

Т. И. Минаева, Е. П. Коренева

**ОСНОВЫ ПРОИЗВОДСТВЕННОГО
МАСТЕРСТВА
ВВЕДЕНИЕ В ДИНАМИЧЕСКУЮ
КОМПОЗИЦИЮ**

Практикум
Направление подготовки
54.03.01 «Дизайн»

Министерство культуры Российской Федерации
Санкт-Петербургский государственный институт культуры
Факультет мировой культуры
Кафедра информационных технологий и компьютерного дизайна

Т. И. Минаева, Е. П. Коренева

ОСНОВЫ ПРОИЗВОДСТВЕННОГО МАСТЕРСТВА ВВЕДЕНИЕ В ДИНАМИЧЕСКУЮ КОМПОЗИЦИЮ

Практикум

Направление подготовки
54.03.01 «Дизайн»

Санкт-Петербург
2024

УДК 004.92(075)
ББК 32.972.131.3я73
М61

Практикум издается по решению редакционно-издательского совета
Санкт-Петербургского государственного института культуры

Утверждено на заседании учебно-методического совета
Санкт-Петербургского государственного института культуры
в качестве практикума. Протокол № 3 от 21.03.2023

Рецензенты:

О. В. Петрухина, кандидат искусствоведения, доцент,
заведующая кафедрой анимации и медиадизайна
Санкт-Петербургской государственной художественно-промышленной
академии им. А. Л. Штиглица

И. Г. Елинер, доктор культурологии, доцент, заведующий кафедрой
информационных технологий и компьютерного дизайна
Санкт-Петербургского государственного института культуры

Минаева, Татьяна Ивановна

М61

Основы производственного мастерства. Введение в динамическую композицию : практикум / Т. И. Минаева, Е. П. Коренева ; фак. мировой культуры, каф. информ. технологий и комп. дизайна. – Санкт-Петербург : СПбГИК, 2024. – 72 с.

ISBN 978-5-94708-385-9

Практикум по дисциплине «Основы производственного мастерства» разработан для бакалавров по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн», направленность «Моушен-дизайн». Целью практикума является освоение студентами базовых методов и этапов разработки моушен-проектов; формирование и совершенствование навыков профессионального использования стилистических, монтажных и композиционных приемов для разработки творческих заданий. Материалы практикума могут быть использованы при проведении промежуточных итоговых аттестаций.

УДК 004.92(075)
ББК 32.972.131.3я73

ISBN 978-5-94708-385-9

© Т. И. Минаева, 2024
© Е. П. Коренева, 2024
© Федеральное государственное бюджетное
образовательное учреждение высшего
образования «Санкт-Петербургский
государственный институт культуры», 2024
© Оформление ФГБОУ ВО СПбГИК, 2024

Оглавление

Введение	4
Глава I. Основные приемы, методы и этапы проектирования динамической композиции	5
1.1 Двенадцать принципов анимации	5
1.2 Разработка сценарной основы	11
1.3 Создание раскадровки	12
1.4 Виды планов	15
1.5 Ракурсы.....	19
1.6 Движение камеры.....	22
1.7 Монтаж	24
1.8 Тайминг	27
1.9 Проектирование рекламного ролика	28
Глава II. Практические задания по основам производственного мастерства. Второй год обучения	31
2.1 Формы визуализации информации, используемые в современных медиа	31
2.2 Приемы и методы динамической типографики в рекламном моушн-проектировании	33
Глава III. Основные принципы формирования экранного образа на основе синтеза звука и визуального ряда	39
3.1 Формирование образа инструментального музыкального произведения на основе формальной графики	41
3.2 Принципы визуализации образа вербальной информации музыкального произведения	44
Заключение.....	47
Основная литература.....	48
Дополнительная литература.....	48
Приложение 1. Примеры сценарных схем (раскадровок) учебных практических заданий	49
Приложение 2. Примеры стилистических решений задания «Девять квадратов»	68

Введение

Второй год обучения по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн», направленность «Моушн-дизайн» предполагает освоение принципов и приемов визуализации информации в современных медиа. Одновременно с изучением инструментария программного пакета Adobe After Effects продолжается углубление знаний и умений в области изображения движения с учетом физических свойств объектов, а также с учетом особенностей их конструкции. Большое значение в визуализации информационного образа приобретает учет психологических и физиологических особенностей восприятия экранной информации, формирование положительного эмоционального настроя в диалоге с целевой аудиторией. Также на данном этапе обучения большое внимание уделяется освоению работы со звуком, его гармоничным, синхронным сочетанием с визуальной графической информацией с целью формирования целостного, выразительного звуко-визуального информационного образа, когда звук не только не разрушает, а дополняет, усиливает проектный образ, делая его ярким, выразительным и запоминающимся. Второй этап введения в динамическую композицию содержит более сложные с точки зрения технологии и художественного анимационного проектирования цели и задачи, основанные на изучении и применении методов и приемов разработки сценарной основы динамического высказывания, подготовки режиссерской раскадровки проекта с учетом мизансцен, планируемых ракурсов съемки, планов кадра и предполагаемого движения камеры, освоение различных видов монтажных соединений сцен и эпизодов, определение темпо-ритмической структуры проекта и длительности визуального высказывания в целом. Большое значение приобретает глубина композиционного пространства, его пластика и физические свойства. Новым инструментом проектирования становится освещение, источник света, его влияние на восприятие информации, на формирование визуального образа и возможность акцентирования наиболее важных моментов, создание напряженности событий.

Таким образом, студенты приобретают профессиональные знания в области методологии проектирования в моушн-дизайне. Большое количество часов аудиторной и самостоятельной работы позволяет выполнять творческие задания, активно анализируя мировые аналоги и обсуждая все аспекты поставленных задач. Все творческие задания выполняются в программе Adobe After Effects.

Дисциплина «Основы производственного мастерства» тесно связана с курсами «Динамическая типографика», «Шрифты и визуальные коммуникации», «Анимационное проектирование».

Целью выполнения практических творческих задания является достижение наиболее остроумного, выразительного, пластически и структурно целостного моушн-высказывания.

Глава I. Основные приемы, методы и этапы проектирования динамической композиции

1.1. Двенадцать принципов анимации

Аниматоры Фрэнк Томас и Олли Джонстон работали в студии Уолта Диснея. В 1981 году увидела свет их книга «Иллюзия жизни: анимация Диснея». 12 сформулированных Томасом и Джонстоном принципов, актуальны и сегодня.

1. Сжатие и растяжение

Первый и важнейший принцип – «Сжатие и растяжение». Применение этого принципа позволяет проявить физические свойства объекта, добавить движению объекта ощущение массы, веса, гибкости, привлекательности. Объемы объекта при сжатии и растяжении сохраняются. Например, резиновый мяч, растягивается в зависимости от траектории движения. Так при вертикальном падении, он растягивается по оси Y, при ударе о горизонтальную поверхность, он растянется по оси X. Стоит учитывать реальные физические свойства объекта при использовании данного принципа, так как степень растяжения и искажения зависит от материала объекта. (см. рис. 1).

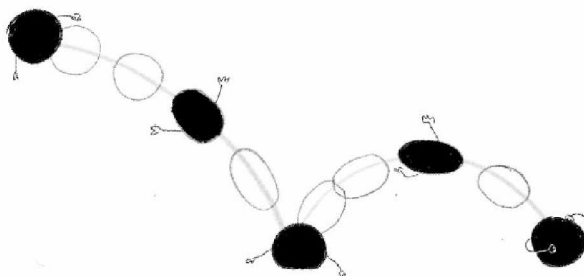


Рис. 1. Сжатие и растяжение

2. Подготовка, или упреждение

Использование принципа упреждения помогает подготовить объект к дальнейшим действиям, которые будут разворачиваться на сцене. В реальной жизни человек также готовится к какому-либо действию, например, приседает перед прыжком, или замахивается, когда хочет ударить. Принцип подготовки позволяет увеличить амплитуду, что делает само движение более убедительным и выразительным. Без принципа подготовки, движения могут выглядеть неестественными и безжизненными. Принцип подготовки акцентирует внимание зрителя на действии, которое готовит его к следующему действию. (см. рис. 2).

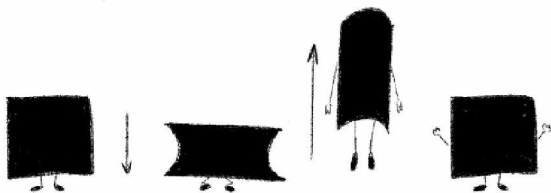


Рис. 2. Подготовка к движению

3. Сценичность

Данный принцип помогает представить идею с помощью анимации так, чтобы она была абсолютно понятна и сразу считывалась зрителем. Данный принцип может применяться к различным составляющим анимации: к таймингу, к поведению объектов на сцене, к позиции камеры, к источникам света, к дополнительным объектам. В данном случае активно используется работа с планами и монтажом. Все элементы сцены появляются или движутся так, чтобы зритель безошибочно мог понять суть происходящего на сцене. Этот принцип позволяет управлять вниманием зрителя так, как того требует сюжет. (см. рис. 3).

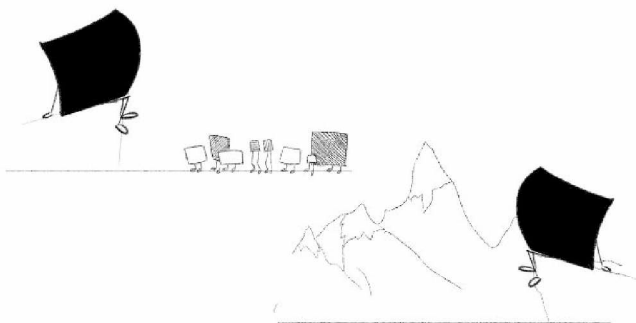


Рис. 3. Сценичность

4. Последовательное изображение движения, или от позы к позе

Существует два варианта создания анимации: последовательная отрисовка каждой позы, и отрисовка ключевых поз, с последующим добавлением промежуточных поз. На сегодняшний день, программные средства позволяют отрисовывать только ключевые позы, а промежуточные добавляются автоматически. Покадровая рисовка уместна для изображения различных плавных природных движений, таких как вода, огонь, ветер. Создание ключевых кадров подходит для быстрой трансформации объекта или для его перемещения. При необходимости, существует возможность добавить между ключевыми кадрами промежуточные движения. (см. рис. 4).

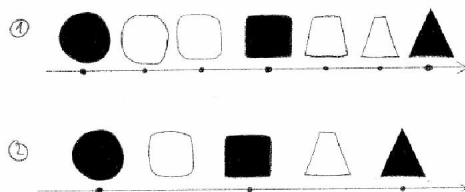


Рис. 4. Последовательность движения. От позы к позе

5. Сквозное движение (доводка) и захлест действия

Для усиления демонстрации физических свойств объекта, или для раскрытия характера персонажа, можно использовать принцип сквозного движения и захлеста. Эти принципы показывают, что части персонажа могут продолжать движение после остановки, а также то, что части тела движутся с разной скоростью и траекторией относительно друг друга. Так поступательное движение заставляет продолжать двигаться определенные части персонажа, например, волосы, хвост, кожа, одежда и т. д. (см. рис. 5).

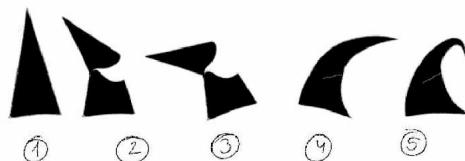


Рис. 5. Захлест

6. Смягчение начала и завершения движения

Эти принципы определяют время, которое необходимо для набора скорости перед началом движения. Также они определяют время, необходимое для снижения скорости и остановки движения. Объект или персонаж не сразу достигает пиковой скорости – ему необходимо время для разгона, а для остановки – время для замедления. Смягчение начала и завершения движения необходимо, чтобы движения объекта выглядели плавными и реалистичными. (см. рис. 6).

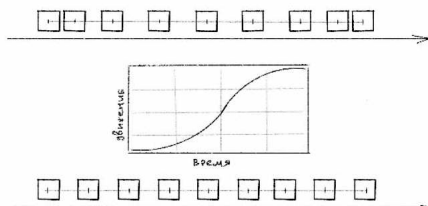


Рис. 6. Смягчение начала и завершения движения

7. Дуги

В реальной жизни объекты чаще всего движутся по дугообразным траекториям, а не по прямой. В анимации, для усиления правдоподобности, применяется принцип дуг или арок. То есть персонаж должен перемещаться не по жесткой прямой линии, потому что это выглядит топорно и неестественно, а по изогнутой, дугообразной траектории, которая имитирует живое движение. (см. рис. 7).

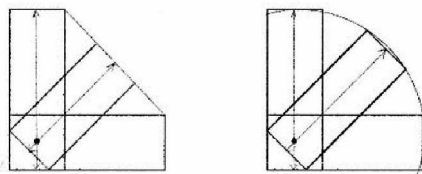


Рис. 7. Дуги

8. Второстепенное действие

Основное действие может быть усилено с помощью второстепенного действия. Второстепенное действие добавляет подробности к основному действию персонажа или объекта, делая анимацию более реалистичной, придает объекту индивидуальность и помогает раскрыть черты его характера. Такое действие не должно быть самым ярким и активным, чтобы не отвлекать зрителя от основного движения. Также второстепенное действие может помочь, если по какой-то причине персонаж статичен и находится на одном месте. Например, персонаж может двигать руками при ходьбе, или у него может вздыматься грудная клетка, чтобы показать дыхание. (см. рис. 8).



Рис. 8. Дополнительное действие

9. Расчет времени

Тайминг определяет скорость движения и его продолжительность. Он показывает вес, размер и характер персонажа. С помощью тайминга можно лучше передать эмоции персонажа и раскрыть его характер. Необходимо понимать, что все действия не могут иметь одинаковую длительность. В рамках анимации это выглядит монотонно и скучно. Стоит рассчитывать, сколько времени необходимо уделить разным действиям, чтобы сцена выглядела более динамичной и эмоциональной. (см. рис. 9).

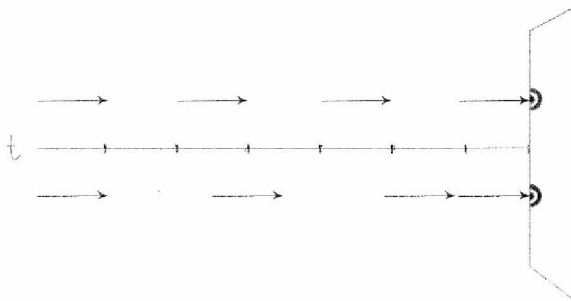


Рис. 9. Расчет времени

10. Преувеличение

Преувеличение позволяет утрировать некоторые движения персонажа для большей выразительности и добавляет жизни и динамики в анимацию. Преувеличение таких характеристик персонажа, как черты лица, телосложение, характер движения, помогает усилить эмоциональную составляющую анимации и делает повествование интереснее и эффектнее. Использование этого принципа позволяет лучше раскрыть образ персонажа и делает анимацию более понятной и впечатляющей. (см. рис. 10).

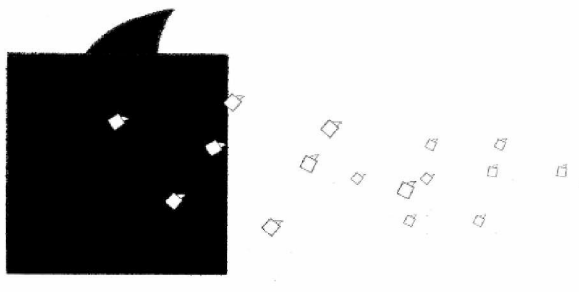


Рис. 10. Преувеличение

11. Точность рисунка

Точный, продуманный рисунок и узнаваемый силуэт персонажа повышают реалистичность анимации. Качественный рисунок помогает сделать каждую позу персонажа сбалансированной, весомой, а также может раскрыть намерения, состояния и желания персонажа. Силуэт персонажа или объекта в сцене должен четко считываться зрителем, а перспектива и трехмерное пространство не должно быть искажено. (см. рис. 11).

