа / пер. Ю. Чиликиной ; под ред. В. Монетова, М. Казючица. Москва : ГИТР, 2012. 320 с.

2. Волынец М. М. Профессия: оператор : учеб. пособие для студентов вузов. 2-е изд., перераб. и доп. Москва : Аспект Пресс, 2008. 184 с.

3. Гамалей В. А. Мой первый видеофильм от А до Я. Санкт-Петербург : Питер, 2006. 272 с.

4. Гудридж М., Грирсон Т. Профессия : кинооператор / пер. с англ. Москва : Рипол Классик, 2014. 192 с. (Сер. «FilmCraft»).

5. Железняков В. Н. Цвет и контраст. Технология и творческий выбор : учеб. пособие. Москва : ВГИК, 2000. 157 с.

6. Медынский С. Е. Оператор : Пространство. Кадр : учеб. пособие для студентов вузов. Москва : Аспект Пресс, 2004. 108 с.

7. Муратов С. А. Пристрастная камера : учеб. пособие для студ. вузов. 2-е изд., испр. и доп. Москва : Аспект Пресс, 2004. 187 с.

8. Халл Р., Дж. Юбанк Цифровая видеосъемка. Практическое руководство : современ. справ. по работе с цифровыми видеокамерами и основам видеоискусства / пер. с англ. Москва : Росмэн-Издат, 2004. 160 с.

9. Coates K. A Cameraman's Tale. Kibworth Beauchamp : Troubador Publishing, UK ; Matador, 2013. 224 p.
10. Stockman S. How to Shoot Video That Doesn't Suck : Advice to Make Any Amateur Look Like a Pro. New York : Workman Publishing Company, 2011. 248 p.

Розділ 2. Постпродакшн і мушн дизайн

1. Видеомонтаж на комп'ютері : Adobe After Effects 5.5. Adobe Premiere 6.0-6.5. Ulead Video Studio 5.1. MGI Video Wave 4.0. Holliwood FX. Main Actor и другие программы видеомонтажа : практич. пособие. Санкт-Петербург : Учитель и учение ; КОРОНА Принт, 2002. 460 с.
2. Кулешов Л. В. Азбука кинорежиссуры. Москва : Книга по Требованию, 2012. 132 с.
3. Пташинский В. С. 100% самоучитель. Видеомонтаж средствами Adobe Premiere Pro CS3. Москва : Триумф, 2008. 272 с.
4. Соколов А. Г. Монтаж : телевидение, кино, видео. — Editing : television, cinema, video. Москва : Изд-во «625», 2001. 207 с.
5. Сперанза О. Съёмка видеofilьмов цифровой фотокамерой : практическое руководство / пер. с англ. Москва : Хорошая книга, 2013. 192 с.
6. Уорд П. Композиция кадра в кино и на телевидении / пер. с англ. Москва : ГИТР, 2005. 196 с. (Сер. «Телемания»).
7. Цифровое видео. Основы съёмки, монтажа и постобработки с помощью инструментов Adobe / пер. с англ. под ред. М. А. Райтмана. М. : ООО «Рид Групп», 2011. 688 с.
8. Чанг Д. Профессия : режиссер киномонтажа / пер. с англ. Москва : Рипол Классик, 2014. 192 с.
9. Adobe Premiere Pro CS3. Библия пользователя : к изучению дисциплины / А. Дроблас, С. Гринберг ; пер. с англ. Москва ; Санкт-Петербург ; Киев : Диалектика, 2009. 944 с.
10. Long B., Schenk S. The Digital Filmmaking Handbook. 3rd ed. Boston, MA : Cengage Learning, 2005. 608 p.

