

**ПЛАГИНЫ И ФИЛЬТРЫ. ПРИМЕНЕНИЕ  
ПЛАГИНОВ.**

**МОУШН-ГРАФИКА. КАК ПРИДУМАТЬ ИДЕЮ  
ДЛЯ СВОЕГО ПРОЕКТА?**

**КОМПЬЮТЕРЫ ДЛЯ ВИДЕОМОНТАЖА.**

# Плагины. Применение плагинов.

- Плагин (англ. plug-in, от plug in «подключать») — независимо компилируемый программный модуль, динамически подключаемый к основной программе и предназначенный для расширения и/или использования её возможностей. Плагины обычно выполняются в виде библиотек общего пользования.

# Плагины. Применение плагинов.

- **Плагин ProDAD Mercalli**

- Этот плагин заменяет стандартную функцию «**Warp Stabilizer**». Если в процессе видео наблюдались рывки и дрожание изображения, то этот плагин позволит быстро избавиться от дефектов. Практически не подвисает при обработке тяжелых проектов, причем даже на слабых компьютерах. После его использования ваше видео будет смотреться более профессионально.

# Плагины. Применение плагинов.



# Плагины. Применение плагинов.

- **Плагин Neat Video**

- Очень тяжелый плагин, который требует значительное количество ресурсов системы. Однако, аналогов ему нет. Он лучше всех справляется с подавлением шума в отснятых видео и позволяет настроить четкость.

# Плагины. Применение плагинов.



# Плагины. Применение плагинов.

- **Плагин Magic Bullet Colorista II**

- Для того, чтобы выполнить цветокоррекцию, профессионалы частенько обращаются к этому инструменту. Он имеет множество параметров. В принципе, для работы с цветом отпадает необходимость пользоваться другими плагинами. Он настраивает яркость изображения в различных тонах, от светлых до темных, работает с наложением масок и многое другое.

# Плагины. Применение плагинов.





# Плагины. Применение плагинов.

- **Плагин FilmConvert Pro 2**

- Лучший плагин для стилизации в Adobe Premiere Pro. Позволяет применять к видео различные эффекты, которые используются в кино индустрии. Например, можно сделать видео, которое будет напоминать старинный фильм и многое другое. Всего в плагине предусмотрено порядка двух десятков эффектов для стилизации.

# Плагины. Применение плагинов.



# Плагины. Применение плагинов.

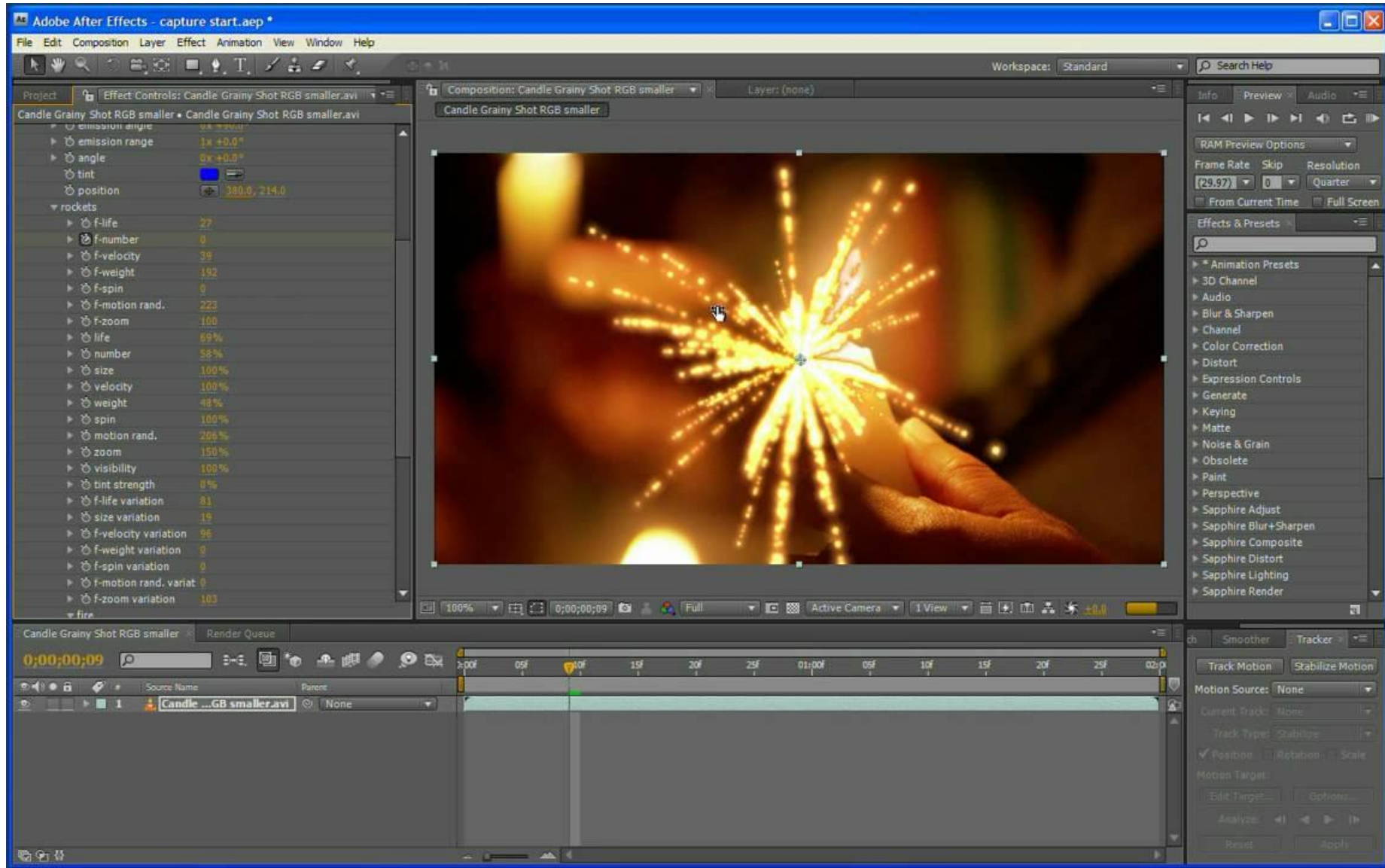


# Плагины. Применение плагинов.

## • ParticleIllusion

- Программа ParticleIllusion от компании Wondertouch ведет свою историю с 1999 года и предназначена для создания анимированных фотореалистичных эффектов, таких, как водные поверхности, брызги, пламя, дым.
- Главное, пожалуй, преимущество particleIllusion перед всеми остальными «эффектмейкерами» — для того, чтобы увидеть выбранный эффект в действии, не требуется тратить время на долгий предварительный расчёт. Все эффекты, движение эмиттеров отображаются в рабочем окне в реальном времени. Также в реальном времени пользователь может видеть результат изменений каких-либо параметров эмиттера, что совсем уж великолепно.