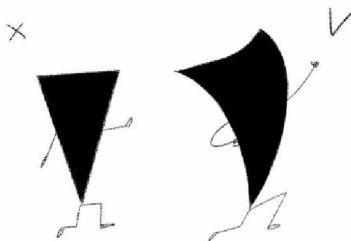


Рис. 11. Точность рисунка

12. Привлекательность

Персонаж должен быть привлекательным для зрителя. Привлекательность может быть достигнута через необычные формы, мимику, движения и детали. Каждый персонаж должен иметь свои особенности, чтобы быть запоминающимся и интересным. Зрителю необходимо видеть в персонаже характер. С помощью акцентирования различных характерных черт персонажа можно лучше раскрыть сюжет повествования, сделать анимацию более интересной и запоминающейся. (см. рис. 12).

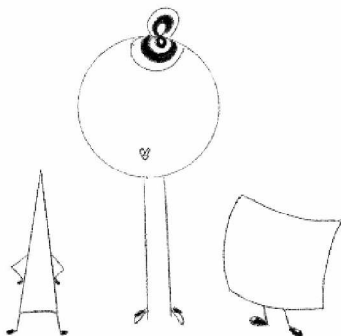


Рис. 12. Привлекательность

1.2. Разработка сценарной основы

Одним из главных этапов разработки динамической композиции является четкое формулирование темы проекта, ясное понимание и выражение основной идеи, на основе которой разрабатывается сценарий, являющийся схемой любой пространственно-временной динамической композиции, основой визуального повествования. Идея – дословно «образ», основная мысль, воплощенная в образной форме. Это руководство к действию, то есть «зачем?» и «для чего?». В соответствии с идеей выбирается образная форма ее выражения.

Сценарий (от итал. *scenariò*) – это сюжетная схема, по которой создаются проекты с помощью средств динамической визуализации.

В сценарии устанавливается логическая и пластическая взаимосвязь ряда эпизодов в соответствии с необходимым развитием сюжета. Каждый эпизод – это информация о событии, происшествии, действии, которое произошло в ограниченный ключевыми кадрами, короткий промежуток времени. Классическая структура сценарной основы содержит три базовые части: вступление (завязка), кульминация (композиционный центр) и финальная часть, развязка (подведение итогов). Каждый их эпизодов, каждая сцена, составляющие сценарий должны быть важными, необходимыми для раскрытия сюжета. Все невинтные, малосодержательные, не несущие существенную информацию должны быть удалены, тем самым лишние и неважные подробности не будут мешать ясному и четкому развитию сюжета, его пониманию.

Вступительная часть предназначена для решения следующих задач:

1. Экспозиция. Определение места, а также времени действия предстоящей истории; возможно также знакомство и с предысторией событий.

2. Представление зрителю главного героя или главных героев и их антиподов/антигероев.

3. Начало развития событий на основе главного конфликта, то есть того происшествия, которое полностью меняет, переворачивает жизнь героя. Тем самым запускает цепь событий, ведущих к кульминации – второй части сценария.

Кульминация является основной частью сценария. Здесь достигается наивысшее напряжение, к которому приводит цепь событий, в которых главный герой преодолевает возникающие перед ним препятствия, справляется с все возрастающим давлением обстоятельств и антигероя. Кульминация – это наиболее крупное столкновение между противоборствующими сторонами.

Разрешение конфликтов, различных противоречий, когда герои приходят к определенному сюжетом результату, является содержанием заключительной части сценария – развязки.

Развязка и завязка связаны логикой сквозного действия динамической композиции, между ними зона основного сюжета (см. рис. 13).



Рис. 13. Схема сквозного действия

После разработки литературного сценария наступает этап режиссерской проработки проекта. Определяются все необходимые мизансцены, диалоги, формируется темпо-ритмическая основа и хронометраж истории. С учетом всех принятых решений создается раскадровка, в которой также определяются чередования ракурсов съемки, планы и крупности кадров, предполагаются необходимые виды движения камеры, а также виды монтажных переходов. Таким образом, формируется режиссерский сценарий, комплексно решающий дальнейшую работу над созданием визуальной истории. Цель – понятность, ясность происходящего на экране, легко считываемое изображение, и, следовательно, визуальная успешность проекта.

На данный момент не существует какого-то определенного способа фиксации принятых решений. Основным критерием является удобство распределения информации. Обычно режиссерский сценарий издается в печатном виде (см. рис. 14).

№	Содержание сцены	План. Работа камеры	Звук	Хронометраж	Примечания
1					
2					
3					
4					

Рис. 14. Схема режиссерского сценария

1.3. Создание раскадровки

Раскадровка – это серия кадров, эскизов, визуализирующих историю в установленном хронологическом порядке; визуальная интерпретация сценария. В процессе создания раскадровки определяются, уточняются отношения всех визуально-графических элементов, деталей в кадре таким образом, чтобы привлечь внимание, управлять взглядом и эмоциями зрителя, активно вовлекать его в происходящее, стимулируя процесс понимания событий, сопереживания героям. Для этого, по словам Мэтта Кохра, необходимо, чтобы изображение было «смелым и драматически расположенным».

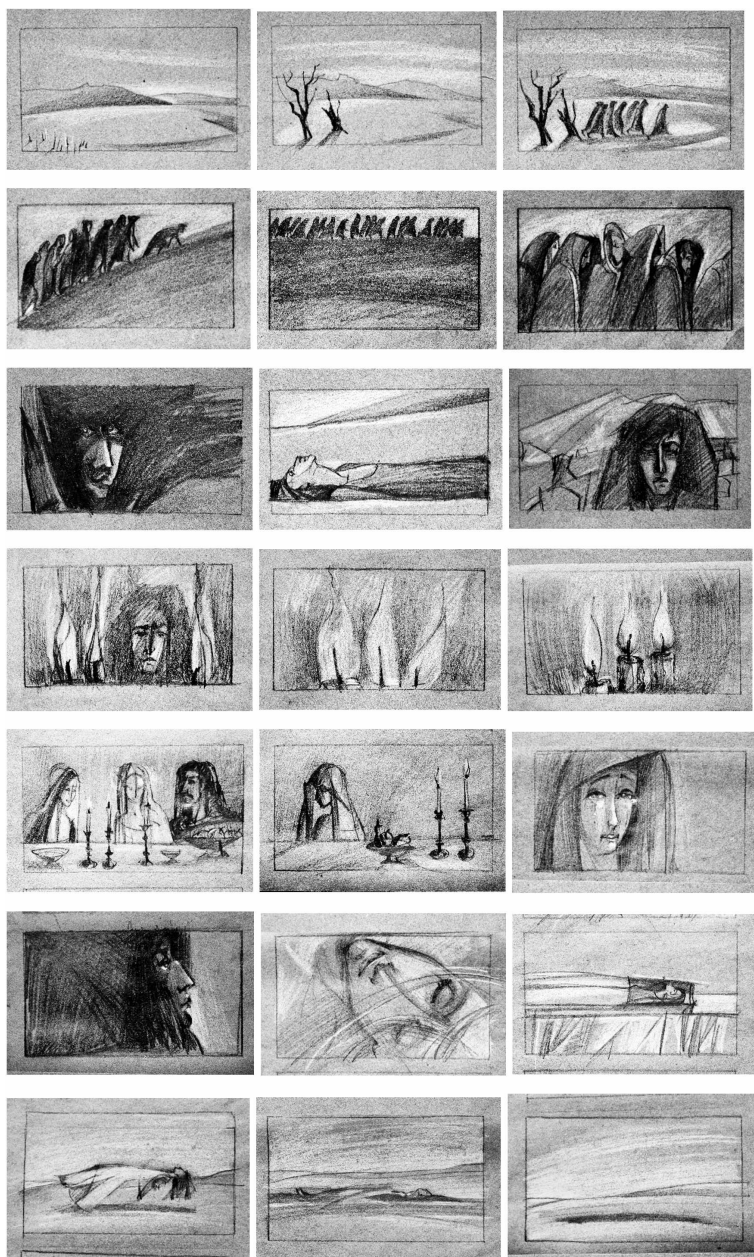


Рис. 15. Пример раскадровки для анимации

Тщательно прорабатывается расположение героев, объектов в кадре, их перемещения, движения в меняющейся среде, четкие линии действий, а также движение самих кадров. Таким образом, определяются мизансцены, позволяющие понять, что в кадре самое главное, что в данный момент происходит, и что произойдет далее. Для более точной фокусировки внимания зрителя уточняется использование освещения, распределение света и теней в кадре, принимается решение о расположении и движении камеры и соответственно определяется необходимый для данного момента ракурс для создания настроения и сильного, выразительного образа. Выбирается наиболее четкая и выразительная форма графического изображения мест действия и персонажей. Итоговое решение кадра должно легко восприниматься и, конечно, доставлять эстетическое удовольствие (см. рис. 15).

В раскадровке выявляются и акцентируются ключевые сцены/кадры истории, которые являются поворотными, важными для развития сюжета, для понимания и привлечения внимания зрителя; также графически отражается смена мест действия. Использование в раскадровке цвета позволяет выделить основные зоны внимания и подчеркнуть главную идею; выбор колористического и тонального решения (цветовой сценарий) позволяет формировать цветоцветовой строй, эмоциональный образ каждой сцены и истории в целом. Для достижения целостности и непрерывности анимационного высказывания продумываются межкадровые монтажные стыки. Выбор вида монтажа зависит от мотивации стыка, его обоснованности для обеспечения определенного напряжения в развитии сюжета.

При просмотре раскадровки смысл истории должен легко считываться.

Подводя промежуточный итог, можно определить основные этапы создания раскадровки. Необходимо:

1. В соответствии с определенным в сценарии чередованием событий установить timeline (временная шкала), которая позволяет управлять темпом, свойствами анимации, использованием эффектов, а также размещением ключевых кадров и при необходимости изменением их расположения.

2. Определить и акцентировать наиболее важные эпизоды, сцены, стимулирующие зрителя к сопереживанию, к действию.

3. Четко сформулировать концепцию, направленную на активное привлечение внимания к анимационному сообщению.

4. Сформулировать и отредактировать текстовую часть проекта. Определить необходимый объем голосового сопровождения. Для части текста, который будет анимирован, необходимо выбрать наиболее выразительный, легко читаемый шрифт/шрифты. Рассматривать текст как составную графическую часть композиции кадра. Для рекламных сообщений обязательно использование слогана, короткого сообщения о продукте, компании, фирме его производящей и преимуществах рекламируемого продукта.

5. В выбранной для проекта программе разработать эскизы основных, опорных кадров, уточняя колористическое решение проекта в целом, и каждого кадра отдельно. Определить графическую насыщенность сцены и ее развитие в соответствии с замыслом. Четко следить за общим пластическим движением внутри кадра и между ними. В процессе разработки между ключевыми кадрами надо

постепенно добавлять уточняющие, раскрывающие события более подробно кадры, постепенно добавляя необходимые детали, уточняя пластику композиционного пространства, его глубину, освещенность, ракурс.

6. Уточнить последовательность распределения планов, выделяя наиболее важные с точки зрения передаваемой информации. Принятые решения позволят определить последовательность движения камеры в кадре и в проекте.

Необходимо учитывать, что для короткого анимационного высказывания, например, рекламного ролика, требуется примерно 15 кадров, то есть в среднем две секунды на кадр.

Следующим этапом проекта является монтирование аниматика (в рамках курса «Основы производственного мастерства» используется программа After Effects) – последовательности кадров, в которой основные, ключевые моменты совпадают со звуковыми акцентами выбранного или созданного специально для проекта аудио-трека. Таким образом, определяется темпо-ритмическое соответствие визуального и звукового рядов, уточняется продолжительность эпизодов и в целом соответствие заданному хронометражу, а также появляется возможность при необходимости удалить то, что мешает активному развитию или целостности композиции. Аниматик является основой для дальнейшей реализации анимационного высказывания.

1.4. Виды планов

В процессе освоения методов и приемов визуализации информации определение плановости в анимационном рассуждении представляет одну из наиболее сложных задач. В большинстве случаев при создании студентами раскадровок планы крупности вообще не используются в композиционных рассуждениях. Процесс визуализации подчинен «статичной камере» и строго постоянной дистанции между зрителем и действием. Аналогией является театральное представление: зритель – сцена, преодолеть которое возможно только при четком понимании возможностей динамичной камеры, освоении принципов активного вовлечения зрителя в предлагаемые обстоятельства. Расположение камеры позволяет менять дистанцию и таким образом формировать разные по крупности планы кадров.

Существует примерно двадцать кинематографических планов, из них можно выделить шесть основных. Классическая система крупности планов Кулепова Л. В. формулируется следующим образом (*см. рис. 16*):

1. «Деталь». В кадре показан небольшой объект или его часть. Например, нос, глаз, рука персонажа. Обращение внимания зрителя на деталь позволяет более внимательно рассмотреть тонкие моменты, нюансы, эмоции, важные для понимания героя или ситуации. Чем крупнее план объекта, тем точнее можно передать сложную информацию, тем больше внимание зрителя концентрируется на герое. Все остальное соподчиняется, уходит на второй план.

2. Крупный план, который можно назвать портретным. Использование крупного плана уменьшает дистанцию до диалоговой, вовлекает зрителя в «личное»

общение с героем. Таким образом зритель становится «участником» действия, погружается в него.

3. 1-й средний план – поясное изображение персонажа.
4. 2-й средний план – поколенное изображение персонажа в кадре.
5. Общий план показывает персонажа целиком, в полный рост.
6. Дальний план – персонаж находится в пространстве сцены, являясь уже его частью, по размеру относительно экрана не более $1/7$ высоты кадра (см. рис. 17).

Деталь



2-й средний план



Крупный план



Общий план



1-й средний план



Дальний план



Рис. 16. Система крупности планов по Кулешову Л. В.



Рис. 17. Дальний план

Можно упомянуть еще более крупный план, так называемый «сверхобщий». Используется «сверхобщая» крупность плана для показа места действия с большим захватом. Таким образом зритель получает общее представление, начинает ориентироваться в пространстве, где происходит или, скоро будут происходить события (см. рис. 18).



Рис. 18. Сверхобширный план

Добавим еще «сверхкрупный» или макроплан, который по большому счету является вариацией «детали» по Кулешову (см. рис. 19).



Рис. 19. Сверхкрупный план

Сильное акцентирование эмоции, тонкие переживания, сильное напряжение, на котором концентрируется внимание зрителя. Фон практически отсутствует, только персонаж или объект, точнее его деталь, которая заполняет весь кадр. Например, замочная скважина, кнопка дверного звонка, часы, красный крест на аптечке, или пузырек с таблетками и так далее. В данном случае дистанция между зрителем и изображением сокращается максимально.

Передний план – при необходимости увеличить объем и глубину места действия персонаж или объекты располагаются на разном удалении от зрителя, а на переднем плане размещаются различные элементы среды, например, природные или архитектурные элементы (см. рис. 20). Таким образом персонаж становится частью глубокого пространства, состоящего из нескольких планов, по которым может перемещаться фокус камеры и, соответственно, внимания зрителя.



Рис. 20. Передний план

Выбор вида и крупности плана зависит от той смысловой нагрузки, на которую автор планирует направить внимание зрителя, акцентировать важное и дать возможность подробно рассмотреть сложное, насыщенное подробностями изображение, сориентироваться в окружающем персонажей композиционном пространстве.

1.5. Ракурсы

Ракурс отражает направление и угол зрения, то есть направленность виртуальной камеры на объект, определяется таким образом взаимное расположение

героя, объектов, места действия и оператора (смотрящего). При этом «смотрящим» может выступать не только зритель, но и сам герой.