Розділ 3. Візуальний сторітелінг

1. Ильяхов М., Сарычева Л. Пиши, сокращай: Как создавать сильный текст. 2-е изд. Москва : Альбина Паблишер, 2017. 440 с.
2. Снайдер Б. Спасите котика! И другие секреты сценарного мастерства / пер. с англ. Ю. Константинова. Москва : Манн, Иванов и Фербер, 2014. 264 с.
3. Каплан С. Скрытые инструменты комедии. Быть смешным – серьезный бизнес / пер. с англ. В. Лазня. Москва : Медиа Ресурсы Менеджмент, 2014. 320 с.
4. Ландау Н. Дорожная карта шоураннера. Путешествие в профессию со сверхточным навигатором / пер. с англ. Москва : Эксмо, 2016. 448 с.
5. Макки Р. История на миллион долларов. Мастер-класс для сценаристов, писателей и не только / пер. с англ. О. Виноградовой. Москва : Альбина Паблишер, 2018. 456 с.
6. Пресс С. Как пишут и продают сценарии в США для видео, кино и телевидения / пер. с англ. Москва : Триумф, 2012. 369 с.
7. Симмонс А. Сторителлинг. как использовать силу историй / пер. с англ. А. Анваера. Москва : Манн, Иванов и Фербер, 2006. 270 с.
8. Фрумкин Г. М. Сценарное мастерство : кино – телевидение – реклама : учеб. пособие. Изд. 2-е. Москва : Акад. проект, 2008. 224 с. (Gaudeamus).
9. Харарі Ю. Н. Homo Deus. Людина божественна : За лаштунками майбутнього / пер. з англ. О. Дем'янчука. Київ : Book Chef, 2018. 512 с.

10. Харарі Ю. Н. Sapiens. Людина розумна. Історія людства від минулого до майбутнього / пер. з англ. Я. Лебеденка. Київ : Книжковий Клуб «Клуб Сімейного Дозвілля», 2016. 544 с.
11. McErlean K. Interactive Narratives and Transmedia Storytelling. London ; New York, 2018. 210 p.
12. Phillips A. A Creator's Guide to Transmedia Storytelling : How to Captivate and Engage Audiences across Multiple Platforms. New York : McGraw-Hill Education, 2012. 289 p.

Розділ 4. Основи VR та AR технологій

1. Kaku M. Physics of the Impossible : A Scientific Exploration into the World of Phasers, Force Fields, Teleportation, and Time Travel by Michio Kaku. New York : Anchor, 2009. 352 p.
2. Kaku M. Physics of the Future : How Science Will Shape Human Destiny and Our Daily Lives by the Year 2100. New York : Anchor, 2012. 480 p.
3. Lanier J. Dawn of the New Everything : Encounters with Reality and Virtual Reality. New York : Picador, 2018. 368 p.
4. Papagiannis H. Augmented Human : How Technology is Shaping the New Reality. Sebastopol, CA : O'Reilly Media, 2017. 156 p.
5. Jerald J. The VR Book : Human-Centered Design for Virtual Reality. San Rafael, CA : Morgan & Claypool Publishers, 2015. 550 p.
6. Hackl C. Marketing New Realities: An Introduction to Virtual Reality & Augmented Reality Marketing, Branding, & Communications. Meraki Press, 2017. 140 p.
7. Craig A. B., Sherman W. R., Wiil J. D. Developing Virtual Reality Applications : Foundations of Effective Design. Burlington, MA : Morgan Kaufmann, 2009. 399 p.
8. Parisi T. Learning Virtual Reality : Developing Immersive Experiences and Applications for Desktop, Web, and Mobile. Sebastopol, CA : O'Reilly Media, 2015. 172 p.
9. Ewalt D. M. Defying Reality : The Inside Story of the Virtual Reality Revolution. New York : Blue Rider Press, 2018. 287 p.
10. Bucher J. Storytelling for Virtual Reality : Methods and Principles for Crafting Immersive Narratives. London ; New York : Routledge, 2017. 346 p.

Допоміжна література

1. Горпенко В. Г. Архітектоніка фільму : Режисерські засоби і способи формування структури екранного видовища : в 5 т. / Київ. держ. ін-т театр. мистец. ім. І. К. Карпенка-Карого. Київ : ДІТМ, 2000. Т. 1. Довиразне зображення. 242 с. ; Т. 2. Дія – драматургічні засади архітектоніки. 118 с. ; Т. 3. Ч. 1. Монтажна архітектоніка фільму Кадрозчеплення. 157 с. ; Т. 3. Ч. 2. Монтажна архітектоніка фільму. Сюжетотворення. 182 с. ; Т. 4. Ч. 1. Архітектоніка кольору. Природа. Функції. 182 с. ; Т. 4. Ч. 2. Архітектоніка кольору. Видова специфіка кольору. 140 с. ; Т. 5. Архітектоніка фільму як системне (структурне) утворення. 250 с.
2. Плахов А. Режиссеры настоящего : в 2 т. Санкт-Петербург : Сеанс : Амфора, 2008. Т. 1. Визионеры и мегаломаны. 312 с. (Сер. «Дом кино»).
3. Разлогов К. Э. Искусство экрана : от сценариста до Интернета. Москва : РОССПЭН, 2010. 287 с.
4. Стратегії дослідження екранних медіа / гол. ред. Г. Скрипник ; НАН України. Київ : ІМФЕ ім. М. Т. Рильського, 2013. 356 с. (Наукові студії ІМФЕ ; Вип. 7).
5. Dancyger K. The Technique of Film and Video Editing : History, Theory, and Practice. 4th ed. Oxford : Focal Press, 2007. 484 p.
6. Shorter G. Designing for Screen : Production Design and Art Direct Explained. Marlborough : Crowood Press, 2012. 176 p.
7. Stanley J., Monta M. Directing for Stage and Screen. Houndmills ; Basingstoke ; Hampshire : Palgrave Macmillan, 2007. 248 p.

