

Профессиональная магистерская специализация

Иллюстрация и
мультимедийный дизайн



Профессиональная магистерская специализация Иллюстрация и мультимедийный дизайн

- » Формат: онлайн
- » Продолжительность: 2 года
- » Учебное заведение: ТЕСН Технологический университет
- » Режим обучения: 16ч./неделя
- » Расписание: по своему усмотрению
- » Экзамены: онлайн

Веб-доступ: www.techitute.com/ru/design/advanced-master-degree/advanced-master-degree-illustration-multimedia-design

Оглавление

01

Презентация

стр. 4

02

Цели

стр. 8

03

Компетенции

стр. 16

04

Структура и содержание

стр. 20

05

Методология

стр. 40

06

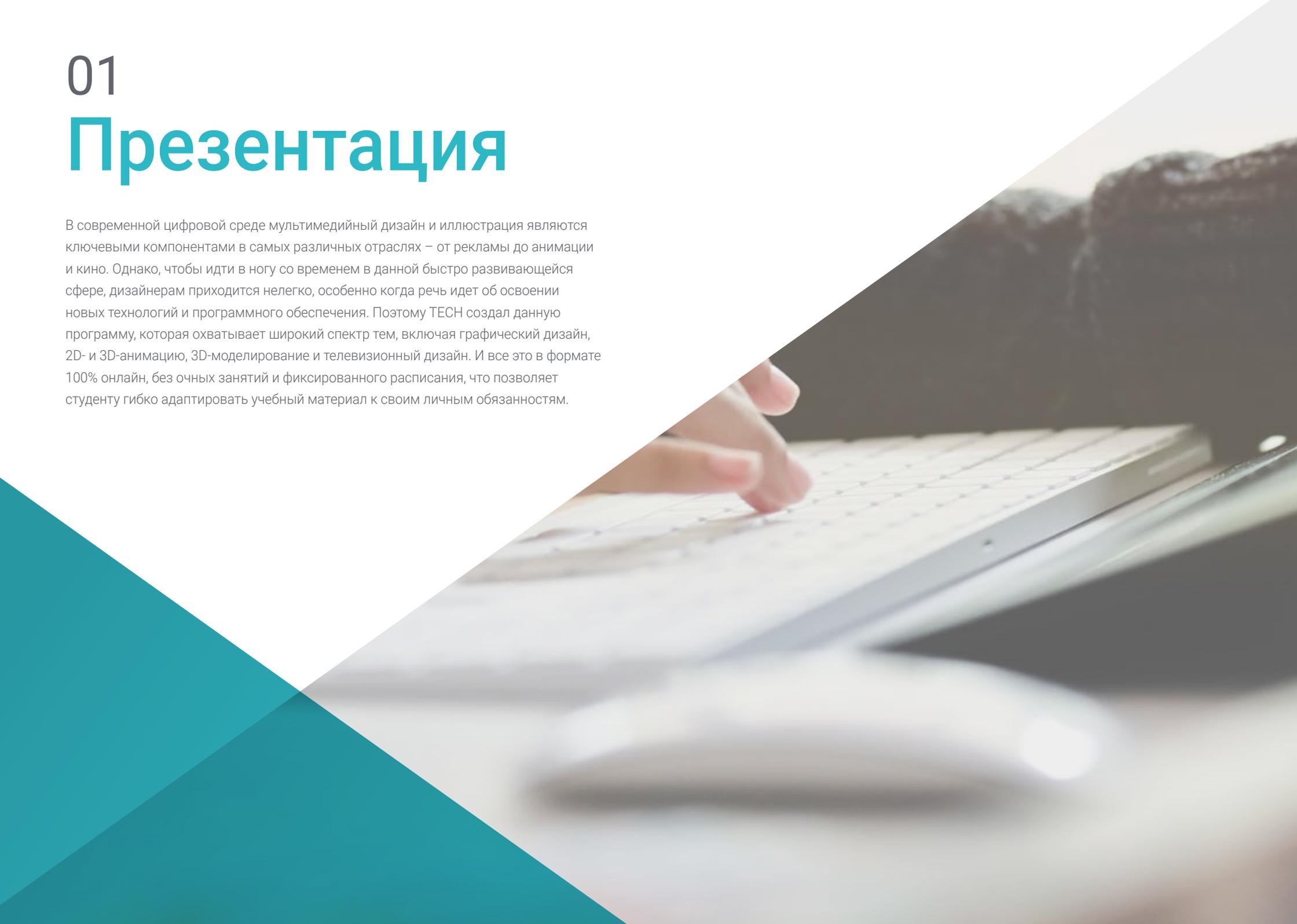
Квалификация

стр. 48

01

Презентация

В современной цифровой среде мультимедийный дизайн и иллюстрация являются ключевыми компонентами в самых различных отраслях – от рекламы до анимации и кино. Однако, чтобы идти в ногу со временем в данной быстро развивающейся сфере, дизайнерам приходится нелегко, особенно когда речь идет об освоении новых технологий и программного обеспечения. Поэтому TESH создал данную программу, которая охватывает широкий спектр тем, включая графический дизайн, 2D- и 3D-анимацию, 3D-моделирование и телевизионный дизайн. И все это в формате 100% онлайн, без очных занятий и фиксированного расписания, что позволяет студенту гибко адаптировать учебный материал к своим личным обязанностям.



“

Развивайте свой талант в области иллюстрации и мультимедийного дизайна и вносите свой вклад в мир, который становится все более визуальным и конкурентным”

В области дизайна, иллюстрирования и создания мультимедийных материалов происходит постоянное развитие, что делает необходимым для специалистов быть в курсе последних тенденций и технологий. На самом деле, те, кто не идут в ногу со временем, рискуют отстать на рынке труда, что может негативно сказаться на их карьерных возможностях и способности создавать качественную, инновационную работу.

Решение этой проблемы, по логике вещей, заключается в том, чтобы оставаться в рядах творческих лидеров. Именно поэтому ТЕСН создал данную Профессиональную магистерскую специализацию в области иллюстрации и мультимедийного дизайна – комплексную и гибкую программу, охватывающую широкий спектр предметов. В ней дизайнеры рассмотрят такие вопросы, как графический дизайн, 2D- и 3D-анимация, 3D-моделирование, дизайн для телевидения и другие актуальные темы. Таким образом, они приобретут прочные навыки в ключевых областях дизайна и иллюстрации и смогут ориентироваться на издательский сектор, телевидение, кино или рекламу.

По окончании Профессиональной магистерской специализации в области иллюстрации и мультимедийного дизайна студенты будут готовы решать задачи мультимедийного дизайна в реальном мире, осваивать новейшие тенденции и техники и создавать высококачественные творческие работы. Благодаря 100% онлайн-контенту и преимуществам, которые он дает, студенты ТЕСН имеют возможность значительно повысить свою квалификацию и оставаться на передовых позициях в данной индустрии.

Более того, полностью онлайн-формат программы обеспечивает студентам гибкость, необходимую для совмещения учебы с работой и личными обязанностями. Также, данный подход позволяет загрузить все материалы из виртуального учебного пространства и просматривать их, на планшете, смартфоне или компьютере по своему выбору.

Данная **Профессиональная магистерская специализация** в области **иллюстрации и мультимедийного дизайна** содержит самую полную и современную учебную программу на рынке. Основными особенностями обучения являются:

- ♦ Разработка практических кейсов, представленных экспертами в области профессиональной иллюстрации и мультимедийного дизайна
- ♦ Наглядное, схематичное и исключительно практичное содержание курса предоставляет научную и практическую информацию по тем дисциплинам, которые необходимы для осуществления профессиональной деятельности
- ♦ Практические упражнения для самопроверки, контроля и повышения эффективности процесса обучения
- ♦ Особое внимание уделяется инновационным методикам создания мультимедийных произведений и иллюстраций
- ♦ Теоретические занятия, вопросы эксперту, дискуссионные форумы по спорным темам и самостоятельная работа
- ♦ Учебные материалы курса доступны с любого стационарного или мобильного устройства, имеющего подключение к Интернету



Учитесь у экспертов отрасли и осваивайте самые инновационные технологии, чтобы стать современными мультимедийными дизайнерами"

“

Учитесь в своем собственном темпе и наслаждайтесь гибкостью 100% онлайн-программы Профессиональной магистерской специализации, которая идеально адаптируется к вашей работе и личной жизни”

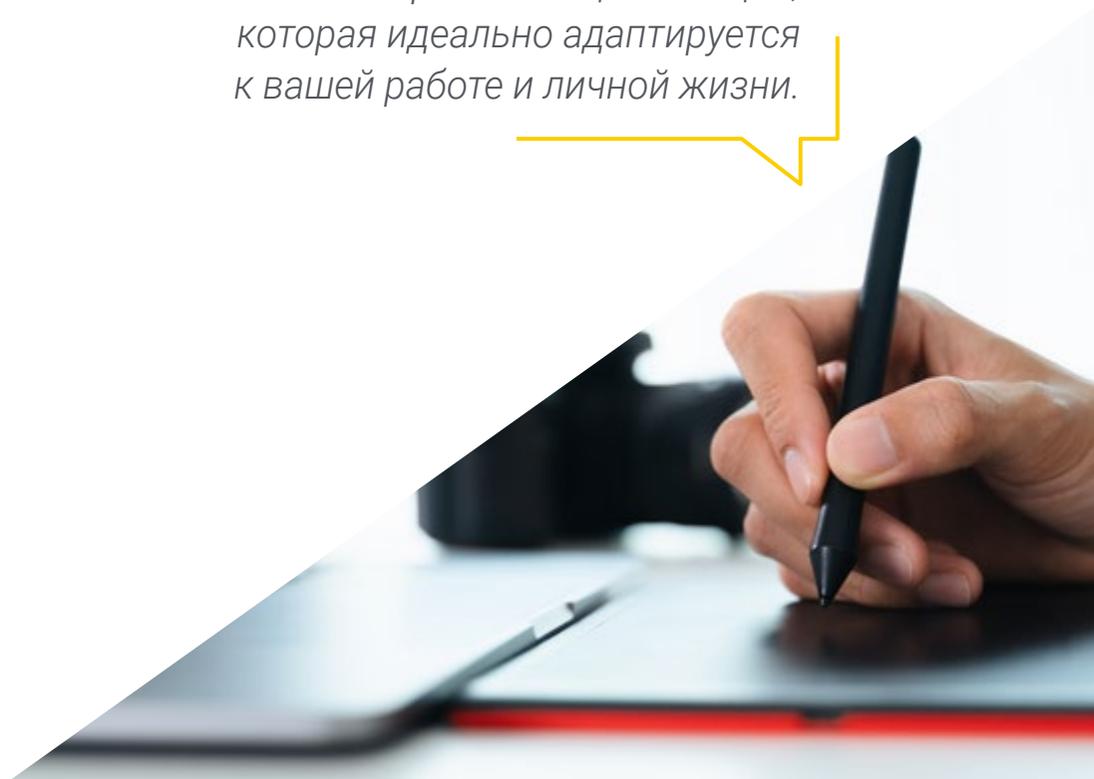
В преподавательский состав входят профессионалы в области дизайна, которые привносят свой опыт в данную программу, а также признанные специалисты из ведущих компаний и престижных университетов.

Мультимедийное содержание, разработанное с использованием новейших образовательных технологий, позволит профессионалам проходить обучение в симулированной среде, обеспечивающей иммерсивное обучение, основанное на изучении реальных ситуаций.

В центре внимания данной программы лежит проблемно-ориентированное обучение, с помощью которого студент должен попытаться решить различные ситуации профессиональной практики, возникающие в течение учебного курса. Для этого специалисту будет помогать инновационная интерактивная видеосистема, созданная признанными и опытными экспертами.

Расширяйте свои навыки и знания в области графического дизайна, 3D-анимации и телевизионного дизайна, готовя себя к блестящему будущему в индустрии.

Учитесь в своем собственном темпе и наслаждайтесь гибкостью 100% онлайн-программы Профессиональной магистерской специализации, которая идеально адаптируется к вашей работе и личной жизни.



02

Цели

Основная цель программы ТЕСН Профессиональной магистерской специализации в области иллюстрации и мультимедийного дизайна – дать студентам необходимые инструменты и знания для того, чтобы они стали высококвалифицированными специалистами в мире дизайна. Программа направлена на расширение и оттачивание технических и творческих навыков студентов, их подготовку к решению задач постоянно развивающейся отрасли и удовлетворению требований рынка труда.



