

Правительство Российской Федерации  
Санкт-Петербургский государственный университет

Факультет искусств  
Кафедра дизайна

Хитрова Софи, 4 курс

Пояснительная записка  
к выпускной квалифицированной работе  
ТЕМА:  
**Мультимедийное сопровождение  
“Лаборатория им. Ф.Г.Добржанского”**

Направление 54.03.01 “Дизайн”  
квалификация: бакалавр дизайна (графический дизайн)

Руководитель: старший преподаватель А.А. Дрига  
Руководитель теоретической части: кандидат искусствоведения, доцент с  
возложенными обязанностями заведующего кафедрой дизайна К.Г.Позднякова

Санкт-Петербург, 2020 год

## **СОДЕРЖАНИЕ:**

### *Вводная часть:*

1. Тема
2. Основание для выполнения работы
3. Актуальность выбранной темы
4. Цель работы
5. Задачи проекта + границы проекта
6. Практическая значимость разработки

### *Основные этапы работы:*

1. Аналитическая часть - сбор информации, поиск и изучение аналогов
2. Креативная часть - создание и продумывание концепции
3. Проектная часть - эскизирование, разработка внутренней системы проекта
4. Исполнительная часть - компьютерная разработка, вывод разработки и планируемые носители
5. Графические техники и технологии, использованные в дипломном проекте

### *Графическое приложение:*

1. Аналоги
2. Эскизы
3. Реализованный проект

### *Список использованной литературы:*

# **ВВОДНАЯ ЧАСТЬ**

## **1. Тема дипломного проекта.**

Темой моего дипломного проекта является мультимедийное сопровождение для лаборатории им. Ф.Г.Добржанского.

## **2. Основание для выполнения проекта.**

Основанием является заявка на проектирование от представителей лаборатории.

## **3. Актуальность выбранной темы.**

Лаборатория или же центр геномной биоинформатики им. Ф.Г. Добржанского Санкт-Петербургского государственного университета является координатором исследовательского консорциума, созданного для выполнения проекта “Российские геномы”.

Проекту необходима популяризация и финансирование для дальнейшего развития и проведения исследований. Из-за недостаточного финансирования геномика в России немного отстаёт от ведущих стран мира в области исследования геномной биоинформатики. Раньше за популяризацию научных знаний отвечали специализированные печатные издания - научные журналы и прочее, что сегодня уже недостаточно эффективно в данной сфере, многие издания перешли на цифровой формат. Также, в России есть большая целевая аудитория, которая имеет мало представления об исследовании геномов и геномике в целом, либо искаженно и настороженно относится к геномным исследованиям. Именно поэтому было решено создать современное и понятное мультимедийное сопровождение для данной лаборатории для того, чтобы люди, не разбирающиеся в данной сфере и имеющие некие страхи, смогли понять, что изучение геномов не является чем-то ужасающим и непонятным, а наоборот, является важным и востребованным, так как от этого зависит будущее медицины, ведь для развития данной сферы необходимы финансы, а появившаяся аудитория сможет обеспечить приток финансирования.

## **4. Цель работы.**

Целью работы является разработка современного медийного сопровождения для лаборатории, которое будет не только передавать информацию и привлекать аудиторию, но и передавать основную идею исследований для проекта, благодаря чему должны измениться восприятие и представление о геномике в целом.

## **5. Задачи проекта + границы проекта.**

- 1) Изучить всевозможную информацию о геномике;
- 2) Собрать подборку типовых слухов и страхов о геномах;
- 3) Написать сценарий для будущих роликов;
- 4) Найти и провести анализ аналогов по теме дипломного проекта;
- 5) Разработать фирменную стилистику для мультимедийного сопровождения.

Проект будет состоять из серии анимационных роликов.

## **6. Практическая значимость разработки.**

Практическая значимость разработки заключается в позиционировании и популяризации геномики как науки, позиционировании лаборатории и косвенном привлечении абитуриентов.

## ОСНОВНЫЕ ЭТАПЫ РАБОТЫ

### 1. Аналитическая часть - сбор информации, поиск и изучение аналогов.

Для разработки дипломного проекта была проанализирована информация о геномике не из открытых интернет-источников, но и материалы, предоставленные лабораторией им. Ф.Г.Добржанского.

#### 1) Тематические аналоги

1. “The Past We Can Never Return To - The Anthropocene Reviewed” - анимационный видеоролик, который рассказывает о 18-летнем механике по имени Марсель Равидат, который выгуливал свою собаку, Робота, в сельской местности на юго-западе Франции, когда собака исчезла в яме. Робот в конце концов вернулся, но на следующий день Равидат отправился на место с тремя друзьями, чтобы исследовать яму, где в конечном итоге они находят пещеру с настенными рисунками животных, которые уже давно вымерли, и впоследствии было установлено, что этим рисункам около 17 000 лет.

