



МОУШЕН ДИЗАЙН

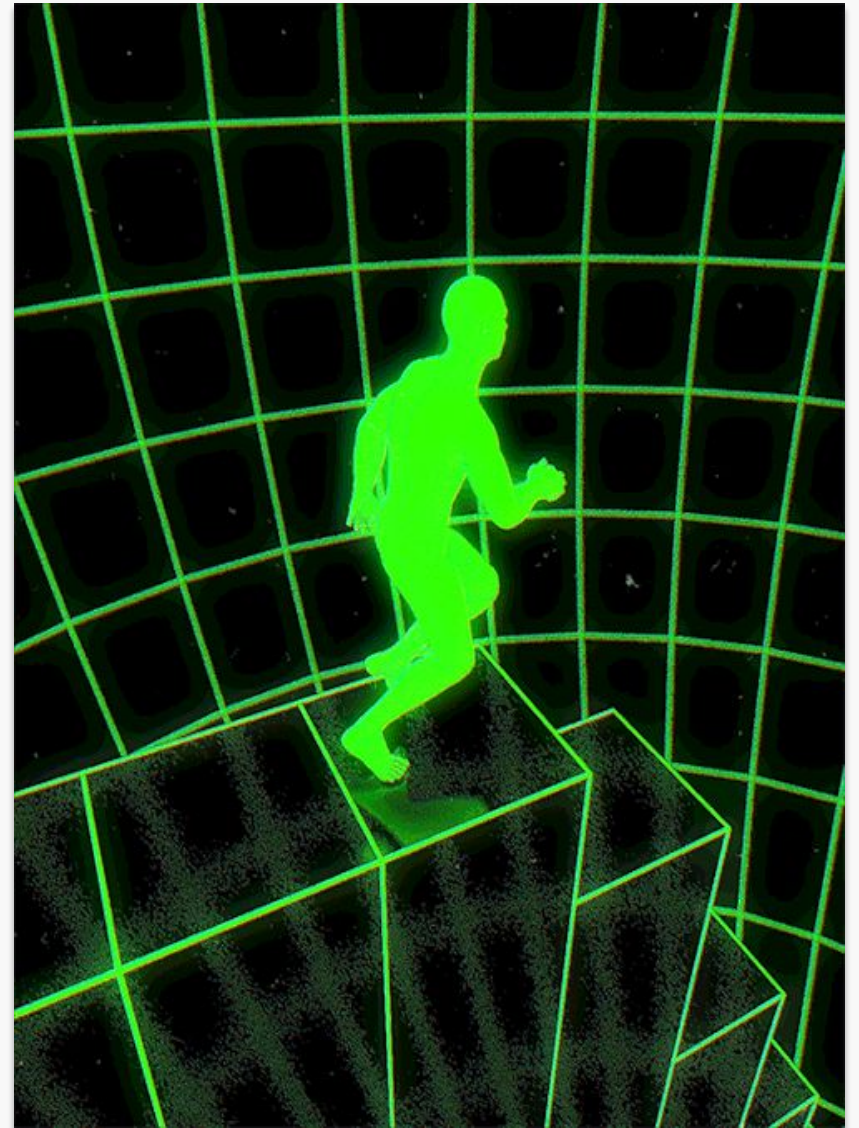
# Определение

---

Моушен-дизайн — это разновидность анимации. Делится на:

**Направление** в дизайне и искусстве, создающее анимированные ролики

**Процесс** создания движущейся графики



# Отличие от мультипликации

---

- Мультипликация – рассказ истории с помощью художественных средств.
- Моушн дизайн - выполняет более конкретную и узкую задачу, руководствуясь тем же техническим инструментарием, который используется при создании мультипликации.
- **Главная задача моушн дизайна** — создать приятный глазу визуальный ряд, чтобы захватить и удержать внимание человека на конкретной информации

# История ВОЗНИКНОВЕНИЯ

---

01

В 1955 году Сол Басс, американский графический дизайнер и режиссер, создал вступительную заставку к фильму Премингера «Человек с золотой рукой»

02

Далее вместе с Солом Бассом американский аниматор Джон Уитни создал первую анимированную заставку к фильму Альфреда Хичкока «Головокружение» (1958).

