

Профессиональная магистерская
специализация

Иллюстрация и мультимедийный
дизайн



Профессиональная магистерская специализация Иллюстрация и мультимедийный дизайн

- » Формат: онлайн
- » Продолжительность: 24 месяцев
- » Учебное заведение: TECH Технологический университет
- » Расписание: по своему усмотрению
- » Экзамены: онлайн

Веб-доступ: www.techtitute.com/ru/videogames/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

Индустрия видеоигр позиционирует себя как одна из важнейших отраслей экономики и искусства, способствуя развитию важного профессионального рынка для специалистов, которые могут участвовать в подобных проектах. В этом плане мультимедийные дизайнеры и иллюстраторы играют фундаментальную роль в художественном аспекте видеоигр, поэтому они очень востребованы крупными компаниями в этой области. Именно поэтому TECH создал эту программу, в рамках которой студенты смогут глубоко изучить такие аспекты, как 3D-моделирование, 2D- и 3D-анимация или самые мощные инструменты иллюстрирования. Все это в удобном 100% онлайн-формате и с использованием лучших учебных ресурсов для обеспечения оптимального обучения.



““

Воспользуйтесь этой возможностью и получите специализацию в области иллюстрации и мультимедийного дизайна, открыв двери в лучшие компании индустрии видеоигр”

Мультимедийный дизайн и иллюстрация являются ключевыми элементами при создании видеоигр, поскольку они вносят значительный вклад в их визуальную привлекательность и игровой опыт. Сегодня видеоигры — это постоянно развивающаяся и растущая индустрия, и мультимедийным дизайнерам и иллюстраторам отводится ключевая роль в создании инновационных и интересных продуктов, которые привлекают аудиторию и удерживают ее внимание. Чтобы дизайн был эффективным и оправдывал ожидания аудитории, необходимо постоянно следить за новейшими технологиями и программным обеспечением.

Профессиональная магистерская специализация в области иллюстрации и мультимедийного дизайна — это программа продвинутого уровня, разработанная специально для тех, кто хочет получить специализацию в области дизайна видеоигр. Учебный план охватывает широкий спектр тем: от графического дизайна и 2D- и 3D-анимации до 3D-моделирования и дизайна телевизионной и кинопродукции. Студенты получают возможность приобрести передовые навыки и знания для создания инновационного мультимедийного дизайна, который сделает их видеоигры особенными. Кроме того, в программу включены модули по созданию персонажей, миров и применению визуальных эффектов и др.

Одним из главных преимуществ Профессиональной магистерской специализации в области иллюстрации и мультимедийного дизайна является то, что она проходит в 100% онлайн-формате, а это означает, что студенты могут проходить обучение в своем ритме, где бы и когда бы они ни пожелали. Студенты также получают доступ к учебным онлайн-ресурсам, таким как технические видеоматериалы, тематические исследования, теоретические и практические упражнения и многое другое.

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

- ♦ Разбор практических кейсов, представленных экспертами в области профессиональной иллюстрации и мультимедийного дизайна
- ♦ Наглядное, схематичное и исключительно практическое содержание курса предоставляет научную и практическую информацию по тем дисциплинам, которые необходимы для осуществления профессиональной деятельности
- ♦ Практические упражнения для самооценки, контроля и улучшения успеваемости
- ♦ 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 с выходом в интернет



Иллюстрация играет основополагающую роль в создании современных видеоигр: освоите основные инструменты в этой области благодаря Профессиональной магистерской специализации ТЕСН"

“

Развивайте все ваши таланты вместе с TECH и участвуйте в лучших аудиовизуальных проектах в качестве иллюстратора и мультимедийного дизайнера”

В преподавательский состав входят профессионалы в области дизайна, которые вносят свой опыт работы в эту программу, а также признанные специалисты из ведущих обществ и престижных университетов.

Мультимедийное содержание программы, разработанное с использованием новейших образовательных технологий, позволит специалисту пройти обучение с учетом ситуации и контекста, то есть в интерактивной среде, которая обеспечит погружение в учебный процесс, запрограммированный на обучение в реальных ситуациях.