10. Посилання на інформаційні ресурси в Інтернеті, відеолекції, інше методичне забезпечення

Розділ 1. Відеозйомка

1. Канал «...and Action!». URL : <https://www.youtube.com/channel/UCeZmbS6k-xrf8CjBZ9WxjNg/featured> (дата звернення: 10.06.2019).
2. Сними кино. URL : <http://snimikino.com> (дата звернення: 10.06.2019).
3. Сними фильм! Все о кинопроизводстве. URL : <http://snimifilm.com> (дата звернення: 10.06.2019)..
4. Ты видеограф. URL : <https://www.youtube.com/channel/UCBL-PyrZhq3nNqECE9w6n2w> (дата звернення: 10.06.2019).
5. Impressive Logos & Identity Design Projects. URL : <http://howdesign.com/design-creativity/award-winning-brand-identity-design/> (дата звернення: 10.06.2019).
6. Say Hi. URL : <https://www.youtube.com/user/thesayh1/featured> (дата звернення: 10.06.2019).
7. SonyVegasVideomaker. URL : https://www.youtube.com/watch?v=N2_RDZC_GtE&list=PL5p1iCMW2J7gPiu9216I68wyZS7LnUZrm (дата звернення: 10.06.2019).
8. VideoForMe – уроки. URL : <https://www.youtube.com/watch?v=W74y3q3NyAo&list=PLiTHErg0GTFDvjzr6sfOLJRZYr-LdLol6> (дата звернення: 10.06.2019).

Розділ 2. Постпродакшн і моушн дизайн

1. Вводный курс AE от Videosmile. URL : <https://www.youtube.com/watch?v=SbbzHmqKQmM&list=PLrsqo51mMFHGBFNkrsd653s8sxx7hUx> (дата звернення: 12.06.2019).
2. Вводный курс After Effects from Andrew Kramer (basic training). URL : <http://www.videopilot.net/basic/> (дата звернення: 13.06.2019).
3. Вводный курс After Effects от Videosmile. URL : <https://www.youtube.com/watch?v=SbbzHmqKQmMHYPERLINK> (дата звернення: 11.06.2019).
4. Как работать в Premiere Pro. URL : https://www.youtube.com/watch?v=sPe0U5vcZiw&list=PL_AQA-ERRZlgGaAEKRdhM5dC0_f66_dnnld (дата звернення: 10.06.2019).
5. Краткий курс по Adobe Premiere. URL : https://www.youtube.com/watch?v=aoXmJFIyOVg&list=PLrsq-o51mMFFFxX25aVKGzHO_opjtfurUj (дата звернення: 10.06.2019).
6. Лекції Дм. Ларионова Теорія монтажу. URL : <https://www.youtube.com/watch?v=gkgboankrFc> (дата звернення: 15.06.2019).
7. Лекції Дм. Ларионова Практика монтажу. URL : <https://www.youtube.com/watch?v=jc5FgRJMceA> (дата звернення: 10.06.2019).
8. Начало Работы с Adobe Premiere Pro CC 2017. URL : <https://www.youtube.com/watch?v=2GGHEZg8S5o> (дата звернення: 10.06.2019).
9. Уроки з Vegas Pro. URL : <https://www.youtube.com/watch?v=Yu4KtSyufJc> (дата звернення: 10.06.2019).
10. 2RogerThat (After Effects). URL : https://www.youtube.com/channel/UC3RttIwanZHL3QuOJiCCO_ (дата звернення: 10.06.2019).
11. AEPlug (After Effects). URL : <https://www.youtube.com/channel/UCy6HtPOm8Hc5zLqE1UAYa8A> (дата звернення: 12.06.2019).
12. AEPlug. URL : <https://www.youtube.com/channel/UC9R4SdFaRvrkp60MZMzWK0Q> (дата звернення: 10.06.2019).
13. Ben & Ice Video Master. URL : https://www.youtube.com/channel/UCYRuQlzGAtW_N4-MOcGtAyg (дата звернення: 10.06.2019).
14. Cool motion design stopMotion. URL : <https://vimeo.com/203671501> (дата звернення: 10.06.2019).