<https://www.youtube.com/watch?v=YbgnlkJPga4>

*рис. 1.1*

2. “Why do we dream? - Amy Adkins” - ролик от канала TED-Ed, где говорится о том, что в 3-м тысячелетии до нашей эры месопотамские цари записывали и интерпретировали свои сны на восковых табличках. В последующие годы люди не останавливались в своем стремлении понять, почему мы мечтаем. Эми Адкинс раскрывает семь главных причин, по которым мы могли бы мечтать.

<https://www.youtube.com/watch?v=2W85Dwxx218>

*рис. 1.2*

3. “What Actually Happens if You Get Coronavirus?” - видеоролик от канала AsapSCIENCE, где объясняется, что такое коронавирус и как он влияет на наше тело.

<https://www.youtube.com/watch?v=OTYfke545vI>

*рис. 1.3*

Данные тематические аналоги привлекли меня тем, что те или иные научные теории и факты могут рассказываться по-разному, например в формате анимированной истории с интересным сюжетом или в формате лекций с разными анимационными вставками.

## 2) Стилистические аналоги

1. “SKATEBOARD ANIMATION” - анимационный ролик с интересным концептом показа скейтбордистов, который был представлен на фестивале Onedotzero Adventures in Motion 2010.

<https://vimeo.com/8461831>

*рис. 2.1, 2.1.1*

2. “The Collage Travel” - видеоролик, сделанный барселонской креативной студией Tigrelab, которая ориентируется на новое медиа-искусство. Данный ролик выполнен в коллажной технике, который изначально предназначался для рекламного ролика для одного из клиентов, однако в самом конце они передумали и решили, что он не подходит для их бренда.

<https://vimeo.com/172429381>

*рис. 2.2, 2.2.1*

3. Клип под песню Энди Шауфа - “The Magician”.

<https://www.youtube.com/watch?v=PNORPWII7gY>

*рис. 2.3, 2.3.1*

4. “Fashion Collage”

<https://vimeo.com/22995929>

*рис. 2.4*

Данные стилистические аналоги привлекли меня тем, насколько эффектно может выглядеть коллажная техника в роликах. Каждый из этих аналогов уникальный, благодаря своей коллажной стилистике, где создаются собственные миры, части чего-то разного соединяются во что-то целое и гармоничное.

*Целевая аудитория:*

- обычные люди.

## **2. Креативная часть - создание и продумывание концепции.**

Идея заключается в создании серии анимационных роликов, которая хотя бы немного изменит отношение обычного человека на геномную биоинформатику. Каждое видео разрушает определенный миф, связанный с геномами, даёт простой ответ на конкретный вопрос или утверждение, а также носит своего рода юмористический характер. В этих видеороликах будет использована техника коллажа, а главной

героиней является гравюрная женщина с чертами лица «куклы» в разных образах, которая представляет собой не только средневековый образ науки и медицины, но и образ “обывателя”, который мало что слышал о геномике в целом, но уже полон предрассудков.

Серия роликов называется “*Мифы и правда о геномике*” и отвечает на вопросы и утверждения о геномике, например такие как:

- “Что такое геном и зачем вообще его исследовать?”
- “Говорят, что генетически к человеку ближе всего свинья. Неужели свиньи наши предки?”
- “Может ли анализ генома выявить мою национальность?”

Характерные черты серии: лёгкий юмор, гипербола, краткость, простота.

### **3. Проектная часть - эскизирование, разработка внутренней системы проекта.**

На начальном этапе разработки были проанализированы стилистические и тематические аналоги, которые представлены в графическом приложении, и на основе этого было решено использовать коллажную технику в роликах.

Был разработан сценарий роликов, в который вошли самые распространенные мифы, найденные в Интернете: в основном на форумах и в статьях в открытом доступе. Было решено упростить сценарий до понятной и простой языковой формы, а также расписать данный сценарий по ролям. Само повествование будет идти от двух действующих лиц: гравюрной главной героини и закадрового голоса, то есть будет использоваться женский и мужской голос.

Серия роликов будет иметь один общий ролик, который отвечает на вопрос “Что такое геном и зачем вообще его исследовать?”, и роликов, которые будут рассматривать уже конкретные случаи и утверждения.

Каждый ролик будет иметь начальную заставку, включающую название серии, организацию (Санкт-Петербургский государственный университет) информацию о заказчиках, и финальный кадр с контактной информацией лаборатории.

Все элементы в роликах будут выдержаны в общей цветовой гамме для поддержания целостности картины, так как сам коллаж собран из разных фотографий и гравюрных

изображений, кроме фонов, которые отличаются в каждом ролике, но при этом гармонично смотрятся вместе.