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

Освойте новейшие методы и программное обеспечение в области дизайна видеоигр с помощью этой Профессиональной магистерской специализации.

Занимайтесь в удобном для вас темпе, без ограничений по времени, благодаря 100% онлайн-методологии от TECH.



02 Цели

Профессиональная магистерская специализация в области иллюстрации и мультимедийного дизайна направлена на то, чтобы помочь студентам достичь карьерных целей в индустрии видеоигр. Эта продвинутая программа позволяет овладеть навыками и приемами иллюстрации и мультимедийного дизайна, необходимыми для успешной работы в этой важной отрасли. Для достижения этой цели программа предлагает комплексную подготовку по созданию уникальных персонажей и миров для видеоигр, а также по важным аспектам 2D- и 3D-анимации, 3D-моделирования.





“

Записывайтесь и получайте специализацию в области дизайна и моделирования 3D-сценариев и предметов для аудиовизуальной продукции”



Общие цели

- ◆ Разработать полный проект мультимедийного дизайна
- ◆ Определить подходящие материалы для его разработки
- ◆ Определить 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

- ◆ Получить 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
- ◆ Использовать конвергентное и дивергентное мышление в процессах наблюдения, исследования, предположения, визуализации и исполнения
- ◆ Изучить культурное многообразие в контексте современных обществ
- ◆ Развить эстетическую восприимчивость 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
- ◆ Захватывать, применять и подготавливать цвет для использования в физических и виртуальных средствах массовой информации
- ◆ Приобрести способность выносить независимые суждения с помощью аргументов
- ◆ Уметь самостоятельно документировать, анализировать и интерпретировать документальные и литературные источники, руководствуясь собственными критериями

Модуль 3. Аудиовизуальный язык

- ◆ Научиться использовать информационные и коммуникационные технологии (ИКТ) в различных контекстах с критической, креативной и инновационной перспектив
- ◆ 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
- ◆ Научиться использовать информационные и коммуникационные технологии (ИКТ) в различных контекстах с критической, креативной и инновационной перспектив
- ◆ Понять взаимосвязь между технологиями и другими областями человеческого знания

Модуль 4. Моушн-дизайн

- ◆ Создавать анимацию с собственной индивидуальностью и стилем
- ◆ Создавать первую анимацию персонажа
- ◆ Изучить понятия времени и пространства для применения в коротких графических и визуальных проектах
- ◆ Изучить 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
- ◆ Изучить охват телевидения на протяжении истории и сегодня, имея в виду новые платформы, которые нарушают 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
- ♦ Изучить доступные средства для разработки 2D-анимации
- ♦ Связывать 2D и 3D рабочие среды для конкретных проектов
- ♦ Оптимизировать использование ресурсов для достижения новых запланированных целей
- ♦ Изучить и применять принципы пропорций в мультипликационном художественном изображении
- ♦ Изучить визуальный и композиционный язык при создании анимации

Модуль 7. Проекты анимации

- ♦ Изучить, что такое *стоп-моушн* и его значение в мире искусства и кино
- ♦ Изучить, 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

- ♦ Изучить основные характеристики систем 3D-представления
- ♦ Изучить моделирование, освещение и текстурирование 3D-объектов и окружения
- ♦ Применять основы, на которых базируются различные типы проекций, для моделирования трехмерных объектов
- ♦ Изучить 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
- ♦ Изучить 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 по ряду принципов рекламную кампанию, которая впоследствии будет анимирована
- ♦ Различать технические аспекты при работе в 2D- или 3D-анимации

Модуль 10. Цифровая фотография

- ♦ Захватывать, применять и подготавливать изображение для использования в различных средствах массовой информации
- ♦ Изучить основы фотографических и аудиовизуальных технологий
- ♦ Изучить язык и выразительные ресурсы фотографии и аудиовизуальных средств
- ♦ Изучить 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, оценить его выразительные качества

Модуль 11. Типографика

- ♦ Знать синтаксические принципы графического языка и применять его правила для ясного 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
- ◆ Изучить продвижение типографики в рекламе как платформы для связи человека с эмоциями, вызываемыми тем или иным 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. Иллюстрирование с помощью iPad

