

# БЕЛОРУССКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ

УТВЕРЖДАЮ

Ректор

Белорусского государственного университета

С.В. Абрамеев

« 15 »

2014 г.

Регистрационный № Д-2014/\_\_\_\_\_ б/р.



## MOTION DESIGN

**Учебная программа для специальности**

**1-19 01 01-04 ДИЗАЙН (КОММУНИКАТИВНЫЙ)**

(код специальности)

(наименование специальности)

Факультет: гуманитарный

Кафедра: дизайна

Курс \_\_\_\_\_ 3 \_\_\_\_\_

Семестр \_\_\_\_\_ 6 \_\_\_\_\_

Лекции \_\_\_\_\_ 6 \_\_\_\_\_  
(количество часов)

Экзамен \_\_\_\_\_ 6 \_\_\_\_\_  
(семестр)

Практические (семинарские)  
занятия \_\_\_\_\_ 28 \_\_\_\_\_  
(количество часов)

Зачёт \_\_\_\_\_ - \_\_\_\_\_

Внеаудиторные  
занятия (УСР) \_\_\_\_\_ 28 \_\_\_\_\_  
(количество часов)

Курсовой проект (работа) \_\_\_\_\_

Всего аудиторных  
часов по дисциплине \_\_\_\_\_ 34 \_\_\_\_\_  
(количество часов)

Всего часов  
по дисциплине \_\_\_\_\_ 62 \_\_\_\_\_

Форма получения высшего  
образования \_\_\_\_\_ очная \_\_\_\_\_

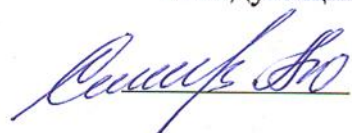
Минск  
2014 г

Учебная программа составлена на основе Государственного образовательного стандарта по специальности 1-19 01 01-04 ДИЗАЙН (КОММУНИКАТИВНЫЙ) и учебной программы для специальности 1-19 01 01-04 от 19.04.1010 г. № УД—2855/баз.

Рассмотрена и рекомендована к утверждению на заседании кафедры дизайна

Протокол № 10  
от «24» \_\_\_\_\_ 05 \_\_\_\_\_ 2014 г.


Заведующий кафедрой

 А.Ю. Семенцов

Одобрена и рекомендована к утверждению Ученым советом гуманитарного факультета

Протокол № 9  
от «02» \_\_\_\_\_ 06 \_\_\_\_\_ 2014 г.

Председатель

 В.Е. Гурский

# ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

## 1. Концепция курса

Предметом курса «Motion design» является синтез графического дизайна, динамической графики (анимации), режиссуры и визуальных эффектов, направленный на визуализацию идей в сфере оформления телевизионного эфира, заставок телепередач, титров в кино, рекламных роликов, медиа-ресурсов.

Спецификой курса «Motion design» является обучение созданию видеоряда, отличного от привычного анимационного фильма, представляющего собой историю, где каждый персонаж имеет собственный характер. Задача моушен-дизайна – передать эмоциональное состояние, настроение, идею, посредством графических элементов, существующих во времени и пространстве, объединённых определенным характером движения, а также звуковым сопровождением.

Цикл заданий по дисциплине формирует умение донести до зрителя идею, информацию или сообщение средствами моушен-дизайна; направлен на активизацию творческой фантазии, расширение технических навыков учащихся, требует понимания технических и художественных принципов создания видеоролика, и умения при необходимости воссоздать технологическую цепочку производства.

При выполнении заданий по курсу «Motion design» тренируются навыки и умения учащихся в разработке дизайн-концепций, проектных решений, а также способов применения выразительных средств художественно-композиционного формообразования.

Таким образом, формирование и развитие профессиональных способностей дизайнера в процессе реализации задуманной концепции, идеи средствами моушен-дизайна – является предметом настоящего курса.

## 2. Цели и задачи курса

**Целью** курса «Motion design» является овладение набором теоретических знаний и практических навыков создания целостного графического художественно-образного видеоряда, формирование профессионального, творческого мышления для создания качественного видеоматериала.

### **Задачи курса:**

- Изучение принципов производства видеороликов в сфере Motion design;
- Формирование практических навыков в области решения режиссёрских задач, организации целостного, гармонически единого, обладающего художественной ценностью, видеоряда;

- Развитие профессиональных навыков в процессе решения творческих задач при изготовлении продуктов моушен дизайна;
- Изучение на профессиональном уровне графического видео редактора Adobe After Effects для реализации творческих концепций.