“

Изучать приемы визуального повествования и владения цветом для создания впечатляющих и увлекательных проектов в мире дизайна”



Общие цели

- ◆ Разрабатывать полный проект мультимедийного дизайна
- ◆ Определять подходящие материалы для его разработки
- ◆ Уметь находить идеальную технику для каждой ситуации графической коммуникации
- ◆ Осуществлять весь процесс создания произведений, адаптируя их к различным форматам
- ◆ Изучать современные художественные тенденции в области профессиональной иллюстрации
- ◆ Сделать исчерпывающий анализ основных рабочих инструментов, как программных, так и аппаратных, необходимых в работе иллюстратора
- ◆ Изучать методологию работы иллюстраторов в современных профессиональных отраслях





Конкретные цели

Модуль 1. Аудиовизуальная культура

- ◆ Получать способность интегрировать и создавать новые знания
- ◆ Собирать и интерпретировать соответствующие данные для вынесения суждений, включающих размышления о соответствующих социальных, научных или этических вопросах
- ◆ Уметь передавать информацию, идеи, проблемы и решения как специализированной, так и неспециализированной аудитории
- ◆ Применять конвергентное и дивергентное мышления в процессах наблюдения, исследования, предположения, визуализации и исполнения
- ◆ Изучать культурное разнообразие в контексте современных обществ
- ◆ Развивать эстетическую чувствительность и воспитывать способность к эстетическому восприятию

Модуль 2. Введение в цвет

- ◆ Понять важность цвета в визуальной среде
- ◆ Приобрести способность наблюдать, организовывать, различать и управлять цветом
- ◆ Применять психологические и семиотические основы цвета в дизайне
- ◆ Получать, применять и подготавливать цвет для использования в физических и виртуальных средствах массовой информации
- ◆ Приобретать способность выносить независимые суждения с помощью аргументов
- ◆ Уметь самостоятельно документировать, анализировать и интерпретировать документальные и литературные источники, руководствуясь собственными критериями

Модуль 3. Аудиовизуальный язык

- ◆ Использовать информационные и коммуникационные технологии (ИКТ) в различных контекстах с критической, творческой и инновационной точек зрения
- ◆ Понимать аудиовизуальный язык и его значение
- ◆ Знать базовые параметры фотокамеры
- ◆ Знать элементы аудиовизуального повествования, их использование и важность
- ◆ Уметь создавать аудиовизуальные повествования, правильно применяя критерии практичности и интерактивности
- ◆ Использовать информационные и коммуникационные технологии (ИКТ) в различных контекстах с критической, творческой и инновационной точек зрения
- ◆ Понять взаимосвязь между технологиями и другими областями человеческого знания

Модуль 4. Моушн-дизайн

- ◆ Создавать анимацию с собственной индивидуальностью и стилем
- ◆ Создавать первую анимацию персонажа
- ◆ Изучать понятия времени и пространства для применения в коротких графических и визуальных проектах
- ◆ Изучать и понять основные принципы анимации
- ◆ Разработать визуальный и графический стиль с собственной индивидуальностью
- ◆ Понять, что такое *cartooning* и проанализировать его развитие на протяжении всей истории графики

Модуль 5. Дизайн для телевидения

- ♦ Разрабатывать, развивать, производить и координировать проекты цифрового дизайна в области искусства, науки и техники
- ♦ Понимать роль телевидения на протяжении всей истории и в наши дни, учитывая появление новых платформ, нарушающих традиционную модель телевидения
- ♦ Понять важность графической идентичности телевизионного канала
- ♦ Критически и аналитически относиться к *средствам массовой информации*, оценивать их преимущества и недостатки
- ♦ Начать работу в мире графической композиции для телевидения с помощью After Effects
- ♦ Интегрировать дизайн в After Effects в графические проекты различного рода

Модуль 6. 2D-анимация

- ♦ Понимать, что анимация — это средство, обеспечивающее тематическую свободу
- ♦ Изучать доступные средства для разработки 2D-анимации
- ♦ Связывать 2D и 3D рабочие среды для конкретных проектов
- ♦ Оптимизировать использование ресурсов для достижения новых запланированных целей
- ♦ Изучать и применять принципы пропорций в мультипликационном художественном изображении
- ♦ Изучать визуальный и композиционный язык при создании анимации

Модуль 7. Проекты анимации

- ♦ Изучать, что такое *стоп-моушн* и его значение в мире искусства и кино
- ♦ Изучать, как создать аудиовизуальную продукцию с использованием техники *стоп-моушн*
- ♦ Понять важность хорошего повествования как первого шага к созданию инновационных проектов, которые привлекают внимание и работают
- ♦ Создавать истории, определяя персонажей, обстановку и события с помощью планирования сценария анимации и того, что должно быть разработано
- ♦ Использовать техники и стратегии, поощряющие творческий подход участников к созданию своих историй
- ♦ Понять методологию обучения на основе проекта: генерация идеи, планирование, цели, стратегии, ресурсы, тестирование и исправление ошибок

Модуль 8. 3D-моделирование

- ♦ Знать основные характеристики систем 3D-представления
- ♦ Изучать моделирование, освещение и текстурирование 3D-объектов и окружения
- ♦ Применять основы, на которых базируются различные типы проекций, для моделирования трехмерных объектов
- ♦ Изучать и уметь применять концепции, связанные с плоским и трехмерным изображением в объектах и сценах
- ♦ Уметь применять различные техники, существующие для моделирования объектов, и использовать их в зависимости от геометрии
- ♦ Изучать программное обеспечение для 3D-моделирования, в частности Blender

Модуль 9. Иллюстрация и анимация

- ♦ Применять средства анимации с помощью цифровой иллюстрации
- ♦ Знать наиболее сложные инструменты для профессиональной и эффективной работы в области анимации
- ♦ Изучать успешные визуальные референсы, задавшие парадигмы в различных анимационных студиях
- ♦ Проиллюстрировать в соответствии с рядом принципов рекламную кампанию, которая впоследствии будет анимирована
- ♦ Различать технические аспекты при работе с 2D-анимацией и 3D-анимацией

Модуль 10. Цифровая фотография

- ♦ Создавать, обрабатывать и подготавливать изображение для использования в различных средствах массовой информации
- ♦ Изучать основы фотографических и аудиовизуальных технологий
- ♦ Изучать язык и выразительные ресурсы фотографии и аудиовизуальных средств
- ♦ Изучать соответствующие фотографические и аудиовизуальные работы
- ♦ Связывать формальные и символические языки с конкретной функциональностью
- ♦ Уметь работать с основным осветительным и измерительным оборудованием в фотографии
- ♦ Понять поведение и характеристики света, оценив его выразительные качества

Модуль 11. Типографика

- ◆ Знать синтаксические принципы графического языка и применять его правила для четкого и точного описания объектов и идей
- ◆ Знать происхождение букв и их историческое значение
- ◆ Распознавать, изучать и последовательно применять типографику в графических процессах
- ◆ Знать и применять эстетические основы типографики
- ◆ Уметь анализировать расположение текстов в объекте дизайна
- ◆ Уметь создавать профессиональные работы на основе набора текста

Модуль 12. Иллюстрация и леттеринг

- ◆ Использовать особенность *леттеринга* как творческого способа отработки и совершенствования различных техник иллюстрирования
- ◆ Определять типографику как образ, передающий понятия через проработку букв и изменение их анатомии
- ◆ Знать взаимосвязь между каллиграфией, *леттерингом* и типографикой
- ◆ Исследовать продвижение типографики в рекламе как платформе, позволяющей связать человека с эмоциями, вызываемыми конкретным продуктом
- ◆ Проецировать типографику через различные медиа: цифровая среда, социальные сети, анимация и т.д

Модуль 13. Инструменты пакета Adobe

- ◆ Оценивать значительные преимущества и возможности, предоставляемые двумя основными компонентами Adobe: Photoshop и Illustrator
- ◆ Знать основные команды каждой программы и использовать основные свойства растровых изображений и векторов
- ◆ Создать персонаж, правильно разграничив основные моменты всего процесса, завершив его финальными штрихами, которые придадут ему еще большую динамичность
- ◆ Совершенствовать уже известные в обеих программах приемы за счет использования более сложных инструментов
- ◆ Проектировать векторную иллюстрацию как аудиовизуальный ресурс для анимационной сферы

Модуль 14. Иллюстрация с помощью iPad

- ◆ Оценивать iPad как ключевой инструмент разработки иллюстраций в профессиональной сфере
- ◆ Углублять знания о работе приложения Procreate как холста для развития творчества и всех профессиональных приложений
- ◆ Знать традиционные техники рисования в Procreate и других визуальных стилях
- ◆ Разработать персонажа в стиле *cartoon* и выполнить раскадровку
- ◆ Изучать другие инструменты рисования, доступные для iPad, как профессиональных иллюстраторов

Модуль 15. Применение цифровых повествований в иллюстрации

- ◆ Знать цифровые повествования для возможности их применения в области иллюстрации
- ◆ Определять киберкультуру как основополагающую часть цифрового искусства
- ◆ Управлять повествованием семиотики как способом выражения в собственном рисунке
- ◆ Знать основные тенденции в области иллюстрации и проводить сравнительный анализ работ разных художников
- ◆ Совершенствовать визуальную технику графических повествований и оценить значимость *сторителлинга* применительно к развитию персонажа

Модуль 16. Редакционная иллюстрация

- ◆ Способствовать развитию графического творчества, ориентированного на работу в области редакционного дизайна
- ◆ Знать приемы работы с большим количеством ссылок в редакционной среде
- ◆ Изучать применение юмора или графической пародии и их использование в прессе
- ◆ Изучать использование журналов, брошюр и других носителей информации в качестве средства иллюстрирования композиций
- ◆ Выделять графические романы и детскую иллюстрацию как одну из дисциплин, наиболее высоко ценимых профессиональными иллюстраторами

Модуль 17. Профессиональная иллюстрация, ориентированная на комиксы

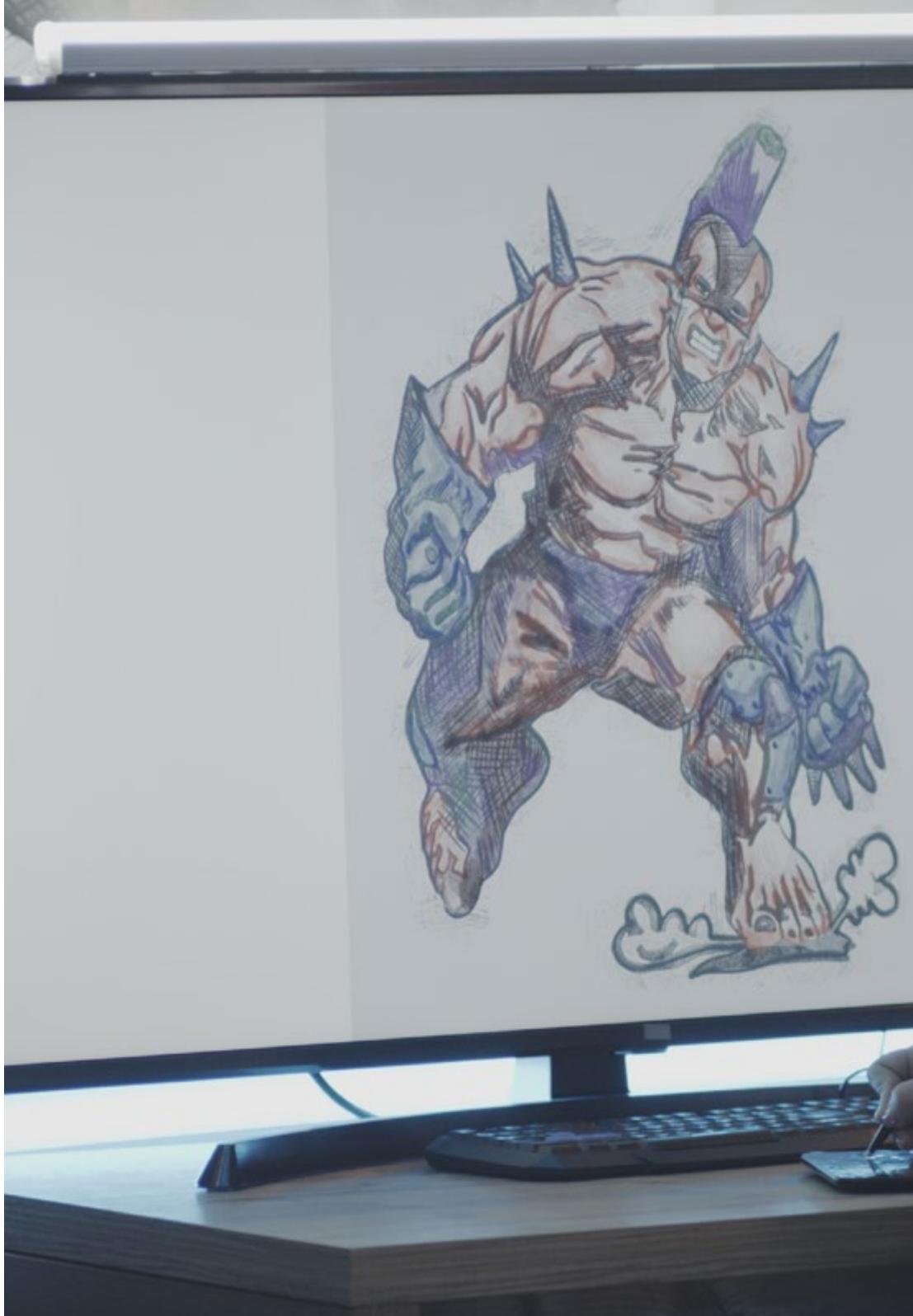
- ♦ Интерпретировать комиксы как средство самовыражения для многих иллюстраторов
- ♦ Знать различные эстетические приемы в визуальной разработке комикса
- ♦ Изучать визуальные и повествовательные мотивы в жанрах супергеройских комиксов и фэнтези или приключений
- ♦ Анализировать комиксы в Азии, с формальным изучением манги как издательской продукции в Японии
- ♦ Понимать визуальные мотивы манги и аниме и их построение