15. Cool motion design айдентика NatGeo. URL : <https://vimeo.com/138975921> (дата звернення: 11.06.2019).
16. Cool motion design айдентика каналу Canal+. URL : <https://vimeo.com/193146164> (дата звернення: 16.06.2019).
17. Cool motion design айдентика каналу SyFy. URL : <https://vimeo.com/206622087> (дата звернення: 10.06.2019).
18. Cool motion design кліп для української муз. Групи. URL : <https://www.youtube.com/watch?v=DhTshoYHU0Y> (дата звернення: 10.06.2019).
19. Cool motion design початкові титри. URL : <https://www.youtube.com/watch?v=XRwNffsnVfY> (дата звернення: 10.06.2019).
20. Cool motion design Саша Танцура. URL : <https://vimeo.com/221274980> (дата звернення: 12.06.2019).
21. Motion Hub (After Effects). URL : <https://www.youtube.com/channel/UC5yF9rpqGEJxK13орс7xwAg> (дата звернення: 10.06.2019).
22. Mt. Mograph (After Effects). URL : https://www.youtube.com/channel/UCSUSGx9qc_NydrOL59xbJIA (дата звернення: 18.06.2019).
23. Ukramedia (After Effects). URL : <https://www.youtube.com/channel/UC9R4SdFaRvrkp60MZMzWK0Q> (дата звернення: 15.06.2019).
24. Workbench (After Effects). URL : <https://www.youtube.com/channel/UCSZMFHE56UDeEKNBan0HOCA> (дата звернення: 10.06.2019).

Розділ 3. Візуальний сторітелінг

1. Как покорить ютуб. URL : https://www.youtube.com/watch?v=5z_FQDm6cVg (дата звернення: 11.06.2019).
2. Какой должна быть библия формата. Апокрифы от Мишеля Родрига / Kiev Media Week. URL : <https://mediananny.com/raznoe/2306514/> (дата звернення: 17.06.2019).
3. Кейси Неистат про влогинг. URL : <https://www.youtube.com/watch?v=Q980C74SdYQ&t=197s> (дата звернення: 10.06.2019).
4. Кларк Р. П. 50 приемов письма / пер. с англ. URL : http://www.newsman.tsu.ru/wp-content/uploads/2014/02/Roy_Piter_Klark_50_priemov_pisma.pdf (дата звернення: 12.06.2019).
5. Колективний лист американської кіноакадемії всім сценаристам. URL : <https://www.odesafilmstudio.com.ua/uk/news/archive/amerikanskaya-kinoakademiya-sostavila-kollektivnoe-pismo-vsem-stsenaristam> (дата звернення: 16.06.2019).
6. Максим Ільяхов (блог гуру інформаційного стилю. URL : <http://maximilyahov.ru/blog/> (дата звернення: 10.06.2019).
7. Мастер-класс по интервью. URL : https://www.youtube.com/watch?v=QMf9oJ_9oCg (дата звернення: 10.06.2019).
8. Поставна Т. І. Основи сторітелінгу : Запис вебінару. URL : <https://www.youtube.com/watch?v=bxR5fIUgO0> (дата звернення: 11.06.2019).
9. Поставна Т. І. Сторітелінг is a new black / Public Talk. URL : https://www.youtube.com/watch?v=Wfgh2yNi_4w (дата звернення: 10.06.2019).
10. Телеграм-канал про кіно, тв, відеозйомку. URL : <https://t.me/tvkinoradio> (дата звернення: 13.06.2019).
11. Телеграм-канал про зйомку для операторів і відеографів. URL : <https://t.me/iamcameraman> (дата звернення: 13.06.2019).
12. Телеграм-канал холдингу FILM.UA. URL : <https://t.me/filmuagroup> (дата звернення: 17.06.2019).
13. DocLab Award for Digital Storytelling. URL : <http://highrise.nfb.ca/> (дата звернення: 12.06.2019).
14. Fedoriv Vlog (влог о бизнесе и творчестве от владельца маркетингового и креативного агентства FEDORIV). URL : <https://www.youtube.com/channel/UCKk1NczxrN2YoJDvjKpKVGw> (дата звернення: 11.06.2019).