*рис. 3.1, 3.2, 3.3*

#### **4. Исполнительная часть - компьютерная разработка, вывод разработки и планируемые носители.**

Вся работа проходила в программах:

- Adobe Photoshop CC 2020 - где собирались композиции для роликов;
- Adobe After Effects CC 2019 - где монтировались сами ролики;
- Adobe Illustrator CC 2020 - где создавался логотип.

Выбранный формат для видеороликов - 1920px1080p

Формат использованных изображений - png

Основной шрифт - MADE Evolve Sans, начертания:

- Regular
- Light
- Bold

Вывод разработки - анимационные видеоролики.

#### **5. Графические техники и технологии, использованные в дипломном проекте.**

Графическая техника - коллаж.



## **Заключение**

В заключении хотелось бы сказать, что тема моего дипломного проекта дала мне понять, что дизайнер может быть своего рода переводчиком – сложные вещи он объясняет простым языком. Для науки важно иметь свой особый визуальный ряд, который будет понятен не только научному сообществу, но и обычному человеку, благодаря чему расширится целевая аудитория и повысится интерес к научным исследованиям.

Так же я улучшила свои навыки в создании анимационных роликов, поняла, что есть разные приёмы и подходы, которые можно использовать для дальнейшей работы в сфере графического дизайна.