- ♦ Оценить iPad как ключевой инструмент в разработке иллюстраций в профессиональной сфере
- ♦ Углублять знания о работе приложения Procreate как холста для развития креативности и всех профессиональных приложений
- ♦ Знать традиционные техники рисования в Procreate и других визуальных стилях
- ♦ Разработать персонаж в стиле *cartoon* и определить *сториборд*
- ♦ Изучить другие инструменты рисования, доступные для iPad, в качестве профессиональных иллюстраторов

Модуль 15. Применение цифрового нарратива в иллюстрации

- ♦ Знать цифровой нарратив для возможности его применения в области иллюстрации
- ♦ Определять киберкультуру как основополагающую часть цифрового искусства
- ♦ Управлять нарративом 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 оценивать *сторителлинг* в развитии персонажа

Модуль 16. Редакционная иллюстрация

- ♦ Способствовать развитию графической креативности, ориентированной 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
- ♦ Изучить использование журналов, брошюр и других носителей информации в качестве средства иллюстрирования композиций
- ♦ Выделить графический роман и детскую иллюстрацию как одни из дисциплин, наиболее проработанных и оцененных 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
- ♦ Изучить визуальные и повествовательные мотивы в жанре комиксов о супергероях, а также в жанре фэнтези или приключения
- ♦ Проанализировать азиатские комиксы с формальным изучением манги как развлекательного издательского продукта 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 окрашивание 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 модой
- ♦ Знать технические аспекты, имеющие особое значение, такие как изготовление выкройки или тиснение, связывая их процессы с самой иллюстрацией



Модуль 20. Техники и процессы в иллюстрировании

- ♦ Изучать применение классической эстетики XX века в новых иллюстративных проектах, объединяющих цифровые и аналоговые технологии
- ♦ Проанализировать плакатное искусство как движущую силу великих иллюстраторов и отражение их художественной траектории
- ♦ 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

“

С этой Профессиональной магистерской специализацией вы овладеете техниками анимации и постпродакшна, которые позволят вам выделиться в конкурентном секторе видеоигр”

03

Компетенции

Студенты этой Профессиональной магистерской специализации приобретут передовые навыки в создании персонажей, сценариев и всевозможных объектов и элементов для видеоигр. Кроме того, они смогут глубоко изучить средства анимации и 3D-моделирования, что подготовит их к немедленной работе в любой компании этого сектора. Они также научатся использовать специализированное программное обеспечение и цифровые технологии рисования и дизайна для разработки высококачественных проектов.





“

Благодаря навыкам в области графического дизайна, 3D-анимации и арт-руководства, которые вы приобретете в рамках этой программы, вы станете ведущим профессионалом в аудиовизуальной индустрии”



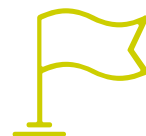
Общие профессиональные навыки

- ◆ 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 *картун* до моды или кино
- ◆ Осваивать профессиональную иллюстрацию с позиций современного цифрового подхода
- ◆ Применять самые передовые методы иллюстрирования для оптимизации проектов и процессов



Эта программа позволит вам разрабатывать инновационные мультимедийные проекты привлекательные для любого типа клиентов"





Профессиональные навыки

- ◆ Описать характеристики и влияние аудиовизуальной культуры
- ◆ Работать с цветами в их графическом применении
- ◆ Использовать аудиовизуальный язык (или языки)
- ◆ Создавать анимацию графики
- ◆ Создавать 2D-анимацию
- ◆ Разработать анимационный проект
- ◆ Создать 3D-моделирование
- ◆ Уметь работать с цифровой фотографией во всех ее аспектах
- ◆ Эффективно использовать различные шрифты
- ◆ Корректно управлять цветом в Adobe Photoshop и Adobe Illustrator
- ◆ Создать 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
- ◆ Создать проект иллюстрированного альбома, грамотно расписав этапы его выполнения и цели его создания

04

Структура и содержание

Данная программа предназначена для приобретения студентами передовых навыков использования дизайнерских инструментов и мультимедийного программного обеспечения, а также создания визуального контента для различных платформ и цифровых средств информации. Учебная программа охватывает широкий круг вопросов, начиная с теории графического дизайна и заканчивая 2D- и 3D-анимацией, 3D-моделированием, дизайном видеоигр и разработкой мультимедийных проектов. Студенты также получают знания в области цифрового маркетинга и создания интерактивного контента, что позволит им занять достойное место на современном конкурентном рынке труда.