Основные виды ракурсов съемки:

1. Объективный ракурс. Уровень глаз (линия горизонта стоящего человека) или нейтральный ракурс. В данном случае камера расположена ровно и направлена перпендикулярно объекту съемки. При этом возникает эффект наблюдения за происходящим, как бы авторская точка зрения.

2. Субъективный ракурс. Если используется «привязка» виртуальной камеры к уровню глаз персонажа, то события показываются как бы с точки зрения действующего лица, где бы он ни находился. Зритель таким образом временно отождествляет себя с действующим лицом, воспринимает события, «смотрит на мир» глазами героя.

3. Верхний и нижний ракурсы (низкая линия горизонта и высокая линия горизонта). В таких случаях виртуальная камера находится под определенным углом к объекту. В нижнем ракурсе камера как бы «смотрит» вверх (зритель под объектом), а в верхнем вниз (зритель над объектом) (см. рис. 21).





Рис. 21. Верхний и нижний ракурсы

Показ объекта снизу позволяет передать взаимное расположение героев или характеризует их соотношение по размеру, когда один из персонажей активно психологически и физически доминирует, явно преобладает над другим и во величине, и по значению в данный момент (см. рис. 22).



Рис. 22. Нижний ракурс

Вариантом верхнего ракурса является так называемая съемка с «высоты птичьего полета», камера смотрит вниз почти под прямым углом, что позволяет показывать сцену сверху, отражая пространственную перспективу. Максимальным вариантом съемки с нижнего ракурса является расположение камеры на земле и направлена почти вертикально вверх.

4. Наклонный ракурс, который иначе называют скошенный угол или голландский. Расположенная под углом камера с помощью диагональных направлений создает ощущение неустойчивости, напряженности, что часто используется в фильмах ужасов.

Использование различных видов ракурсов съемки, точная композиция кадра позволяют усилить эмоциональную насыщенность сцены, ориентируют в пространстве места действия и информационно дополняют, насыщают содержание действия. Разнообразные «точки зрения» на происходящее, использование различных планов позволяют не только выразительно представить историю, но и визуально, а, следовательно, и эмоционально захватить зрителя, привлечь и удерживать его внимание, сделать его соучастником развивающихся событий, заставить его сопереживать героям. Изменение ракурса может происходить без выключения камеры, в процессе съемки, что придает еще большую динамичность визуальному ряду.

Планы и ракурсы естественным образом связаны с камерой и ее движением. Рассмотрим основные виды движения камеры и их назначение.

1.6. Движение камеры

Использование в анимации приемов динамичной виртуальной камеры позволяет избежать эффекта «стороннего наблюдателя», когда дистанция между событием и зрителем не меняется, и камера является статичной. Движение камеры позволяет создавать различное настроение в эпизоде, а также менять его, тем самым обогащать эмоционально.

- Взлет и зависание камеры над персонажем создает ощущение, что над героем «нависает» кто-то большой, страшный и смотрит на него. Камера становится субъективной. Поэтому если камера опускается до уровня земли, то уже зритель становится маленьким, и смотрит снизу-вверх на кого-то очень большого.

- Прием медленного наезда обеспечивает возможность рассматривания черт лица, мимики и предполагаемых намерений героя, таким образом, представляя его зрителю. Появляется возможность показать тонкие, едва заметные эмоциональные изменения в настроении персонажа, которые на большем расстоянии могут быть просто не замечены.

- Отъезд камеры от персонажа или объекта позволяет показать более общий план, раскрывая тем самым подробности места действия.

- Так называемый облет камеры используется для ознакомления с местом действия, позволяет увидеть расположение героев в данный момент, а также рассмотреть персонажей с разных сторон.

- Слежение или панорамирование – акцентирование внимания на движущемся персонаже или пейзаже. Камера при этом неподвижна относительно вертикали и горизонтали, но осуществляется поворот относительно зафиксированной точки – оси камеры. Возникает ощущение движения глаз и поворота головы наблюдателя.

- Сопровождение – камера движется вместе с персонажем, достаточно быстро. При этом расположение персонажа относительно рамки кадра не меняется, как бы фиксируется на нем. Фон при этом движется, что придает эпизоду динамичность (см. рис. 23).

- Легкое покачивание камеры имитирует взгляд движущегося персонажа, помещая зрителя в гущу событий.

- Встряска камеры формирует ощущение сильного удара. В анимации рекомендуют использовать этот прием на протяжении восьми – шестнадцати кадров.

- Тревеллинг – более сложный прием, сочетающий в себе приближение-удаление и слежение за объектом. Камера может при этом поворачиваться и наклоняться. Такой вид движения камеры уместен при длительном и активном действии перемещающегося героя.



Рис. 23. Сопровождение

Немаловажным является и скорость перемещения камеры.

Напряжение и даже ужас может спровоцировать медленное перемещение камеры, средняя скорость, близкая к скорости движения человека, создает эффект равновесия, спокойствия. Быстрое изменение положения камеры дает возможность передать беспокойство, тревогу, чувство неустойчивости, неуверенности и даже страха налететь на неожиданно возникшее препятствие.

1.7. Монтаж

Монтаж в кинематографе и анимации можно определить, как процесс соединения образов в соответствии с главной идеей, замыслом автора. Утверждается, что существует две категории визуальных образов: пластические статичные и образы действия, составляющие внутрикадровое содержание. Представление образного действия заключается в необходимости понимания зрителем того, что изображено в кадре, понимания образа и его частей, взаимосвязь распознанного образа со следующим кадром. Сложные для понимания образы требуют большего времени восприятия, этот фактор в итоге определяет длительность кадра.

Целью монтажа в большинстве случаев является целостность и непрерывность визуального ряда. Профессионализм монтажной работы проявляется в выборе вида монтажного соединения, который обеспечит плавность перехода между разными по крупности планами, между различными по месту действия эпизодами, различными по темпу и ритму сценами и так далее. В результате монтажной работы формируется окончательный вид динамического проекта (фильма, анимации, моушен-проекта) с определенным темпо-ритмическим чередованием сцен (например, унисон, контрапункт, резонанс), разнообразных действий и объектов, в цветовом, световом и звуковом единстве.

Комфортная монтажная система основывается на незаметных «склейках», когда экранное место и время действия представляются как реальное течение жизни.

Но есть и не комфортная, а акцентная система межкадровой склейки, предполагающая намеренное подчеркивание стыков, контрастное противопоставление ритмов, форм, персонажей, различных мест действия, нарушая, таким образом, общие принципы монтажа. Выбор монтажной системы в данном случае определяется тем эмоциональным откликом, которого хочет добиться автор.

Монтажное соединение определяет тип отношений, устанавливаемый между кадрами, определяя, таким образом, характер целостности всего произведения. Монтаж является игрой со временем и пространством, когда можно растягивать время, замедляя движение, или наоборот сжимать его, конструировать из реального пространства новое экранное. Процесс сложный и творческий, требующий определенного монтажного мышления, имеющий свои законы, принципы и правила.

Перечислим основные виды монтажа:

1. Последовательный (повествовательный, линейный) монтаж – последовательность действий совпадает с реальным порядком событий, без заметных разрывов во времени и пространстве. Каждый последующий кадр является продолжением предыдущего. Безусловно, отбираются наиболее важные моменты, излишние подробности и малоинтересные действия сокращаются, тем самым реальное время сокращается до экранного. Такой вид монтажа является наиболее простым и распространенным (см. рис. 24).

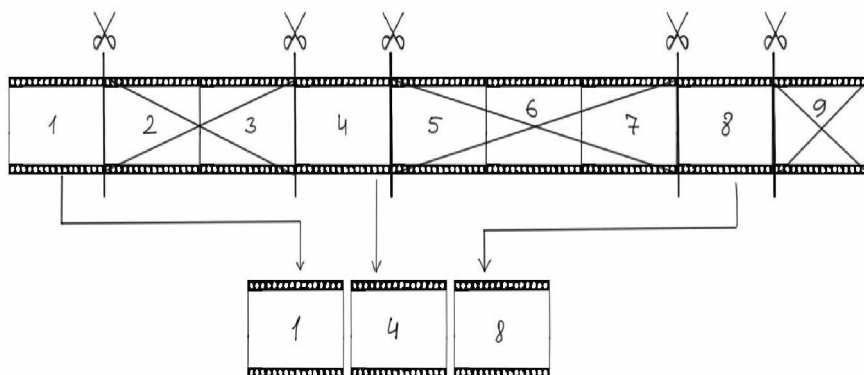


Рис. 24. Последовательный монтаж

2. Параллельный монтаж. Такой тип соединения событий связан с часто возникающей необходимостью некоторых отступлений от линейного повествования (например, такие как: «а в это время», «а на самом деле»). В таких случаях параллельный монтаж позволяет поочередно показывать два или более события, происходящих в одно время, но в различных локациях и связанных сюжетно между собой. Действие при этом развивается более динамично, активно, контрастно, что повышает его драматизм, напряженность.

3. Перекрестный монтаж является более сложным, чем параллельный в силу того, что параллельно монтируются кадры различных сюжетных линий (см. рис. 25).

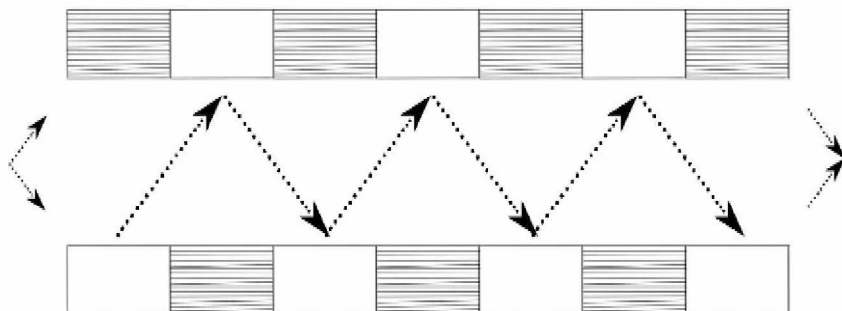


Рис. 25. Перекрестный и параллельный монтаж

4. Рефрен («монтажная рифма») – повтор одинаковых кадров через некоторые промежутки времени. Используется для усиления внимания зрителя, акцентирования, усиления смысловых моментов, а также для возникновения ассоциаций, различных поэтических образов.

5. Тематический монтаж – соединение связанных одной темой эпизодов.

6. Аналитический («строящийся») монтаж позволяет через показ частей, деталей, элементов сцены «выстроить» представление о целом. Так эксперименты с аналитическим монтажом (кино-этюды «Творимая женщина») привели режиссера Л. Кулешова к выводу, что при соединении кадров, содержащих детали разных женщин (например, лицо, кисти рук, звук шагов, силуэт), формируется в сознании вполне реалистичный образ, который на самом деле не существует.

Имеет смысл уточнить, что кадром (съемочный кадр) в кинематографе называется фрагмент пленки от момента включения камеры до ее выключения. Под монтажным кадром понимается часть киноизображения от стыка до стыка, от склейки о склейки.

7. Интеллектуальный метод монтажа использует принцип соединения серии столкновений, в результате которых возникает мысль. Такой метод позволяет передавать воспоминания, чувства, стремления, связанные с развивающимися событиями. С точки зрения технологии производится наложение с использованием полупрозрачности «воспоминаний», «снов» и «мечтаний» на подложку с изображением реальных событий.

8. Ассоциативный монтаж основан на психофизиологических особенностях восприятия зрителем смежных, но различных по содержанию кадров. Таким образом, используется моментально возникающая реакция сопоставления. Соединяемые образы вызывают ассоциацию, возникновение нового содержания и смысла, так называемый «Эффект Кулешова», согласно которому существует зависимость предыдущего кадра от содержания последующего (см. рис. 26).

9. Клиповый монтаж предполагает соединение кадров, длительность которых примерно две – три секунды. При сохранении направления движения в кадре осуществляется достаточно резкий переход от крупных планов к деталям.

Существует также достаточно разнообразный набор стандартных монтажных переходов: перебивка, затемнение, наплыв, вытеснение, шторки и другие.

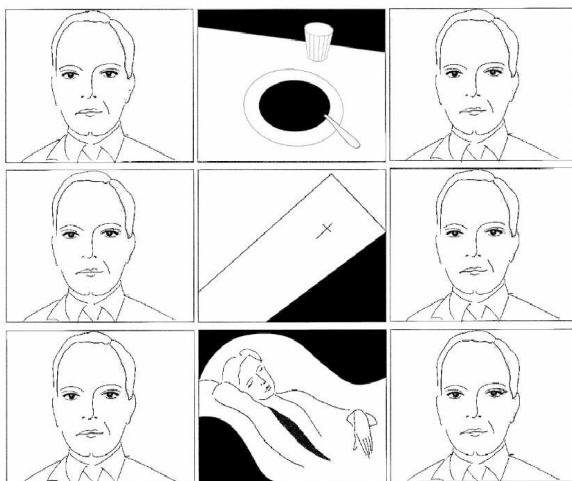


Рис. 26. Классический пример сопоставления кадров по Л. Кулешову

1.8. Тайминг

Посекундный расчет действия в динамической композиции называется таймингом. Этот этап работы связан с заданным для проекта хронометражным временем. Разработчику предстоит уместить необходимую информацию в установленный временной промежуток. В учебном задании он составляет примерно тридцать секунд. Следовательно, объем информации (визуальной и звуковой), его насыщенность и плотность должны быть отредактированы таким образом, чтобы не было не только слишком больших пауз, растянутостей, но и чрезмерной информационной концентрации. После приведения хронометража и объема действий производится уже детальный расчет длительности каждой сцены, который фиксируется в тактовых листах. Затем тайминговые расчеты вносятся в режиссерский сценарий с записыванием необходимых сведений, комментариев. Тайминг предназначен для распределения движения во времени и пространстве проекта чаще всего в анимации с частотой 24 кадра в секунду.

Расчет необходимой длительности движения различных объектов, как одушевленных, так и неодушевленных, опирается на законы физики движения, что позволяет наиболее убедительно изображать действия персонажей, их одушевленность, эмоциональное настроение, ситуационную обоснованность, а также убедительность с точки зрения конструктивных особенностей героев, связанных с ними способов перемещения в пространстве. Имеет большое значение физические свойства объектов и среды их обитания (места действия), выявляемые в процессе их взаимодействия. Для точного расчета имеет смысл учитывать, напри-

мер, такие законы анимации как выразительность, преувеличение, подготовительное действие.

Достаточно часто при расчете времени, необходимого для определенного движения, учащиеся недооценивают его особенности, связанные с законами физики, игнорируя, например, инерционный эффект, моменты подготовительного действия, разгона и торможения, реакцию на столкновение с другими объектами, что приводит в недостаточному по длительности, неубедительному по скорости и физике движения результату. Особенно часто такие ошибки связаны, как ни странно, с изображением резких, коротких по длительности движений, как например, падение тяжелого объекта, удар, столкновение. В процессе расчета кадров на такие события их количество часто преувеличивается, следовательно, действие становится медленным, более растянутым по времени, чем требуется.

1.9. Проектирование рекламного ролика

Практическая часть основ производственного мастерства первого семестра содержит задания, которые предполагают разработку комплекса рекламных роликов. С одной стороны, этот факт осложняет проектную задачу, так как создание рекламного высказывания требует определенных знаний в области понимания целевой аудитории, ее психологических особенностях и в области маркетинга. С другой стороны, в процессе выполнения проекта появляется возможность не только познакомиться с вышеуказанными проблемами, но и освоить различные виды визуальной коммуникации (вербальной, невербальной, комбинированной), научиться четко и ярко формулировать основной (в данном случае, рекламный) смысл динамического высказывания, находить наиболее выразительные и остроумные решения. Поскольку целью рекламного высказывания является продвижение продукта, компании, узнаваемости бренда и так далее, а в итоге прибыль производителя, то рассматривать рекламный текст и сценарий необходимо с учетом точки зрения бизнеса.