# ГРАФИЧЕСКОЕ ПРИЛОЖЕНИЕ

## 1. Аналогии

### 1) Тематические аналогии



рис. 1.1

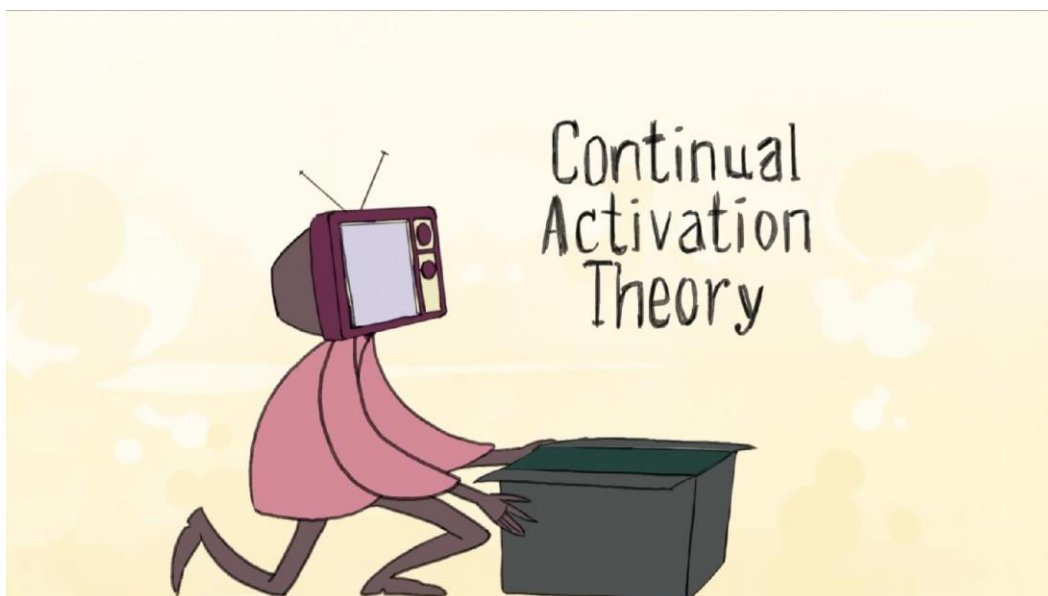


рис. 1.2

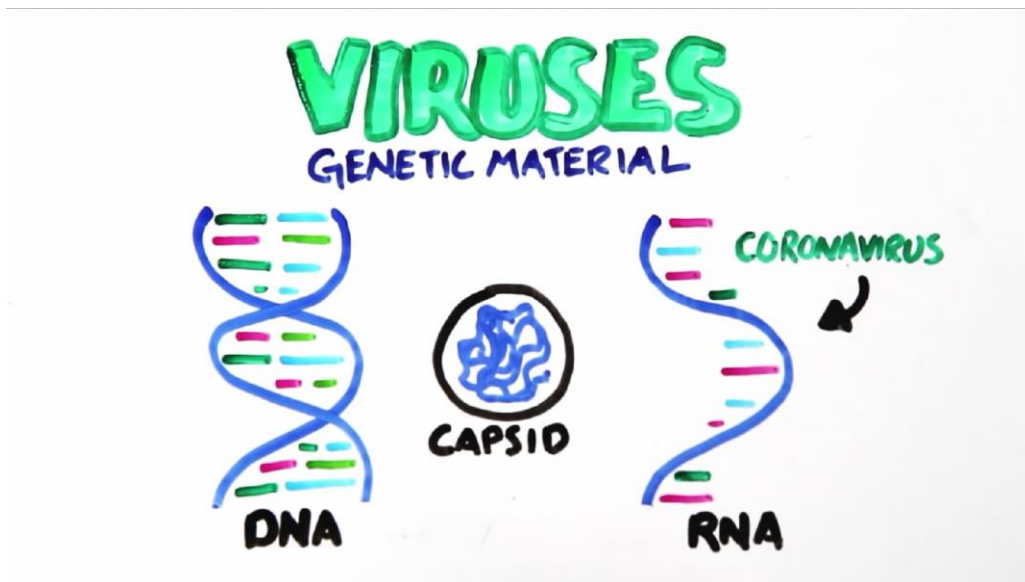


рис. 1.3

2) *Стилистические аналогии*





рис. 2.1, 2.1.1

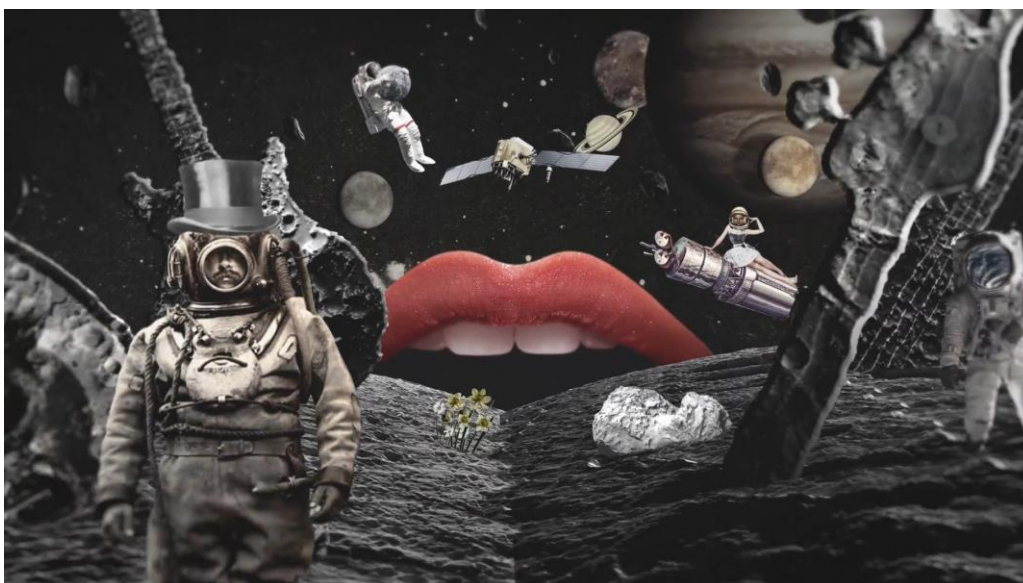




рис. 2.2, 2.2.1