## Содержание дисциплины

### 2.1 Тематический план

№ п/п	№ нед.	Темы лекций и практических занятий	Учебное время		
			Лекции	Практ. т.	УСР
1	1	Лекция №1. Определение специфики направления «Motion design». История появления направления в современном видео дизайне.	1	-	-
2	1	Лекция №2. 12 принципов классической анимации.	1	-	-
3	2	Лекция №3. Характерные элементы 2D моушен графики.	2	-	-
4	3	Лекция №4. Элементы 3D графики в моушен дизайне.	1	-	-
5	3	Лекция №5. Специфика оформления медиа контента.	1	-	-
6	4	Практическое занятие №1. Знакомство с инструментарием программы Adobe After Effects. Основы работы в программе.	-	2	2
7	5-6	Практическое занятие №2. Формирование практических навыков для создания 2 D анимации.	-	4	4
8	7	Практическое занятие №3. Совмещение 2D графики и видео.	-	2	2

9	8-9	Практическое задание №4. Создание визуальных 3D эффектов, применение плагинов для Adobe After Effects.	-	4	4
10	10-11	Практическое задание №5. Создание объемной сцены из фотографии.	-	4	4
11	12	Практическое задание №6. Разработка концепции видеоролика.	-	2	2
12	13-17	Практическое задание №7. Реализация разработанной концепции средствами моушен графики.	-	10	10
<b>Итого:</b>			<b>6</b>	<b>28</b>	<b>28</b>

## Учебно-методическая карта дисциплины

№ Те мы	Название раздела, те мы, занятия	Перечень изучаемых вопросов	Количество аудиторных часов			Материал. обеспечение занятия (наглядные ме тодические пособия и др.)	Литература	Форма контроля знаний
			Ле кц.	Пр ак т.	кс р.			
1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	Лекция №1. Определе ние специфики направ ления «Motion design». История появления направления в совре менном видео дизайне.	– особенности направления «Motion design»; – отличии от классического анима ционного фильма; – предпосылки формирования направ ления в современном дизайне и видео индустрии; – изучение и анализ аналогов по теме.	1			Видеоматериалы по те ме.	3,7,5	Беседа
2	Лекция №2. 12 принципов класси ческой анимации.	<b>12 принципов классической анима ции:</b>  – сжатие и растяжение;  – подготовка или упреждение;  – сценичность;  – сквозное движение;  – «медленный вход» и «медленный выход»;	1			Видеоматериалы по те ме.	8,9,5	Беседа

		<ul style="list-style-type: none"> <li>– дуги;</li> <li>– дополнительное действие;</li> <li>– расчет времени;</li> <li>– преувеличение, утрирование;</li> <li>– профессиональный рисунок;</li> <li>– привлекательность.</li> </ul> <p><b>Значение тайминга в анимации.</b></p>						
3	Лекция №3. Характерные элементы 2D моушен графики	<p>Характерные элементы 2D моушен графики:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– двумерные изображения;</li> <li>– акцент на типографике;</li> <li>– анимированная инфографика;</li> <li>– анимированная типографика;</li> <li>– шейповая анимация (основанная на геометрических фигурах);</li> <li>– шейповые переходы.</li> </ul>	2			Видеоматериалы по теме.	1,2,4,7,10	Беседа
	Лекция №4. Элементы 3D графики в моушен дизайне.	<p>Применение 3D графики в моушен дизайне:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– визуальные эффекты;</li> <li>– графика внутри видео;</li> <li>– 3D видеозаставки.</li> </ul> <p>Знакомство с понятиями: композитинг, кеинг, ротоскопинг.</p>	1			Видеоматериалы по теме	1,2,6,9	Беседа
	Лекция №5. Специфика оформления медиа контента.	<p>Специфика оформления медиа контента:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– специфика оформления телепередач;</li> </ul>	1			Видеоматериалы по теме	1,2,4	Беседа

		<ul style="list-style-type: none"> <li>– моушен-графика для рекламного ролика;</li> <li>– графика для музыкального видео, титры для фильма;</li> <li>– анимированная инфографика;</li> <li>– анимированная типографика.</li> </ul>						
	<p>Практическое занятие №1.</p> <p>Знакомство с инструментарием программы Adobe After Effects. Основы работы в программе.</p>	<p>Знакомство с инструментарием программы Adobe After Effects: рабочее пространство, инструменты, интерфейс.</p> <p>Основы работы в программе: создание проекта, алгоритм работы, импорт файлов, экспорт файлов, финальный вывод готового продукта.</p>		2		Видеоматериалы по теме	1,2,6	
	<p>Практическое занятие №2.</p> <p>Формирование практических навыков для создания 2 D анимации.</p>	<p>2D анимация:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– создание шейповой анимации;</li> <li>– изучение создания анимации при помощи скриптов;</li> <li>– работа с текстовая анимация;</li> <li>– создание подвижной инфографики.</li> </ul>		4		Видеоматериалы по теме	1,2,6	Просмотр
	<p>Практическое занятие №3.</p> <p>Совмещение 2D графики и видео.</p>	<p>Совмещение 2D графики и видео: изучение инструмента «камера» в программе Adobe After Effects.</p> <p>Подготовка совмещаемого видеоматериала,</p> <p>Создание 2D графики и совмещение ее с подготовленным видеоматериалом.</p>		2		Видеоматериалы по теме	1,2,6	Просмотр
	<p>Практическое задание №4.</p> <p>Создание визуальных</p>	<p>Работа в 3D режиме в программе After Effects.</p> <p>Работа с 3D объектами</p> <p>Обзор плагинов для Adobe After Effects</p>		4		Видеоматериалы по теме	1,2,6	Просмотр



