

3) внимание акцентируется на близко расположенных и тем самым влияющих друг на друга элементах;

4) в случае преобладания аморфного размещения элементов внимание привлекается в первую очередь пространственно выделенными точками, например, отделёнными от других не большими промежутками;

5) с помощью точек легко создаются динамические и статические композиции, при этом первые как бы ведут взор наблюдателя в направлении предполагаемого движения.

Разумеется, эти общие принципы по-разному работают в конкретных условиях. Дизайнеру при разработке дизайн-проекта необходимо помнить, что во всех случаях объем информации на рекламных носителях должен учитывать когнитивные возможности человека [5].

Список литературы

1. Ажгихин С.Г. Обучение студентов вуза проектированию визуальной рекламы средствами графического дизайна. – 2009. – № 3. – С. 30-32.
2. Наружная реклама. Теория и практика рекламной деятельности [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://adindustry.ru/outdoor-advertising> (дата обращения: 14.03.2015).
3. Оформление мест продаж [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://obgoni.com/oformlenie-mest-progash.html> (дата обращения: 19.03.2015).
4. Основные цели и задачи наружной рекламы [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.viraj-spb.ru/okompanii/stati/shkola-reklamshchika/osnovnyie-tseli-i-zadachi-naruzhnoy-reklamyi.html> (дата обращения: 12.03.2015).
5. Черниловский А. Оформление мест продаж товаров [Электронный ресурс]. – Режим доступа:

ОБОСНОВАНИЕ ТЕРМИНА «МУЛЬТИМЕДИЙНЫЙ ДИЗАЙН» В КОНТЕКСТЕ МОУШН-ДИЗАЙНА

Марченко М.Н., Ярошенко А.В.

КубГУ, Краснодар, e-mail: marina1hg@yandex.ru;
anna.yaroshenko@yandex.ru

В связи с развитием технического и программного обеспечения дизайн, как вид творческой деятельности, перестаёт быть статичным искусством. Компьютерная графика, прочно вошедшая в середине XX века в массовую культуру,

привнесла коррективы, изменившие само отношение к дизайну [1]. Под массовой культурой в данном случае подразумевается кино, телевидение и другие виды визуально-технологического творчества. Таким образом, в погоне за удержанием внимания зрителя, используются анимированные изображения, сформировавшие собственный вид дизайнерской деятельности – motion design (в дальнейшем – моушн-дизайн). Однако, на наш взгляд, данная терминология не в полной мере определяет особенности понятия и, таким образом, является некорректной применительно к данному виду дизайна. Стоит отметить, что понятие моушн-дизайна достаточно недавно закрепилось в отечественной профессиональной среде. Поэтому изначально необходимо разобраться, что именно подразумевается под этим словосочетанием. Термин «Motion Graphics» вошел в мир вместе с появлением компании Motion Graphics Inc, которую основал Джон Уитни (John Whitney). А вот применять в широкой практике термин начали после выхода книги «Creating Motion Graphics» (авторы Trishand Chris Meyer's), где подробно рассказывалось об использовании Adobe After Effects. Motion Design – это аббревиатура от «Motion Graphics Design» или дословно по-русски «Графический дизайн в движении». Однако он ближе к теле- и киноискусству. При его создании ведётся работа с видеоматериалами, 2D и 3D графикой. Моушн-дизайн можно сравнить с мультипликацией и анимацией, однако эти понятия не являются синонимами. В своё время применялись такие названия как: бродкаст-дизайн, видео-дизайн, моушн-графика.

Рассмотрим несколько формулировок, описывающих термин моушн-дизайн.

Однако все перечисленные наименования не отражали суть представленного термина целиком. Поэтому можно вывести три основных компонента, составляющий данный вид дизайна:

- графика (2D, 3D, видео ряд);
- звуковое сопровождение;
- движение.

Таблица 1

Моушн-дизайн

И. Остриков, куратор курса Motion design в Scream School (Москва)	«Принято считать, что это графический дизайн в движении. Это и так и не так одновременно... Так вот, моушн дизайн – это искусство «оживления» средствами анимации» [4].
А. Куренков, преподаватель курса Motion design в Scream School (Москва)	«Моушн-графика – графика, изменяющаяся во времени, в которой движение сообщает зрителю дополнительный смысл, неразличимый в отдельно взятом кадре» [2].
Сидорин И.В., Краснова Т.В.	«...это искусство анимации и оживления графики. Это видеоролики, основанные на графике в движении, а так же техника их производства» [6].
М. Опалев, Е. Саввина	Моушн-дизайн – самостоятельная отрасль дизайна, направленная на проектирование объектов брендинга и арт-объектов с помощью приемов и технологий компьютерной анимации, звукового дизайну и возможностей интерактивности, где визуальные эффекты, разработанные на уровне графики, дополняют сюжет новым смыслом [3].

Motion – с английского переводится как движение, жест, перемещение. Таким образом, понятие отражает одну сторону рассматриваемой дизайнерской деятельности. На наш взгляд, подходящим определением, содержащим в себе все свойства, является – мультимедийный дизайн.