Модуль 18. Концепт-арт

- ♦ Внедрять *концепт-арт* как художественную модель в творческую панораму профессионального дизайнера и иллюстратора
- ♦ Применять профессиональные скульптурные техники в цифровом пространстве
- ♦ Знать 3D-текстурирование и окраску различных элементов, подлежащих моделированию
- ♦ Оценивать цифровые инструменты, доступные для моделирования персонажа или карикатуры и учитывать предварительно изученные визуальные требования
- ♦ Моделировать реальный 3D-проект, вводя понятия кинематографического языка и требования к режиссуре

Модуль 19. Иллюстрация в дизайне одежды

- ♦ Применять профессиональную иллюстрацию в дизайне одежды как одной из наиболее консолидированных форм дизайна сегодня
- ♦ Понять роль иллюстратора в производстве и распространении различных коллекций одежды
- ♦ Осуществлять визуальную разработку произведения через соответствующие этапы
- ♦ Применять ряд принципов промышленного производства, непосредственно связанных с самой модой
- ♦ Знать технические аспекты, имеющие особое значение, такие как изготовление выкройки или печать, связывая их процессы с самой иллюстрацией





Модуль 20. Техники и процессы в иллюстрации

- ♦ Изучать применение классической эстетики XX века в новых иллюстративных проектах, объединяющих цифровые и аналоговые технологии
- ♦ Анализировать искусство плаката как движущую силу великих иллюстраторов и отражение их творческой карьеры
- ♦ Использовать жанр кино как иллюстративный проект для больших и малых постановок
- ♦ Изучать применение иллюстраций в аудиовизуальных проектах, таких как *видеомэппинг*
- ♦ Углубиться в процедуру переноса цифровой иллюстрации в другие проекты, такие как дизайн вывесок и UX-дизайн

“

Узнать больше о специализированных инструментах и программном обеспечении, таких как Adobe Creative Suite и Blender, для расширения творческих возможностей и улучшения мультимедийных проектов”

03

Компетенции

После завершения обучения по программе Профессиональной магистерской специализации в области иллюстрации и мультимедийного дизайна университета ТЕСН студенты приобретают ряд как универсальных, так и специальных компетенций. К ним, в частности, относятся работа в команде, решение проблем и эффективная коммуникация. Кроме того, в число специфических компетенций включено владение иллюстрацией, мультимедийным дизайном и управление проектами, которое позволит поднять ваше коммерческое предложение на более высокий и конкурентоспособный уровень.





“

*Освойте основы графического дизайна,
3D-анимации и арт-менеджменте
и становитесь универсальным и
конкурентоспособным профессионалом”*



Общие профессиональные навыки

- ◆ Создавать мультимедийные проекты в любом коммуникативном контексте
- ◆ Проанализировать целесообразность различных подходов
- ◆ Эффективно воздействовать на целевую аудиторию
- ◆ Контролировать внутренние и внешние производственные процессы выпускаемых элементов
- ◆ Осваивать основные инструменты профессиональной иллюстрации, адаптируя свою рабочую методологию к требуемому заданию
- ◆ Разрабатывать проекты всех видов – от стиля *cartoon* до моды или кино
- ◆ Осваивать профессиональную иллюстрацию с позиций современного цифрового подхода
- ◆ Применять самые передовые методы иллюстрирования для оптимизации проектов и процессов

“

Развивать навыки общения и сотрудничества, чтобы работать в команде и эффективно представлять свои проекты клиентам и коллегам”





Профессиональные навыки

- ◆ Описывать характеристики и влияние аудиовизуальной культуры
- ◆ Работать с цветами в их графическом применении
- ◆ Использовать аудиовизуальный язык (языки)
- ◆ Создавать анимацию графики
- ◆ Создавать 2D-анимацию
- ◆ Разрабатывать анимационный проект
- ◆ Создавать 3D-моделирование
- ◆ Уметь работать с цифровой фотографией во всех ее аспектах
- ◆ Эффективно использовать различные шрифты
- ◆ Корректно управлять цветом в Adobe Photoshop и Adobe Illustrator
- ◆ Создавать иллюстрированный портрет в программе Procreate, управлять ее инструментами, кистями и цветовой трассировкой
- ◆ Иллюстрировать, отказавшись от текста и повествования, опираясь исключительно на изображения
- ◆ Сопровождать изображения, полученные с помощью сложнейших цифровых технологий, собственно текстом
- ◆ Создавать проекты с учетом движения и визуального повествования
- ◆ Разрабатывать комикс, шаг за шагом следуя этапам, из которых состоит проект
- ◆ Разрабатывать 3D-сценарии, применяя ранее отработанную эстетику
- ◆ Прорисовывать семейства шрифтов, зная необходимые рекомендации по их визуальной разработке
- ◆ Изучать и анализировать наиболее важные тенденции в дизайне одежды
- ◆ Создавать иллюстрированный проект альбома, грамотно расписав этапы, которые необходимо выполнить, и цели, которые должны быть достигнуты

04

Структура и содержание

Профессиональная магистерская специализация в области иллюстрации и мультимедийного дизайна характеризуется структурой и содержанием, ориентированными на практический и прикладной подход к реальному миру. На протяжении всей программы студенты смогут анализировать реальные кейсы, знакомиться с дополнительной литературой и смотреть подробные видеоматериалы по каждой теме, что обеспечит им полноценное и насыщенное обучение, позволяющее приобрести практические навыки, применимые в их профессиональной деятельности.





“

Погрузитесь в практический подход программы, обучаясь на основе анализа реальных случаев и ситуаций из мира работы в области дизайна и иллюстрации”

Модуль 1. Аудиовизуальная культура

- 1.1. Постмодернизм в аудиовизуальном пространстве
 - 1.1.1. Что такое постмодернизм?
 - 1.1.2. Массовая культура в эпоху постмодернизма
 - 1.1.3. Появление аргументированных дискурсов
 - 1.1.4. Культура симулякра
- 1.2. Семиотика: знаки в аудиовизуальной культуре
 - 1.2.1. Что такое семиотика?
 - 1.2.2. Семиотика или семиология?
 - 1.2.3. Семиотические коды
 - 1.2.4. Визуальные мотивы
- 1.3. Научиться смотреть
 - 1.3.1. Изображение и контекст
 - 1.3.2. Этнографический взгляд
 - 1.3.3. Фотография как пересечение взглядов
 - 1.3.4. Визуальная антропология
- 1.4. Композиция изображения
 - 1.4.1. Примечания
 - 1.4.2. Динамическое равновесие
 - 1.4.3. Вес и визуальное направление
 - 1.4.4. Основные правила
- 1.5. Эстетика в аудиовизуальных материалах
 - 1.5.1. Что такое эстетика?
 - 1.5.2. Эстетические категории
 - 1.5.3. Гротеск и отвращение
 - 1.5.4. Китч и кэмп
- 1.6. Новые и обновленные формы аудиовизуальных средств
 - 1.6.1. Вирусное видеоискусство
 - 1.6.2. Большие данные как художественная практика
 - 1.6.3. *Видеомаппинг*
 - 1.6.4. VJ-системы
- 1.7. Интертекстуальность как креативная стратегия
 - 1.7.1. Что такое интертекстуальность?
 - 1.7.2. Цитата
 - 1.7.3. Ссылка
 - 1.7.4. Плагиат
 - 1.7.5. Апроприационизм
 - 1.7.6. Самореференциальность
 - 1.7.7. Пародия
- 1.8. Диалог между искусствами
 - 1.8.1. Интермедийность
 - 1.8.2. Гибридизация искусств
 - 1.8.3. Классицизм и разделение искусств
 - 1.8.4. Романтизм и окончательное единение искусств
 - 1.8.5. Тотальное искусство в авангарде
 - 1.8.6. Трансмедийное повествование
- 1.9. Новое кино
 - 1.9.1. Взаимосвязь между кино, культурой и историей
 - 1.9.2. Непредсказуемая технологическая эволюция
 - 1.9.3. Кино умерло!
 - 1.9.4. Расширенное кино
- 1.10. Возникновение документального фильма
 - 1.10.1. Документальный фильм
 - 1.10.2. Стратегии объективизма
 - 1.10.3. Появление поддельной документалистики
 - 1.10.4. *Найденная пленка*

Модуль 2. Введение в цвет

- 2.1. Цвет, принципы и свойства
 - 2.1.1. Введение в цвет
 - 2.1.2. Свет и цвет: хроматическая синестезия
 - 2.1.3. Атрибуты цвета
 - 2.1.4. Пигменты и красители
- 2.2. Цвета в хроматическом круге
 - 2.2.1. Хроматический круг
 - 2.2.2. Холодные и теплые цвета
 - 2.2.3. Основные цвета и производные
 - 2.2.4. Цветовые отношения: гармония и контраст
- 2.3. Психология цвета
 - 2.3.1. Построение значения цвета
 - 2.3.2. Эмоциональная нагрузка
 - 2.3.3. Денотативное и коннотативное значения
 - 2.3.4. Эмоциональный маркетинг. Нагрузка цвета
- 2.4. Теория цвета
 - 2.4.1. Научная теория. Исаак Ньютон
 - 2.4.2. Теория цвета Гете
 - 2.4.3. Единство в теории цвета Гете
 - 2.4.4. Психология цвета по мнению Евы Хеллер
- 2.5. Требования в классификации цветов
 - 2.5.1. Двойной конус Вильгельма Оствальда
 - 2.5.2. Цветовое тело Альберта Манселла
 - 2.5.3. Куб Альфреда Хикетира
 - 2.5.4. Треугольник CIE (Международная комиссия по освещению)
- 2.6. Индивидуальное изучение цветов
 - 2.6.1. Черное и белое
 - 2.6.2. Нейтральные цвета. Шкала серого цвета
 - 2.6.3. Монохромный, бихромный, полихромный
 - 2.6.4. Символические и психологические аспекты цветов



- 2.7. Модели цветов
 - 2.7.1. Субтрактивная модель. Цветовой режим CMYK
 - 2.7.2. Аддитивная модель. Цветовой режим RGB
 - 2.7.3. Модель HSB
 - 2.7.4. Система Pantone. Цветовая палитра Pantone
- 2.8. От Баухауса до Мураками
 - 2.8.1. Баухаус и его художники
 - 2.8.2. Гештальт-теория в работе с цветом
 - 2.8.3. Джозеф Альберс. Взаимодействие цвета
 - 2.8.4. Мураками, подтекст отсутствия цвета
- 2.9. Цвет в дизайнерском проекте
 - 2.9.1. Поп-арт. Цвет культур
 - 2.9.2. Творчество и цвет
 - 2.9.3. Современные художники
 - 2.9.4. Анализ с различных точек зрения и перспектив
- 2.10. Управление цветом в цифровой среде
 - 2.10.1. Цветовые пространства
 - 2.10.2. Цветовые профили
 - 2.10.3. Калибровка мониторов
 - 2.10.4. О чем мы должны помнить
- 3.4. Пространство
 - 3.4.1. Кинематографическое пространство
 - 3.4.2. В кадре и за кадром
 - 3.4.3. Типология пространств
 - 3.4.4. Какое-угодно-пространство
- 3.5. Время
 - 3.5.1. Кинематографическое время
 - 3.5.2. Чувство непрерывности
 - 3.5.3. Временные нарушения: *флешбэк* и *флешфорвард*
- 3.6. Динамическая печать
 - 3.6.1. Ритм
 - 3.6.2. Монтаж как маркер ритма
 - 3.6.3. Истоки монтажа и его связь с современной жизнью
- 3.7. Движение
 - 3.7.1. Виды движения
 - 3.7.2. Движения камеры
 - 3.7.3. Сопутствующие детали
- 3.8. Грамматика кинематографа
 - 3.8.1. Аудиовизуальный процесс. Масштаб
 - 3.8.2. Плоскость
 - 3.8.3. Типология планов
 - 3.8.4. Типы планов в зависимости от угла
- 3.9. Драматизация сюжета
 - 3.9.1. Структура сценария
 - 3.9.2. История, сюжет и стиль
 - 3.9.3. Парадигма Сида Филда
 - 3.9.4. Типы рассказчиков
- 3.10. Создание персонажа
 - 3.10.1. Персонаж сегодняшнего повествования
 - 3.10.2. Герой согласно Джозефу Кэмпбеллу
 - 3.10.3. Герой постклассического периода
 - 3.10.4. 10 заповедей Роберта Макки
 - 3.10.5. Трансформация персонажа
 - 3.10.6. Анагноризис (узнавание)