# Плагины. Применение плагинов.



# Плагины. Применение плагинов.



# Плагины. Применение плагинов.

- **Twitch**

- **Twitch** - это один из самых простых плагинов от Video Copilot. Его релиз состоялся в 2011 году. Но за несколько лет данный плагин для After Effects ни капли ни устарел. Он служит для создания эффекта телевизионных помех. С помощью Twitch в видеоролики добавляются эффектные переходы, реализуются неожиданные помехи и создаются другие ухудшения картинки.

# Плагины. Применение плагинов.





# Плагины. Применение плагинов.

- **Magic Bullet Looks**

- Magic Bullet Looks — плагин цветокоррекции, позволяющий оперативно стилизовать видео как вам угодно: придать картинке вид старого кино, изменить гамму, сделав цвета более насыщенными, либо, наоборот, пригасить слишком яркие кадры. Количество встроенных фильтров поражает своим богатством, а готовые шаблоны настроек упростят работу с эффектами.

# Плагины. Применение плагинов.

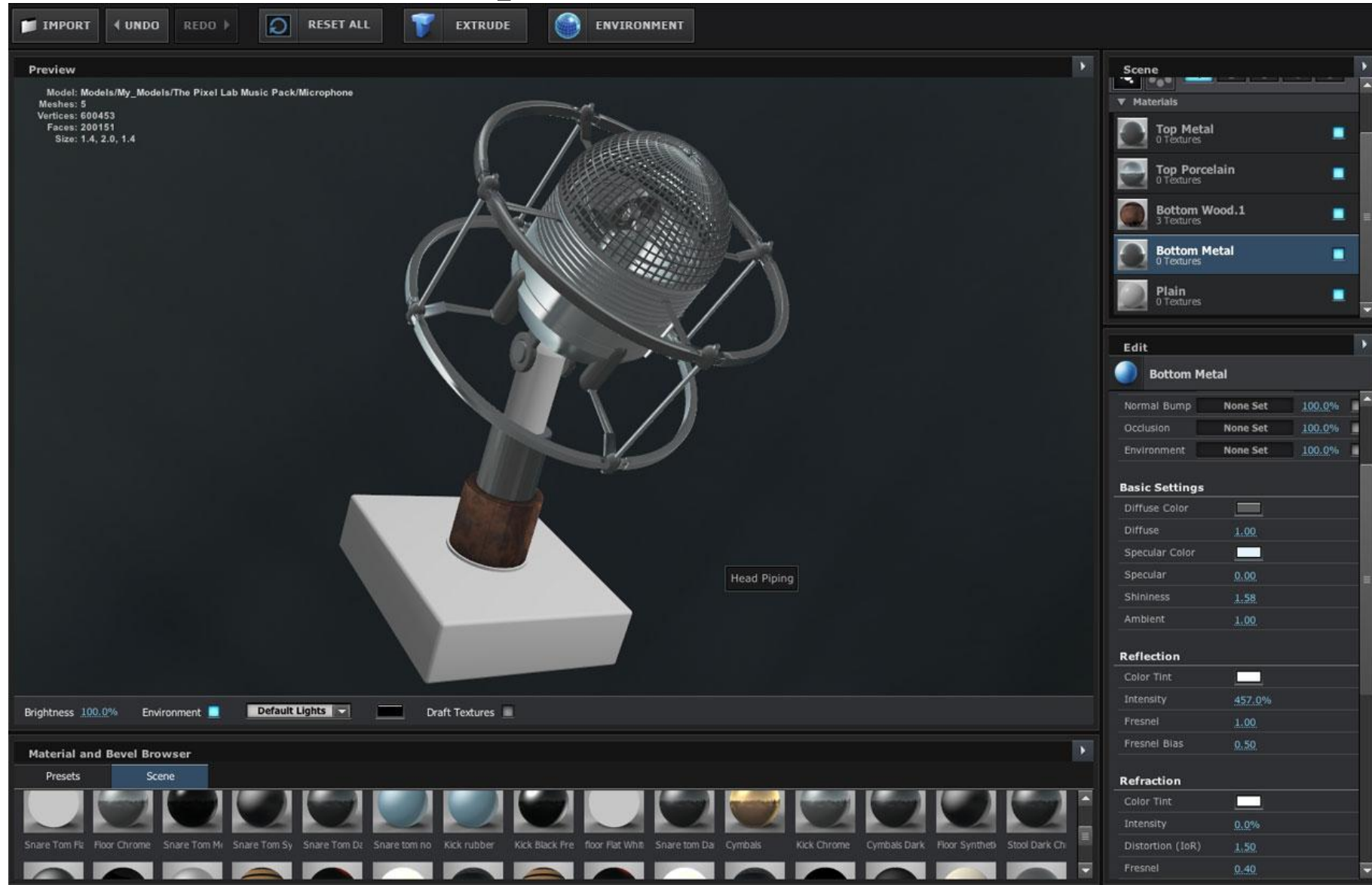


# Плагины. Применение плагинов.

- **Element 3D**

- Element 3D это плагин для визуализации 3D-объектов в After Effects в реальном времени! Разработка от компании VideoCopilot, специализирующейся на дополнительных инструментах для создания видео эффектов и обучающих материалах по этой тематике в программе AfterEffects. Element 3D позволяет работать с трехмерными объектами напрямую в АЕ.