Одним из первых вопросов, на который надо дать ответ: «Что рекламируется?». В практической части курса ставится задача продвижения нового продукта (кулинарного изделия, напитка), привлечение внимания к нему потенциального потребителя. Для этого важно определиться с целевой аудиторией, с ее возрастными и профессиональными характеристиками; а также сформулировать те особенности продукта, которые решают предполагаемые проблемы этой аудитории.

Разработка концепции – это следующий этап разработки, на котором определяется общая тональность рекламного высказывания, настроение, позиция, ведется поиск неожиданной, остроумной точки зрения. Если уместно, то принимается решение об использовании юмора, шутки и стихотворной формы. Также важным является решение о том, от чьего лица идет обращение.

После того, как сформулирована концепция, нужно проанализировать большое количество референсов, близких по тематике, по жанру (анимация, моушен-реклама, динамическая типографика, инфографика), таким образом, оценить, что уже сделано в данном направлении рекламы. Это позволит найти наиболее интересные композиционные, анимационные, образные решения для проекта; выбрать подходящие пластические приемы и стилистические решения. А также поможет в какой-то мере избежать ошибок.

По форме записи разработка сценарной основы рекламного ролика несколько проще, чем киносценарной. Схема состоит из двух столбцов. В первом описывается действие в кадре, во втором – текст, который произносят персонажи (если форма рекламного ролика предполагает использование персонажной анимации, закадрового текста). Дополнительная информация, комментарии и указание длительности эпизодов записывается при необходимости в третьем, четвертом столбцах. Дальнейшие шаги по созданию ролика не отличаются от производственной структуры создания любой динамической композиции (раскадровка, аниматик, редактура, монтаж). Успешность рекламного продвижения в огромной степени зависит от подключения к эмоциональному подсознанию целевой аудитории. Ощущение удовольствия, положительные эмоции, возникающие при восприятии аудио-визуальной рекламной информации, формируют хорошее впечатление от продвигаемого продукта, даже если это воздействие не осознается. Таким образом, возникает эмоциональное взаимодействие с пользователем.

Целенаправленное формирование эмоционально-визуальных впечатлений (эмоциональный дизайн) основано на использовании законов психологии восприятия цвета, звука, графической, динамической информации, на понимании предпочтений, интересов и потребностей целевой аудитории. Фактически у зрителя «создаются» чувства (например, радость), эмоциональный отклик на увиденное /услышанное, а также создается побуждение к определенному действию. Цель – положительная ассоциация с рекламируемым изделием, продуктом, компаний, брендом. Следуя рекомендациям Д. Нормана, сформулированным в его концепции эмоционального дизайна, необходимо добиваться, чтобы рекламный проект вызывал немедленную эмоциональную реакцию, и обязательно информировал о той пользе, которую принесет приобретение продвигаемой продукции.

Эффективность рекламы обеспечивает понимание базовых желаний целевой аудитории, например, безопасность и стабильность, то есть связь с функциями самосохранения и выживания, а также предоставляемая гарантия небольшого вознаграждения, бонуса за предпочтение пользователем рекламируемого продукта (например, скидки, прилагаемые угощения, наклейки и тому подобное). Формирование ощущения, что выбор является идеальным, основано на использовании тщательно разработанном цветовом решении, точно выбранных деталях, формах и стиле, особенно на правильном комплексе методов представления информации.

Если в рекламном сообщении используется текст, то необходимо учитывать следующие требования:

1. Емкость и четкость формулировок. Лаконичность коротких предложений, без сложного синтаксиса.
2. Отсутствие длинных рассуждений и описаний.
3. Личная обращенность к потребителю. Обращение на «Вы» или на «ты».
4. Одна идея – одна мысль.
5. Остроумность, новизна формулировки.
6. Лексическая (разговорная) простота.
7. Образность и эмоциональность.
8. Стилистическое соответствие философии компании.

Глава II. Практические задания по основам производственного мастерства. Второй год обучения

Комплекс практических заданий по дисциплине «Основы производственного мастерства» направлен на освоение приемов и методов работы со звуком и его синхронизации, образной взаимосвязи с визуальным рядом. Освоение и совершенствование мастерства в области разработки драматургической, сценарной основами мультимедиа-проекта. Изучение возможностей звукового образа и его темпо-ритмической основы с динамической графической составляющей проекта, а также с его вербальной, текстовой составляющей.

Предполагается освоение студентами в процессе проектирования специфики анимационного высказывания в более сложном композиционном пространстве, которое становится трехмерным, более глубоким, пластически, конструктивно сложным и динамически меняющимся. Также осваивается специфика монтажа комплексной анимационной композиции, содержащей фрагменты, объединенные общей главной темой, но с различными композиционными задачами в каждом из них.

2.1. Формы визуализации информации, используемые в современных медиа

Данный подраздел посвящен освоению различных форм визуализации информации средствами мультимедиа-дизайна: графическая, текстовая информация и их комбинирование. Изучению приемов и методов динамической типографики в процессе формирования соответствующего проекту образа.

Задание 1. Проектирование и разработка анимационного ролика на тему «6 квадратов»

В процессе проектирования данного анимационного ролика предполагается освоение приемов и методов отражения особенностей физических свойств объектов в процессе их перемещения в пространстве, взаимодействия между собой и со средой обитания; а также изучение взаимосвязи физических свойств объектов, физики движения с эмоциональными, психологическими особенностями объектов-персонажей.

Цель данного проекта заключается в наиболее выразительном, убедительном изображении таких физических свойств объектов-персонажей как твердый, упругий, жидкий, вязкий, хрупкий, сыпучий, легкий, тяжелый; выявление этих качеств через определенный характер движения.

Главными действующими лицами проекта являются шесть квадратов. Каждому из персонажей автором присваиваются определенные физические качества, задаются психологические особенности характера, которые могут изменяться в процессе развития событий, проявляться в качестве реакции на внешние воздействия или внутренние побуждения. Квадраты могут отличаться размерами и графическим наполнением в соответствии с заданными свойствами, а также с задан-

ными автором конструктивными особенностями (например, цельный / состоящий из частей; разборный / неразборный). В процессе разработки проекта необходимо также учитывать физические свойства среды обитания (твердая, вязкая, сыпучая поверхность, вода, воздух), а также рельефные особенности места действия.

В основе разрабатываемого сценария проекта может быть использована идея путешествия, игры, соревнования, представления/концерта группы персонажей, как возможность сюжетно объединить ряд развивающихся событий в единую, целостную историю. Выбранная идея поможет сформировать образы действующих лиц – квадратов, придать им индивидуальные особенности поведения и взаимодействия.

Сценарная схема анимационного ролика «Шесть квадратов» (см. рис. 27) предполагает, что первый и последний ключевые кадры пустые. В экспозиционной части – появление персонажей на сцене, их взаимодействие в процессе развития событий. В кульминационный момент формируется итоговая графическая композиция из шести квадратов. Задача финальной части заключается в необходимости ухода с экрана всех объектов для формирования пластически логичного перехода на начало ролика, достигая таким образом заикливания просмотра анимации. Реализация процесса появления группы квадратов предполагает различные варианты представления героев. Например, одновременное или последовательное, ритмически организованное появление на экране, по одному или группами. Следует учесть, что ознакомление зрителя с местом действия тоже является составной частью экспозиции. Таким образом, надо определить очередность появления героев и формирования места действия, особенно если место действия сложное графически (разделено линейно или зонировано локальными пятнами).



Рис. 27. Примерная сценарная схема анимационного ролика на тему «Шесть квадратов»

Для реализации проекта сценарной основы необходимо разработать несколько вариантов графического решения композиции кульминационного кадра в соответствии с выбранной идеей. Ориентируясь на утвержденный преподавателем вариант (см. рис. 28), следует разработать несколько сценарных схем анимационного ролика с учетом смены мест действия (возможен переход из белого пространства в черное, из воздушного в водную среду); смены ракурса и планов. Необходимо продумать темпо-ритмическую организацию ролика в целом, распределить чередование ускорений, замедлений в развитии событий (см. приложение 1).

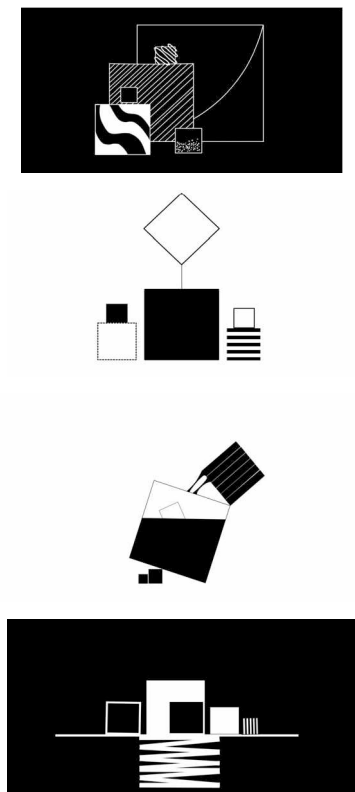


Рис. 28. Примеры композиций кульминационного кадра

На заданную тему необходимо разработать не менее двух вариантов анимационных роликов с различными кульминационными событиями. Цветовое решение ахроматическое, используется только черный и белый цвета, без градаций серого. Длительность ролика не более 30 секунд.

2.2. Приемы и методы динамической типографики в рекламном моушен-проектировании

Курсовой проект. Проектирование и разработка комплекса анимационных роликов на тему «Реклама и продвижение кулинарного изделия»

Курсовой проект состоит из трех частей, представляющих различные варианты визуализации информации в моушен-дизайне: с помощью графических

объектов, на основе шрифта и на сочетании графических объектов с шрифтовой частью. Комплекс рекламных анимационных роликов сопровождается разработкой технического задания.

Задание 2. Проектирование и разработка анимационного рекламного ролика на основе использования графических объектов

Целью проекта является исследование возможностей графического (объектного) способа визуализации информации по рекламному продвижению (в данном случае, кулинарного изделия), формированию эмоционально положительного «вкусного» образа. Необходимо определить и подчеркнуть его главную суть: согревает, охлаждает, насыщает, утоляет жажду, способствует пополнению витаминов, а также представить преимущества данного продукта перед другими аналогичными. Следовательно, одной из важнейших задач является определение целевой аудитории, то есть кому предназначена данная реклама, кто является потенциальным покупателем. От выбора целевой аудитории зависит форма обращения, манера и интонация анимационного высказывания, соответственно, и графическая стилистика.

Информация должна быть понятна без текстового сопровождения, легко считываться в динамике. Сформированный рекламный образ должен быть привлекательным, запоминающимся, который будет легко узнаваться, легко считываться, сценарное решение проекта должно быть остроумным. Комплекс анимационных роликов, составляющих курсовой проект, объединяются единой выбранной графической стилистикой, а также созданной для проекта цветовой палитрой в пределах 5 цветов, соответствующих теме (см. рис. 29).

Используя выбранную цветовую гамму и графическую стилистику, важно отрисовать все объекты, которые будут использоваться в процессе реализации задания. Затем разработать несколько вариантов сценария, отражающих цели и задачи рекламного высказывания. На основании наиболее удачного сценарного решения, следует разработать варианты раскадровок, уточняя логику пластического развития событий, композиционные решения опорных кадров, определяющих ключевые моменты в чередовании событий. Особое внимание необходимо уделить кульминационному моменту, как наиболее яркому, выразительному, выражающему основную идею ролика. Задачей развязки является подведение итога, интонационное завершение и логичный переход на начало анимации, предполагая возможность заикленного просмотра. Длительность ролика должна быть примерно 30 секунд.

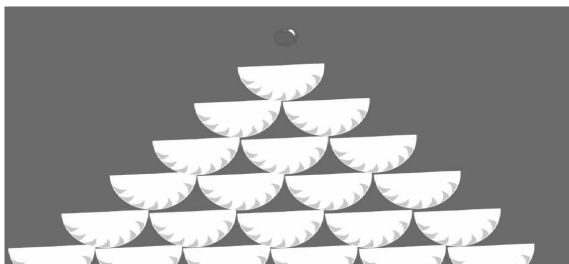
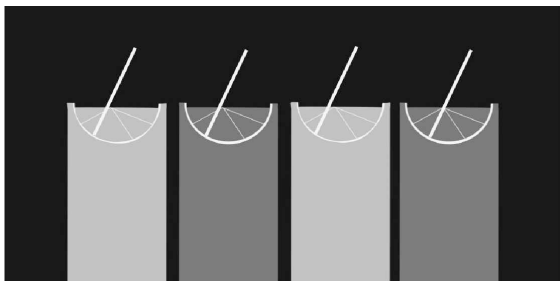
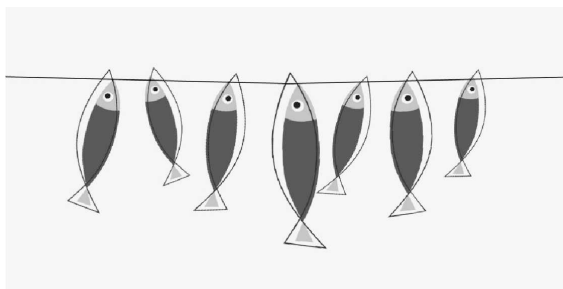


Рис. 29. Примеры стилистики изображения графических объектов

В процессе создания анимации важным является отражение естественных физических свойств ингредиентов кулинарного изделия (жидкое, сыпучее, вязкое, упругое и так далее), использование действий, движений, аналогичных реальным процессам. Особенное внимание следует уделить присущей анимации условности. Законы анимации предполагают преувеличение, яркую выразительность, сценичность образов и действий. Поэтому такие события как превращение, трансформация, фантазийность событий, замедление/ускорение времени, сокращение излишней подробности действий позволят добиться наиболее острого, убедительного со сценарной точки зрения решения.

«Практически все формы анимации можно рассматривать как «сюрреалистичные» в том смысле, что они намеренно помещают необычные и неожиданные детали во внешне правдоподобную, аутентичную и художественно достоверную среду. Эти несочетаемые элементы могут использоваться для комического эффекта или для более вызывающего способа визуализации... Они одновременно главная единица и мультипликационного юмора, и повествования...» (Animation: Genre and Authorship by Paul Wells).

Гармоничное сочетание правдоподобных и условных событий является одной из проблем при разработке анимационного высказывания. Поэтому освоение основ драматургического, режиссерского мастерства в процессе проектирования является главной задачей курсового проекта. Для этого необходимо изучать прямые тематические аналоги, изучать спектр анимационных, драматургических и режиссерских приемов передачи информации через графические объекты.

Задание 3. Проектирование и разработка анимационного ролика на основе шрифта

Задание является второй частью комплекса анимационных рекламных роликов на заданную тему. В связи с этим, стилистика и колористическое решение сохраняется. Ограниченная цветовая палитра из утвержденных для проекта пяти цветов позволяет использовать не все оттенки, а, например, два, три или четыре цвета, в зависимости от принятых композиционных решений. Понятно, что необходимо сохранить читаемость текста, поэтому должна быть достаточная тональная и цветовая контрастность. Огромное значение имеет правильный выбор оптимальной гарнитуры шрифта, уточнение размера и начертания. Шрифт, выбранный для реализации задания должен стилистически соответствовать теме, а также графической стилистике объектного ролика. Предпочтительно использование не более двух шрифтов.

В данном задании процесс визуализации информации предполагает использование шрифта с ограниченным графическим сопровождением: возможно использование формальной графики для зонирования сцены или акцентирования наиболее важных частей текста.