03

Позднее на основе оборудования, изобретенного Уитни, создавались знаменитые мультфильмы, в том числе и на таких студиях как Pixar.

# Примеры

---



*«Человек с золотой рукой»  
(На черной бумаге вырезалась  
рука наркомана)*



*«Головокружение»*

# Моушен-дизайн в современном кино

Активно используется при создании титров к фильмам и лого киностудий с целью задать темпо-ритм, атмосферу и стиль, интригу или намекнуть на развитие сюжета.



*«Настоящий детектив»*



*«Майор Гром. Чумной доктор»*

# Этапы работы моушен-дизайнера

---

Разработка сценария для донесения информации или создания информационного контекста. (что рисуем и почему, что пишем в видео и почему)

Разработка дизайна графических элементов (например, сначала нужно нарисовать мячик).

Разработка сценария движения каждой фигуры — ее анимирование (куда и как прыгает или летит мячик).

# Направления моушен-дизайна

---

## Покадровая анимация

Классический прием для создания мультфильмов.

## Стоп-моушен

Создание видео при помощи покадрового монтажа.

## Движение фигур и линий или шейп-моушнанимация

Можно использовать как простые фигуры так и векторные.

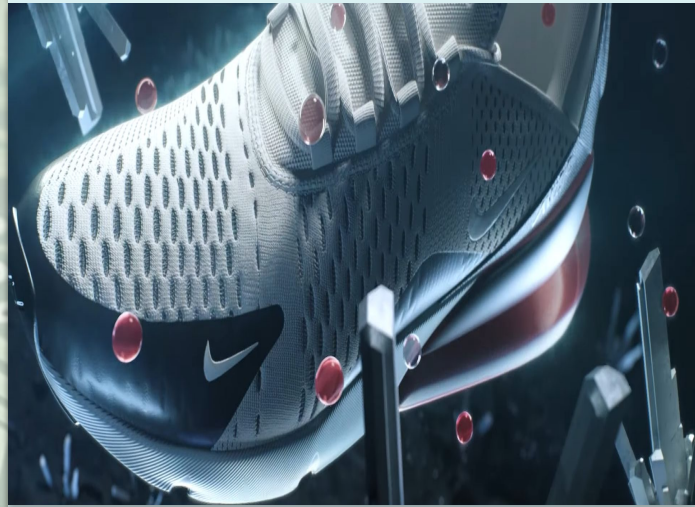
## 4D и 3D-анимация

Объемные элементы дизайна, движущиеся в пространстве.

