

10. Richard Williams animation masterclass [Electronic resource]. – Mode of access: http://www.theanimatorssurvivalkit.com/volumes_1_4.html. – Date of access: 28.03.2018.
11. Williams, R. The animator's survival kit / R. Williams. – Faber & Faber, 2002. – 342 p.

СПЕЦИФИКА ОБУЧЕНИЯ СПЕЦИАЛЬНОСТИ МОУШЕН-ДИЗАЙНЕР

TEACHING MOTION DESIGN: PROFESSIONAL PECULIARITIES

И. Г. ЕЛИНЕР

I. G. ELINER

Санкт-Петербургский государственный институт культуры

Россия, Санкт-Петербург

Saint Petersburg State Institute of culture

Saint-Petersburg, Russia

e-mail: ila111design@yandex.ru

Особенности профессиональной деятельности моушен-дизайнера требуют уникальных компетенций: владения пространственно-временной композицией, знания основ сценарного мастерства, умения работать с анимационным и видеорядом, а также владения различными приемами работы с аудиовизуальным контентом. Уникальная методика обучения разработана в Санкт-Петербургском государственном институте культуры и искусств в рамках обучения по направлению «54.03.01 Дизайн» профиль моушен-дизайн.

Ключевые слова: моушен-дизайн; аудиовизуальная гармония; сценарий; анимация; пространственно-временная композиция.

Professional peculiarities of motion design activities require unique competencies: working knowledge of the spatial-temporal composition, fundamentals of scriptwriting skills, ability to work with animation and video, as well as various techniques how to deal with audiovisual content. Unique teaching methods have been developed at Saint Petersburg State University of Culture and Arts as part of training in «54.03.01 Design» profile of motion design.

Keywords: motion-design; audio-visual harmony; script; animation; spatial-temporal composition.

Дизайнер, работающий в медиа-пространстве, должен владеть как традиционными знаниями, компетенциями в сфере дизайна (композиция,

цвет, образность и т.д.), так и знаниями и умениями режиссера, который грамотно управляет вниманием зрителя, пользователя, владеет пространственно-временной композиционной составляющей. Также современный моушен-дизайнер в своем арсенале должен иметь знания и умения в области создания динамичных, анимационных, интерактивных мультимедиа, что делает этого специалиста уникальным и требует разработки специальной программы обучения, в которой гармонично сочетаются навыки художника-дизайнера, режиссера-постановщика и сценариста. В СПбГИК на факультете информационных технологий по направлению «54.03.01 Дизайн» открыт новый профиль «Моушен-дизайн», который с 2014 года начал подготовку специалистов, призванных обладать всеми перечисленными компетенциями.

Преподавательским коллективом факультета была разработана программа обучения для моушен-дизайнеров. Студенты в процессе обучения должны понять, что, кроме поиска выразительности связанных между собой цепочкой кадров, необходимо стремиться к образной согласованности, продумывать чередование темпо-ритма произведения, добиваться монтажной выразительности. Считывание образа, идеи проекта в сфере моушен-дизайна во многом зависят от выразительности ракурса, освещения, динамики и скорости, крупности плана, а также пластики, характера движения и музыкального ряда. Динамика, движение не только привлекает пользовательское внимание, но и рассказывает ему о характере, образе рекламируемого объекта не меньше, чем его внешний вид. Одним из самых эффективных заданий, которое призвано научить студента обращать особое внимание на характер движения, является создание короткого динамичного ролика, в котором объектам (классическому произведению архитектуры, веселому персонажу, спортивному инвентарю и т.д.) за счет анимации приданы характеристики, противоположные заявленному образу. Знания и умения передачи образа, информационного сообщения за счет пластики, характера движения, управления пространственно-временной составляющей являются важнейшей компетенцией моушен-дизайнера.

Еще одной из важнейших компетенций моушен-дизайнера является работа со звуком и музыкой. При этом стоит отметить, что в медиа-среде этот компонент явно недооценен. Обучить гармонии визуального и аудио-ряда призваны дисциплины «Саунд-арт» и «Аудиовизуальные спецэффекты». Одним из самых успешных и эффективных заданий в данном сегменте является изо-анимация. Студенту предлагается выбрать несколько живописных или графических произведений как классических, так и современных авторов. Затем он должен, подобрав звуковой ряд и создав

изо-анимацию, подчеркнуть идею произведения. В контексте данного задания студентами факультета информационных технологий в рамках сотрудничества с Русским музеем был разработан проект «Ожившие полотна» (<http://hello-museum.ru/медиаресурсы/анимированные-картины/>).