Целью является исследование приемов и методов передачи информации с помощью динамической типографики, учет психофизиологических особенностей восприятия текста с экрана и в движении. Поэтому большое значение в этой части курсового проекта имеет темпо-ритмическая организация рекламного высказывания. Определение скорости и длительности формирования шрифтовых блоков, их трансформация, замена и выход за пределы кадра в соответствии со средней скоростью чтения текста потенциальным пользователем. Известно, что чтение с листа на 25% быстрее, чем с экрана.

Комфортное восприятие экранной шрифтовой информации обеспечивает учет следующих условий:

- достаточная яркость и контрастность изображения относительно фона, меньший объект требует большей контрастности;
- желто-зеленые цвета наиболее активно ощущаются, тогда как к фиолетово-красным излучениям глаз имеет наименьшую чувствительность;
- трехчастность поля зрения: центральное зрение и две периферийные зоны, в которых предметы обнаруживаются, но не распознаются.

Следовательно, требуется максимальное сокращение, концентрация идеи в рамках короткого текста, практически формулирование рекламного слогана. Внимание целевой аудитории направляется на главное преимущество, особенность продвигаемой продукции: полезность, необычный вкус, быстрое приготовление. Безусловно, остроумность, неожиданность, оригинальность и лаконичность текста требует активного размышления, поиска наиболее точного варианта. Возможно использование стихотворной формы, использование ритмически организованных созвучий.

При разработке сценария необходимо предполагать не только плоскостное решение пространства кадра, но и конструктивно более сложное пространство, тем самым не ограничивать перемещения текста только в двумерной плоскости. Приближение, удаление, вращение, разворот частей текста позволит использовать более сложную траекторию движения шрифта, активно пересоподчинять части шрифтовой фразы, выделяя во времени наиболее важные моменты.

Наиболее удачным решением сценария является раскадровка, практически исключающая прием «бегущей строки», которая интуитивно выбирается как прием, близкий к привычному процессу чтения. Данный прием сильно ограничивает анимационное рассуждение исключительно горизонтальным движением текстовых строк и их центральным расположением в кадре. Поэтому необходимо активно изучать типографические аналоги как печатные, статичные, так и кинетические; осваивать работу со шрифтом как с графическим объектом сложной формы.

Анимация: Шрифт может быть линией – шрифтовая строка, точкой – буква «объект» и пятном – шрифтовой блок различного силуэтного решения. Направление движение строки справа налево является наиболее комфортным для чтения. При этом траектория может представлять собой не только горизонтальную прямую, но и быть криволинейной, ломаной, разомкнутой или замкнутой. Возможно присвоение шрифтовым элементам физических свойств соответствующих ингредиентов (текст, буква наливается, выливается, насыщается, разлетается...) и соответственно использование форм движения, аналогичных реальным. Но в силу активной геометрической формальности шрифта как графического объекта, возрастает уместность условно формальных видов движения. Акцент переносится на интересно и убедительно изображенную пластику движения: вращение, замена, трансформация, появление, сборка / разборка объекта и

так далее; на вариативную игру со словом, его составными частями, с заменой или перемещением букв, слогов как способа формирования нового слова, текста.

Длительность ролика примерно 30 секунд.

Начальным этапом работы над заданием является сбор и анализ прямых тематических аналогов, изучение и освоение спектра анимационных приемов визуализации текстовой информации.

Задание 4. Проектирование и разработка анимационного ролика на основе сочетания формальной графики и шрифта

Основной проектной задачей данного задания является поиск гармоничного соотношения в рекламном высказывании информации, визуализируемой с помощью шрифта и текстовой части. Например, текста больше, чем объектов; объектов больше, чем шрифта; примерный баланс по количеству в целом. Наиболее понятным и простым вариантом может считаться ситуация, когда текст комментирует объектную часть проекта или графические изображения иллюстрируют текст. Однако, при более внимательном изучении проблемы можно найти и освоить другие возможные приемы и методы работы с комбинацией шрифта и объектов. Например, графический объект может заменять слово в тексте или текстовый блок становится «объектом» или его частью, приобретая узнаваемый, присущий реальному объекту силуэт.

Используя активное масштабное сопоставление, сильный контраст по размеру, отдельная буква может становиться объектом, тем самым играть главную роль в композиции кадра или события.

Возможен вариант конструирования объекта из букв, при этом читаемость слова может сохраняться или не предназначаться для чтения.

При разработке сценарной основы выбранный вид соподчинения шрифтовой части и объектной может сохраняться на протяжении всего анимационного высказывания, но может и чередоваться, в зависимости от замысла автора. Акцент может переноситься с объектной части на шрифтовую и наоборот. Разработка ключевых кадров определяет логику и пластику последовательности событий, порядок чередования планов, уточняет композиционное пространство как место действия, определяя его глубину, пластику и конструкцию.

Необходимо активно и грамотно использовать освоенные в процессе изучения дисциплины «Анимационное проектирование» возможности программы After Effects, анимационные приемы работы с пространством (например, параллакс), с шрифтом (например, задание «Слово-образ» по дисциплине Динамическая типографика). Определить темпо-ритмическое решение проекта. Стилистика ролика, используемая цветовая гамма и гарнитура шрифтов в целом должны соответствовать стилистике курсового проекта на заданную тему.

Важно понимать, что четвертое задание не является механическим объединением первого и второго. Это еще один вариант визуализации информации, основанный на сочетании восприятия с экрана и текста, и графических объектов в едином комплексе.

Глава III. Основные принципы формирования экранного образа на основе синтеза звука и визуального ряда

Во втором семестре второго года обучения практические задания по дисциплине Основы производственного мастерства посвящены освоению приемов и методов формирования аудио-визуального образа средствами моушн-дизайна. Основное внимание уделяется эмоциональному, чувственному звуковому образу, его взаимосвязи с образами слова, объектов-предметов. Целью разработки комплекса анимационных роликов является поиск наиболее выразительных вариантов отражения образа музыкального фрагмента с помощью формальной графики, кинетической типографики.

Также предполагается формирование умений и навыков по разработке много-частной анимационной композиции, представляющей из себя комплекс коротких анимационных фрагментов на общую тему, при этом каждый фрагмент имеет самостоятельную сценарную схему (см. Приложение 3).

Задание 5. Проектирование и разработка анимационного ролика на тему «Девять квадратов»

На основе формальной графики, используя базовые геометрические формы и их модификации необходимо спроектировать целостную комплексную динамическую композицию, состоящую из девяти мини-анимаций (см. рис. 30). Каждая из частей должна выражать определенную идею в процессе двух-трех логически взаимосвязанных событий. Все выбранные приемы и средства должны подчеркивать стилистическое единство комплексного композиционного пространства при многообразии решений каждой из частей.

В данном задании используется ограниченная цветовая гамма, состоящая из 5 цветов. Распределение преобладающих в композициях цветовых оттенков должно быть сбалансировано в пределах девяти квадратов.

Длительность каждой мини-анимации примерно две-три секунды.

1	2	3
4	5	6
7	8	9

Рис. 30. Композиционная схема задания на тему «Девять квадратов»

Первый, второй и третий квадраты объединены подтемой «Физические свойства»:

- 1 квадрат должен выражать идею физического свойства «твердое, тяжелое»;
- 2 квадрат – идея физического свойства «жидкое»;
- 3 квадрат – идея физического свойства «воздушное, легкое».

При создании динамичной композиции каждого из квадратов необходимо учитывать такие факторы, как: образ объекта/группы объектов, динамику и пластику существования объектов в кадре, их взаимодействие между собой и со средой обитания, различные приемы трансформации, замены части изображения; необходимо достигать различных вариантов гармоничного сочетания элементов в пространстве квадрата, а также соотношений фигура-фон; добиваться целостности динамического решения, заикленности и непрерывности чередования событий. Количество вариантов решения заданной темы неограниченно (см. рис. 31).

Предпочтение отдается наиболее выразительному и остроумному из них. В пределах горизонтальных и вертикальных рядов возможно предусмотреть пластические взаимосвязи, синхронизированные во времени, логичное «перемещение» одного из персонажей-объектов.

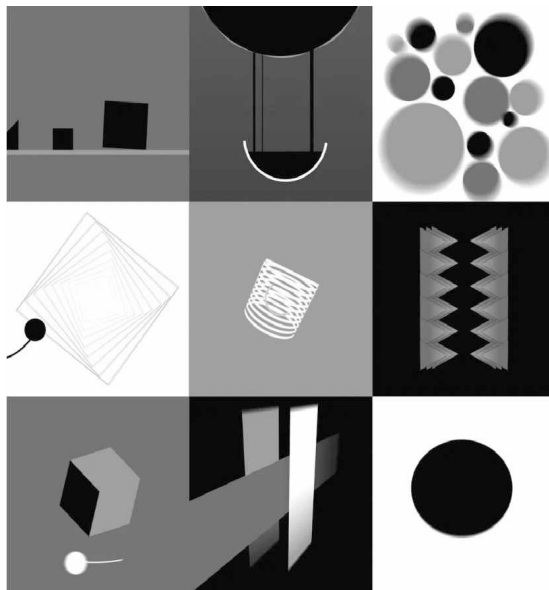


Рис. 31. Пример колористического и стилистического решения задания
«Девять квадратов»

Четвертый, пятый и шестой квадраты образуют средний горизонтальный ряд, посвященный подтеме «Пространство и объем»:

- 4 квадрат – должен выражать идею «фигура-фон»;
- 5 квадрат – «пространство, объем»;
- 6 квадрат – «парадоксальная фигура».

Седьмой, восьмой и девятый квадраты – это нижний ряд комплексной композиции, идея композиционного решения которых заключается в логическом продолжении и развитии идей первого и второго рядов. Необходимо учитывать выбранные пластические, графические и ритмические приемы и использовать их комбинации при разработке анимационных событий нижнего ряда, добиваясь таким образом завершенности, целостности всего комплекса девяти анимаций.

3.1. Формирование образа инструментального музыкального произведения на основе формальной графики

По словам С. М. Эйзенштейна неправильное использование звука... грозит гибелью изобразительным достижениям экрана. А монтаж звука и зрительной информации был назван «вертикальным», так как аудио- и визуальный ряды не пересекаются.

Задание 6. Проектирование и разработка анимационного ролика-клипа на основе фрагмента музыкального классического произведения. Формальная графика

Основной целью данного задания является максимально выразительное отражение звукового образа музыкального фрагмента анимационными средствами на основе формальной графики, создание яркой визуальной истории. Анимационный результат проектирования должен быть самодостаточным и без звукового сопровождения, не терять свою художественную привлекательность, пластический интерес и эмоциональную выразительность, целостность. Следует учитывать, что при соединении звуковой и визуальной информации скорость восприятия увеличивается.

Приступая к разработке над проектом, необходимо внимательно изучить тематические аналоги. Проанализировать используемые анимационные приемы и программные средства синхронизации визуальной информации с темпом и ритмом звукового ряда.

Музыкальный фрагмент в данном случае представляет собой закадровый вид музыки, выполняющий такие функции как иллюстративная, атмосферная и драматургическая.

Безусловно, звуковой образ неразрывно связан с движением, с образами слова, предметов, а главное с чувствами, эмоциями, возникающими при восприятии музыкальных произведений. Системная последовательность звуковых об-

разов может быть воспринята только во времени и в движении визуальных образов. Немалое значение имеет также исторический стиль (романтизм, барокко, классицизм и другие), жанровая принадлежность музыки (обрядовая, народная, религиозная, симфоническая и другие). Учитывая все эти аспекты, необходимо выбрать музыкальный фрагмент, который послужит основой создания мультимедиа. Длительность трека не должна превышать 30 секунд. Следовательно, при выборе и фрагментировании музыкального произведения нужно учитывать следующие моменты:

- музыкальная фраза как законченная музыкальная мысль должна иметь логическое интонационное завершение. Композиционная схема фрагмента предполагает трехчастность: вступительная часть, кульминация и развязка, что обеспечивает ощущение целостности;
- фрагмент ритмически не должен быть монотонным, основанным на многократно повторяющихся музыкальных фразах. Должно быть активное ритмическое развитие, чередование спокойных и динамичных эпизодов;
- музыкальный фрагмент не имеет долгих пауз и сильно растянутых звуков (что представляет значительную сложность на начальном этапе освоения анимационного проектирования в синхронизации со звуком).

Конечно, выбранное музыкальное произведение должно нравиться автору, вызывать в воображении множество ассоциаций, графических образов. Музыкальное предпочтение позволит также несколько снизить эффект эмоционального усталости во время проектирования, так как неизбежным является многократное прослушивание трека.

При выборе музыкального произведения для шестого задания также имеет значение настроение, тональность (минор, мажор) и ритмическая основа. Необходимо учитывать, что следующее седьмое задание также является фрагментом музыки (песни), поэтому предпочтение отдается разным по стилю, строю и настроению трекам. Если, например, инструментальный фрагмент ритмически плавный, эмоционально грустный, то логично выбрать активный, веселый песенный отрывок. Ритмически активная структура предполагает использование сочетания ярких акцентных моментов с менее активными, мягкими. Аудиовизуальный монтаж требует совпадения ритма кадров и музыки.

После утверждения наиболее подходящего для проектирования музыкального фрагмента, необходимо в соответствии со звуковым образом трека разработать его колористический образ, определяя контрастность, нюансность, теплохолодность цветовой палитры, ориентируясь на не более чем 5 цветовых оттенков. Все подобранные цвета должны гармонично сочетаться друг с другом в различных пропорциональных соотношениях (цвет – фон, цвет – объект).

Выбранные студентом графические средства (точка, линия, пятно, пространство) и цветовое решение должны соотноситься со звуковым рядом, формируя стилистическое, образное единство проекта (см. рис. 32). Звук не просто сопровождает действие, но передает визуальные пластические, графические образы.

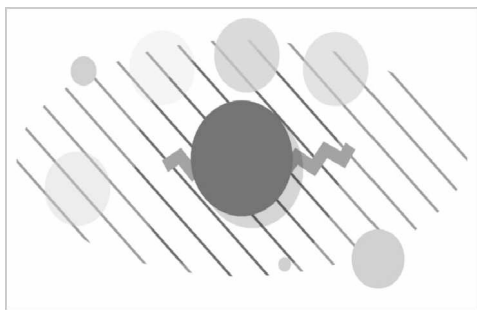
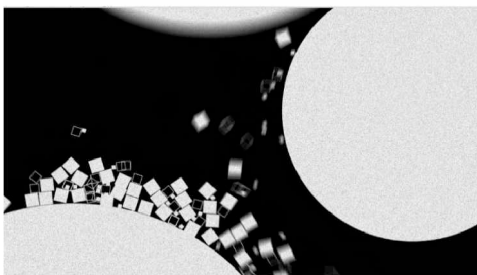
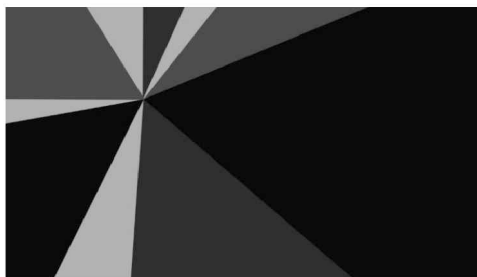


Рис. 32. Визуальный образ. Графический стиль, колорит

На основе принятых решений разрабатывается сценарная схема (раскадровка) ролика-клипа. Варианты раскадровок предполагают выбор и использование различных комбинаций графических художественных приемов и средств мультимедиа для визуализации звукового образа. Определяется композиционное пространство эпизодов, их глубина, пластика, цветовая и тональная организация; формируется в соответствии с музыкальным строем, логичная последовательность чередования графической насыщенности кадров, пауз и акцентных моментов. Также необходимо предусмотреть наличие различных планов и ракурсов; использовать эффекты движения камеры (слежение, сопровождение, наезд, отъезд, панорамирование и так далее); определить расположение предполагаемых автором источников света и их перемещение в композиционном пространстве проекта (см. Приложение 1).