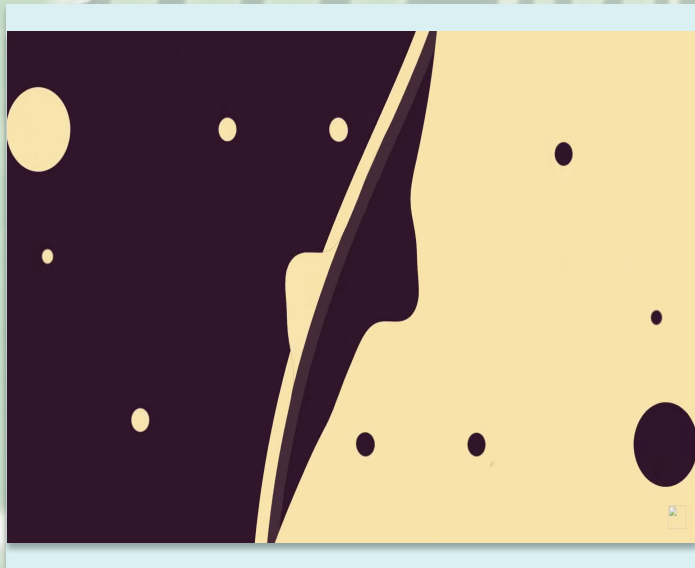


# Примеры

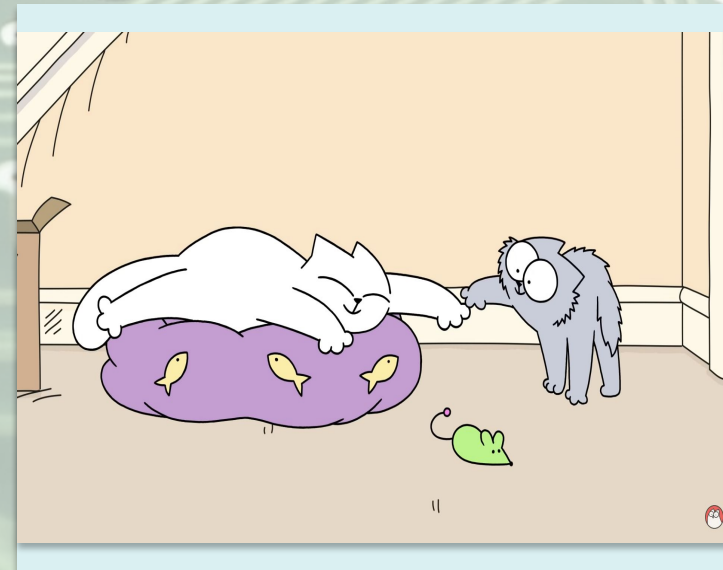
4D и 3D  
(<https://www.youtube.com/watch?v=O-JXUhhIRHU&t=38s>)



Стоп-моушен анимация  
(<https://www.youtube.com/watch?v=tZqIQmdSa1E&t=30s>)



Движение фигур и линий или шейп-моушен  
([https://www.youtube.com/watch?v=To\\_AJehIMJg&t=19s](https://www.youtube.com/watch?v=To_AJehIMJg&t=19s))



Покадровая анимация  
([https://www.youtube.com/watch?v=QD2\\_gj5uJM8](https://www.youtube.com/watch?v=QD2_gj5uJM8))

# Программы для моушен-дизайна

---

- **Adobe After Effects.** Подойдет для редактирования видео и анимирования объектов.
- **Adobe Illustrator.** Нужна для работы с графикой и создания элементов для анимации с нуля. То есть в ней можно будет создавать сами объекты, которым нужно задавать алгоритм движения.
- **Adobe Premiere Pro.** Инструмент для профессионального монтажа. Понадобится для создания сложного видеоряда и сборки всех компонентов в нужный ряд с подобранным звуком.
- **Cinema 4D.** Программа для создания сложной трехмерной графики и анимации.
- **Autodesk 3ds Max** — для 3D-моделирования, анимации в играх.
- **Autodesk Maya** — для редактирования 3D-графики, обычно используется в геймдев-компаниях.
- **Blender** для создания трехмерной графики.

# ИТОГИ

---



С каждым годом возможности моушн-дизайна растут. Если раньше все заканчивалось на наивной анимации, движущихся текстурах и окружении, то сейчас все чаще предпочтение отдается 3D и 4D реализациям с максимальной реалистичностью.

# ИСТОЧНИКИ

---

<https://gb.ru/blog/motion-design/>

<https://habr.com/ru/company/netologyru/blog/666430/>

<https://checkroi.ru/blog/motion-design-cto-eto-takoe-i-kak-etomu-nauchitsya/>

<https://vc.ru/design/93417-moushn-dizayn-kak-stremitelno-letyashchiy-poezd>

<https://videozayac.ru/blog/motion-design/>

<https://render.ru/ru/articles/post/17122>

<https://workspace.ru/blog/cto-takoe-moushn-dizayn/>