рис. 2.3, 2.3.1

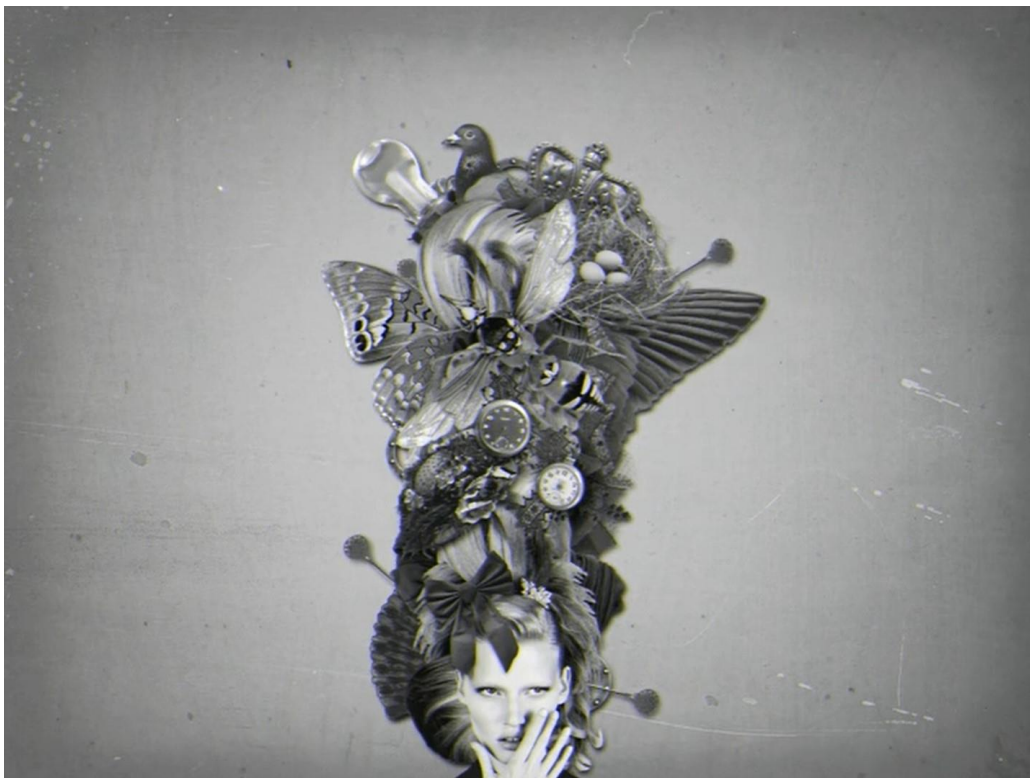


рис. 2.4

## 2. Эскизы

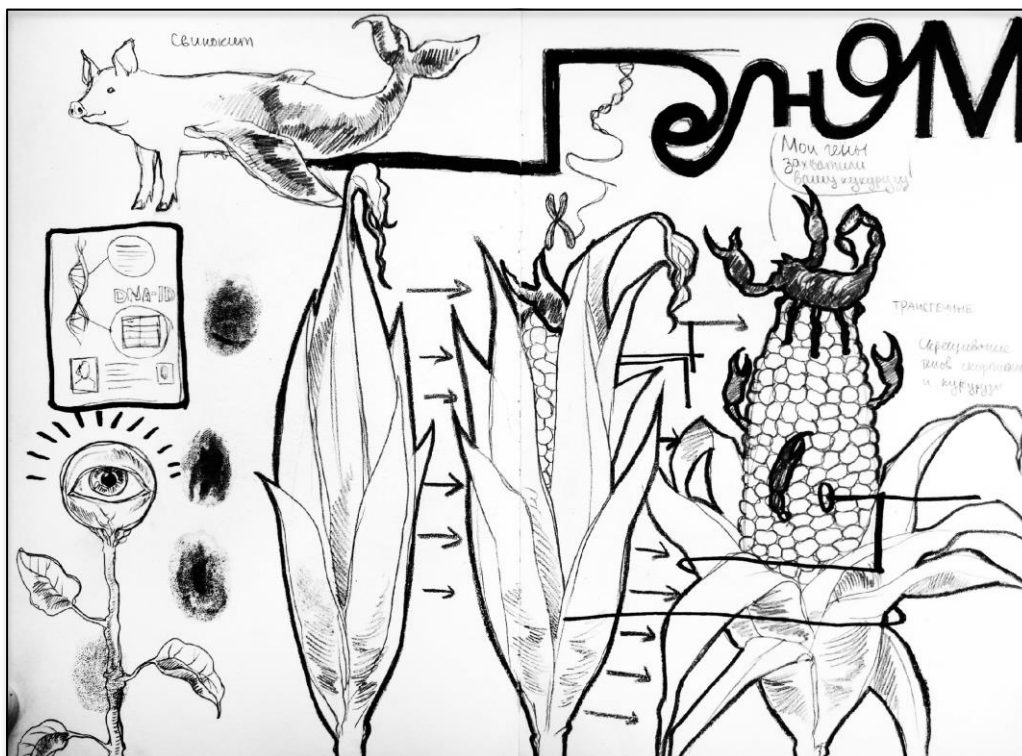


рис. 3.1

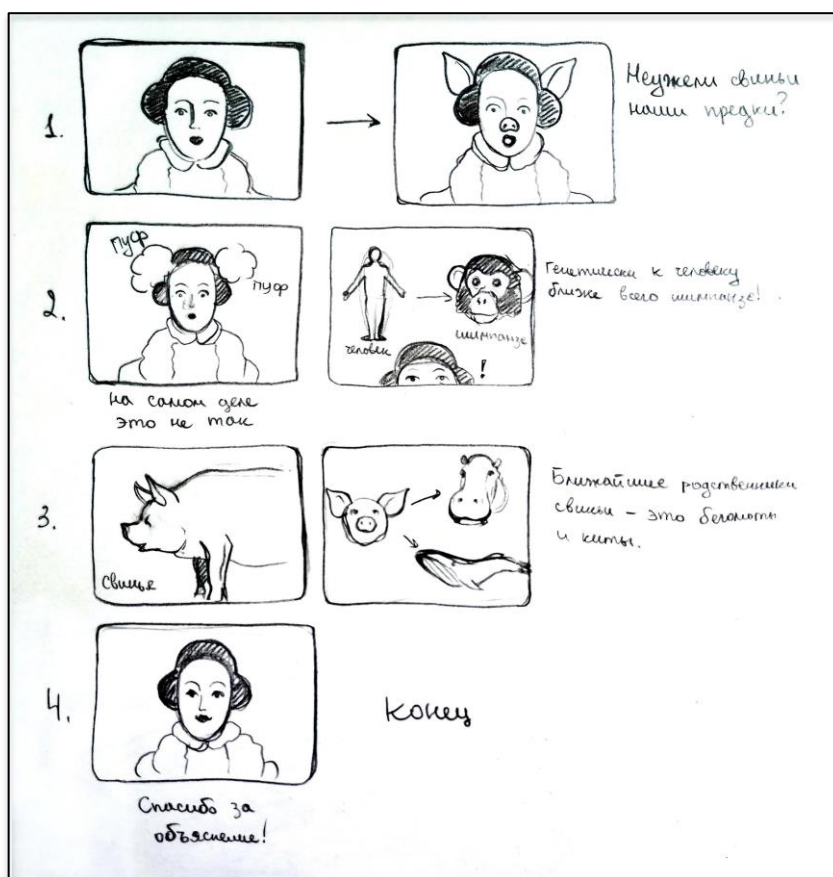


рис. 3.2

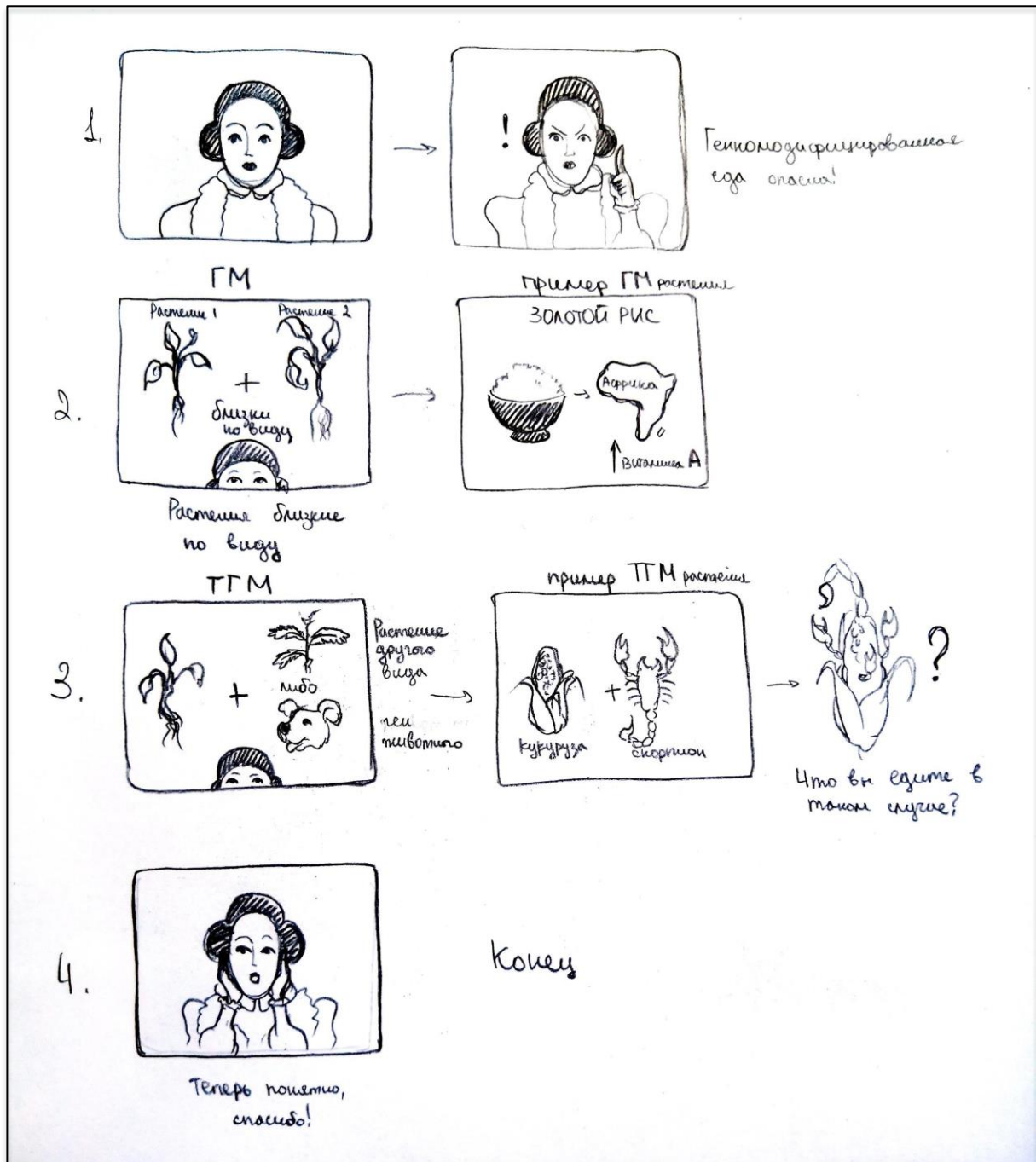
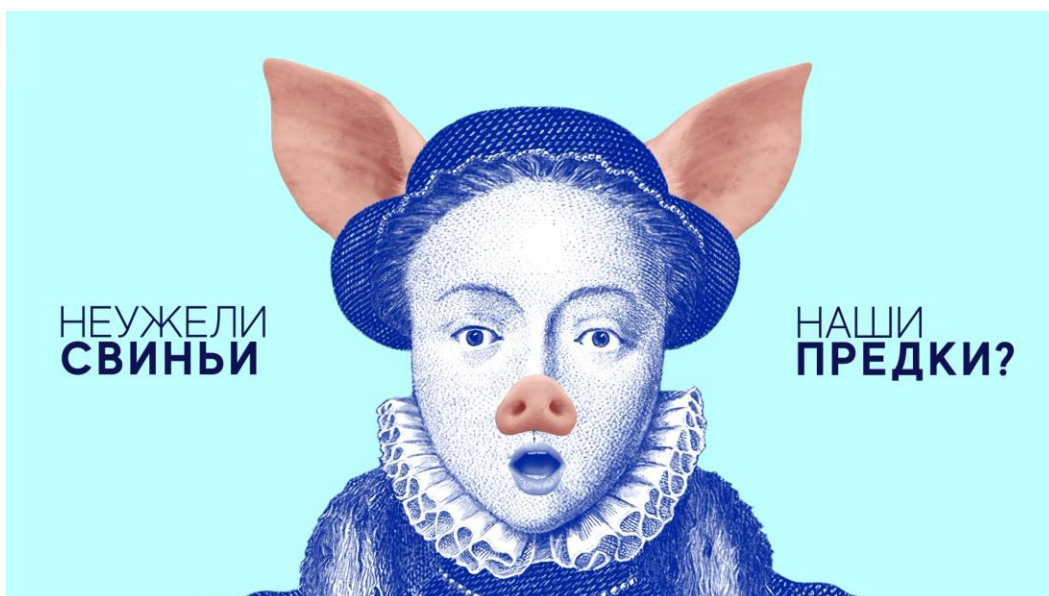
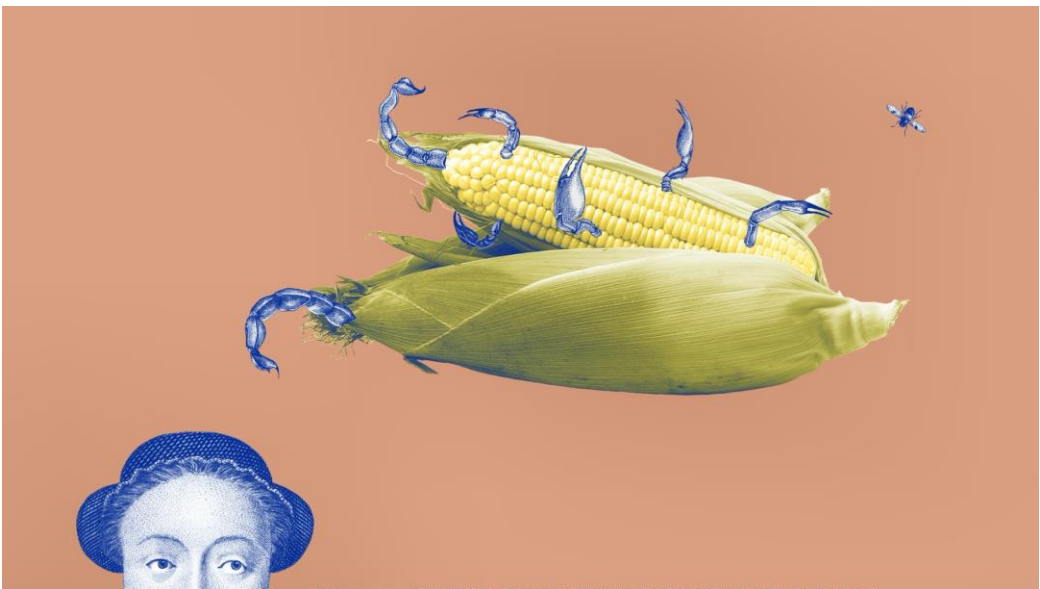