Рассмотрим существующие определения данного термина:

Таблица 2

Мультимедийный дизайн

Яцюк О.	«Мультимедийный дизайн – форма комплексного использования медиа-сред в дизайн-деятельности, направленной на создание объектов, пространств и ситуаций в полисенсорной среде компьютерной виртуальной реальности. При этом анимация, звуковое сопровождение, многоканальное сенсорное воздействие важны не как локальные, вспомогательные приемы презентации, а как единство, система, усиливающая творческую рефлексию, предоставляющая субъекту возможность «прожить» проектируемую ситуацию в определенном смысловом контексте» [7]
Профессиональная школа «Victoria»	«Мультимедийный дизайн – это не только разработка CD-презентаций, каталогов продукции, фото-галлереи и портфолио с применением звуковых и видео эффектов, это еще и создание рекламных и обучающих роликов, требующее предварительной тщательной проработки сценария, создание обучающих игр, и интерактивных описаний к программным продуктам, все, что связано с привлекательной и доступной визуализацией сложной информации» [5]

Мы видим, что есть определённая закономерность в понимании термина, однако определение не используется в полной мере. Поэтому проведём анализ данного понятия с точки зрения этимологии, а также моушн-дизайна.

Multi – с английского означает много, т.е. мы учитываем тот объём средств, который можно затратить на создание роликов. Media, в свою очередь, означает средства массовой информации, то есть инструмент передачи мультимедиа проектов.

Мультимедиа – это информационная система, обеспечивающая одновременное представление информации в различных формах – звук, анимированная компьютерная графика, видеоряд. Как мы видим, трактовка полностью исправляет проблему смысловой нагрузки дизайн-проектирования – motion design.

Исследовав данный термин, можно сделать вывод: понятие мультимедиа собирает в себе все основные компоненты присущие моушн-дизайну. Таким образом, с уверенностью можно заявить, что мультимедийный дизайн в полной мере способен войти в профессиональный лексикон и заменить собой устаревшее определение, дополнив и уточнив его.

Список литературы

1. Ажгихин С.Г. Информационные технологии в дизайнерском творчестве//Информатика и образование. – 2007. – №12. – С. 106.
2. Куренков А.В. Что такое Моушн-дизайн. URL: <http://kak.ru/columns/moveit/a9476> (дата обращения: 17.02.2015).
3. Опалев М.Л., Саввина Е.С. Этапы развития анимированной типографики в моушн-дизайне. URL: <http://elibrary.ru/item.asp?id=22922139> (дата обращения: 17.02.2015).
4. Остриков И.А. Motion design в действии. URL: (дата обращения: 05.02.2015).
5. Программа третьего профессионального уровня «Мультимедийный дизайн». URL: http://victoria.riseba.lv/?option=com_content&view=article&id=95&Itemid=56&lang=ru (дата обращения: 21.03.2015).
6. Сидорин И.В. Что такое Motion Design? URL: <http://www.scienceforum.ru/2015/pdf/13995.pdf> (дата обращения: 17.02.2015).
7. Яцюк О.Г. Мультимедийные технологии в проектной культуре дизайна: Гуманитарный аспект: Автореф. дис. доктора искусств. – М., 2009. – 2 с.

ОБ ИНДИВИДУАЛЬНО-ДИФФЕРЕНЦИРОВАННОМ ПОДХОДЕ К ОБУЧЕНИЮ РУССКОМУ ЯЗЫКУ КАК НЕРОДНОМУ В ПЕДАГОГИЧЕСКОМ ВУЗЕ

Орынханова Г.А., Тажибаева Ш.А.

Казахский государственный женский педагогический университет, Алматы, e-mail: tazhibaeva_shinar@mail.ru

Современные условия быстро меняющегося общества предъявляют всё возрастающие требования к качеству подготовки педагога, которое обусловлено к тому же курсом на личностно ориентированное обучение, в центре внимания которого находится обучающийся. Личностно ориентированное обучение предполагает учёт индивидуальных особенностей учащихся, их личностных интересов, возможностей. Запросам личностно ориентированного обучения оптимально, на наш взгляд, отвечает дифференцированный подход, поскольку именно последний направлен на индивидуализацию процесса обучения, развитие интересов и способностей каждого учащегося с психолого-педагогической точки зрения, развитие навыков общения и сотрудничества, укрепление умения учиться, самостоятельно добывать необходимые знания. К тому же «эффект обучения зависит не только от его содержания и методов, но и от индивидуальных особенностей личности учащегося» [1, с. 120].

Дифференциация в переводе с латинского означает разделение, расслоение целого на различные части, формы, ступени. Дифференциация в обучении представляет собой форму организации учебной деятельности, при которой учитываются склонности, интересы, способности учащихся. Основная задача дифференцированного обучения – вовлечь в работу всех, помочь «слабому», развивать способности «сильных».

Таким образом, под дифференцированным обучением мы понимаем работу по одной про-