# Плагины. Применение плагинов.

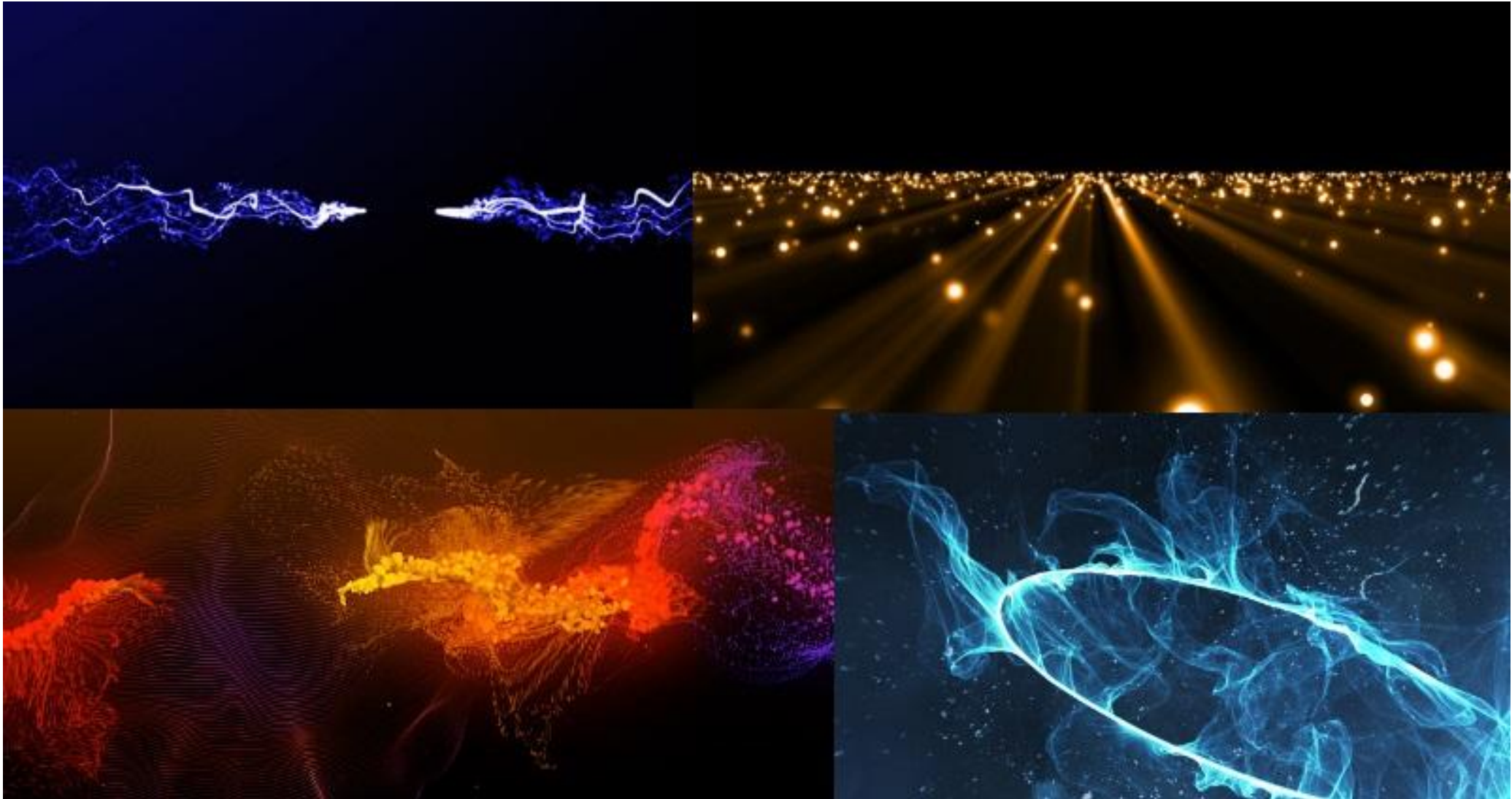


# Плагины. Применение плагинов.

- **Optical Flares**

- Optical Flares - инструмент создания и анимирования различных линзовых бликов, лучей и засветов в After Effects. Является мощным и продвинутым аналогом стандартного эффекта Lens Flare. Главным преимуществом данного инструмента является то, что с засветами можно работать в пространстве (плагин поддерживает 3D), а также отлично интегрируется со стандартной камерой After Effects. Так же имеет дополнения (Pro Preset'ы) которые расширяют возможности плагина.

# Плагины. Применение плагинов.



# Плагины. Применение плагинов.

- **Trapcode Particular**

- **Trapcode Particular** - крайне гибкая система генерации частиц в трёхмерном пространстве.  
Повсеместно используется для создания самых разнообразных спецэффектов в программе Adobe After Effects.

# Плагины. Применение плагинов.





# Моушн-графика. Как придумать идею для своего проекта?

- **1. Генератор генераторов идей**
- **Описание и механизм работы.** Внутри генератора: ток, трансформатор, тестер. Ток — то, что вас вдохновляет: яблочные хвостики, хвосты енотов, постеры хоррор-фильмов, английский фарфор. Трансформатор — преобразование исходного материала в сюжеты, идеи. Тестер — критерии, выходящие из требований задач, по которым мы оценим сгенерированные идеи.

# Моушн-графика. Как придумать идею для своего проекта?

Виды генераторов:

- Трансформатор — трансформирование ситуации в сюжет
- Инвертор — объекты меняются местами
- Коллайдер — когда есть два источника тока
- Рандомайзер — случайные константы
- Инкубатор — когда нужно детализировать выдуманный мир

# Моушн-графика. Как придумать идею для своего проекта?

Трансформатор; ток №1—люди, звери, объекты; ток №2—контраст размеров; тестер—абсурдная правдоподобность.



# Моушн-графика. Как придумать идею для своего проекта?

Инвертор; ток—любые предметы и животные; трансформатор—аттрибут или деталь существа или объекта отчуждается от него и используется не по назначению; тестер—необычно и смешно.



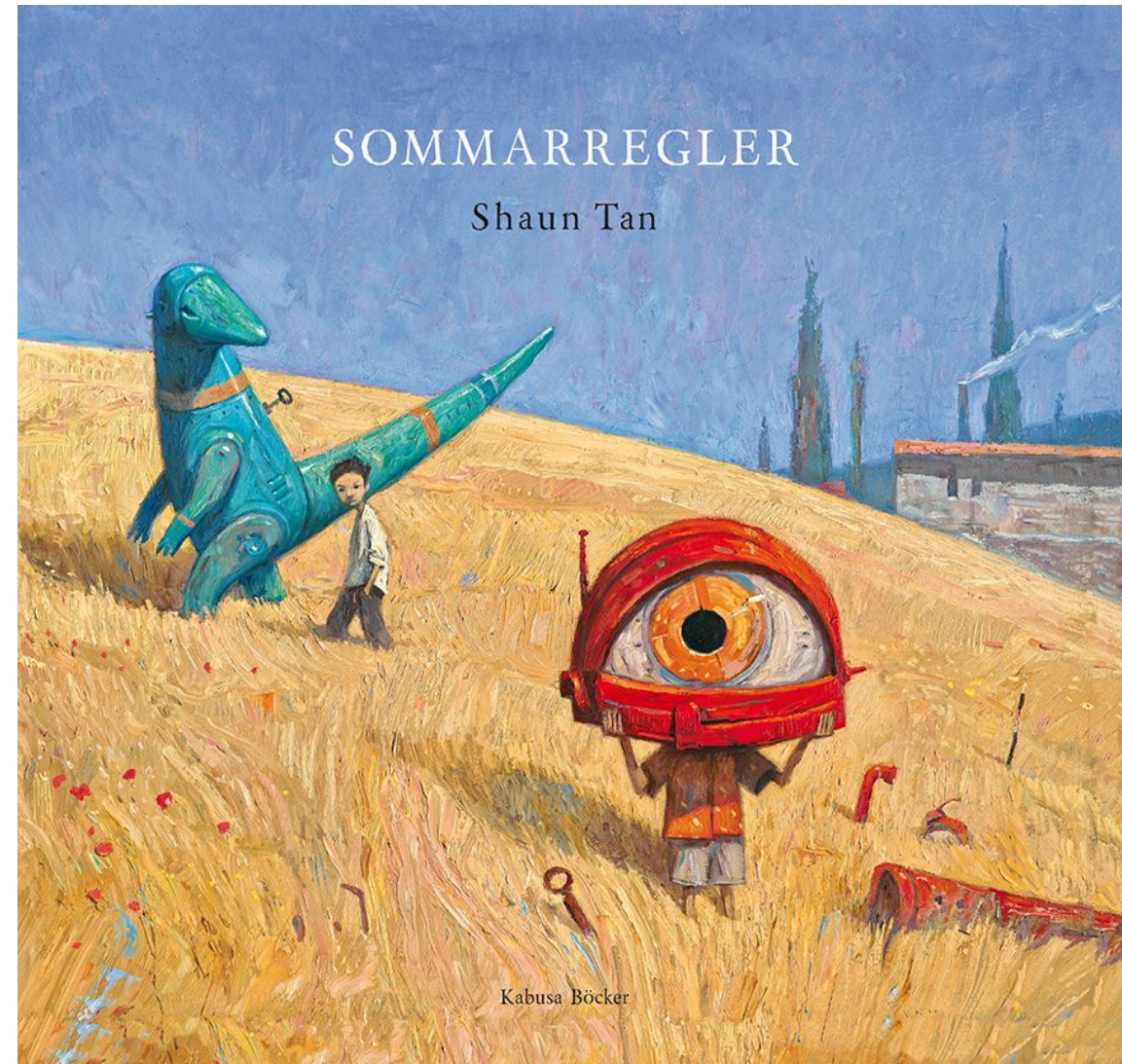
# Моушн-графика. Как придумать идею для своего проекта?