15. Future of Storytelling (конференція зі сторітелінгу в Нью-Йорку). URL : <https://futureofstorytelling.org/> (дата звернення: 15.06.2019).
16. Future of Storytelling (ютуб-канал конференції зі сторітелінгу в Нью-Йорку). URL : <https://www.youtube.com/channel/UCxANyRzvWuk9A5r71joGNNg> (дата звернення: 10.06.2019).
17. IMSDb (колекція сценаріїв у відкритому доступі). URL : <https://www.imsdb.com/> (дата звернення: 15.06.2019).
18. Jenkins H. Transmedia Storytelling. URL : http://henryjenkins.org/2007/03/transmedia_storytelling_101.html (дата звернення: 13.06.2019).
19. Short of the Week (сайт з короткометражками). URL : <https://www.shortoftheweek.com/> (дата звернення: 13.06.2019).
20. Sig.ma (сайт-гантелька для мозку). URL : <https://syg.ma/> (дата звернення: 19.06.2019).
21. SimplyScripts : Read Scripts Online. URL : <https://www.simplyscripts.com> (дата звернення: 12.06.2019).
22. ShoreScripts (сюди можна подати свій сценарій і отримати фінансування). URL : <https://www.shorescripts.com> (дата звернення: 14.06.2019).
23. TED ideas worth spreading (виступи TED від авторів). URL : https://www.ted.com/playlists/194/10_talks_from_authors (дата звернення: 18.06.2019).

Розділ 4. Основи VR та AR технологій

1. Dom Barnard. History of VR : Timeline of Events and Tech Development. URL : <https://virtualspeech.com/blog/history-of-vr> (дата звернення: 10.06.2019).
2. Zillah Watson. Virtual reality production : Where do I start? URL : <https://www.bbc.com/academy-guides/virtual-reality-production-where-do-i-start> (дата звернення: 10.06.2019).
3. Emily Gera. Not quite film, or games ... is interactive mixed reality the future of storytelling? URL : <https://www.theguardian.com/games/2019/may/02/vr-mixed-reality-storytelling-sundance-festival-new-frontier-narratives> (дата звернення: 12.06.2019).
4. Lucas Rizzotto. How VR, AR, & AI Can Change Education Forever. Part 1, Today's Problems. URL : <https://www.roadtovr.com/vr-ar-ai-can-change-education-forever-part-1-todays-problems/> (дата звернення: 14.06.2019).
5. Sol Rogers. 2019 : The Year Virtual Reality Gets Real. URL : <https://www.forbes.com/sites/solrogers/2019/06/21/2019-the-year-virtual-reality-gets-real/#35fe7f386ba9> (дата звернення: 13.06.2019).
6. Armando Kirwin. Why 360 Film is in the Midst of a Reboot. URL : <https://www.roadtovr.com/360-film-industry-midst-reboot-part-1/> (дата звернення: 11.06.2019).
7. Jeremy Bailenson. How virtual reality could change the journalism industry. <https://www.pbs.org/newshour/economy/making-sense/how-virtual-reality-could-change-the-journalism-industry> (дата звернення: 16.06.2019).
8. Emily McDaid. How will virtual reality transform the arts? URL : <https://www.siliconrepublic.com/machines/virtual-reality-arts-qub> (дата звернення: 13.06.2019).
9. Prashanth Ramakrishna. There's Just No Doubt That It Will Change the World' : David Chalmers on V.R. and A.I. URL : <https://www.nytimes.com/2019/06/18/opinion/david-chalmers-virtual-reality.html?searchResultPosition=3> (дата звернення: 15.06.2019).
10. Thomas Ricker. I hate video games but I love the Oculus Rift. URL : <https://www.theverge.com/2014/12/4/7326017/i-love-the-oculus-rift-but-i-hate-video-games> (дата звернення: 13.06.2019).