

навчання, адаптивністю, інтеграцією, інтерактивністю та мобільністю ІКТ-засобів, уніфікацію інформаційної інфраструктури школи, її безпека тощо.

Участь студентів у проекті має такі педагогічні ефекти:

— негайний, який отримуємо завдяки розвитку у студентів інформатичних та інформаційно-комунікаційних компетентностей;

— проміжний, що полягає в усвідомленні себе в ролі вчителя, у спрямованості на результат.

— віддалений, який передбачає усвідомлення необхідності та готовності працювати вчителем, формування позитивного образу вчителя, бажання використовувати хмаро-орієнтовані засоби у навчанні.

Перспективи подальших досліджень бачимо у розробці методики навчання студентів щодо розгортання та супроводу корпоративних хмар відповідно до моделі «інфраструктура як сервіс».

#### **Список використаних джерел:**

1. Балик Н. Р. Формування інформаційних та соціальних компетентностей студентів з метою їх професійної підготовки у педагогічному університеті / Н. Р. Балик, Г. П. Шмигер // Науковий огляд. — 2016. — № 1. — С. 1–7.

2. Олексюк В. П. Проектування моделі хмарної інфраструктури ВНЗ на основі платформи Apache CloudStack / В. П. Олексюк // Інформаційні технології і засоби навчання. — 2016. — № 4. — С. 153–164.

3. Шишкіна М. П. Хмаро орієнтоване освітнє середовище навчального закладу: сучасний стан і перспективи розвитку досліджень / М. П. Шишкіна, М. В. Попель // Інформаційні технології і засоби навчання. — 2013. — № 5 (37). — С. 66–80.

## **МОУШН-ДИЗАЙН ЯК СКЛАДНИК ФАХОВОЇ ПІДГОТОВКИ ДИЗАЙНЕРІВ У ВИЩОМУ НАВЧАЛЬНОМУ ЗАКЛАДІ**

**Романишина Оксана Ярославівна**

доктор педагогічних наук,

доцент кафедри інформатики і методики її викладання,

Тернопільський національний педагогічний університет імені Володимира Гнатюка,

м. Тернопіль, Україна

oksroman@gmail.com

Особливого соціокультурного значення набуває підготовка майбутніх дизайнерів. Дизайн-освіта у вищому навчальному закладі (ВНЗ) спрямована на формування у студентів професійно значущих якостей, творчих здібностей,

інтересів, тощо. Підвищення рівня фундаментальної та спеціальної фахової підготовки неможливо реалізувати без належного теоретичного та науково-методичного їхнього обґрунтування [1].

Формування графічних знань і вмінь за допомогою інформаційних технологій висвітлюють ряд науковців — В. Бакалова, С. Білевич, П. Буянов, О. Глазунова, Р. Горбатюк, С. Коваленко, М. Козяр, В. Кондратова, О. Літковець, с. Марченко, Л. Оршанський, Ю. Яворик [2] та інші.

Для підготовки майбутніх дизайнерів у Тернопільському національному педагогічному університеті імені Володимира Гнатюка вивчаються фахові дисципліни з графічного дизайну. До них можна віднести «Web-дизайн», «Motion-дизайн», «Анімаційний дизайн». Розглянемо більш детально завдання та структуру навчальної дисципліни «Motion-дизайн».

Motion Design (Motion Graphics Design) — це мистецтво створення рухомої графіки засобами анімації. Останнім часом він набирає все більшої популярності.

Motion-дизайн — це ціла палітра технологій і інструментів для візуалізації будь-якої ідеї в сфері теледизайну, реклами, медіа-ресурсів. Найчастіше цей стиль виробництва медіаконтенту (напевно буде правильно назвати його саме стилем) використовується для виробництва реклами для ТВ та Інтернету, айдентики телеканалів (заставки для теленовин, телевізійних програм), створення «цифрових декорацій» для концертів, презентацій, створення титрів до кінофільмів. Ось далеко не повний перелік областей, в яких використовується motion design.

Motion-дизайн часто називають «невидимим мистецтвом» тому, що люди при перегляді, наприклад, теленовин, як би «не помічають» заставок і перебивок до них. Бачать титри у фільмі і сприймають їх як щось належне, буденне. Вірніше, звичайно, сприймають і запам'ятовують, тільки на підсвідомому рівні.

### **Основні тренди в Motion-дизайні:**

— Анімація «від руки» Цей тренд почав активно розвиватися в 2015 році і буде продовжувати свій розвиток і в 2016–2017 рр. Спочатку це були простенькі флешеві 2D ефекти за типом диму, спалахів, іскор. Зараз до цієї роботи підключається все більше професійних ілюстраторів. У підсумку отримуємо

суміш стильного дизайну і дуже круті ілюстрації. Покадрова анімація характерна тим, що кожен кадр анімації малюється вручну. Це найдавніша техніка і родоначальниця анімації. Техніка, яка використовується в багатьох мультфільмах, зокрема в діснеївських:

— Плоский 3D дизайн Флет дизайн нікуди не йде, але отримує все нові і нові варіації. Якщо раніше всю площину робили в 2D, то зараз створюються складні 3D сцени в професійних 3D редакторах і Рендер проводиться як плоске зображення;

— Персонажна анімація У 2016 році набула популярності. За допомогою приємних персонажів простіше доносити ідею до глядача. Якщо раніше персонажка була більше схожа на статичних ляльок, які або відривали рот або просто мовчали, то зараз це будуть практично живі мультяшні персонажі, які як герої документальних фільмів розповідають історію;

— Паралакс анімація Цей тренд отримав велику популярність на video-hive. Приємна глибока анімація, по типу такої, як ми бачимо на різних анімаційних сайтах. Паралакс — це робота з об'ємом і перспективою.