Рандомайзер; ток — пять слов, начинающихся на одни и те же две буквы; трансформатор — объединение в сюжет.



# Моушн-графика. Как придумать идею для своего проекта?

Инкубатор; ток №1 — бытовые ситуации, ток №2 — животные; трансформатор — мир детей и разумных роботов, изображающих животных; тестер — тепло, покой, сюрреализм.



# Моушн-графика. Как придумать идею для своего проекта?

## 2. Ментальная карта

- **Описание метода.** Ментальная карта или mind mapping — техника визуализации мышления. Карты нужны для разработки тем, поиска идеи, систематизации знаний.
- **Механизм работы.** Берете лист бумаги или запускаете онлайн-редактор карт, в середине листа пишем главную тему или слово, от темы рисуем ветки с ассоциациями. Кто-то пишет только словами, кто-то добавляет простые рисунки, иконки.



Project X: Roadmap

Stage 1: Research & Planning

- Strategy Meeting ✓
  - 30.04.2014
  - Attendees: Peter B., Jason M., Anne F.
  - Research advantages and disadvantages of strategy
  - Decide on project goals
  - Write report for management & partners
- Meet with management ✓
  - 01.05.2014
  - Peter
  - Prepare presentation!
- Meet with partners ✓
  - 03.05.2014
  - Jason
  - Develop financial plan

Stage 2: Secure Funding

- Write proposal
- Meet with possible investors
  - Investor ABC ✓ (21.05.2014, Jason)
  - Investor BCD ✓ (17.05.2014, Jason)
  - Investor OGH ✓ (16.05.2014, Peter)
- Create ads
  - TV spots
  - Brochures
- Organize fundraiser
  - Location: National Gallery ✓ (22.05.2014)
  - Budget
  - Catering company: Ask for estimate of costs!
  - Music
  - Host: Ask Anne M.I.

Stage 4: Post Production

- Final meeting with project team ✓
  - Review (24.06.2014)
  - Write final report
  - Meet with management & partners ✓
  - Create presentation! (08.07.2014, Jason)
- Advertise
  - TV ads
  - Brochures
  - Social Media
    - Campaign
    - Campaign
    - Campaign