Модуль 3. Аудиовизуальный язык

- 3.1. Аудиовизуальный язык
 - 3.1.1. Понятие и структура
 - 3.1.2. Функции аудиовизуального языка
 - 3.1.3. Символы в аудиовизуальном языке
 - 3.1.4. Сюжет, последовательность, сцена, дубль и кадр
- 3.2. Камера и звук
 - 3.2.1. Основные понятия
 - 3.2.2. Объективы фотокамеры
 - 3.2.3. Важность звука
 - 3.2.4. Дополнительные материалы
- 3.3. Композиция кадра
 - 3.3.1. Восприятие кадра
 - 3.3.2. Теория Гештальта
 - 3.3.3. Принципы композиции
 - 3.3.4. Освещение
 - 3.3.5. Оценка тональности

Модуль 4. Моушн-дизайн

- 4.1. Введение в графику движения
 - 4.1.1. Что такое графика движения или *моушн-дизайн*?
 - 4.1.2. Функция
 - 4.1.3. Характеристики
 - 4.1.4. Техники *моушн-дизайн*
- 4.2. *Cartooning*
 - 4.2.1. Что это такое?
 - 4.2.2. Основные принципы *cartooning*
 - 4.2.3. Объемный дизайн vs. Графика
 - 4.2.4. Референсы
- 4.3. Дизайн персонажей на протяжении всей истории
 - 4.3.1. 20-е годы: техника *резинового шланга*
 - 4.3.2. 40-е годы: Престон Блэр
 - 4.3.3. 50-60-е годы: *кубизм cartoon*
 - 4.3.4. Дополнительные персонажи
- 4.4. Введение в анимацию персонажей в After Effects
 - 4.4.1. Метод анимации
 - 4.4.2. Векторное движение
 - 4.4.3. Принципы анимации
 - 4.4.4. Расчёт времени (Timing)
- 4.5. Проект: анимация персонажа
 - 4.5.1. Генерация идей
 - 4.5.2. *Раскадровка*
 - 4.5.3. Первый этап в разработке персонажа
 - 4.5.4. Второй этап в разработке персонажа
- 4.6. Проект: разработка *лэйаутов*
 - 4.6.1. Что мы подразумеваем под понятием *лэйаут*?
 - 4.6.2. Первые шаги в разработке *лэйаутов*
 - 4.6.3. Консолидация *лэйаутов*
 - 4.6.4. Создание *анимации*
- 4.7. Проект: визуальная разработка персонажа
 - 4.7.1. Визуальная разработка персонажа
 - 4.7.2. Визуальная разработка фона
 - 4.7.3. Визуальная разработка дополнительных элементов
 - 4.7.4. Поправки и настройки

- 4.8. Проект: разработка сцен
 - 4.8.1. Конкретизация эскизов
 - 4.8.2. *Стайл-фреймы*
 - 4.8.3. Подготовка дизайна для анимации
 - 4.8.4. Исправления
- 4.9. Проект: анимация I
 - 4.9.1. Установка сцены
 - 4.9.2. Первые движения
 - 4.9.3. Плавность движений
 - 4.9.4. Визуальные корректировки
- 4.10. Проект: Анимация II
 - 4.10.1. Анимация лица персонажа
 - 4.10.2. Учет выражений лица
 - 4.10.3. Анимация действий
 - 4.10.4. Анимация ходьбы
 - 4.10.5. Презентация предложений

Модуль 5. Дизайн для телевидения

- 5.1. Мир телевидения
 - 5.1.1. Как телевидение влияет на наш образ жизни?
 - 5.1.2. Некоторые научные данные
 - 5.1.3. Графический дизайн на телевидении
 - 5.1.4. Руководство по дизайну для телевидения
- 5.2. Влияние телевидения
 - 5.2.1. Влияние на обучение
 - 5.2.2. Эмоциональные влияния
 - 5.2.3. Влияние на ответную реакцию
 - 5.2.4. Эффекты на поведение
- 5.3. Телевидение и потребление
 - 5.3.1. Потребление телевизионной рекламы
 - 5.3.2. Меры по критическому потреблению
 - 5.3.3. Ассоциации телезрителей
 - 5.3.4. Новые платформы в телевизионном потреблении
- 5.4. Телевизионная идентичность
 - 5.4.1. Говоря о телевизионной идентичности
 - 5.4.2. Функции идентичности в телевизионной среде
 - 5.4.3. *ТВ-брендинг*
 - 5.4.4. Графические примеры

- 5.5. Характеристики дизайна для дисплея
 - 5.5.1. Общие характеристики
 - 5.5.2. Область безопасности
 - 5.5.3. Оптимизация
 - 5.5.4. Рекомендации, содержащиеся в текстах
 - 5.5.5. Изображение и графика
- 5.6. Adobe After Effects: знакомство с интерфейсом
 - 5.6.1. Для чего нужна данная программа?
 - 5.6.2. Интерфейс и рабочее пространство
 - 5.6.3. Основные инструменты
 - 5.6.4. Создание композиций, сохранение файла и визуализация
- 5.7. Adobe After Effects: первые анимации
 - 5.7.1. Слои или *layers*
 - 5.7.2. Ключевые кадры: *keyframes*
 - 5.7.3. Примеры анимации
 - 5.7.4. Кривые скорости
- 5.8. Adobe After Effects: анимация текста и фона
 - 5.8.1. Создание экранов для анимации
 - 5.8.2. Экранная анимация: первые шаги
 - 5.8.3. Экранная анимация: углубление в тему инструментов
 - 5.8.4. Редактирование и визуализация
- 5.9. Звук в аудиовизуальном производстве
 - 5.9.1. Аудио имеет значение
 - 5.9.2. Основные принципы звука
 - 5.9.3. Работа со звуком в Adobe After Effects
 - 5.9.4. Экспорт звука в Adobe After Effects
- 5.10. Создание проекта в Adobe After Effects
 - 5.10.1. Визуальные рекомендации
 - 5.10.2. Характеристика проекта
 - 5.10.3. Идеи, что я хочу сделать?
 - 5.10.4. Реализация моего аудиовизуального продукта

Модуль 6. 2D-анимация

- 6.1. Введение в 2D-анимацию
 - 6.1.1. Что такое 2D-анимация?
 - 6.1.2. Происхождение и эволюция 2D-анимации
 - 6.1.3. Традиционная анимация
 - 6.1.4. Проекты, выполненные в 2D-анимации
- 6.2. Принципы анимации I
 - 6.2.1. Контекст
 - 6.2.2. *Сжатие и растяжение (Squash and stretch)*
 - 6.2.3. *Подготовка к действию или к движению (Anticipation)*
 - 6.2.4. *Сценичность (Staging)*
- 6.3. Принципы анимации II
 - 6.3.1. *"Прямо вперед" и "от позы к позе"*
 - 6.3.2. *Наложение действий, наложение движений, захлест*
 - 6.3.3. *Смягчение начала и завершения движения*
 - 6.3.4. *Движение по дугам*
 - 6.3.5. *Второстепенные действия*
- 6.4. Принципы анимации III
 - 6.4.1. *Расчет времени (Timing)*
 - 6.4.2. *Преувеличение (Exaggeration)*
 - 6.4.3. *Ясный рисунок (Solid drawing)*
 - 6.4.4. *Привлекательность (Appeal)*
- 6.5. Цифровая анимация
 - 6.5.1. Цифровая анимация клавиш и интерполяция
 - 6.5.2. *Анимация cartoon vs. Виртуальные персонажи*
 - 6.5.3. Цифровая анимация с вложением и логикой
 - 6.5.4. Появление новых техник анимации
- 6.6. Командная анимация. Роли
 - 6.6.1. Режиссер анимации
 - 6.6.2. Супервайзер анимации
 - 6.6.3. Мультипликатор
 - 6.6.4. Ассистент и помощник

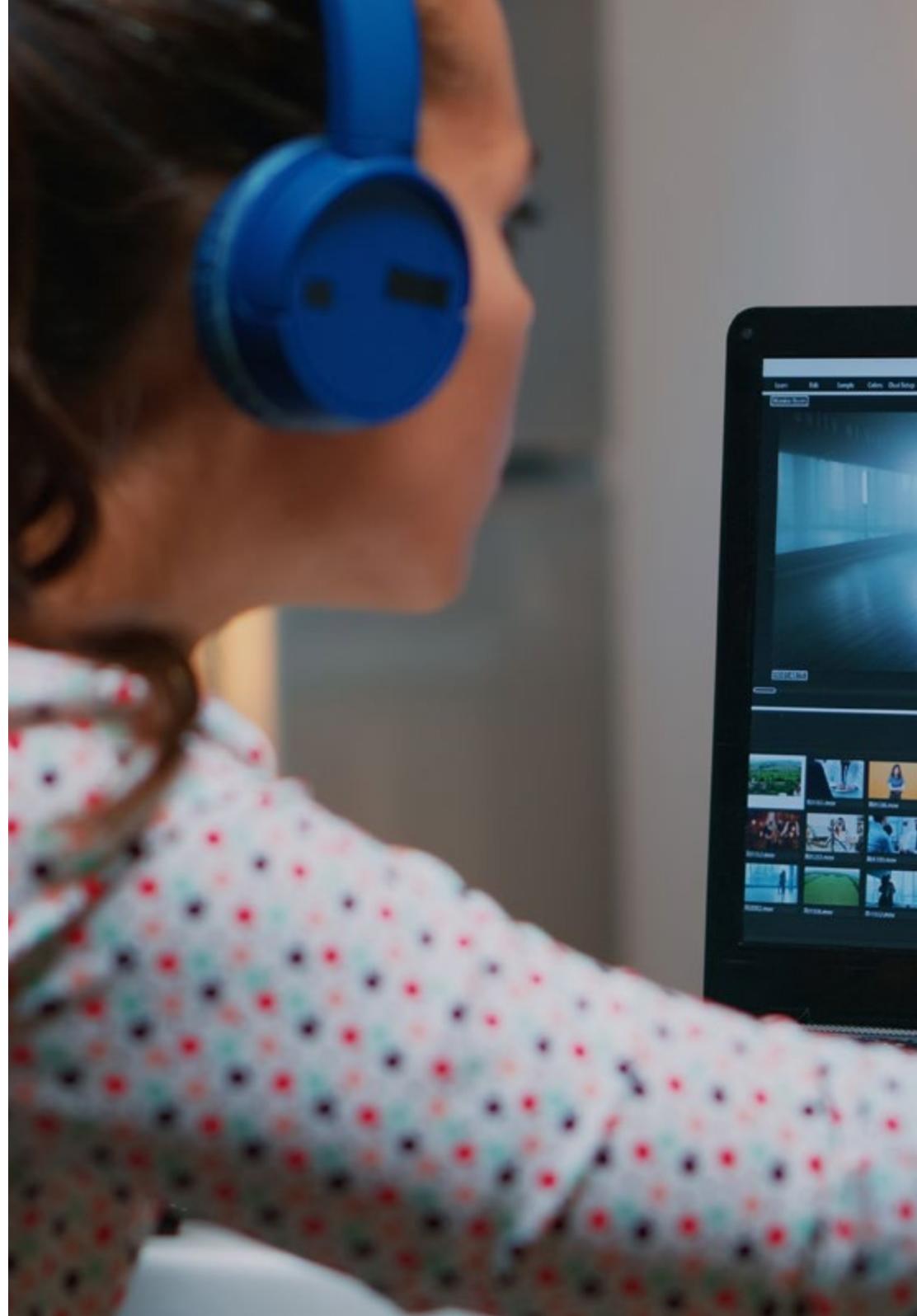
- 6.7. Анимационные короткометражные фильмы в 2D. Референсы
 - 6.7.1. Paperman (Бумажный роман)
 - 6.7.2. Morning cowboy (Утренний ковбой)
 - 6.7.3. My moon (Моя луна)
 - 6.7.4. Практика I: в поисках короткометражных фильмов
- 6.8. Анимационный проект: построй свой город
 - 6.8.1. Начало работы: 3D-инструмент в Illustrator
 - 6.8.2. Выбор шрифта
 - 6.8.3. Развитие города
 - 6.8.4. Строительство вторичных элементов
 - 6.8.5. Автомобили
- 6.9. Анимационный проект: оживление элементов
 - 6.9.1. Экспорт в Adobe After Effects
 - 6.9.2. Анимация основных элементов
 - 6.9.3. Анимация вторичных элементов
 - 6.9.4. Финальная анимация
- 6.10. Адаптация к новым экранам. Завершение проекта
 - 6.10.1. Инновационные экраны
 - 6.10.2. Визуализация
 - 6.10.3. Handbrake
 - 6.10.4. Презентация