	3D эффектов.	и их применение. Создание анимации с использованием плагинов.						
	Практическое задание №5. Создание объемной сцены из фотографии.	Создание объемной сцены из фотографии: – подготовка фотоматериала к работе; – разработка сюжета, характера анимации; подготовка 3D макета Совмещение 3D макета и фотоматериала Настройка камеры в After Effects Создание анимации		4		Видеоматериалы по теме	1,2,6	Просмотр
	Практическое задание №6. Разработка концепции видеоролика.	– Разработка концепции видеоролика; – Сбор теоретического материала по теме; – Разработка сюжета.		2			5,8,10	Беседа
	Практическое задание №7. Реализация разработанной концепции средствами моушен графики.	Проработка идеи видеоролика, определение стилистической составляющей, формирование образа будущего продукта. Создание эскизов сцен, Разработка кадроплана; Выбор графических средств для реализации концепции. Производство видеоролика. Оценка произведенной работы.		10			1,2,6,8,9	Итоговый просмотр

## Информационная часть

### Список литературы

Основная литература:

1. Все о визуальных эффектах и подвижной графике <http://videosmile.ru/lessons/after-effects>
2. Крамер Э. Интернет ресурс. Видеоуроки <http://www.videocopilot.net/tutorials/>
3. Самохвалов И. Что такое моушен дизайн? <http://isamohvalov.ru/motion-design/>
4. Серов С. Типографика виртуальной среды/ С. Серов; М.: Линия График, 2004. – 32с.
5. Хитрук Ф.С. Профессия аниматор/ Ф. Хитрук – М.: Гаятри, 2007. – 304с.

Дополнительная литература:

1. Meyer T Creating motion graphics with After Effects / Trish Meyer and Chris Meyer. – Elsevier, 2008. – 690p.
2. Motion design <http://habrahabr.ru/post/39758/>
3. Thomas F. The Illusion Of Life Disney Animation. – Disney Editions, 1995. – 548p.
4. Whitaker H. Timing for Animation. – Taylor & Francis Group, 2009. – 176p.
5. Williams R. The Animator's Survival Kit. – Faber & Faber, 2001. –379p.

**Протокол согласования учебной раб. программы по изучаемой дисциплине с другими  
дисциплинами специальности  
на 201\_/201\_\_ учебный год**

Название дисциплины, с которой требуется согласование	Название кафедры	Предложения кафедр об изменениях в содержании рабч. программы по изучаемой учебной дисциплине	Решение, принятое кафедрой, разработавшей учебную программу (с указанием даты и номера протокола)
Композиция	Дизайна	Дублирования материала нет	Одобрить программу. Протокол № 10 от 24.05.2014г.
Проектная графика	Дизайна	Дублирования материала нет	Одобрить программу. Протокол № 10 от 24.05.2014г.
Компьютерное проектирование	Дизайна	Дублирования материала нет	Одобрить программу. Протокол № 10 от 24.05.2014г.
Дизайн-проектирование	Дизайна	Дублирования материала нет	Одобрить программу. Протокол № 10 от 24.05.2014г.

**ДОПОЛНЕНИЯ И ИЗМЕНЕНИЯ**  
**К УЧЕБНОЙ ПРОГРАММЕ ПО ИЗУЧАЕМОЙ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЕ**  
**НА \_\_\_\_\_ / \_\_\_\_\_ УЧЕБНЫЙ ГОД**

№ п/п	Дополнения и изменения	Основание

Учебная программа пересмотрена и одобрена на заседании кафедры коммуникативного дизайна (протокол № \_\_\_\_ от «\_\_» \_\_\_\_\_ 20\_\_ г.)

Заведующий кафедрой

\_\_\_\_\_  
(подпись)

А.Ю. Семенцов

УТВЕРЖДАЮ

Декан факультета

\_\_\_\_\_  
(подпись)

В.Е. Гурский