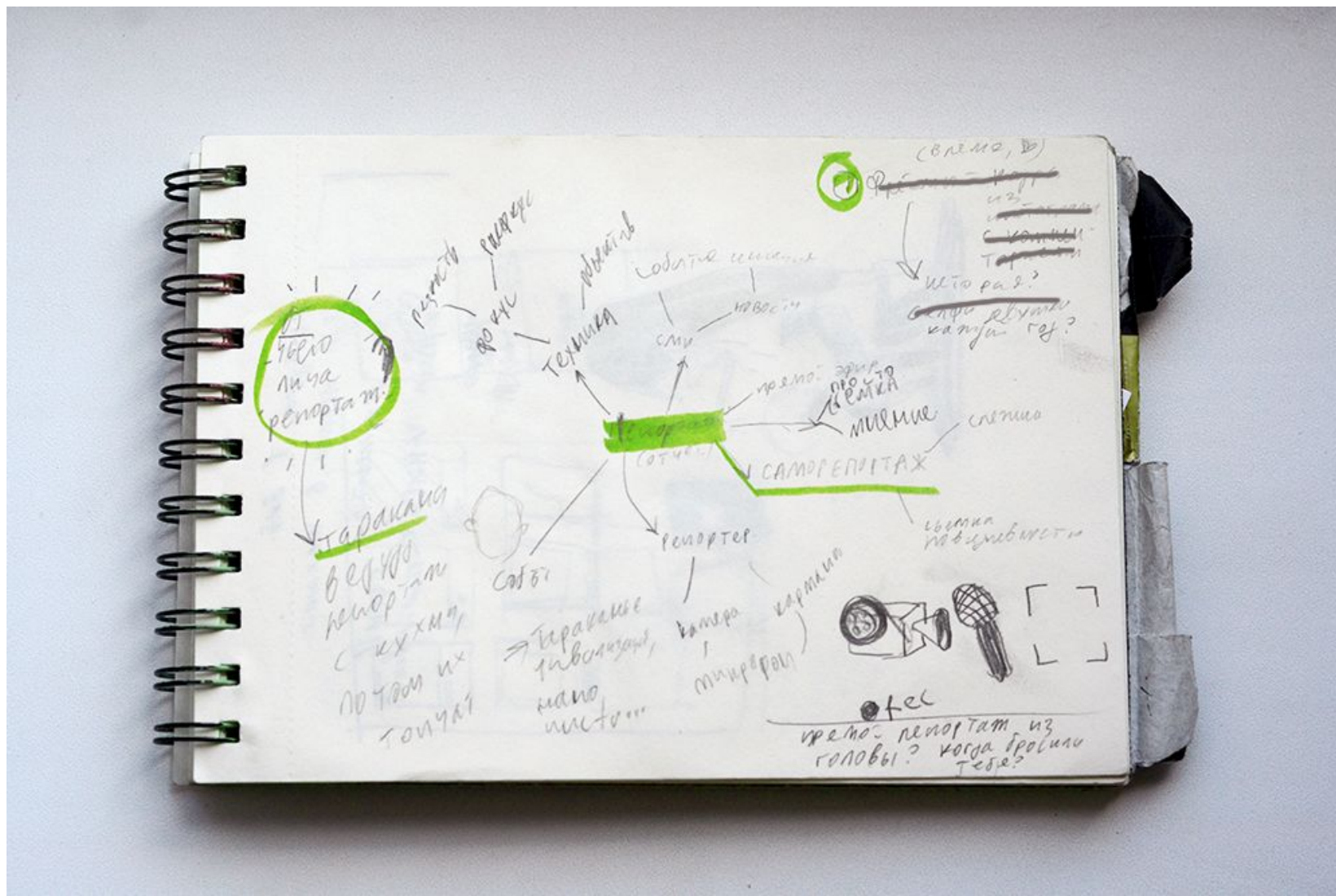
Stage 3: Realization

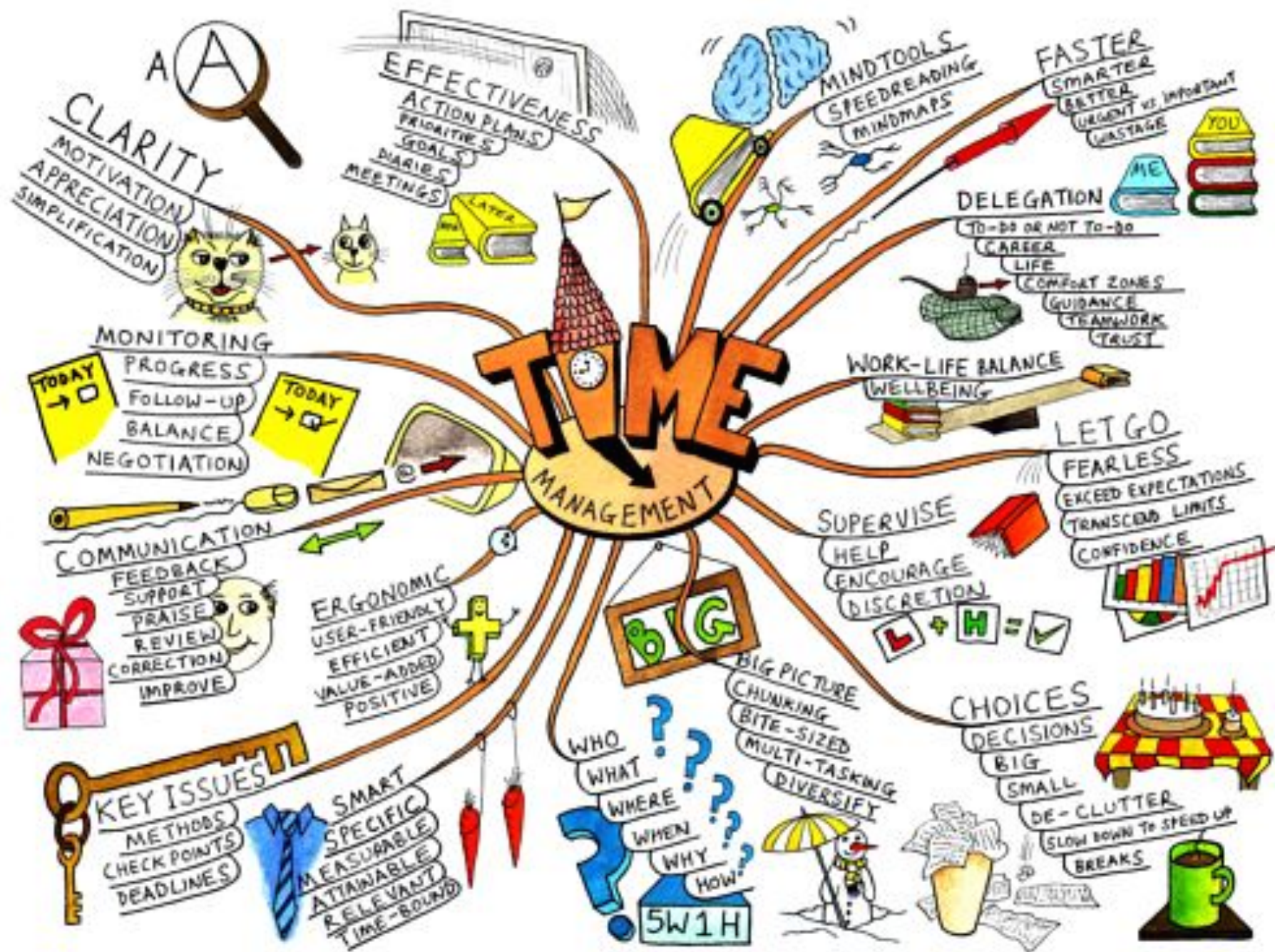
- Initial meeting with project team ✓
  - 01.06.2014
  - Team members: Anna, John, Timo, Danny
  - Agenda: Budget, Deadlines, Project Goals, Assignments
  - Notes
- Milestones
  - 1 Milestone: Software implementation
  - 2 Milestone: Website
  - 3 Milestone: Development of XY
  - 4 Milestone: Implementation of XY
- Second team meeting ✓
  - 19.06.2014
  - Agenda: The road so far, Obstacles, The road ahead
  - Notes

Rich text editor toolbar with various icons for text formatting, alignment, and media insertion.



# Моушн-графика. Как придумать идею для своего проекта?





# Моушн-графика. Как придумать идею для своего проекта?

- Существует определенный подход к составлению карт:
- 1. Анализ собственных ассоциации, связанных с темой;
- 2. Расширим список слова в карте с помощью ассоциативных словарей: [sociation.org](http://sociation.org), [wordassociations.ru](http://wordassociations.ru), [www.slovesa.ru](http://www.slovesa.ru);
- 3. Набираем главные слова и ассоциации в Пинтерест и гугл имейдж, ищем образы и слова в картинках. В Пинтересте перебираем тэги, добавляю к теме слова [#illustration](#) или [#graphic\\_design](#).

# Моушн-графика. Как придумать идею для своего проекта?

## Учителя

- студент
- письменный стол
- книга
- мозг
- доска
- атлас
- яблоко
- класс
- выпускной
- диплом

## Технологии

- компьютер
- компьютерный стол
- чип
- спутник
- схемы
- ракеты
- молекулы
- ДНК
- Чашка Петри
- телескоп
- микроскоп
- космическое путешествие
- математические формулы

## Расширение возможностей

- мост
- рука помощи
- лестница
- кран
- супер-герой
- мощьность
- электричество
- двигатель
- искра
- воспламенение

# Моушн-графика. Как придумать идею для своего проекта?

## 3. Системный подход к ассоциациям

1. У вас есть тема, задача. Опишите тему 2–4 главными словами. Например, тема — «расширение возможностей учителей с помощью технологий». Главные слова: расширение возможностей, учитель, технологии.

2. Подбираем для каждого слова ассоциации:

3. Соединяем по одной ассоциации из каждого столбца в предложения:

- кран управляемый учителем, опускает лампочки в голову студента;
- студент забирается по ДНК-лестнице, чтобы нарисовать лампочки на доске;

• студенты и учителя идут по мосту из компьютеров до Пушкина

# Моушн-графика. Как придумать идею для своего проекта?

«Мост в другой мир». Студенты и учителя пересекают мост из компьютеров на Луну.