Модуль 7. Проекты анимации

- 7.1. Введение в *стоп-моушн*
 - 7.1.1. Определение понятия
 - 7.1.2. Различия между *стоп-моушеном* и мультипликацией
 - 7.1.3. Использование *стоп-моушена* и его принципы
 - 7.1.4. Виды *стоп-моушена*
- 7.2. Исторический контекст
 - 7.2.1. Начало *стоп-моушена*
 - 7.2.2. *Сток-моушн* как техника визуальных эффектов
 - 7.2.3. Эволюция *стоп-моушена*
 - 7.2.4. Библиографические ссылки
- 7.3. Размышления об анимации
 - 7.3.1. Основные концепции анимации
 - 7.3.2. Материалы и инструменты
 - 7.3.3. Программное обеспечение для анимации *стоп-моушн*
 - 7.3.4. *Stop motion studio* для мобильных устройств
- 7.4. Технические аспекты *стоп-моушена*
 - 7.4.1. Камера
 - 7.4.2. Освещение
 - 7.4.3. Редактирование
 - 7.4.4. Программы редактирования
- 7.5. Создание историй
 - 7.5.1. Как создать историю?
 - 7.5.2. Элементы внутри повествования
 - 7.5.3. Фигура рассказчика
 - 7.5.4. Советы по созданию коротких рассказов
- 7.6. Создание персонажей
 - 7.6.1. Творческий процесс
 - 7.6.2. Типы персонажей
 - 7.6.3. Описание персонажей
 - 7.6.4. Практика I: создать описание персонажа
- 7.7. Создание кукол с эффектом *стоп-моушен*
 - 7.7.1. Рассказать историю с помощью марионеток
 - 7.7.2. Представить характеристики
 - 7.7.3. Материалы
 - 7.7.4. Визуальные референсы
- 7.8. Создание сцен
 - 7.8.1. Сценография
 - 7.8.2. Важность хорошей сцены
 - 7.8.3. Разграничение бюджета
 - 7.8.4. Визуальные референсы
- 7.9. Анимация со *стоп-моушеном*
 - 7.9.1. Анимация объектов
 - 7.9.2. Вырезанная анимация
 - 7.9.3. Силуэты
 - 7.9.4. Театр теней
- 7.10. Проект со *стоп-моушеном*
 - 7.10.1. Презентация и объяснение проекта
 - 7.10.2. Поиск идей и рекомендаций
 - 7.10.3. Подготовка нашего проекта
 - 7.10.4. Анализ результатов

Модуль 8. 3D-моделирование

- 8.1. Введение
 - 8.1.1. Объем
 - 8.1.2. Объем и возможность
 - 8.1.3. Типы программного обеспечения для работы с 3D-моделированием
 - 8.1.4. Проекты по моделированию. Референсы
- 8.2. 3D-инфографика
 - 8.2.1. Что такое 3D-инфографика?
 - 8.2.2. Типы. Визуальные референсы
 - 8.2.3. 3D-инфографика в области архитектуры
 - 8.2.4. Виды 3D-инфографика
- 8.3. Введение в программное обеспечение Blender
 - 8.3.1. Знакомство с интерфейсом
 - 8.3.2. Панели и перспективы
 - 8.3.3. Визуализация
 - 8.3.4. Практика I: создание визуализации
- 8.4. Элементы в Blender
 - 8.4.1. Текст 3D
 - 8.4.2. Цвет и текстуры
 - 8.4.3. Анимация 3D
 - 8.4.4. Моделирование для 3D-печати
- 8.5. Освещение в Blender
 - 8.5.1. Окружающее освещение
 - 8.5.2. Практика II: настройка сцены с окружающим светом
 - 8.5.3. Непрямое освещение
 - 8.5.4. Практика III: постановка сцены с непрямым светом
- 8.6. Руководство по созданию объектов в Blender
 - 8.6.1. Упражнение 1: свободная композиция
 - 8.6.2. Упражнение 2: моделирование стакана
 - 8.6.3. Упражнение 3: моделирование кружки
 - 8.6.4. Упражнение 4: моделирование стула





- 8.7. Реализация моделирования из заданных характеристик
 - 8.7.1. Модель 1: скопировать элемент в соответствии с представлениями
 - 8.7.2. Модель 2: моделировать органический элемент
 - 8.7.3. Модель 3: объект со стеклянной поверхностью
 - 8.7.4. Модель 4: прозрачный объект
- 8.8. Проект: художественный выставочный зал
 - 8.8.1. Презентация и объяснение проекта
 - 8.8.2. Какова тематика моего зала? Обоснование
 - 8.8.3. Задачи проекта
 - 8.8.4. *Нейминг*. Разработка идеи и 3D-дизайн
- 8.9. Художественный зал: дизайн по плану
 - 8.9.1. Эскизы художественного зала в плане
 - 8.9.2. Рассмотрение мер
 - 8.9.3. Съемка планов в Blender
 - 8.9.4. Добавление цвета, текстур, коррекция деталей
- 8.10. Художественный зал: размещение элементов
 - 8.10.1. Дизайн дополнительных элементов. Рендеры
 - 8.10.2. Расположение элементов. Планы
 - 8.10.3. Расположение освещения. Планы
 - 8.10.4. Итоговая презентация. Рендеры

Модуль 9. Иллюстрация и анимация

- 9.1. Анимация как средство иллюстрации
 - 9.1.1. Рисовать, чтобы оживить
 - 9.1.2. Первые эскизы
 - 9.1.3. Подходы и завершённые работы
 - 9.1.4. Иллюстрация с движением
- 9.2. Сложность анимации
 - 9.2.1. Технология в области анимации
 - 9.2.2. Приемы анимации элементов
 - 9.2.3. Новые методы и техники
- 9.3. Парадигмы успеха в анимации
 - 9.3.1. Признание успеха
 - 9.3.2. Лучшие анимационные студии
 - 9.3.3. Визуальные тенденции
 - 9.3.4. Короткометражные и полнометражные фильмы

- 9.4. Современная технология в анимации
 - 9.4.1. Что необходимо для того, чтобы оживить иллюстрацию?
 - 9.4.2. Доступное программное обеспечение для анимации
 - 9.4.3. Оживление персонажа и обстановки
- 9.5. Разработка концепции анимационного сюжета
 - 9.5.1. Графическая концепция
 - 9.5.2. Сценарий и раскадровка
 - 9.5.3. Моделирование форм
 - 9.5.4. Техническое развитие
- 9.6. Иллюстрация, примененная в рекламной кампании
 - 9.6.1. Рекламная иллюстрация
 - 9.6.2. Референсы
 - 9.6.3. О чем мы хотим рассказать?
 - 9.6.4. Передача идей в цифровой формат
- 9.7. Графический синтез
 - 9.7.1. Меньше - значит больше
 - 9.7.2. Иллюстрирование с тонким вкусом
 - 9.7.3. Геометрия в иллюстрации
- 9.8. Разработка сюжета в 2D-анимации
 - 9.8.1. Иллюстрация в 2D-анимации
 - 9.8.2. Технические аспекты 2D-анимации
 - 9.8.3. Повествование в 2D-анимации
 - 9.8.4. Сценарии в 2D-анимации
- 9.9. Разработка сюжета в 3D-анимации
 - 9.9.1. Иллюстрация в 3D
 - 9.9.2. Технические аспекты 3D-анимации
 - 9.9.3. Объем и моделирование
 - 9.9.4. Перспектива в 3D-анимации
- 9.10. Искусство моделирования 3D с 2D
 - 9.10.1. Визуальное восприятие в анимации
 - 9.10.2. Текстуры в анимации
 - 9.10.3. Свет и объем
 - 9.10.4. Визуальные референсы

Модуль 10. Цифровая фотография

- 10.1. Введение в современную фотографию
 - 10.1.1. Истоки фотографии: камера-обскура (темная комната)
 - 10.1.2. Фиксация изображения. Этапы развития: дагерротип и калотип
 - 10.1.3. Камера с отверстием
- 10.2. Фотоснимок. Kodak и популяризация фотосъемки
 - 10.2.1. Принципы цифровой фотографии
 - 10.2.2. Уличная фотография: фотография как социальное зеркало
 - 10.2.3. Основы цифровой обработки изображений
 - 10.2.4. JPG и RAW
 - 10.2.5. Цифровая лаборатория
- 10.3. Концепции, оборудование и методы фотографирования
 - 10.3.1. Камера: угол зрения и объективы
 - 10.3.2. Экспонометр. Регулировка экспозиции
 - 10.3.3. Элементы управления изображением
 - 10.3.4. Практика I: управление камерой
- 10.4. Освещение
 - 10.4.1. Естественное освещение и его значение
 - 10.4.2. Свойства света
 - 10.4.3. Непрерывный свет и моделирующий свет
 - 10.4.4. Схемы освещения
 - 10.4.5. Принадлежности для работы со светом
 - 10.4.6. Фоны Коммерческие инструменты
- 10.5. Фотовспышка
 - 10.5.1. Основные функции фотовспышки
 - 10.5.2. Типы фотовспышки
 - 10.5.3. Внешняя фотовспышка
 - 10.5.4. Преимущества и недостатки
- 10.6. Фотография на профессиональную камеру
 - 10.6.1. Фотография в стиле Lifestyle. В поисках углов
 - 10.6.2. Практика II: световые эффекты
 - 10.6.3. Практика III: негативные пространства
 - 10.6.4. Практика IV: запечатление эмоций

- 10.7. Мобильная фотография: введение
 - 10.7.1. Наша карманная камера и другие материалы
 - 10.7.2. Достижение наилучшего качества
 - 10.7.3. Хитрости композиции
 - 10.7.4. Создание среды
- 10.8. Мобильная фотография: проект
 - 10.8.1. Плоские изображения
 - 10.8.2. Интерьерная фотография
 - 10.8.3. Креативные идеи: с чего начать?
 - 10.8.4. Практика VI: первые фотографии
- 10.9. Мобильная фотография: издание
 - 10.9.1. Редактирование фотографий в Snapseed
 - 10.9.2. Редактирование фотографий в VSCO
 - 10.9.3. Редактирование фотографий в Instagram
 - 10.9.4. Практика IV: редактирование своих фотографий
- 10.10. Креативный фотопроект
 - 10.10.1. Референтные авторы в современном фототворчестве
 - 10.10.2. Портфолио фотографа
 - 10.10.3. Визуальные референсы для портфолио
 - 10.10.4. Создай портфолио своих работ

Модуль 11. Типографика

- 11.1. Введение в типографику
 - 11.1.1. Что такое типографика?
 - 11.1.2. Роль типографики в графическом дизайне
 - 11.1.3. Последовательность, контраст, форма и контрформа
 - 11.1.4. Взаимосвязь и различия между типографикой, каллиграфией и *леттеринг*
- 11.2. Множественное происхождение письменности
 - 11.2.1. Идеографическое письмо
 - 11.2.2. Финикийский алфавит
 - 11.2.3. Римский алфавит
 - 11.2.4. Каролингская реформация
 - 11.2.5. Современный латинский алфавит

- 11.3. Зарождение типографики
 - 11.3.1. Печатный станок, новая эра. Ранние типографы
 - 11.3.2. Промышленная революция: литография
 - 11.3.3. Модернизм: зарождение коммерческой типографики
 - 11.3.4. Авангардисты
 - 11.3.5. Межвоенный период
- 11.4. Роль школ дизайна в типографики
 - 11.4.1. Баухаус
 - 11.4.2. Герберт Байер
 - 11.4.3. Гештальтпсихология
 - 11.4.4. Швейцарская школа
- 11.5. Современная типография
 - 11.5.1. 1960-1970 годы, предвестники восстания
 - 11.5.2. Постмодернизм, деконструктивизм и технология
 - 11.5.3. Куда движется типографика?
 - 11.5.4. Шрифты, отвечающие современным тенденциям
- 11.6. Типографская форма I
 - 11.6.1. Анатомия буквы
 - 11.6.2. Измерения и атрибуты типа
 - 11.6.3. Семейства шрифтов
 - 11.6.4. Верхний регистр, нижний регистр и заглавные строчные буквы
 - 11.6.5. Разница между типографикой, шрифтом и семейством шрифтов
 - 11.6.6. Разделительные линии, линии и геометрические элементы
- 11.7. Типографская форма II
 - 11.7.1. Комбинация шрифтов
 - 11.7.2. Форматы шрифтов (PostScript-TrueType-OpenType)
 - 11.7.3. Лицензии на шрифты
 - 11.7.4. Кто должен покупать лицензию, клиент или дизайнер?
- 11.8. Вычитка. Составление текста
 - 11.8.1. Расстояние между буквами. Трекинг и *кернинг*
 - 11.8.2. Пространство между словами. Четырехугольник
 - 11.8.3. Расстояние между строками
 - 11.8.4. Основная часть текста
 - 11.8.5. Атрибуты текста

- 11.9. Рисунок букв
 - 11.9.1. Творческий процесс
 - 11.9.2. Традиционные и цифровые материалы
 - 11.9.3. Использование графического планшета и iPad
 - 11.9.4. Цифровая типография: контуры и растровые изображения
- 11.10. Типографские плакаты
 - 11.10.1. Каллиграфия как основа для рисования букв
 - 11.10.2. Как сделать эффектную верстку?
 - 11.10.3. Визуальные референсы
 - 11.10.4. Этап создания эскизов
 - 11.10.5. Проект