“

Методика Relearning TECH – это система обучения, на основе которой разработана данная программа, которая позволит вам учиться практическим и вовлеченным способом”

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 аргументативных дискурсов
 - 1.1.4. Культура симулякров
- 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. Учимся 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. *Видеомэппинг*
 - 1.6.4. *VJ-системы*

- 1.7. Интертекстуальность как креативная стратегия
 - 1.7.1. Что такое интертекстуальность?
 - 1.7.2. Цитата
 - 1.7.3. Аллюзия
 - 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. Взлет документального кино
 - 1.10.1. Документальная лента
 - 1.10.2. Стратегии объективизма
 - 1.10.3. Появление поддельной документалистики
 - 1.10.4. *Найденные кадры*

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 значение
 - 2.3.4. Эмоциональный маркетинг. Бремя цвета
- 2.4. Теория цвета
 - 2.4.1. Научная теория. Исаак Ньютон
 - 2.4.2. Теория цвета Гете
 - 2.4.3. Присоединение к теории цвета Гете
 - 2.4.4. Психология цвета по мнению Евы Хеллер
- 2.5. Требование классификации цветов
 - 2.5.1. Двойной конус Гильермо Оствальда
 - 2.5.2. Твердое 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. Режим CMYK
 - 2.7.2. Аддитивная модель. Режим RGB
 - 2.7.3. Модель HSB
 - 2.7.4. Система Pantone. Пантонера

- 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, коннотации отсутствия цвета
- 2.9. Цвет в дизайнерском проекте
 - 2.9.1. Поп-арт. Цвет культур
 - 2.9.2. Креативность 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. Что мы должны иметь в виду

Модуль 3. Аудиовизуальный язык

- 3.1. Аудиовизуальный язык
 - 3.1.1. Определение и структура
 - 3.1.2. Функции аудиовизуального языка
 - 3.1.3. Символы в аудиовизуальном языке
 - 3.1.4. История, последовательность, сцена, кадр и выстрел
- 3.2. Камера и звук
 - 3.2.1. Основные понятия
 - 3.2.2. Цели фотокамер
 - 3.2.3. Важность звука
 - 3.2.4. Дополнительные материалы
- 3.3. Композиция кадра
 - 3.3.1. Восприятие обрамления
 - 3.3.2. Теория гештальта
 - 3.3.3. Принципы композиции
 - 3.3.4. Освещение
 - 3.3.5. Оценка тональности

- 3.4. Пространство
 - 3.4.1. Кинопространство
 - 3.4.2. На поле и вне его
 - 3.4.3. Типология пространств
 - 3.4.4. Непосещаемые места
- 3.5. Время
 - 3.5.1. Кинематографическое время
 - 3.5.2. Чувство непрерывности
 - 3.5.3. Темпоральные 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. Аксессуары
- 3.8. Грамматика кинематографа
 - 3.8.1. Аудиовизуальный процесс. Шкала
 - 3.8.2. Плоскость
 - 3.8.3. Типология планов
 - 3.8.4. Типы планов в зависимости от угла
- 3.9. Драматизация аргументации
 - 3.9.1. Структура сценария
 - 3.9.2. История, сюжет и стиль
 - 3.9.3. Парадигма Сид-Филд
 - 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. Анагнорисис