# Моушн-графика. Как придумать идею для своего проекта?

«Езда на голове» . Голова учителя — средство передвижения, которое везет студентов к новым знаниям с помощью технологий / компьютера



# Моушн-графика. Как придумать идею для своего проекта?

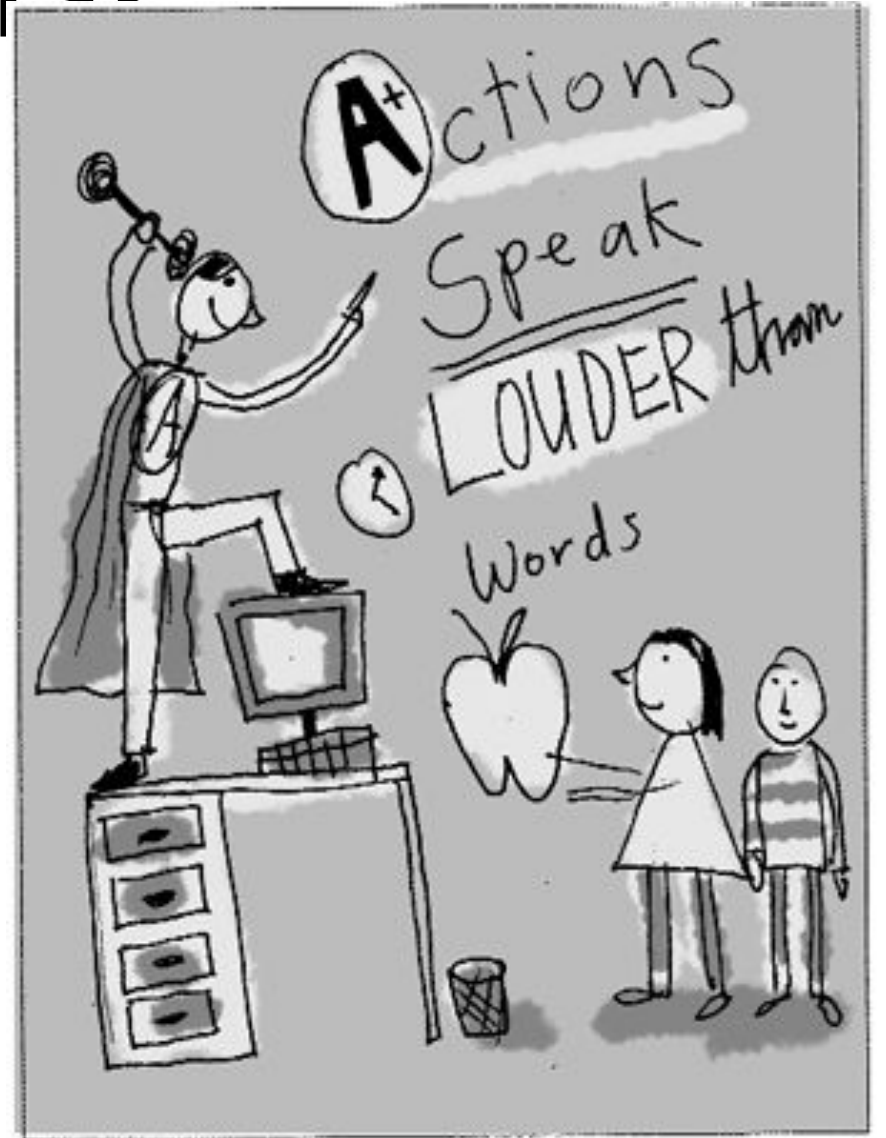
«Взрыв знаний». Компьютер, метафора портала





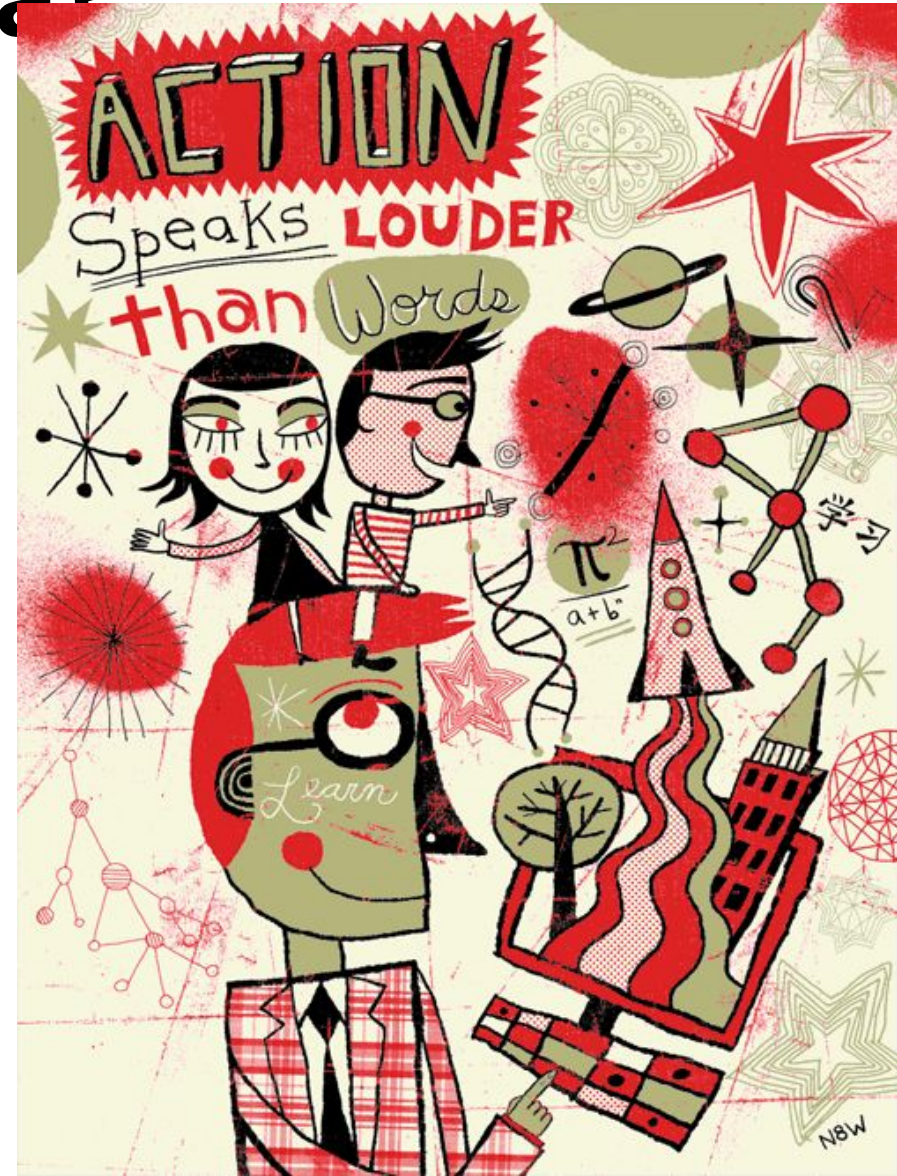
# Моушн-графика. Как придумать идею для своего проекта?