Важным этапом является разработка аниматика, как формы динамического сценария. Определяется расположение ключевых кадров в четком соответствии с временной конструкцией трека, акцентные кадры четко синхронизируются с акцентными моментами музыки. Определяются виды монтажных переходов между событиями, уточняется порядок чередования и длительность сцен.

Работа с аниматиком помогает воспринимать сценарную схему в той длительности и темпо-ритме, который задается треком, таким образом продумывать события между ключевыми кадрами сразу в определенных пределах времени, в определенной активности и развитии.

3.2. Принципы визуализации образа вербальной информации музыкального произведения

Разработка задания является продолжением процесса освоения методов и приемов работы с динамической типографикой. С точки зрения темпо-ритмической организации мультимедиа-проекта в данном случае опорой является музыкальный трек, фрагмент песни. Образное соответствие и синхронизация визуальной и вербальной информации становится главной проблемой задания.

Задание 7. Проектирование и разработка анимационного ролика-клипа на основе фрагмента музыкального произведения – песни

Цель задания – освоение принципов разработки сценарной основы формально-шрифтовой анимационной композиции.

Задача – разработка анимационный ролик-клип на фрагмент песни.

Естественно, что основным средством визуализации вербальной информации является шрифт. Поэтому выбор вида, гарнитуры шрифта является задачей, которую надо решить в самом начале работы над проектом, с учетом образного, стилистического соответствия песенному фрагменту, который утверждается после обсуждения с преподавателем.

Возможно использование формального цветового, графического зонирования кадра для усложнения конструкции композиционного пространства, при необходимости акцентировать наиболее важные для восприятия части текста. Как и

предыдущие задания, колористическое ограничение проекта находится в пределах 5 цветов. Тональное распределение в цветовой палитре должно обеспечить достаточную контрастность фона и текста.

Длительность ролика примерно 30 секунд.

Особенностью задания является то, что основную мысль до зрителя доносит и изображение (графика, шрифт), и голосовое сопровождение, в определенном смысле «дублируя» друг друга. Поэтому можно, например, просто слушать и следить за изображением, не читая, «обязательность» прочтения текста с экрана отпадает, что позволяет в определенной мере более свободно работать со шрифтовой частью в пространстве кадра, используя более сложные композиционные приемы. Это очень важно, так как интуитивно за основной способ представления текста выбирается его исключительно горизонтальное расположение и центральная позиция в экране. Такой способ восприятия статичного текста привычен и отказаться от этого «ограничения» поначалу достаточно сложно. Однако слежение за движением текстового сообщения, попытка его прочитать, естественно, остаются.

Следовательно, в процессе выбора песенной основы необходимо проанализировать структуру музыкального фрагмента, и обратить внимание на следующие особенности трека:

- Темп и плотность чередования слов не должны быть слишком быстрым;
- Не должно быть слишком длинных пауз, музыкальных проигрышей между текстовыми частями и длительно звучащих отдельных гласных;
- Необходим ярко выраженный эмоциональный музыкальный строй, в его логичном развитии, с контрастными частями (куплет, припев) и, возможно, контрастными вокальными партиями (например, дуэт).

Критерии выбора вида шрифта, помимо образного соответствия:

- Не более двух видов шрифта в проекте;
- Простота начертания;
- Оптимальный размер.

Определившись с треком, выбрав соответствующую цветовую гамму и шрифт, можно приступать к созданию раскадровки. Важно провести анализ графических и анимационных приемов и средств тематических аналогов для наиболее точного выбора форм образно-графической визуализации вербального ряда (см. Приложение 1).

Однако, необходимо учитывать не только смысл песни, но и ее стилистику, жанровую принадлежность, особенности аранжировки, индивидуальность тембра и манеры исполнителя, в соответствии с которыми осуществляется выбор шрифта, его начертания и стиля.

Оценка выбранных вариантов шрифта нужно проводить в предполагаемом цвете, тоне, на предполагаемом фоне, используя фрагмент песенного текста.

В работе с текстом песни предполагается определение и акцентировка наиболее значимых по смыслу слов и строк, выявляются возможные варианты использования различных видов замены, трансформации слов с заменой буквы или слога, что позволит уйти от стандартных приемов «набора текста»: сборка пред-

ложения, его уход с экрана и последующая сборка следующего предложения, а также прием «бегущей строки». Такие методы приводят к формированию монотонного анимационного высказывания.

При проектировании сценария необходимо ритмически распределить текстовую плотность в кадре: одно слово, предложение, шрифтовой блок; определить ракурсы и плановость композиций, и их взаимное монтажное соединение, опираясь на выбранный трек (см. рис. 33).

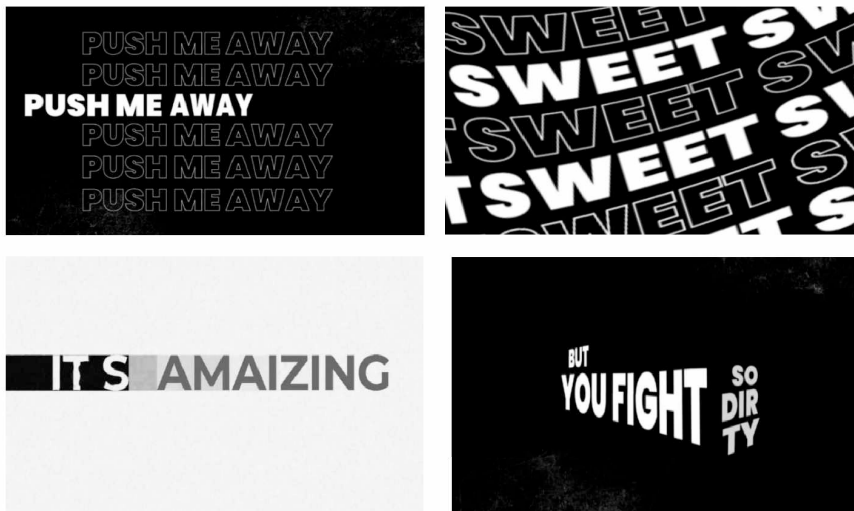


Рис. 33. Примеры текстовой плотности кадра

Необходимо определить пластику пространства (двухмерное, трехмерное) и в соответствии с ней определять такие визуальные качества шрифта как объемность или плоскостность, а также чередование этих качеств в зависимости от сценарных решений. Разнообразие анимационных и графических приемов, активное использование пластических, условных и физически убедительных видов изображения движений обеспечивает композиции образную выразительность, активность и тем самым обеспечивает привлечение внимания и интереса зрителя на протяжении всего ролика. Поэтому имеет смысл разработать не один вариант сценария с целью поиска наиболее остроумного решения поставленных творческих и технических задач (см. Приложение 2).

Заключение

Усложнение комплекса проектных задач в процессе обучения, использование более сложных программ повышает и расширяет профессиональные возможности учащихся. Уверенное владение инструментарием, приобретение навыков драматургического, сценарного, режиссерского мышления обеспечивает определенную степень свободы в осуществлении творческих замыслов, реализацию поставленных целей и задач на высоком профессиональном уровне. Выполнение объема комплексных практических заданий, связано с разработкой большого количества эскизных вариантов сценарных решений, раскадровок и аниматиков для определения точного динамического воплощения аудиовизуального образа. В процессе поиска наиболее выразительного, острого и яркого решения приобретаются навыки профессионального мышления в области моушен-дизайна, что обеспечивает более свободное и грамотное использование всего технического и проектного инструментария, позволяет не ограничивать творческие возможности и фантазию автора.

Освоение методов создания технического задания на разработку моушен-проектов, определение и четкое формулирование целей и задач проектирования, разработка концепции, грамотное оформление и обоснование предлагаемых технических и творческих решений готовит будущих специалистов к встречам с потенциальным заказчиком, к грамотному показу, обсуждению и утверждению разработанной концепции. Профессиональное общение с заказчиком позволяет избежать возможного взаимного недопонимания, способствует установлению делового общения и принятию наиболее грамотных решений при обсуждении проекта в целом и его деталей.

Творческое осмысление, освоение комплекса практических заданий, изучение основ теории анимационного проектирования и программного обеспечения по дисциплине «Основы производственного мастерства» второго года обучения является важным и необходимым этапом в профессиональном становлении учащихся в области моушен-дизайна, позволяет использовать и совершенствовать полученные навыки при дальнейшем обучении на таких курсах как «Проектирование», «Дизайн-проектирование» бакалавриата и магистратуры, которые являются логическим продолжением и развитием дисциплин «Пропедевтика» и «Основы производственного мастерства». Взаимосвязь данных курсов обеспечивается поэтапным усложнением проектных целей и задач с опорой на предыдущие приобретенные навыки.

Основная литература

1. Куркова Н. С. Анимационное кино и видео: азбука анимации : учебное пособие / Н. С. Куркова ; Кемеровский гос. ин-т культуры. Кемерово : КГИК, 2016. – 235 с.
2. Розенсон И. Я. Основы теории дизайна : учеб. для студентов вузов, обучающихся по специальности «Приклад. информатика (по обл.)» и др. экон. специальностям / И. А. Розенсон. – Москва [и др.] : Питер, 2006 (СПб. : Печатный двор им. А. М. Горького). – 218 с. : табл.; 24 см.;
3. Яковлев К. С. Основы анимации : учеб.-метод. пособие : направление 54.03.01 «Дизайн» / К. С. Яковлев ; СПбГИК, Фак. информ. технологий. Каф. компьютерного дизайна. – Санкт-Петербург : СПбГИК, 2017. – 51 с.

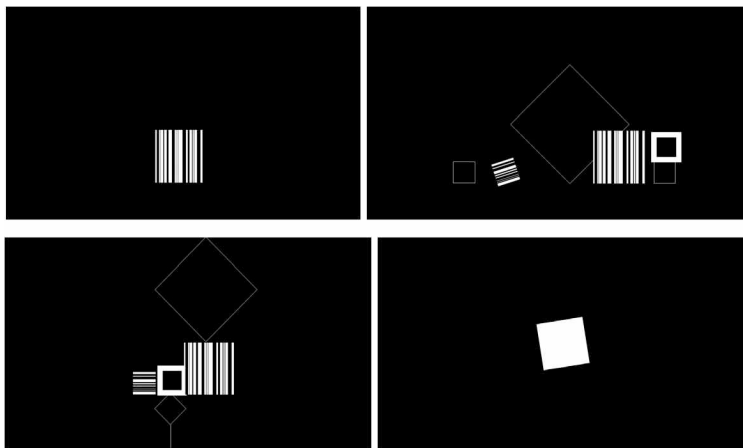
Дополнительная литература

1. Коренева Е. П. Шрифты и визуальные коммуникации : учебно-методическое пособие / Е. П. Коренева. – Санкт-Петербург : СПбГИК, 2022. – 64 с.
2. Мультимедиа / [Петренко А. И. и др.]; Под ред. Петренко А. И. – Москва : Фирма «Бином» ; Киев : МИКАП, 2002. – 269, [2] с. : ил.; 21 см.
3. Монтаж : литература. Искусство. Театр. Кино : [сб. ст.] / АН СССР, Совет по истории мировой культуры ; [сост. М. Б. Ямпольский] ; отв. ред. Б. В. Раушенбах. – Москва : Наука, 1988. – 236, [2] с.
4. Эйзенштейн С. М. Избранные произведения : в 6-ти т. / С. М. Эйзенштейн ; [вступит. статья Р. Юренева, с. 25-68 ; глав. ред. С. И. Юткевич] ; Ин-т истории искусств. Союз работников кинематографии СССР, Центр. гос. архив литературы и искусства СССР. Москва : Искусство, 1964 – 1971.

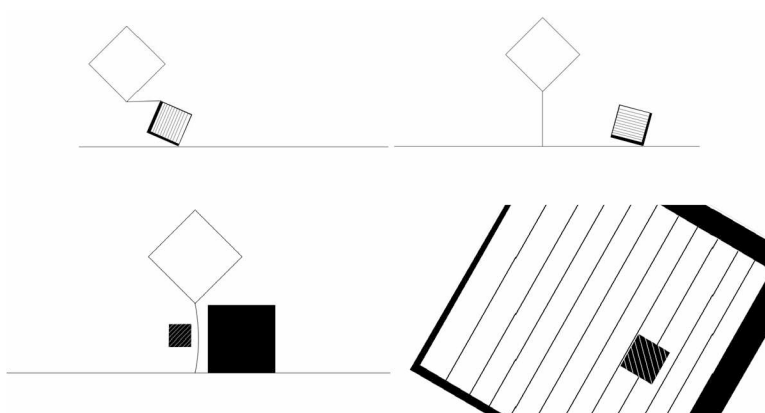
Приложение 1. Примеры сценарных схем (раскадровок) учебных практических заданий

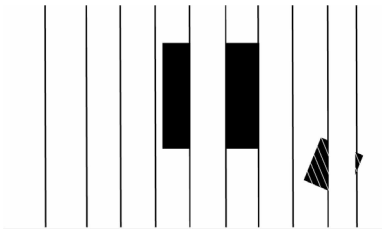
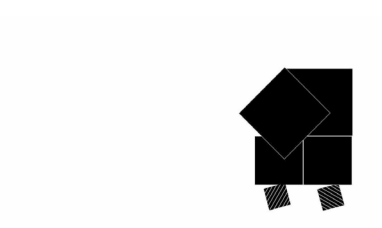
Задание 1. Проектирование и разработка анимационного ролика
на тему «6 квадратов»

а.

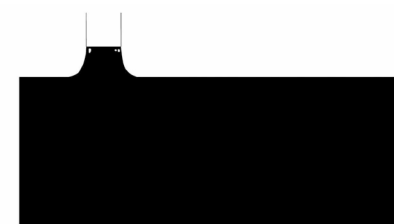
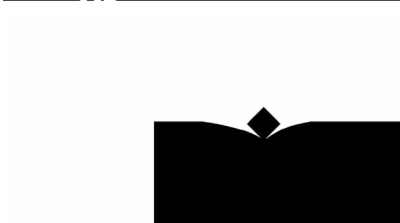
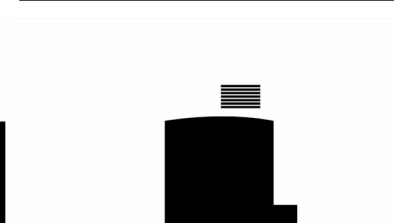
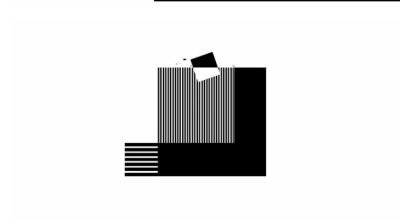
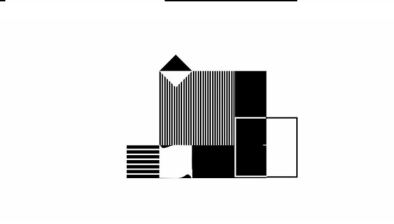


б.