Модуль 12. Иллюстрация и леттеринг

- 12.1. Возрождение *леттеринга*
 - 12.1.1. *Леттеринг* и типографика
 - 12.1.2. Эволюция *леттеринга*
 - 12.1.3. Цель создания *леттеринга*
 - 12.1.4. Основы *леттеринга*
- 12.2. Типографика как иллюстрация
 - 12.2.1. Буква как изображение
 - 12.2.2. Типографика как идентичность
 - 12.2.3. Корпоративный образ и типографика
- 12.3. Дизайн семейства шрифтов
 - 12.3.1. Анатомия типографики
 - 12.3.2. Квадратный дизайн
 - 12.3.3. Технические аспекты
 - 12.3.4. Декоративные элементы
- 12.4. Каллиграфия, *леттеринг* и типографика
 - 12.4.1. Каллиграфия в дизайне
 - 12.4.2. Разборчивость в *леттеринге*
 - 12.4.3. Новая типографика
- 12.5. Концептуализация и прорисовка буквы
 - 12.5.1. Профессиональный дизайн *леттеринга*
 - 12.5.2. Преобразование букв в изображения
 - 12.5.3. Начертание типографского алфавита
- 12.6. *Леттеринг* и реклама
 - 12.6.1. Типографика в сфере рекламы
 - 12.6.2. Продвижение продуктов с помощью текста
 - 12.6.3. Визуальный эффект
 - 12.6.4. Убеждение с помощью маркетинга
- 12.7. Типографика в цифровой среде
 - 12.7.1. Фирменный стиль через изображения
 - 12.7.2. Создание идентичности без логотипа
 - 12.7.3. Цвет и эстетика типографики
 - 12.7.4. Финальная обработка и другие эффекты
- 12.8. Типографика в цифровой среде
 - 12.8.1. Типографика в мобильных приложениях
 - 12.8.2. Типографика на рекламных баннерах
 - 12.8.3. Типографика в веб-среде
- 12.9. Типографика в анимации
 - 12.9.1. Анимированная графика
 - 12.9.2. Анимационные рекомендации по работе со шрифтами
 - 12.9.3. Эффекты и технические аспекты
 - 12.9.4. Эстетические референсы
- 12.10. Дизайн *леттеринга* для социальных сетей
 - 12.10.1. Актуальные предпочтения пользователей в социальных сетях
 - 12.10.2. Отображение содержания на платформах
 - 12.10.3. Обмен культурными ценностями
 - 12.10.4. *Леттеринг* в социальных сетях

Модуль 13. Инструменты пакета Adobe

- 13.1. Разработка проектов с использованием Adobe Photoshop
 - 13.1.1. Photoshop как холст для создания иллюстраций
 - 13.1.2. Преимущества использования Photoshop для создания иллюстративных проектов
 - 13.1.3. Слои нашей иллюстрации
 - 13.1.4. Оптимальные форматы файлов и их экспорт
- 13.2. Улучшение кистей с помощью Photoshop
 - 13.2.1. Кисти, имеющиеся по умолчанию
 - 13.2.2. Установка кистей
 - 13.2.3. Доработка кистей
 - 13.2.4. Техники окрашивания с помощью наших кистей
- 13.3. Управление цветом в Photoshop
 - 13.3.1. Цветовой и визуальный балансы
 - 13.3.2. Контраст
 - 13.3.3. Свет и тень
 - 13.3.4. Композиционное единство
- 13.4. Дизайн персонажей с помощью Photoshop
 - 13.4.1. Эскиз и наброски
 - 13.4.2. Линейная доработка
 - 13.4.3. Раскраска и определение
 - 13.4.4. Завершающие штрихи
- 13.5. Смешанная техника в Photoshop
 - 13.5.1. Коллажная эстетика
 - 13.5.2. Объединение визуальных стилей
 - 13.5.3. Применение смешанных ресурсов
- 13.6. Дизайн проекта с помощью Adobe Illustrator
 - 13.6.1. Использование имеющихся ресурсов
 - 13.6.2. Визуальная организация в рабочем пространстве
 - 13.6.3. Создание прототипов и проверка
 - 13.6.4. Управление объемом и цветом

- 13.7. Векторная иллюстрация и текучесть в Illustrator
 - 13.7.1. Контроль оптимальных команд и действий
 - 13.7.2. Мыслить в векторной системе
 - 13.7.3. Геометрическая иллюстрация
- 13.8. Улучшение графики в Illustrator
 - 13.8.1. Создание шаблонов
 - 13.8.2. Текстуры
 - 13.8.3. Разработка сценария
 - 13.8.4. Сложные действия
- 13.9. Анимация в Illustrator и After Effects
 - 13.9.1. Векторная анимация
 - 13.9.2. Необходимые инструменты для работы
 - 13.9.3. Непрерывность и развитие
 - 13.9.4. Экспорт и презентация файлов
- 13.10. Иллюстрация и фирменный стиль для новых средств массовой информации
 - 13.10.1. Иллюстрация как корпоративный визуальный образ
 - 13.10.2. Внедрение и определение визуальных ресурсов
 - 13.10.3. Разработка графического образа без логотипа
 - 13.10.4. Аудит графических средств массовой информации

Модуль 14. Иллюстрация с помощью iPad

- 14.1. Рисунок от руки
 - 14.1.1. Основные положения
 - 14.1.2. iPad как инструмент
 - 14.1.3. Формальные аспекты
 - 14.1.4. Интерфейс и техника
- 14.2. Графический редактор Procreate: креативные техники иллюстрирования
 - 14.2.1. Создать проект
 - 14.2.2. Форматы
 - 14.2.3. Управление инструментами
 - 14.2.4. Кисти
- 14.3. Procreate: иллюстрированный портрет
 - 14.3.1. Анализ
 - 14.3.2. Синтез
 - 14.3.3. Контур
 - 14.3.4. Заливка

- 14.4. Традиционные приемы работы с Procreate
 - 14.4.1. Традиционный рисунок на планшете
 - 14.4.2. Штриховка и трассировка
 - 14.4.3. Объем и разработка
 - 14.4.4. Пейзаж и реальность
- 14.5. Визуальные стили в программе Procreate
 - 14.5.1. Придумать стиль
 - 14.5.2. Траектории и ресурсы
 - 14.5.3. Комбинирование техник
- 14.6. Натуралистическая иллюстрация
 - 14.6.1. Пейзаж как среда
 - 14.6.2. Знание окружающей среды
 - 14.6.3. Свет как объем
 - 14.6.4. Строение пейзажа
- 14.7. Реалистичная иллюстрация
 - 14.7.1. Сложность реализма
 - 14.7.2. Фотографическое восприятие
 - 14.7.3. Построение реалистичной модели
- 14.8. Дизайн *cartoon* в программе Procreate
 - 14.8.1. Визуальные референсы
 - 14.8.2. Анатомия и тело
 - 14.8.3. История персонажа
 - 14.8.4. Создание персонажа
- 14.9. Создание раскадровки в программе Procreate
 - 14.9.1. Как задать *раскадровку*
 - 14.9.2. Этапы и элементы *раскадровки*
 - 14.9.3. Анимация и *раскадровка*
- 14.10. Другие приложения для создания иллюстраций на iPad
 - 14.10.1. Почему важно сравнивать приложения?
 - 14.10.2. Векторная иллюстрация на iPad
 - 14.10.3. Растровая иллюстрация на iPad
 - 14.10.4. 3D-иллюстрация на iPad
 - 14.10.5. Профессиональные приложения для создания иллюстраций на iPad

Модуль 15. Применение цифровых повествований в иллюстрации

- 15.1. Как перевести цифровое повествование в иллюстрацию?
 - 15.1.1. Цифровое повествование
 - 15.1.2. Искусство рассказывать истории
 - 15.1.3. Доступные ресурсы
- 15.2. Киберкультура и цифровое искусство
 - 15.2.1. Киберкультура нового столетия
 - 15.2.2. Культура применительно к технологии
 - 15.2.3. Успешные иллюстраторы в цифровой среде
- 15.3. Повествовательная иллюстрация
 - 15.3.1. Рассказать историю
 - 15.3.2. Сценарий и доработка
 - 15.3.3. Непрерывность
 - 15.3.4. Другие элементы повествования
- 15.4. Иллюстрация и семиотика
 - 15.4.1. Семиология в области иллюстрации
 - 15.4.2. Символика как ресурс
 - 15.4.3. Синтаксис изображения
- 15.5. Графика, которая говорит сама за себя
 - 15.5.1. Удалить текст
 - 15.5.2. Графическое выражение
 - 15.5.3. Рисование с учетом особенностей речи
 - 15.5.4. Детский рисунок как парадигма
- 15.6. Цифровое повествование как образовательный ресурс
 - 15.6.1. Разработка повествования
 - 15.6.2. Гипертекстовая среда
 - 15.6.3. Мультимедийная среда
- 15.7. Возможность *сторителлинга*
 - 15.7.1. Эффективное использование *сторителлинга*
 - 15.7.2. Управление дискурсом
 - 15.7.3. Дополнительные действия
 - 15.7.4. Применение нюансов

- 15.8. Основные тенденции в области иллюстрирования
 - 15.8.1. Успешные художники
 - 15.8.2. Визуальные стили, вошедшие в историю
 - 15.8.3. Копировать или создавать свой собственный стиль?
 - 15.8.4. Потенциальный потребительский спрос
- 15.9. Приемы повествования для улучшения визуального восприятия
 - 15.9.1. Визуальное повествование
 - 15.9.2. Гармония и контраст
 - 15.9.3. Связь с историей
 - 15.9.4. Визуальные аллегории
- 15.10. Повествовательный визуальный образ персонажа
 - 15.10.1. Идентификация персонажа
 - 15.10.2. Поведение и жесты
 - 15.10.3. Автобиография
 - 15.10.4. Графический дискурс и проекционная поддержка

Модуль 16. Редакционная иллюстрация

- 16.1. Думаем о поддержке
 - 16.1.1. Редакционный дизайн и иллюстрация
 - 16.1.2. Доступные форматы
 - 16.1.3. Печать или экспорт в цифровом формате?
 - 16.1.4. Иерархия и текст
- 16.2. Литературное сопровождение
 - 16.2.1. Текст диктует графику
 - 16.2.2. Как можно проиллюстрировать прочитанное?
 - 16.2.3. Какая эстетика является наиболее подходящей?
- 16.3. Техники редакционной иллюстрации
 - 16.3.1. Редакционная техника
 - 16.3.2. Технические соображения
 - 16.3.3. За пределами изображения
- 16.4. Графический юмор
 - 16.4.1. Графические комиксы
 - 16.4.2. Юмор и иллюстрация
 - 16.4.3. Высказывание и критика
 - 16.4.4. Средства и ресурсы

- 16.5. Взаимосвязь между текстом и изображением
 - 16.5.1. Типографика в сфере иллюстрации
 - 16.5.2. Типографика как изображение
 - 16.5.3. Творческая типографика
 - 16.5.4. Иерархия между текстом и изображением
- 16.6. Иллюстрация в журналах
 - 16.6.1. Журнал как средство массовой информации
 - 16.6.2. Зачем иллюстрировать журнал?
 - 16.6.3. Форматы и технические характеристики
 - 16.6.4. Окончательная доработка
- 16.7. Иллюстрация в каталогах или брошюрах
 - 16.7.1. Каталог и его графические приложения
 - 16.7.2. Графический стиль печатных изданий
 - 16.7.3. Творческие возможности
 - 16.7.4. Бумажная инженерия
- 16.8. Иллюстрация в книгах и романах
 - 16.8.1. Графический роман
 - 16.8.2. Степень дискретности
 - 16.8.3. Иллюстрация в детских рассказах
- 16.9. Иллюстрация в прессе
 - 16.9.1. Простота графического оформления
 - 16.9.2. Пространства для иллюстрации
 - 16.9.3. Важные рекомендации
 - 16.9.4. Неоднозначная графика
- 16.10. Цифровая печатная иллюстрация
 - 16.10.1. Вопросы подготовки к печати
 - 16.10.2. Проверки и сравнение
 - 16.10.3. Чернила и воспроизведение цвета
 - 16.10.4. Моделирование традиционной техники на бумаге