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. Графический дизайн*
 - 4.2.4. *Референсы*
- 4.3. Дизайн персонажей на протяжении всей истории
 - 4.3.1. 20-е годы: *"Резиновый шланг"*
 - 4.3.2. 40-е годы *Престон Блэр*
 - 4.3.3. 50 и 60-е годы *subism 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. Расчет времени (Timing)
- 4.5. Проект: анимация персонажей
 - 4.5.1. Генерация идей
 - 4.5.2. *Сториборд*
 - 4.5.3. *Первый этап в разработке персонажа*
 - 4.5.4. *Второй этап разработки персонажа*
- 4.6. Проект: разработка макетов
 - 4.6.1. Что мы подразумеваем под макетом понятием *макет*?
 - 4.6.2. Первые шаги в разработке *макетов*
 - 4.6.3. *Консолидация лейаутов*
 - 4.6.4. *Создание анимации*

- 4.7. Проект: разработка визуального персонажа
 - 4.7.1. Развитие визуального персонажа
 - 4.7.2. Развитие визуального фонда
 - 4.7.3. Визуальная разработка дополнительных элементов
 - 4.7.4. Исправления и корректировки
- 4.8. Проект: разработка сцен
 - 4.8.1. Конкретизация эскизов
 - 4.8.2. *Стайлфреймы*
 - 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. С учетом выражений лица
 - 4.10.3. Анимация действий
 - 4.10.4. Анимация ходьбы
 - 4.10.5. Представление 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 эффекты
 - 5.2.3. Эффекты на ответную реакцию
 - 5.2.4. Эффекты на поведение

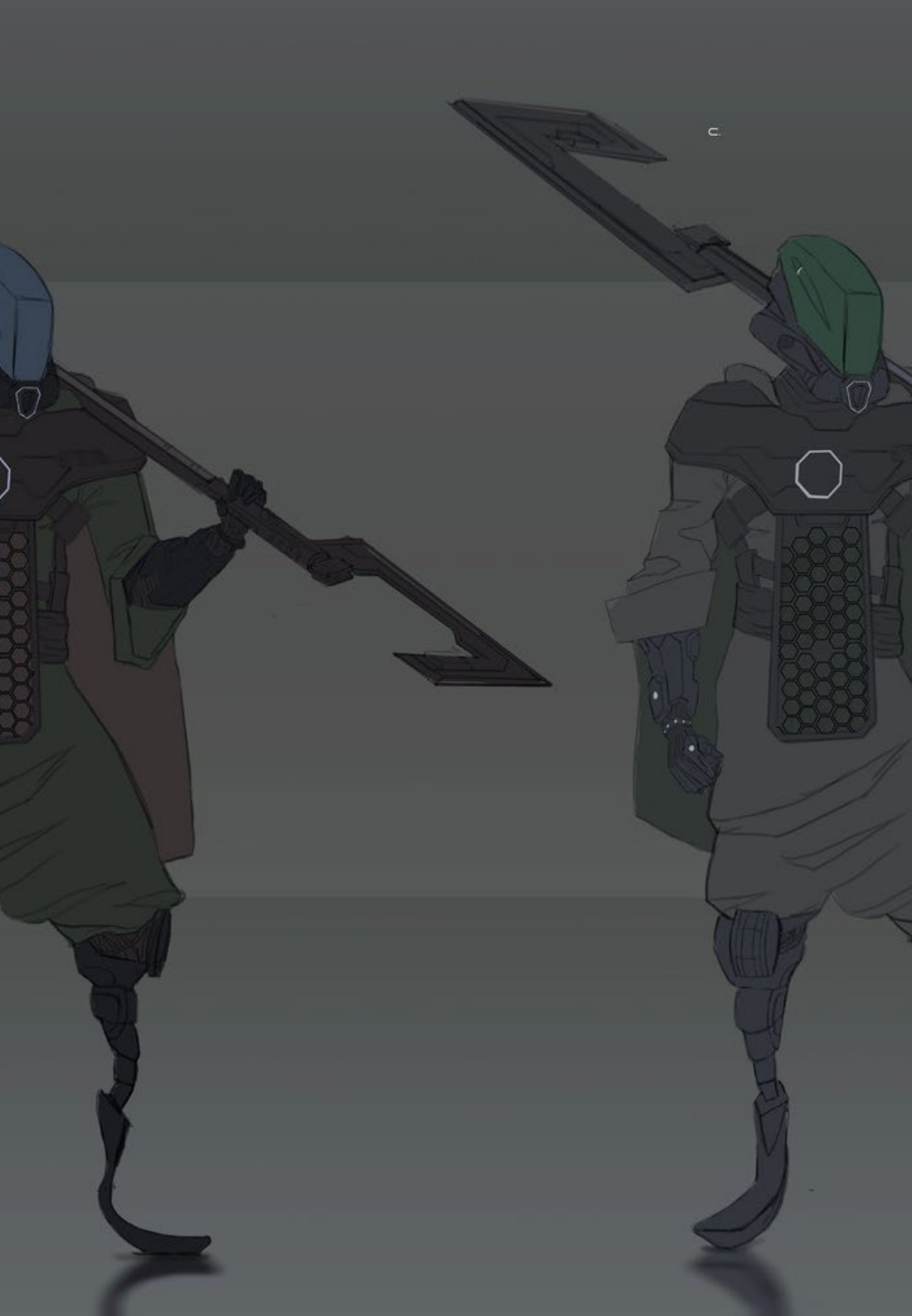
- 5.3. Телевидение и потребление
 - 5.3.1. Потребление телевизионной рекламы
 - 5.3.2. Меры по критическому потреблению
 - 5.3.3. Ассоциации телезрителей
 - 5.3.4. Новые платформы в телевизионном потреблении
- 5.4. Телевизионная идентичность
 - 5.4.1. Говоря о телевизионной идентичности
 - 5.4.2. Функции идентичности в телевизионной среде
 - 5.4.3. *ТВ-брендинг*
 - 5.4.4. *Графические примеры*
- 5.5. Характеристики дизайна для дисплея
 - 5.5.1. Общие технические характеристики
 - 5.5.2. Зона безопасности
 - 5.5.3. Оптимизация
 - 5.5.4. Соображения в текстах
 - 5.5.5. Изображение и графика
- 5.6. Adobe After Effects: знакомство с интерфейсом
 - 5.6.1. Для чего нужна эта 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. *Скоростные кривые*
- 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 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 анимация 2D?
 - 6.1.2. Происхождение и эволюция 2D
 - 6.1.3. Традиционная анимация
 - 6.1.4. Проекты, выполненные в 2D
- 6.2. Принципы анимации I
 - 6.2.1. Контекст
 - 6.2.2. Сжатие и растяжение
 - 6.2.3. Подготовка к действию или к движению
 - 6.2.4. Сценичность
- 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
 - 6.4.2. Преувеличение
 - 6.4.3. Ясный рисунок
 - 6.4.4. Привлекательность