«Супер Учитель». Учитель в героической позе (стоя на компьютере) вдохновляет студентов



# Моушн-графика. Как придумать идею для своего проекта?

Результат



# Моушн-графика. Как придумать идею для своего проекта?

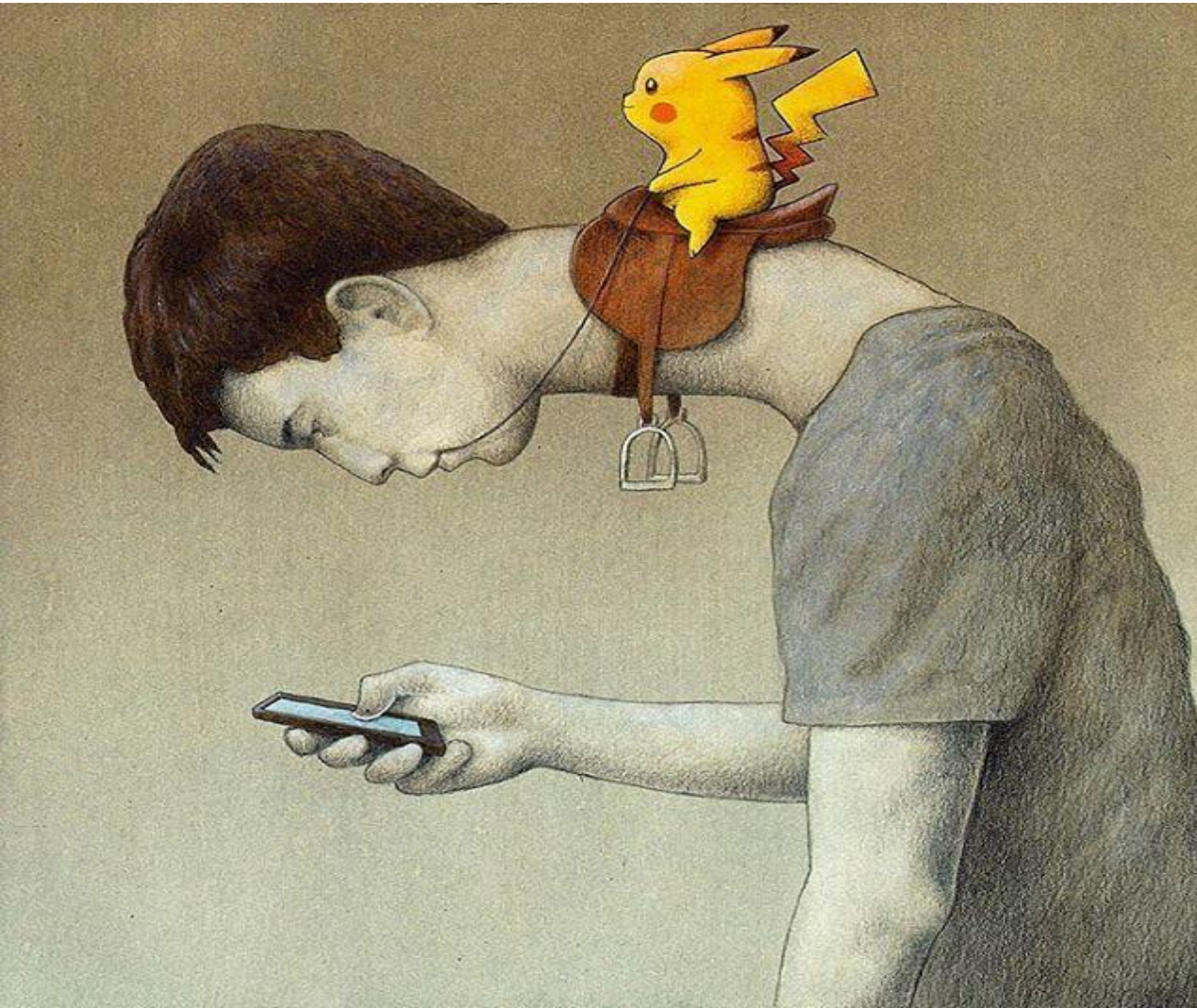
- **4. Тропы и стилистические фигуры**
- Описание метода. Весь мир текст, и он состоит из знаков и смысловых единиц. Изучением знаков и смыслов, правил коммуникации занимается семиотика. В. Меламед популяризирует этот метод в иллюстрации. Иллюстрация — это текст, значит в ней действуют правила речи, стилистические фигуры речи.
- **Механизм работы.** Вспомним литературные тропы: метафора, метонимия, синекдоха, эпитет, гипербола, дисфемизм, каламбур, литота, сравнение, перифраз, аллегория, олицетворение, ирония, пафос, сарказм, эвфемизм, анафора, градация, антитеза, умолчание, параллелизм, инверсия.

# Моушн-графика. Как придумать идею для своего проекта?



Метафора полета фантазии раскрыта через элегантное сравнение крыла самолета и книги.

# Моушн-графика. Как придумать идею для своего проекта?



Сарказм. Кто кем управляет, кто хозяин своей жизни?

# Моушн-графика. Как придумать идею для своего проекта?

HEAVY METAL



Гипербола, каламбур. Преувеличении веса тубы и игра слов.

# Моушн-графика. Как придумать идею для своего проекта?



Литота, каламбур, сравнение.  
Автобус и ботинки

# Моушн-графика. Как придумать идею для своего проекта?



Градация, инверсия, гиперболоа, каламбур. Профессор синтезировал гигантского комара, которого он пытается убить, не видя, что он уже увеличился в размерах. Кто кого теперь ловит?



# Моушн-графика. Как придумать идею для своего проекта?



Антитеза, метонимия. Союз веселого и скучного, однотонного и пестрого.



# Моушн-графика. Как придумать идею для своего проекта?

- **5. Использование другой стилистики, техники, материала**
- Описание метода и механизм работы. Дело в том, что выбор материала, стилистики, инструмента может являться уже решением задачи.
- Помимо рук, есть замечательные инструменты, которые мы упускаем в цифровой среде. Попробуйте поработать с 3д-графикой, видео, посмотрите в сторону интерактивных инсталляций, анимации, саунд-дизайна, маппинга, веб-иллюстрации.

# Моушн-графика. Как придумать идею для своего проекта?

- Подключаем новые технологии.
- Центр Марс в Москве представил в этом году экспериментальную выставку — «Метаформы». Известные стрит-арт художники России перенесли свои работы в виртуальную среду. Увидеть сделанные работы можно с помощью шлемов виртуальной реальности.
- Визуальный эксперимент от Данила Криворучко, показывающий соединение видео и кодинга с использованием алгоритмов нейронных сетей

# Моушн-графика. Как придумать идею для своего проекта?

- **6. Синестезия**

- Описание метода. Синестезия — способность воспринимать мир органами чувств, пользуясь при этом описанием ощущений из мира других органов чувств. Примеры: цветной слух, восприятие определенных цветов при виде букв.

# Моушн-графика. Как придумать идею для своего про

- **1. Слух.** Как заставить иллюстрацию шуршать, гудеть, дребезжать как старый холодильник?

Передача ощущения кромешной тишины на морском дне и появление шума в виде рыб.



# Моушн-графика. Как придумать идею для своего проекта

- **1. Слух.** Как заставить иллюстрацию шуршать, гудеть, дребезжать как старый холодильник?

Передача музыкального жужжания через знак мелодии и комара.



# Моушн-графика. Как придумать идею для своего проеа

- 2. **Обоняние.** Может ли картинка сладко пахнуть как роза?

Запах болота, лилий, затхлость в работе



# Моушн-графика. Как придумать идею для своего проекта?

- 3. Вкус. Какая же иллюстрация на вкус? Может быть кислая, сладенькая, горькая, недосоленная креветка?

Мятное мороженое и кекс с хрустящими орехами.





# Моушн-графика. Как придумать идею для своего проекта?

- **3. Вкус.** Какая же иллюстрация на вкус? Может быть кислая, сладенькая, горькая, недосоленная креветка?