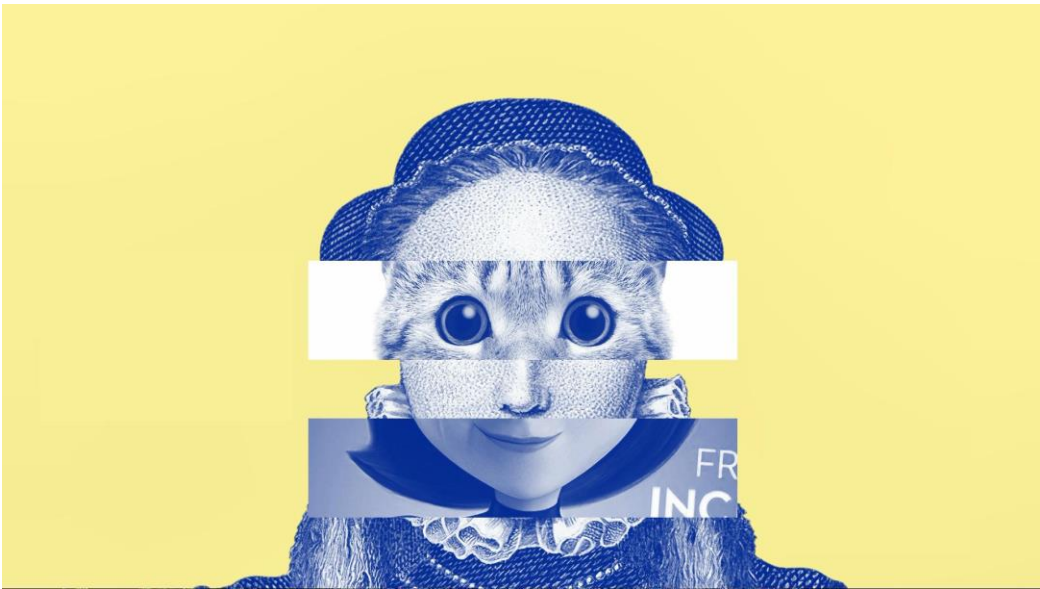
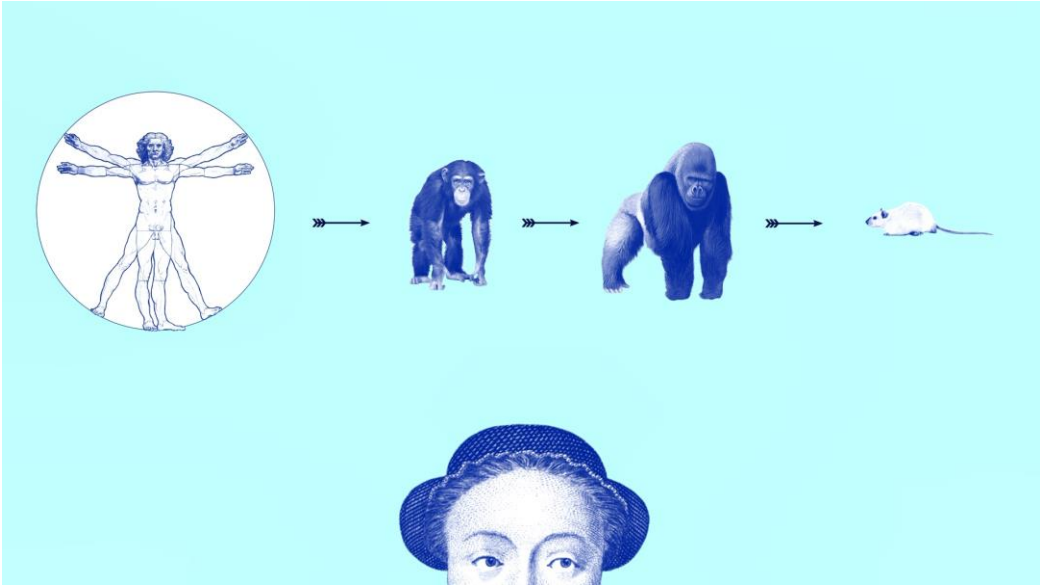


рис. 3.3



### 3. Реализованный проект





## СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ И ИНТЕРНЕТ-РЕСУРСОВ

### Печатные издания

1. *Галина Лола* (2019) “Дизайн-код: методология семиотического дискурсивного моделирования.” СПб: Береста
2. *Максим Ильяхов, Сарычева Людмила* (2019) “Пиши, сокращай. Как создавать сильный текст.” Москва: Альпина Паблишер
3. *Дэвид Прайс* (2012) “Магия Pixar” Москва: Манн, Иванов и Фербер
4. *Ричард Уильямс* (2019) “Аниматор. Набор для выживания. Секреты и методы создания анимации, 3D - графики и компьютерных игр.” Москва: Бомбора

### Интернет-ресурсы

1. TED <https://www.ted.com/>
2. Vimeo <https://vimeo.com/>
3. РСМД: Биология и информатика: в ожидании третьего прорыва?<https://russiancouncil.ru/analytics-and-comments/analytics/biologiya-i-informatika-v-ozhidanii-tretego-proryva/>