Модуль 17. Профессиональная иллюстрация, ориентированная на комиксы

- 17.1. Комикс как средство выражения
 - 17.1.1. Комикс как средство графической коммуникации
 - 17.1.2. Дизайн визуальных комиксов
 - 17.1.3. Воспроизведение цвета в комиксе
- 17.2. Техники и эволюция комикса
 - 17.2.1. Зарождение комикса
 - 17.2.2. Графическая эволюция
 - 17.2.3. Повествовательные мотивы
 - 17.2.4. Представление элементов
- 17.3. Формальное мышление
 - 17.3.1. Структура комикса
 - 17.3.2. Повествование истории
 - 17.3.3. Дизайн персонажей
 - 17.3.4. Дизайн сценариев
 - 17.3.5. Рассуждения о сценах
- 17.4. Жанр супергероев
 - 17.4.1. Комикс о супергероях
 - 17.4.2. Пример Marvel Comics
 - 17.4.3. Пример DC Comics
 - 17.4.4. Визуальный дизайн
- 17.5. Жанр фэнтези и приключений
 - 17.5.1. Жанр фэнтези
 - 17.5.2. Дизайн фантастических персонажей
 - 17.5.3. Ресурсы и визуальные референсы
- 17.6. Комикс в Азии
 - 17.6.1. Визуальные принципы иллюстрации в Азии
 - 17.6.2. Каллиграфический дизайн на Востоке
 - 17.6.3. Визуальное повествование комиксов
 - 17.6.4. Восточный графический дизайн
- 17.7. Техническое развитие манги
 - 17.7.1. Дизайн манги
 - 17.7.2. Формальные аспекты и структура
 - 17.7.3. *Сторителлинг* и раскадровка

- 17.8. Взаимосвязь между мангой и аниме
 - 17.8.1. Анимация в Японии
 - 17.8.2. Характеристики аниме
 - 17.8.3. Процесс создания аниме
 - 17.8.4. Визуальные техники в аниме
- 17.9. Комикс в цифровой среде
 - 17.9.1. Комикс на экране
 - 17.9.2. Анимация комикса
 - 17.9.3. Цветовой баланс и визуальные коды
 - 17.9.4. Графическая структура и форматы
- 17.10. Проект: разработать персонализированный комикс
 - 17.10.1. Определение целей
 - 17.10.2. Сюжет, который необходимо разработать
 - 17.10.3. Персонажи и исполнители
 - 17.10.4. Разработка сценария
 - 17.10.5. Форматы

Модуль 18. Концепт-арт

- 18.1. Что такое концепт-арт?
 - 18.1.1. Определение и использование понятия
 - 18.1.2. Применение концепт-арта к новым медиа
 - 18.1.3. Разработка цифровых концепт-артов
- 18.2. Цвет и цифровая композиция
 - 18.2.1. Цифровая живопись
 - 18.2.2. Библиотеки и цветовые палитры
 - 18.2.3. Цифровое окрашивание
 - 18.2.4. Наложение текстур
- 18.3. Традиционные скульптурные техники
 - 18.3.1. Иллюстрация, воплощенная в скульптуре
 - 18.3.2. Приемы скульптурного моделирования
 - 18.3.3. Текстуры и объем
 - 18.3.4. Проект по созданию скульптуры

- 18.4. 3D-рисование и текстурирование
 - 18.4.1. Живопись в 3D-дизайне
 - 18.4.2. Естественные и искусственные текстуры в 3D
 - 18.4.3. Практический кейс: реализм в видеоиграх
- 18.5. Моделирование персонажей и карикатур
 - 18.5.1. Определение 3D-персонажа
 - 18.5.2. Используемое программное обеспечение
 - 18.5.3. Техническая поддержка
 - 18.5.4. Используемые инструменты
- 18.6. Определение объектов и сценариев
 - 18.6.1. Сценарий иллюстрации
 - 18.6.2. Разработка сценариев в изометрической проекции
 - 18.6.3. Взаимодополняющие объекты
 - 18.6.4. Декорирование среды
- 18.7. Язык кино
 - 18.7.1. Анимационные фильмы
 - 18.7.2. Визуальные графические ресурсы
 - 18.7.3. Моушн-дизайн
 - 18.7.4. Реальное изображение vs. Компьютерная анимация
- 18.8. Ретушь и эстетическая доработка
 - 18.8.1. Распространенные ошибки в 3D-дизайне
 - 18.8.2. Обеспечить большую степени реалистичности
 - 18.8.3. Технические характеристики
- 18.9. Моделирование 3D-проекта
 - 18.9.1. Объемный дизайн
 - 18.9.2. Пространство и движение
 - 18.9.3. Визуальная эстетика элементов
 - 18.9.4. Завершающие штрихи
- 18.10. Художественное руководство проектом
 - 18.10.1. Функции художественного руководителя
 - 18.10.2. Анализ продукта
 - 18.10.3. Технические соображения
 - 18.10.4. Оценка проекта

Модуль 19. Иллюстрация в дизайне одежды

- 19.1. Маркетинг в сфере моды
 - 19.1.1. Структура рынка моды
 - 19.1.2. Изучение и планирование
 - 19.1.3. Продвижение моды
 - 19.1.4. Применение брендинга в сфере моды
- 19.2. Роль иллюстратора в сфере моды
 - 19.2.1. Возможности цифрового иллюстратора
 - 19.2.2. Иллюстрация в сфере моды
 - 19.2.3. Развитие моды через дизайн
- 19.3. Творческие техники с акцентом на моду
 - 19.3.1. Искусство в творческом процессе
 - 19.3.2. Позиционирование на рынках моды
 - 19.3.3. Модный продукт и бренд
 - 19.3.4. Макро- и микротенденции
- 19.4. Визуальная разработка модного изделия
 - 19.4.1. Эскиз в дизайне одежды
 - 19.4.2. Визуальные референсы в сфере моды
 - 19.4.3. Экспериментальные техники
 - 19.4.4. Цвет и ткань
- 19.5. Эстетика в сфере моды
 - 19.5.1. Тенденции развития дизайна одежды
 - 19.5.2. Современный подход к дизайну одежды
 - 19.5.3. Вдохновение при иллюстрировании модной продукции
 - 19.5.4. Инклюзивный дизайн в сфере моды
- 19.6. Промышленное развитие
 - 19.6.1. Технические аспекты проектирования
 - 19.6.2. Производство в сфере моды
 - 19.6.3. Техника печати
- 19.7. Иллюстрирование с помощью сложных средств
 - 19.7.1. Иллюстрация с помощью сложных средств
 - 19.7.2. Мода, вдохновленная живописью
 - 19.7.3. Художественная продукция

- 19.8. Мировые лидеры в области дизайна моды
 - 19.8.1. Великие дизайнеры
 - 19.8.2. Огромный вклад иллюстрации
 - 19.8.3. Moda в журнальной верстке
 - 19.8.4. Влияние через цвет
- 19.9. Дизайн принтов
 - 19.9.1. Принт на изделии
 - 19.9.2. Применение графического дизайна
 - 19.9.3. Дизайн шаблонов
 - 19.9.4. Высокая мода
- 19.10. Проект: разработка модной коллекции
 - 19.10.1. Цели создания прототипа
 - 19.10.2. Принципы дизайна, иллюстрирующие продукт
 - 19.10.3. Эскизы и иллюстрации
 - 19.10.4. Упаковка в дизайне одежды
 - 19.10.5. Производство и сбыт

Модуль 20. Техники и процессы в иллюстрации

- 20.1. Применение эстетики XX века
 - 20.1.1. Визуальный идеализм
 - 20.1.2. Поп-арт в новых медиа
 - 20.1.3. Психоделическая иллюстрация
 - 20.1.4. Развитие ретро-стиля
- 20.2. Иллюстрация, ориентированная на дизайн продукта
 - 20.2.1. Формальная сложность
 - 20.2.2. Упаковка в стиле ретро как графический референс
 - 20.2.3. Скандинавский дизайн
 - 20.2.4. Визуальная ориентация в упаковке
- 20.3. Иллюстрация на плакатах
 - 20.3.1. Плакат как средство коммуникации
 - 20.3.2. Визуальное назначение плаката
 - 20.3.3. Новые медиа, применяемые в создании плакатов
- 20.4. Иллюстрация в жанре кино
 - 20.4.1. Плакаты в кино
 - 20.4.2. Плакаты в анимации
 - 20.4.3. Цифровая индустрия
 - 20.4.4. Креативность в композиции





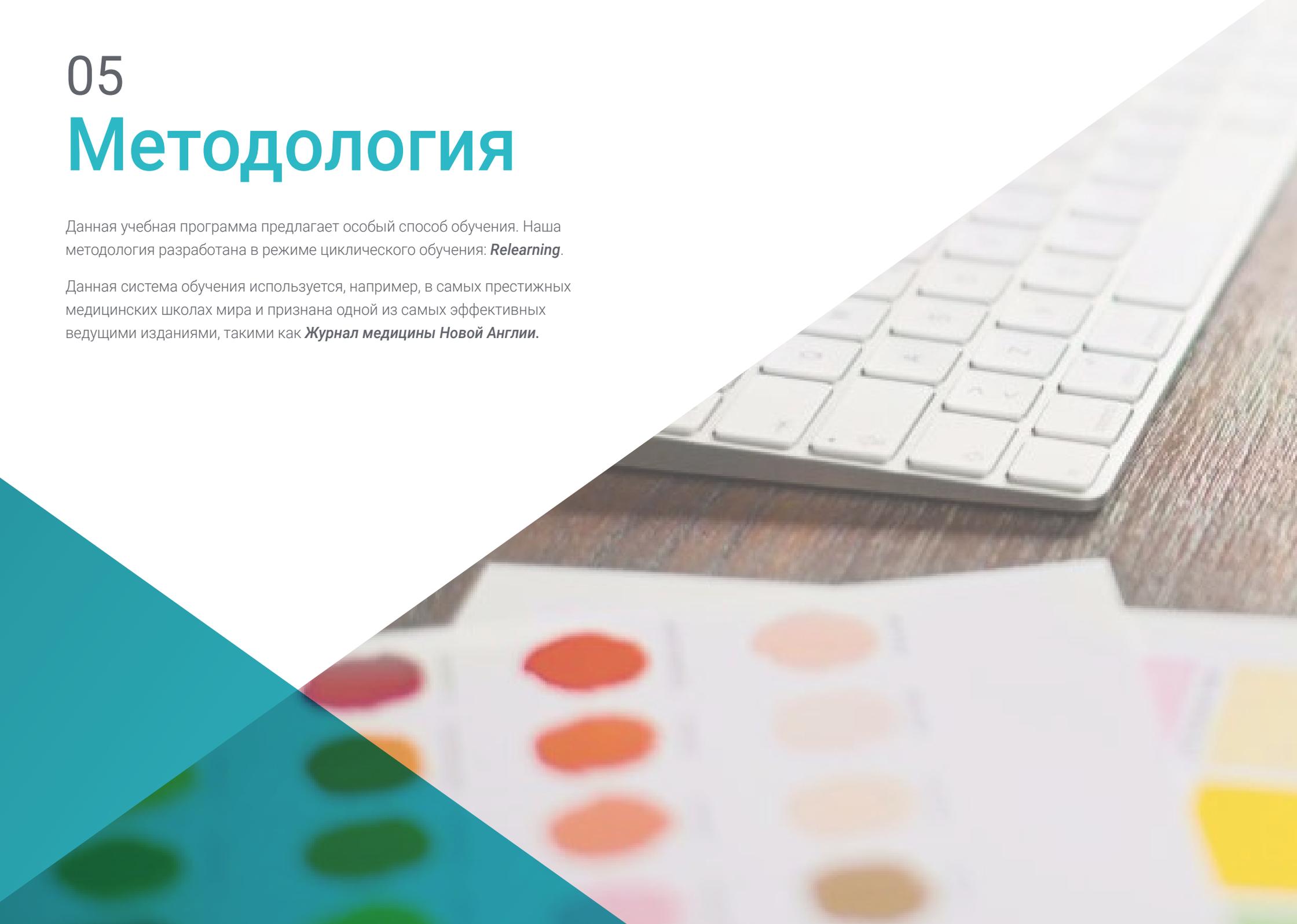
- 20.5. Иллюстрация в аудиовизуальных проектах
 - 20.5.1. Иллюстрация для сценической проекции
 - 20.5.2. Иллюстрация с движением
 - 20.5.3. Иллюстрация для видеомэппинга
 - 20.5.4. Дизайн стендов или интерактивных пространств
- 20.6. Иллюстрация на рынке труда
 - 20.6.1. Подготовка файлов
 - 20.6.2. Сдача продуктов
 - 20.6.3. Связь с типографией или поставщиками
 - 20.6.4. Встреча с клиентом
 - 20.6.5. Итоговый бюджет
- 20.7. Иллюстрация, ориентированная на вывески, обозначения и знаки
 - 20.7.1. Создание универсальных иконок
 - 20.7.2. Инклюзивные указатели
 - 20.7.3. Изучение символов
 - 20.7.4. Дизайн вывесок и указателей
- 20.8. Иллюстрация в UX-дизайне
 - 20.8.1. Рекомендации по дизайну интерфейса
 - 20.8.2. Дизайн инфографики
 - 20.8.3. Иллюстрируя визуальный стиль интерфейса
- 20.9. Создание профессионального портфолио
 - 20.9.1. Структура портфолио
 - 20.9.2. Классификация работ
 - 20.9.3. Иллюстрирование и верстка портфолио
 - 20.9.4. Материалы и комплектующие
- 20.10. Проект: дизайн иллюстрированного альбома
 - 20.10.1. Презентация проекта
 - 20.10.2. Задачи проекта
 - 20.10.3. Тематика проекта
 - 20.10.4. Визуальная разработка проекта
 - 20.10.5. Финальное оформление работы и конечная обработка

05

Методология

Данная учебная программа предлагает особый способ обучения. Наша методология разработана в режиме циклического обучения: **Relearning**.