Ощущение сладкой прохладной, клубничной газировки летом, или шампанское.



# Моушн-графика. Как придумать идею для своего проекта?

- 4. **Осязание.** Можно ли передать тактильные ощущения визуально, ощутить шёлк или кожу черепахи?

Колючая иллюстрация, где-то чувствуется мох



# Моушн-графика. Как придумать идею для своего проекта?

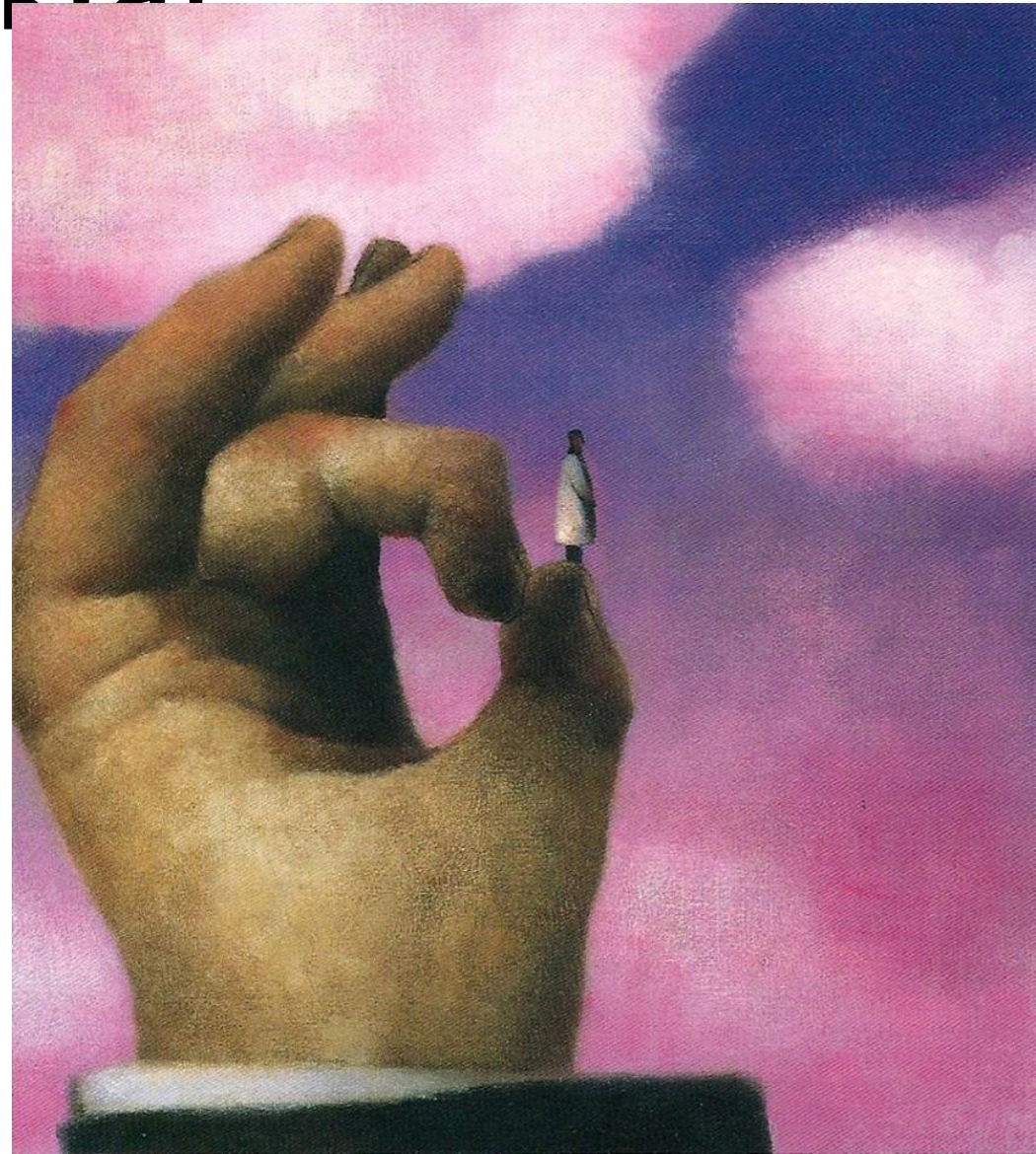
- **5. Мышечное чувство или кинестезия.** Способна ли картинка уничтожить ваш вестибулярный аппарат, закружить голову?



# Моушн-графика. Как придумать идею для своего проекта?

- **6. Чувство времени.** А как насчет почувствовать текучесть времени в картинке?

Мы замираем, ждем. Сколько будет длиться это издевательство в розовых тонах



# Моушн-графика. Как придумать идею для своего проекта?

- **7. Персонификация темы**

- Описание метода. Придаем нашей идее человеческий облик.
- Механизм работы. Представим, что наша идея, тема, продукт, главное слово , текст — человек. Придаем этому человеку характер, определяем его свойства, манеры, во что он одет, что любит и ненавидит. Далее приступаем к поиску визуального решения, которые бы описывало наш объект.

# Моушн-графика. Как придумать идею для своего проекта?

- **Домашнее задание.**

- **1. Выбор бренда и темы.** Пример выбора бренда – например, вы Apple или Samsung. Пример выбора темы – это выход нового Iphone 8, Iphone 10 и выход нового Samsung Galaxy S8. Можно не брать какой-то определенный бренд, а придумать его самим. То же самое касается и темы.
- **2. Разработка концепции реализации.** После определения бренда и темы, разрабатывается концепция реализации проекта. Расписываются ключевые моменты – что вы хотите показать, время продолжительности рекламы (желательно от 1 до 2), текст, который будет присутствовать, а также элементы.

# Моушн-графика. Как придумать идею для своего проекта?

Еще раз. Расписать:

- Продолжительность рекламного ролика.
- Продумать текст, который будет в рекламном ролике.
- Продумать элементы (положение текста, вид текста, объекты, положение объектов, фон, анимация элементов, звук – озвучка или музыка, и т.д.).
- Желательно покадрово примерно нарисовать будущий ролик.
- Подобрать нужные элементы, которые вы расписали. (скачать музыку, объекты (желательно в png-формате и т.д.).

**Важно!!! Это должно быть для начала что-то простое! Чтобы мы могли с вами реализовать на лекциях ваш проект.**

# Моушн-графика. Как придумать идею для своего проекта?

## Компьютеры для видеомонтажа.

- Процессор: Intel Core i7-6700K 4×4.0GHz (Skylake)
- Материнская плата: MSI Z170A Gaming M5.
- Видеокарта: MSI GTX1060 Gaming X 6Gb
- Охлаждение: Noctua NH-U9B
- Оперативная память: Hyper X Fury DDR4 2133 MHz. 16Gb
- Жёсткий диск под систему: Samsung SSD 850 EVO 250Gb
- Жёсткие диски HDD: Seagate 2Tb + Western Digital 2Tb
- Корпус: Sharkoon midi ATX
- Блок питания: Thermaltake Berlin 630W