Демидова М.В. предлагает интересное авторское задание по созданию анимационного ряда на основе различных музыкальных направлений, жанров и стилей: классический, народный, популярный и т.д. В этом задании музыкальный ряд диктует выбор графического ряда, динамики, темпо-ритма повествования, а также принципов обработки изображения, подбора цветовой гаммы и шрифтовых композиций.

Моушен-дизайнеру для создания профессионального проекта необходимо владеть серьезным набором программных средств. Кроме стандартного набора векторной и растровой графики необходимо изучать программы, позволяющие создавать анимационный и видеоряд, работать с 2Д и 3Д графикой и звуком. На сегодняшний день работать в индустрии моушен-дизайна без профессионального владения технологиями практически невозможно, поскольку технологии и дизайн тесно переплелись. В процессе освоения профессии студент изучает следующие программы: Adobe After Effects, Adobe Flash, Autodesk 3ds Max, Autodesk Maya, Houdini и другие.

Важнейшей компетенцией моушен-дизайнера является управление вниманием зрителя, для чего необходимо изучать особенности восприятия информации с экрана компьютера, телевизора, а также знать современные тенденции, вкусы потребителя, его психоэмоциональные ценности и установки. Обучением данному аспекту профессии занимаются такие дисциплины как «Мультимедийные технологии», «Психология», «Визуальные спецэффекты», «Композитинг» и т.д. Управление вниманием пользователя в первую очередь происходит за счет смены темпо-ритма, что помогает активно регулировать, переключать внимание пользователя. Игра с композиционным центром, перемещением акцентов происходит при помощи работы с цветом, звуком, размером изображения, а также профессиональной дизайнерской работой с дополнительными и вспомогательными элементами, распределением различных нюансов, пауз, с помощью которых дизайнер должен достичь максимальной выразительности, запоминаемости и, что немаловажно, яркого эмоционального воздействия на зрителя. Только подобное грамотно эмоционально окрашенное содержание дизайнерского продукта позволяет захватить внимание зрителя, погрузить его в виртуальную медиа-среду, добиться его эмоционального сопереживания, сделать так, чтобы он поверил в реальность происходящего на экране.

При этом нельзя забывать, что только гармоничное, целостное сочетание структуры, функции, содержания и формы мультимедийного произведения, объединенного грамотным сценарием и режиссурой пользовательского взаимодействия, позволит создать гармоничное дизайнерское произведение.

Столь обширный диапазон разнообразных требований, предъявляемых к профессионалу в области моушен-дизайна, требует подготовки специалиста, обладающего широким кругозором. Необходима междисциплинарная подготовка. Профессионал в этой области должен владеть базовыми знаниями в области академической живописи, рисунка, композиции, искусствоведения, психологии, культурологии и т.д. Кроме того, важнейшим фактором становится постоянное самообразование, обновление и совершенствование знаний, поскольку современные информационные, мультимедийные технологии постоянно обновляются.

Современные информационные технологии и программное обеспечение позволяют создавать мультимедийные учебные пособия, которые значительно повышают эффективность обучения, позволяют облегчить и организовать самостоятельную работу студента. Особенно это актуально в творческих профессиях, где яркость, образность и наглядность обучающего материала должны активировать творческое креативное мышление студента.

Одной из важнейших задач дизайнера при проектировании мультимедийных учебных пособий является преобразование текстового материала в яркий, образный, понятный визуальный ряд. Этого можно добиться за счет грамотного подбора иллюстративного материала, дикторской озвучки, проектирования деловой графики и инфографики (диаграммы, схемы, графики, чертежи, таблицы и т.д.), а также создания обучающего анимационного или видеоряда. Задача перевода традиционного книжного текстового обучающего материала в визуальный ряд является чрезвычайно актуальной, поскольку текст с экрана считывается медленнее и тяжелее, кроме того, большой объем текстового материала зачастую отпугивает современного ученика. Графическая информация проще запоминается и расшифровывается, воздействует как на левое, так и на правое полушария за счет логики подачи материала и образного визуального ряда.