Данная система обучения используется, например, в самых престижных медицинских школах мира и признана одной из самых эффективных ведущими изданиями, такими как **Журнал медицины Новой Англии**.



““

*Откройте для себя методику *Relearning*, которая отвергает традиционное линейное обучение, чтобы показать вам циклические системы обучения: способ, который доказал свою огромную эффективность, особенно в предметах, требующих запоминания"*

Исследование кейсов для контекстуализации всего содержания

Наша программа предлагает революционный метод развития навыков и знаний. Наша цель - укрепить компетенции в условиях меняющейся среды, конкуренции и высоких требований.

“

С TECH вы сможете познакомиться со способом обучения, который опровергает основы традиционных методов образования в университетах по всему миру”



Вы получите доступ к системе обучения, основанной на повторении, с естественным и прогрессивным обучением по всему учебному плану.

Инновационный и отличный от других метод обучения

Эта программа TECH - интенсивная программа обучения, созданная с нуля, которая предлагает самые сложные задачи и решения в этой области на международном уровне. Благодаря этой методологии ускоряется личностный и профессиональный рост, делая решающий шаг на пути к успеху. Метод кейсов, составляющий основу данного содержания, обеспечивает следование самым современным экономическим, социальным и профессиональным реалиям.

“

Наша программа готовит вас к решению новых задач в условиях неопределенности и достижению успеха в карьере”

Метод кейсов является наиболее широко используемой системой обучения лучшими преподавателями в мире. Разработанный в 1912 году для того, чтобы студенты-юристы могли изучать право не только на основе теоретического содержания, метод кейсов заключается в том, что им представляются реальные сложные ситуации для принятия обоснованных решений и ценностных суждений о том, как их разрешить. В 1924 году он был установлен в качестве стандартного метода обучения в Гарвардском университете.

Что должен делать профессионал в определенной ситуации? Именно с этим вопросом мы сталкиваемся при использовании метода кейсов - метода обучения, ориентированного на действие. На протяжении всей программы студенты будут сталкиваться с многочисленными реальными случаями из жизни. Им придется интегрировать все свои знания, исследовать, аргументировать и защищать свои идеи и решения.



В ходе совместной деятельности и рассмотрения реальных кейсов студент научится разрешать сложные ситуации в реальной бизнес-среде.

Методология *Relearning*

TECH эффективно объединяет метод кейсов с системой 100% онлайн-обучения, основанной на повторении, которая сочетает 8 различных дидактических элементов в каждом уроке.

Мы улучшаем метод кейсов с помощью лучшего метода 100% онлайн-обучения: *Relearning*.

В 2019 году мы достигли лучших результатов обучения среди всех онлайн-университетов в мире.

В TECH вы будете учиться по передовой методике, разработанной для подготовки руководителей будущего. Этот метод, играющий ведущую роль в мировой педагогике, называется *Relearning*.

Наш университет - единственный вуз, имеющий лицензию на использование этого успешного метода. В 2019 году нам удалось повысить общий уровень удовлетворенности наших студентов (качество преподавания, качество материалов, структура курса, цели...) по отношению к показателям лучшего онлайн-университета.





В нашей программе обучение не является линейным процессом, а происходит по спирали (мы учимся, разучиваемся, забываем и заново учимся). Поэтому мы дополняем каждый из этих элементов по концентрическому принципу. Благодаря этой методике более 650 000 выпускников университетов добились беспрецедентного успеха в таких разных областях, как биохимия, генетика, хирургия, международное право, управленческие навыки, спортивная наука, философия, право, инженерное дело, журналистика, история, финансовые рынки и инструменты. Наша методология преподавания разработана в среде с высокими требованиями к уровню подготовки, с университетским контингентом студентов с высоким социально-экономическим уровнем и средним возрастом 43,5 года.

Методика Relearning позволит вам учиться с меньшими усилиями и большей эффективностью, все больше вовлекая вас в процесс обучения, развивая критическое мышление, отстаивая аргументы и противопоставляя мнения, что непосредственно приведет к успеху.

Согласно последним научным данным в области нейронауки, мы не только знаем, как организовать информацию, идеи, образы и воспоминания, но и знаем, что место и контекст, в котором мы что-то узнали, имеют фундаментальное значение для нашей способности запомнить это и сохранить в гиппокампе, чтобы удержать в долгосрочной памяти.

Таким образом, в рамках так называемого нейрокогнитивного контекстно-зависимого электронного обучения, различные элементы нашей программы связаны с контекстом, в котором участник развивает свою профессиональную практику.

В рамках этой программы вы получаете доступ к лучшим учебным материалам, подготовленным специально для вас:



Учебные материалы

Все дидактические материалы создаются преподавателями специально для студентов этого курса, чтобы они были действительно четко сформулированными и полезными.

Затем вся информация переводится в аудиовизуальный формат, создавая дистанционный рабочий метод TECH. Все это осуществляется с применением новейших технологий, обеспечивающих высокое качество каждого из представленных материалов.



Мастер-классы

Существуют научные данные о пользе экспертного наблюдения третьей стороны.

Так называемый метод обучения у эксперта укрепляет знания и память, а также формирует уверенность в наших будущих сложных решениях.



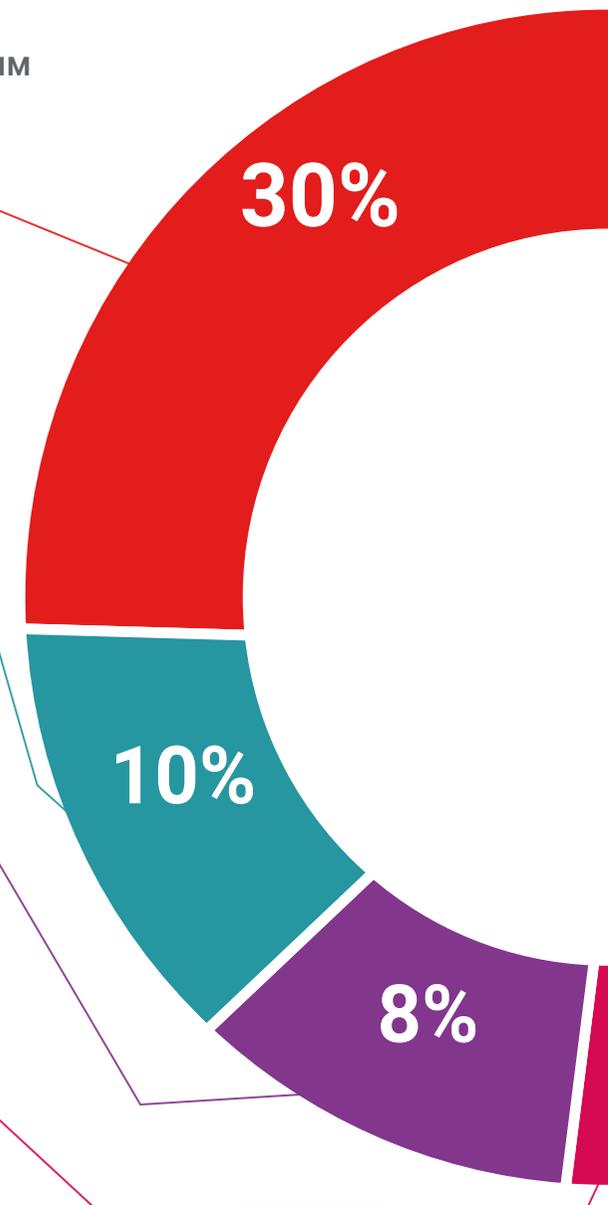
Практика навыков и компетенций

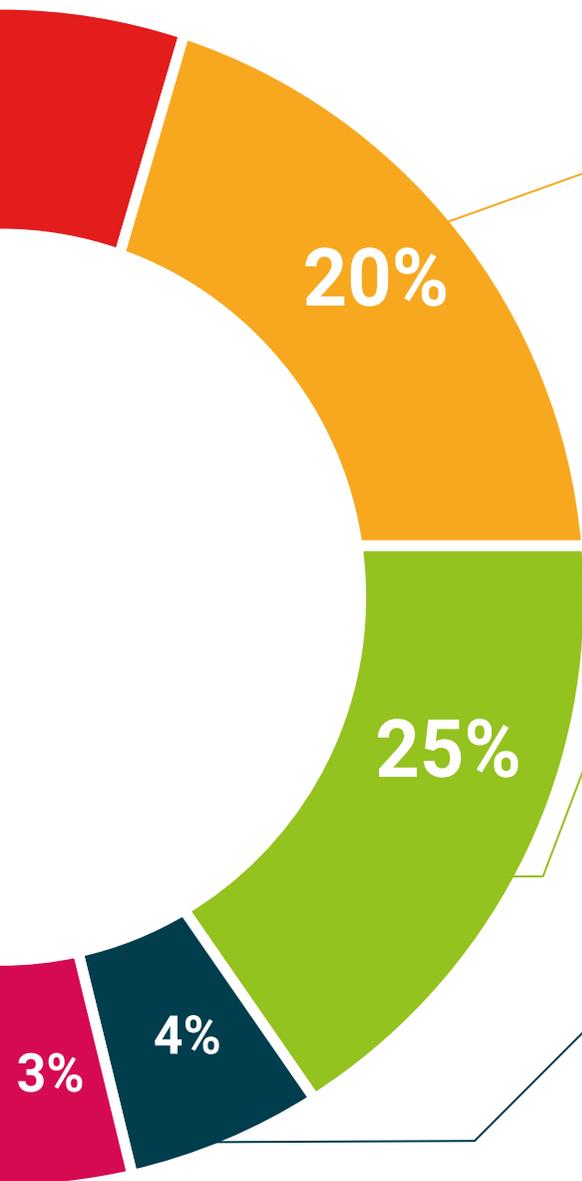
Студенты будут осуществлять деятельность по развитию конкретных компетенций и навыков в каждой предметной области. Практика и динамика приобретения и развития навыков и способностей, необходимых специалисту в рамках глобализации, в которой мы живем.



Дополнительная литература

Новейшие статьи, консенсусные документы и международные руководства включены в список литературы курса. В виртуальной библиотеке TECH студент будет иметь доступ ко всем материалам, необходимым для завершения обучения.





Метод кейсов

Метод дополнится подборкой лучших кейсов, выбранных специально для этой квалификации. Кейсы представляются, анализируются и преподаются лучшими специалистами на международной арене.



Интерактивные конспекты

Мы представляем содержание в привлекательной и динамичной мультимедийной форме, которая включает аудио, видео, изображения, диаграммы и концептуальные карты для закрепления знаний.

Эта уникальная обучающая система для представления мультимедийного содержания была отмечена компанией Microsoft как "Европейская история успеха".



Тестирование и повторное тестирование

На протяжении всей программы мы периодически оцениваем и переоцениваем ваши знания с помощью оценочных и самооценочных упражнений: так вы сможете убедиться, что достигаете поставленных целей.



06

Квалификация

Профессиональная магистерская специализация в области иллюстрации и мультимедийного дизайна гарантирует, помимо самого строгого и современного обучения, получение диплома о прохождении Профессиональной магистерской специализации, выдаваемого ТЕСН Технологическим университетом.



“

Успешно пройдите эту программу и получите университетский диплом без хлопот, связанных с поездками и оформлением документов”

Данная **Профессиональная магистерская специализация в области Иллюстрация и мультимедийный дизайн** содержит самую полную и современную научную программу на рынке.

После прохождения аттестации студент получит по почте* с подтверждением получения соответствующий диплом **Профессиональная магистерская специализация**, выданный **TECH Технологическим университетом**.

Диплом, выданный **TECH Технологическим университетом**, подтверждает квалификацию, полученную в **Профессиональная магистерская специализация**, и соответствует требованиям, обычно предъявляемым биржами труда, конкурсными экзаменами и комитетами по оценке карьеры.

Диплом: **Профессиональная магистерская специализация в области Иллюстрация и мультимедийный дизайн**

Количество учебных часов: **3000 часов**



*Гаагский апостиль. В случае, если студент потребует, чтобы на его диплом в бумажном формате был проставлен Гаагский апостиль, TECH EDUCATION предпримет необходимые шаги для его получения за дополнительную плату.

Будущее

Здоровье Доверие Люди

Образование Информация Тьюторы

Гарантия Аккредитация Преподавание

Институты Технология Обучение

Сообщество Обязательство

tech технологический
университет

Профессиональная магистерская

специализация

Иллюстрация и

мультимедийный дизайн

- » Формат: онлайн
- » Продолжительность: 2 года
- » Учебное заведение: TECH Технологический университет
- » Режим обучения: 16ч./неделя
- » Расписание: по своему усмотрению
- » Экзамены: онлайн

Профессиональная магистерская специализация

Иллюстрация и
мультимедийный дизайн