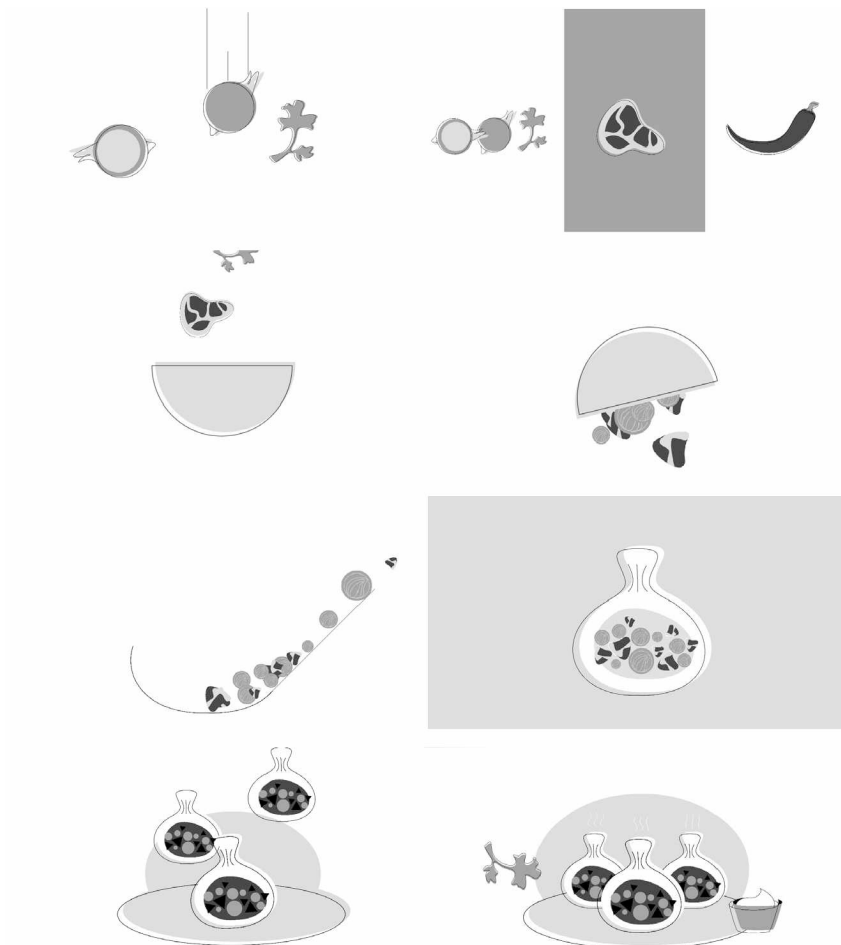


B.

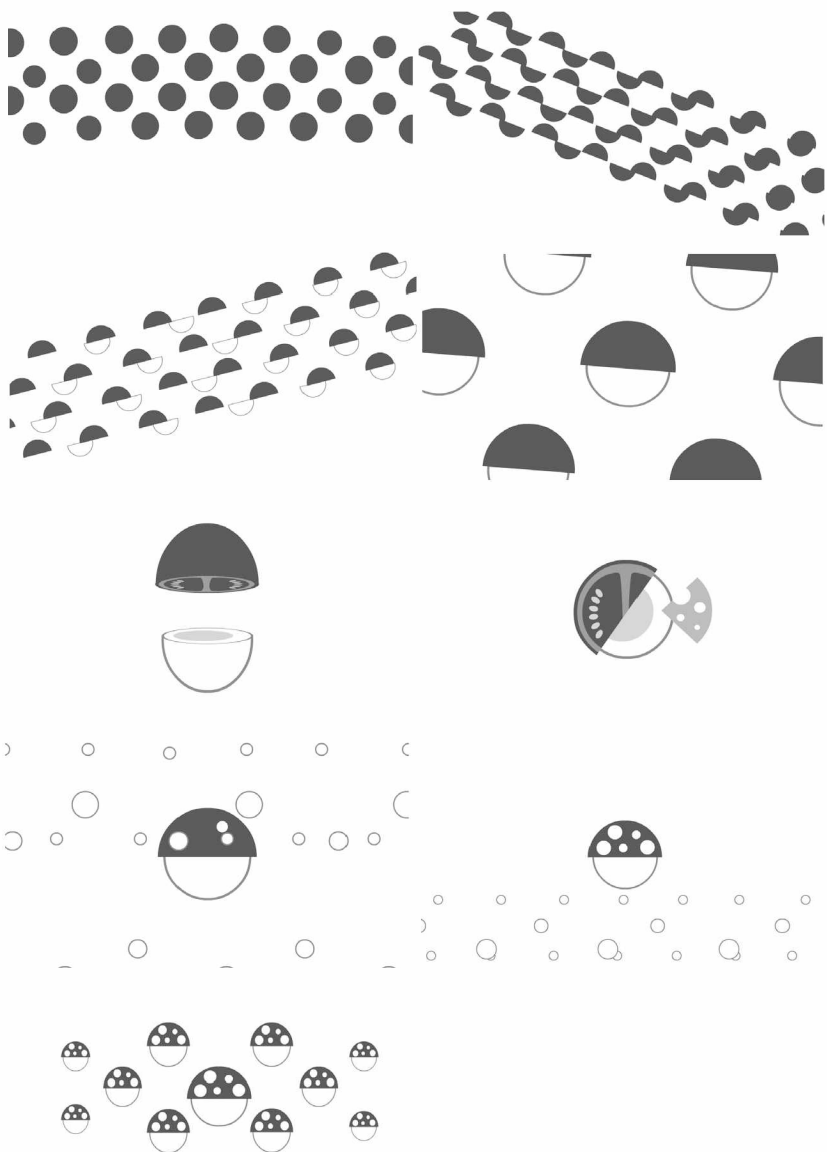


Задание 2. Проектирование и разработка анимационного рекламного ролика на основе использования графических объектов

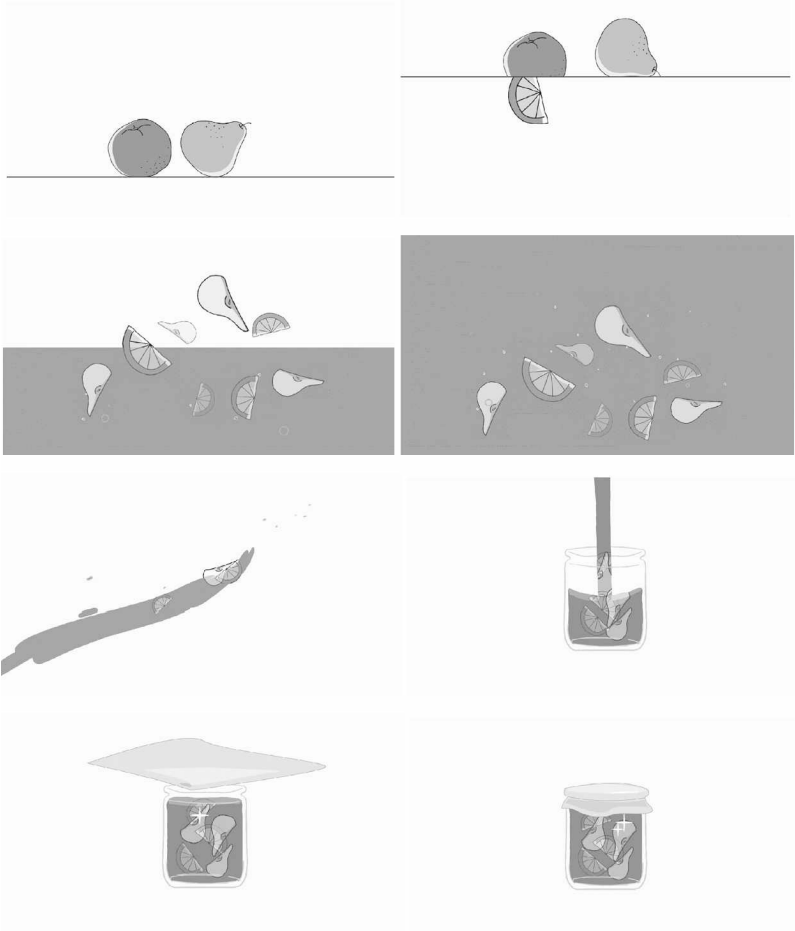
а.



6.



B.



Задание 3. Проектирование и разработка анимационного ролика
на основе шрифта

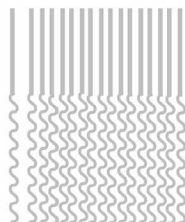
а.

МАММА МΙΑ

БЕРИ МНУ
ВЕРОНА
РИМ

ALLA

CARBONARA



РИВЕННИ
МОНЦА
САЛЕРНО
РИМЦИ
ПЕСКАРА

РИМСКАЯ
PASTA
ALLA
CARBONARA

МАТ БЕКОН ПАРМЕЗАН ТОМАТ БЕКОН
ТОМАТ БЕКОН ПАРМЕЗАН ТОМАТ
ТОМАТ БЕКОН ПАРМЕЗАН ТОМАТ
ТОМАТ БЕКОН ПАРМЕЗАН ТОМАТ
ТОМАТ БЕКОН ПАРМЕЗАН ТОМАТ



SS

BELLISSIMO!

6.



Задание 4. Проектирование и разработка анимационного ролика
на основе сочетания формальной графики и шрифта

а.



б.

Хочу перекусить

- ☒ быстро
- ☒ просто
- ☒ полезно
- ☐ легко

найти



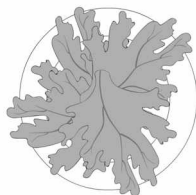
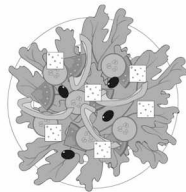
☒ Греческий салат!

посуда

тарелка
салатник
ведро

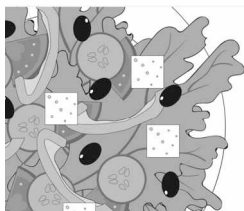
ингредиенты

салат
помидор
огурец
перец
сыр фета
оливки



ингредиенты

салат
помидор
огурец
перец
сыр фета
оливки

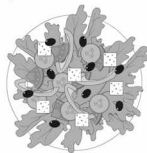


витамины

клетчатка

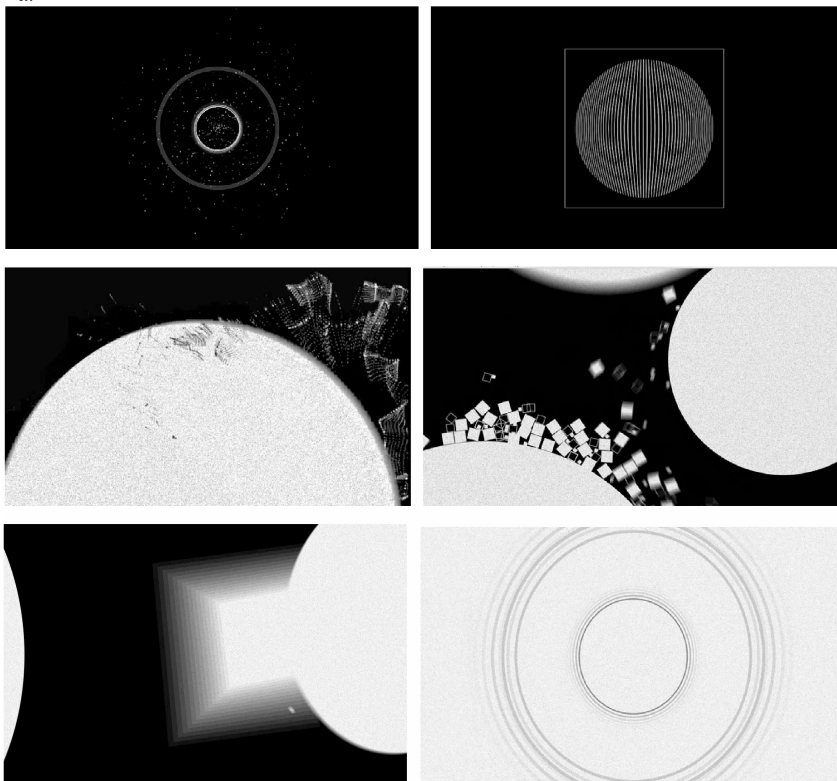
микроэлементы

Приятного аппетита

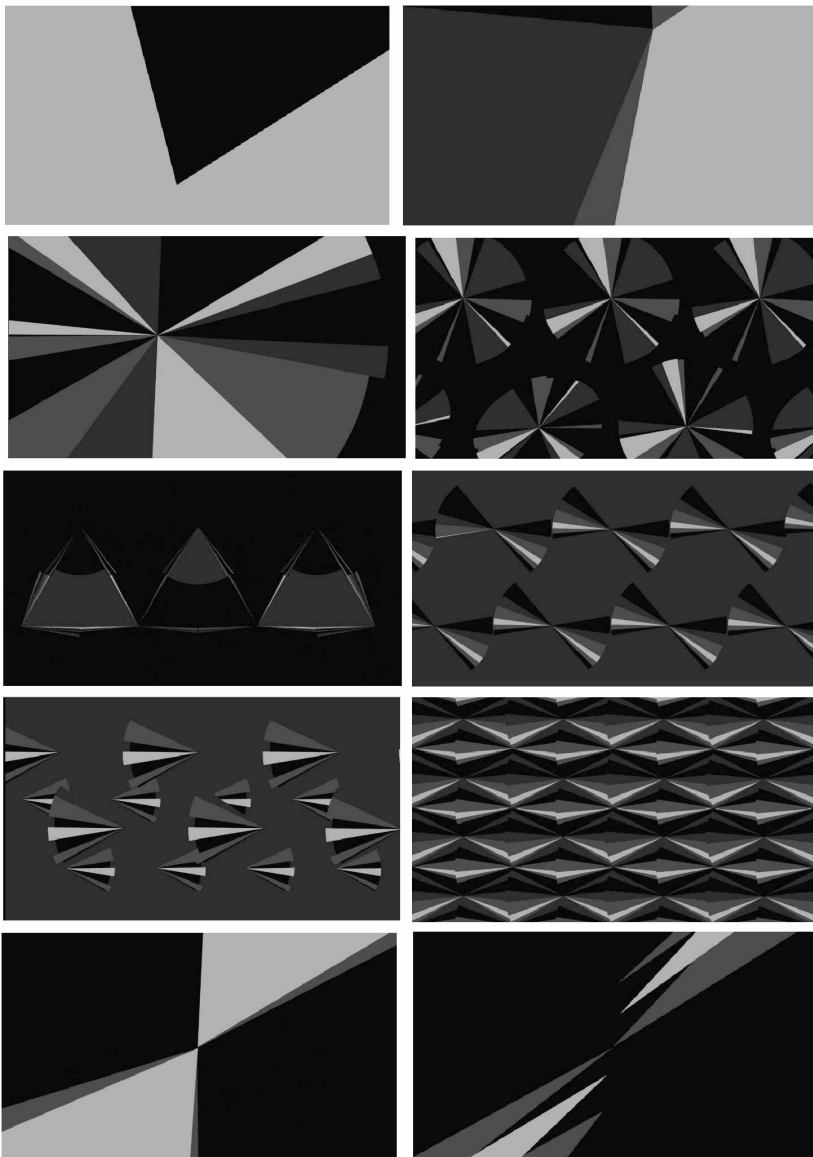


Задание 6. Проектирование и разработка анимационного ролика-клипа
на основе фрагмента музыкального классического произведения.
Формальная графика

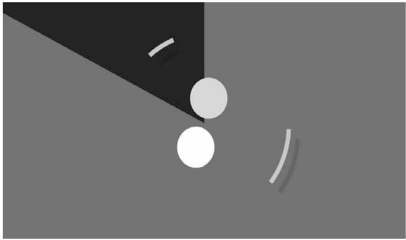
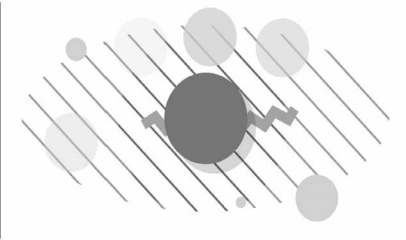
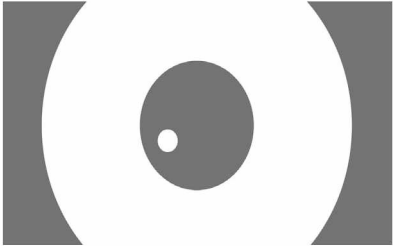
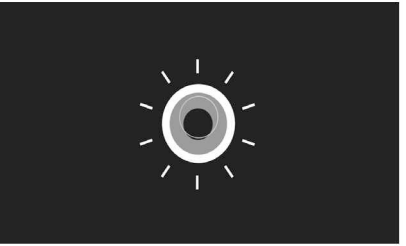
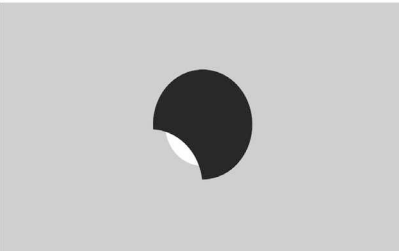
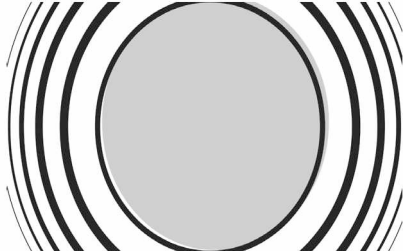
а.