На данный момент преподавательским коллективом факультета информационных технологий совместно со студентами были спроектированы мультимедийные учебные пособия ко всем творческим и техническим дисциплинам по направлению 54.03.01 «Дизайн», профиль «Моушен-дизайн». Данные пособия разрабатываются в рамках курсовых и дипломных работ, в качестве примера можно привести пособия по дисциплинам:

- «Трехмерная анимация»; (https://vk.com/videos-2015242?section=album_5&z=video-2015242_456239037%2Fclub2015242%2Fpl_-2015242_5)
- «Динамическая инфографика»; (https://vk.com/videos-2015242?section=album_5&z=video-2015242_456239064%2Fclub2015242%2Fpl_-2015242_5)
- «Типографика»; (https://vk.com/videos-2015242?section=album_5&z=video-2015242_456239038%2Fclub2015242%2Fpl_-2015242_5)
- «Анимационное проектирование». (https://vk.com/videos-2015242?section=album_5&z=video-2015242_456239022%2Fclub2015242%2Fpl_-2015242_5)

Подобная работа позволяет студенту глубже изучить выбранный предмет, понять его методическую основу, выявить тонкости и специфику изучаемой дисциплины. Спроектированные мультимедийные пособия постоянно завоевывают различные призы на профессиональных конкурсах и фестивалях. Так, на международном биеннале дизайна «Модульор» данные разработки не раз получали первые места в номинации «Педагогика».

Одним из важнейших составляющих успешного обучения является мотивация студентов. На сегодняшний день для современного студента мотивации «получить высокий балл на экзамене» явно недостаточно. Особенно это очевидно при обучении столь востребованной и актуальной специальности, как моушен-дизайн. Многие студенты начинают работать со второго курса, проектируя заказные проекты, и постепенно утрачивают интерес к учебным заданиям. Наш преподавательский состав пробует решить эту проблему следующим образом:

- многие художественные и технические дисциплины связывают свои творческие задания с актуальными конкурсами по созданию анимационной графики, социальных, имиджевых, рекламных роликов и т.д. В качестве примера можно привести конкурсный проект 2017 года Санкт-Петербургского музея Эмоций с хорошим призовым фондом. Под этот конкурс было изменено курсовое задание по профилирующему предмету, и студенты 3-го курса создали около 100 видеороликов для музея, завоевав солидные денежные призы (<https://vk.com/videos-131168462>);

- творческие задания, курсовые и дипломные проекты проектируются по реальным техническим заданиям, лучшие проекты воплощаются в жизнь. На данный момент в качестве дипломного проектирования выполнен ряд мультимедийных моушен-проектов для таких компаний как Nike, Икеа, Stayer, Goscream, Планетарий I и т.д.

Внедряя в учебный проект различные реальные заказы, конкурсные проекты, мы преследуем несколько целей:

- усиление мотивации студентов за счет возможности получения реального вознаграждения;
- постепенное создание студенческого портфолио из реальных проектов, а не просто учебных, что, безусловно, является важным конкурентным преимуществом при устройстве на работу;
- продвижение студента в профессиональную творческую среду, знакомство его с действующими дизайнерами, рекламными агентствами, которые, как правило, находятся в жюри различных конкурсов;
- получение важного опыта по работе с реальными техническими заданиями, а также ориентир на реальную целевую аудиторию, с взаимодействием с заказчиком.

Процесс подготовки специалистов в области моушн-дизайна сейчас в России находится на этапе становления, предстоит еще длительный путь по доработке учебного плана, выработке оптимального набора дисциплин и грамотного взаимодействия между ними, уточнению заданий, разработке четких критериев оценки, позволяющих гармонично совмещать творческую и техническую составляющие моушн-произведений.

О ПРЕИМУЩЕСТВАХ ВНЕДРЕНИЯ СИСТЕМЫ АВТОМАТИЗИРОВАННОГО ПРОЕКТИРОВАНИЯ AUTOCAD РАМКАХ КУРСА «ОСНОВЫ ЧЕРЧЕНИЯ И КОНСТРУИРОВАНИЯ»

THE ADVANTAGES THE COMPUTER AIDED DESIGN PROGRAM AUTOCAD IN THE COURSE «BASICS OF TECHNICAL DRAWING AND ENGINEERING DESIGN»

Е. Э. КОСТЕНЕВИЧ, М. П. ХАСЕНЕВИЧ

E. E. KOSTENEVICH, M. P. HASENEVICH

Белорусский государственный университет

Минск, Республика Беларусь

Belarusian State University

Minsk, Belarus

kostenevichegor@gmail.com

В статье обсуждаются преимущества, которые предоставляет использование системы автоматизированного проектирования AutoCAD в рамках курса «Основы черчения и конструирования» для студентов специальности «Дизайн».