До трендів motion-дизайну 2017 року відносять:

Безшовні переходи — цей прийом не новий, але в області моушн дизайну він з'явився відносно недавно. Він створює відчуття плавності і дозволяє одній сцені перетікати в наступну без будь-яких пауз між ними;

Мінімалізм — сприймається як сучасний, ефективний і візуально привабливий дизайн. Коли справа доходить до логотипів, то чим простіше логотип, тим більше він може використовуватися новими способами для підвищення впізнаваності бренду. Також стало ще більше анімаційних логотипів.

Поєднання 3D і 2D — якщо раніше такий мікс зустрічався дуже рідко, то тепер він стає все більш популярним. Багато студій сьогодні успішно поєднують 2D і 3D, щоб створити більш графічний, стилізований і ілюстрований вид. Кінцевий результат — це складні візуальні ефекти, які характеризуються постійним рухом, щоб розповісти історію.

GIF анімація — не новинка в сфері motion graphics; але вони не так давно отримали велику підтримку після того, як Facebook і Twitter дозволили вбудовувати їх на своїх платформах. Це відмінний спосіб передати повідомлення в стислій манері і часто використовуються, щоб показати емоції або додати відтінок гумору.

Для підготовки майбутніх дизайнерів до професійної діяльності визначили мету викладання навчальної дисципліни «Motion-дизайн»: надання майбутнім фахівцям знань про основні поняття роботи з відео інформацією, із застосуванням новітніх технологій, зрозуміти різницю між растровою, векторною і фрактальною графікою, одержати основні навички роботи з розповсюдженими програмами по обробці відео файлів, зокрема програмою **After Effects**. Також одержати представлення про найбільш розповсюджені відео формати.

Основними завданнями вивчення дисципліни є надання студентам знань щодо сучасних методів роботи з відео інформацією.

Згідно з вимогами освітньо-професійної програми студенти повинні:

**знати:** формати зображень растрової і векторної графіки; основні формати відео; методи стиснення відео інформації; способи покращення якості звуку та відео; роботу з відео файлами;

**вміти:** створювати нове відео; використовувати спеціальні ефекти; конвертувати відео у різні формати; використовувати монтаж.

Весь матеріал поділено на два змістовних модулі.

### **Змістовий модуль 1. Способи та методи обробки відео інформації.**

**Тема 1. Огляд програм і засобів створення Моушн дизайну** Напрями та види Моушн дизайну. Що таке motion design? Тренди. Принципи формування і реєстрації зображень. Області застосування цифрової обробки зображень. Завдання обробки зображень.

**Тема 2. Робочий процес створення відео ролика.** Етапи виробництва ролика. Бриф та ідея. Референс, мудборд. Сценарій, сторіборди. Поняття workflow і pipeline.

**Тема 3. Основи роботи в програмі After Effects.** Інтерфейс. Панель Project. Імпорт файлів. Панель Viewport. Панель Timeline. Створення та налаштування проекту. Шари. Експорт проекту. Рендер. Відео формати. Збір проекту, перенесення на інший ПК.

**Тема 4. Інструменти Моушн дизайну в After Effects і принципи роботи з ними. Проста анімація.** Інструменти. Прив'язка шарів. Батьківство. Композиції та вкладені композиції (Pre-compose). Layer styles. Time. Огляд гарячих клавіш.

**Тема 5. Шейп і маски** Параметричні Шейп (інструменти rectangle tool, etc). Чи не параметричні Шейп. Криві Безье (інструмент Pen tool). Складова Шейп. Ієрархія Шейп. Атрибути Шейп. Відомості про маски. Створення простих масок (Shape tool, Pen tool). Об'єктна маска. Створення масок за формою шару. Маска з тексту. Властивості і режими масок. Копіювання, вирізання, дублювання, повторне використання та видалення масок Blend modes. Основні режими накладення.

## **Змістовий модуль 2. Робота з програмою After Effects**

**Тема 6. Введення в анімацію. Робота з ключами і параметрами анімації.** Типи анімації. 12 принципів анімації. Ключові кадри. Види ключів. Вкладка Transform. П'ять основних властивостей. Graph Editor

**Тема 7. Шейповая анімація.** Модифікатори Шейп. Основні прийоми в шейпової анімації.

**Тема 8. Стандартні ефекти для After Effects.** Огляд сторонніх плагінів і скриптів. Розбір основних ефектів. Огляд сторонніх плагінів і скриптів. 3D в After Effects. Робота з камерою Налаштування світла. Основи 3D. Загальні відомості про 3D-шарах. Переміщення, обертання і орієнтація 3D-шарів. Створення камери і її налаштування. Створення джерела світла

**Тема 9. Типографія в After Effects. Анімація тексту.** Інструмент Type Tool. Панель Characters. Панель Paragraph. Аніматори тексту. Анімаційні пресети. Маски і текст. 3D текст. Трансформація тексту в Shape Layer.

На завершення вивчення навчальної дисципліни «Motion-дизайн» студенти виконують творчу роботу — створюють рекламні заставки (футажі) та рекламний ролик засобами **After Effects**.

#### **Список використаних джерел:**

1. Прусак В. Ф . Організаційно-педагогічні засади підготовки майбутніх дизайнерів у вищих навчальних закладах України: автореф. дис. канд.пед.наук: спец. 13.00.04 «Теорія і методика професійної освіти» / Володимир Федорович Прусак. — Вінниця, 2006. — 22 с.
2. Яворик Ю. В. Система застосування графічних комп'ютерних програм у підготовці майбутніх фахівців з дизайну: автореф. дис. канд.пед.наук: спец. 13.00.04 «Теорія і методика професійної освіти» / Юрій Володимирович Яворик. — Київ, 2008. — 20 с.