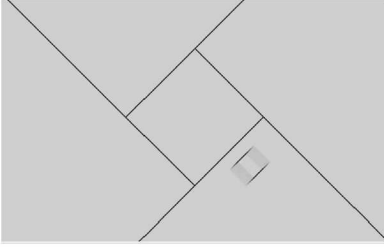
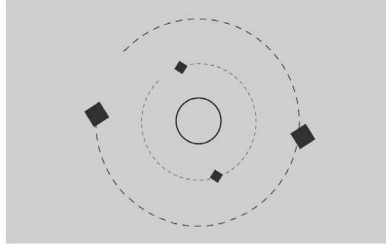
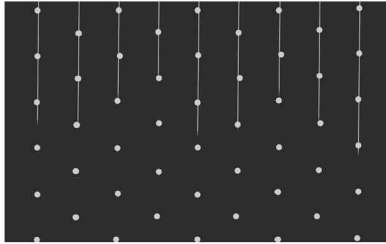
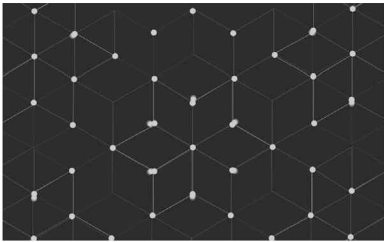
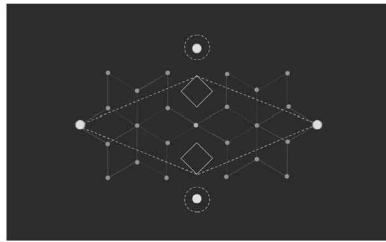
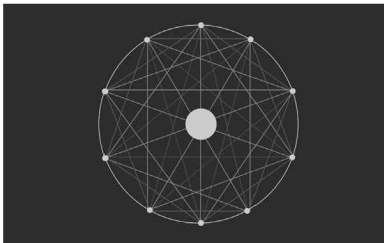
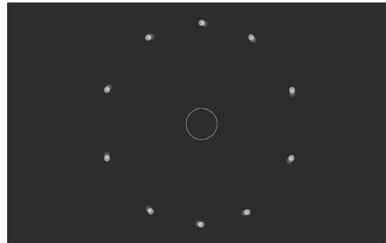
6.



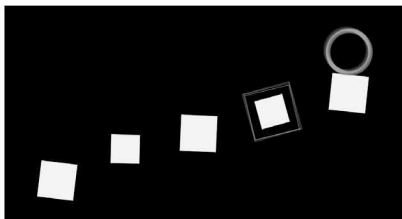
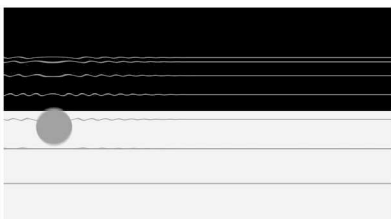
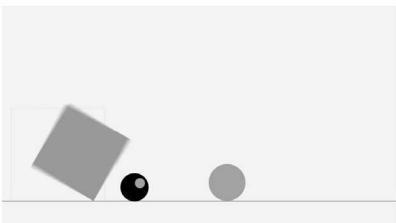
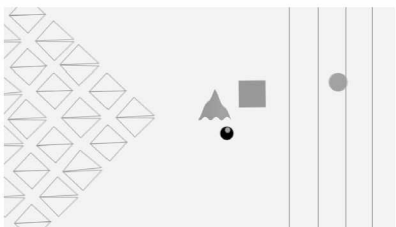
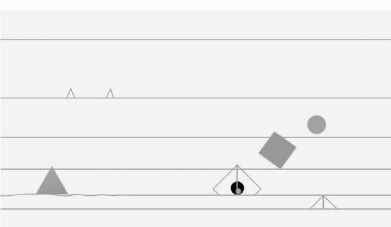
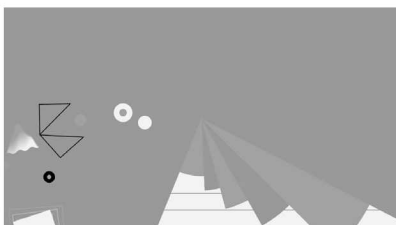
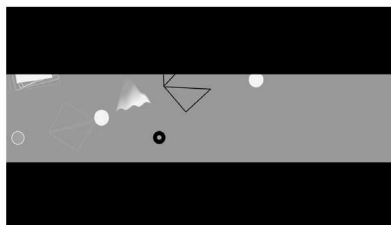
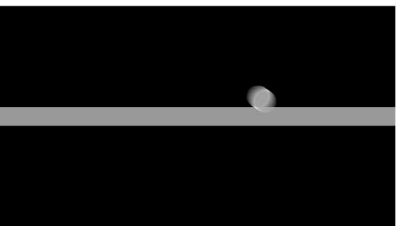
B.



Г.



Д.



Задание 7. Проектирование и разработка анимационного ролика-клипа на основе фрагмента музыкального произведения – песни

a.



6.

PUSH ME AWAY
PUSH ME AWAY
PUSH ME AWAY
PUSH ME AWAY
PUSH ME AWAY
PUSH ME AWAY

PUSH ME AWAY
PUSH ME AWAY
PUSH ME AWAY
PUSH ME AWAY
PUSH ME AWAY
PUSH ME AWAY

AWAY
AWAY
AWAY ME AWAY
AWAY

BEG ME TO **STAY**

BEG ME TO STAY
BEG ME TO STAY
BEG ME TO STAY
BEG ME TO STAY
BEG ME TO STAY
BEG ME TO STAY

YEAH
CALL ME
CALL ME
CALL ME

TO APOLOGIZE
TO APOLOGIZE
TO APOLOGIZE

GIVES
ME
BUTTERFLIES

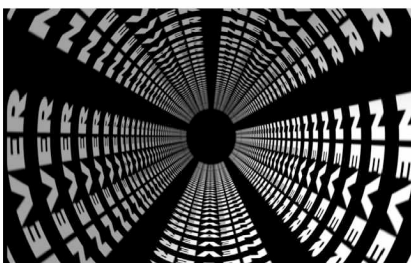
S O M E T H I N G
S O M E T H I N G
S O M E T H I N G
S O M E T H I N G
S O M E T H I N G

THROUGH
MY EYES

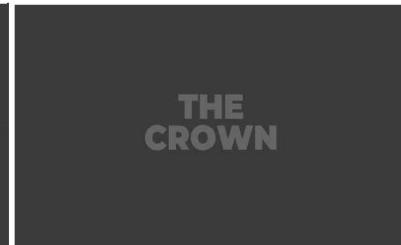
ALIVE
ALIVE

BUT
YOU FIGHT SO
DIRTY

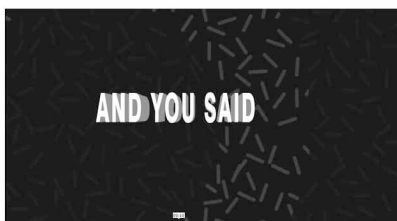
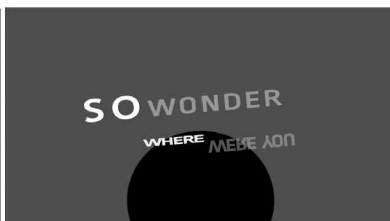
SWEET
SWEET
SWEET
SWEET
SWEET



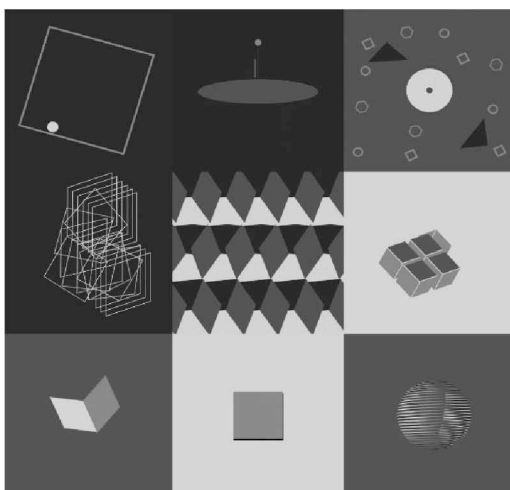
B.

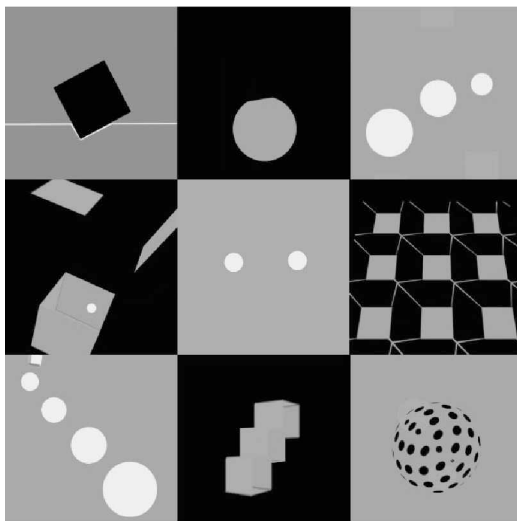
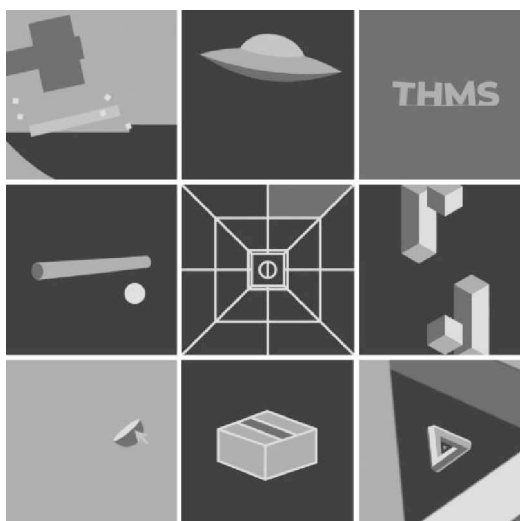


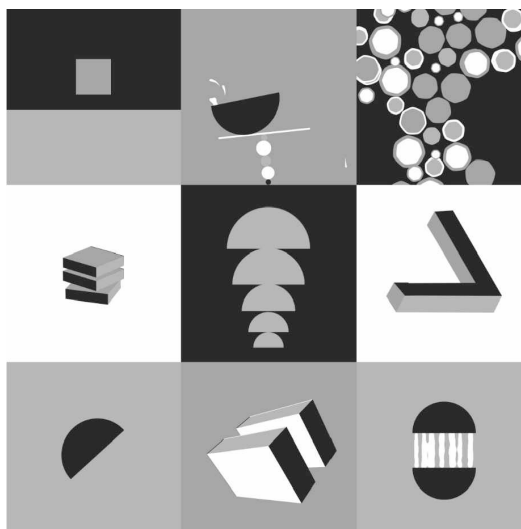
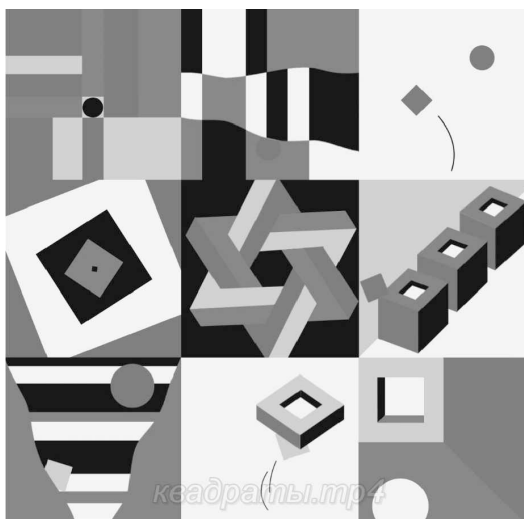
Г.



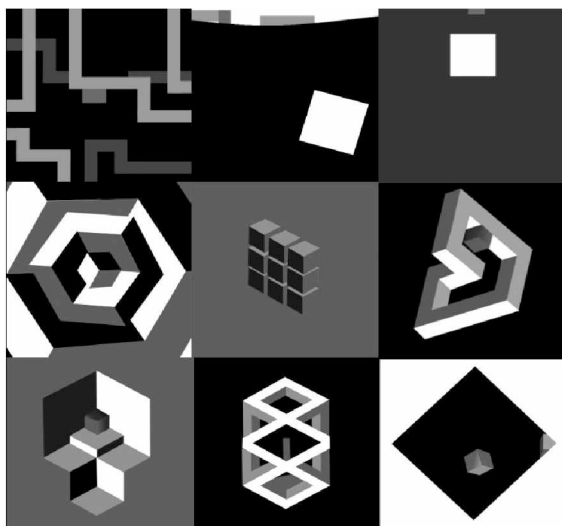
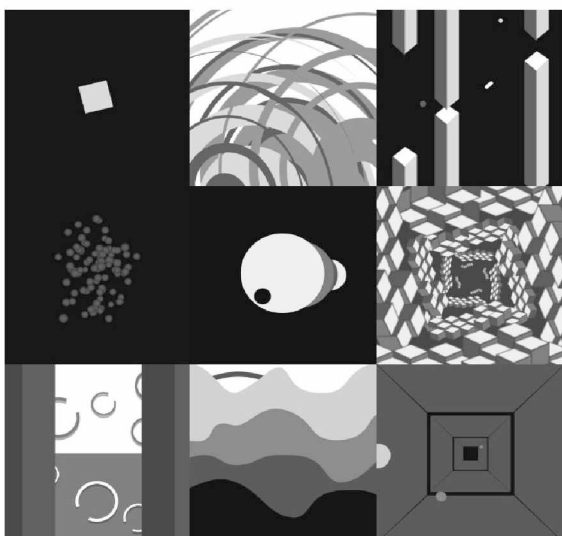
Приложение 2. Примеры стилистических решений задания
«Девять квадратов»







квадраты.тр4



Учебное издание

Т. И. Минаева, Е. П. Коренева

ОСНОВЫ ПРОИЗВОДСТВЕННОГО МАСТЕРСТВА.
ВВЕДЕНИЕ В ДИНАМИЧЕСКУЮ КОМПОЗИЦИЮ

Верстка Е. А. Соловьевой

Дизайн обложки Е. А. Соловьевой

Выпускающий редактор А. С. Шитова

Подписано в печать 12.09.2024. Формат 60×90¹/₁₆.

Усл. печ. л. 4,5. Уч.-изд. л. 4,5. Тир. 500 (1-й завод 1–50). Зак.

ФГБОУ ВО «Санкт-Петербургский гос. ин-т культуры»

191186, Санкт-Петербург, Дворцовая наб., 2. Тел. 8(812)318 97 16

Отпечатано с готового оригинал-макета в типографии

ООО «Первый издательско-полиграфический холдинг» (ООО Первый ИПХ)

194044, Санкт-Петербург, Б. Сампсониевский пр., д. 60, лит. У