- 6.5. Цифровая анимация
 - 6.5.1. Цифровая анимация клавиш и интерполяция
 - 6.5.2. Мультипликационная анимация 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 промежуточное звено
- 6.7. Анимационные короткометражные фильмы в 2D. Референсы
 - 6.7.1. Бумажный человек (Paperman)
 - 6.7.2. Утренний ковбой (Morning cowboy)
 - 6.7.3. Моя луна (My moon)
 - 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. Render
 - 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-моушном* и мультипликацией
 - 7.1.3. Использование *стоп-моушна* и его принципы
 - 7.1.4. Виды *стоп-моушна*
- 7.2. Исторический контекст
 - 7.2.1. Начало *стоп-моушна*
 - 7.2.2. *Стоп-моушн* как техника визуальных эффектов
 - 7.2.3. Эволюция *стоп-моушна*
 - 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-моушна*
 - 7.3.4. *Студия stop motion* для мобильных устройств
- 7.4. Технические аспекты *стоп-моушна*
 - 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: создание описания персонажа

- 7.7. Создание кукол с эффектом *стоп-моушн*
 - 7.7.1. Рассказывание историй с помощью марионеток
 - 7.7.2. Грант характеристик
 - 7.7.3. Материалы
 - 7.7.4. Визуальные референсы
- 7.8. Создание сценариев
 - 7.8.1. Сценография
 - 7.8.2. Важность хорошей сценария
 - 7.8.3. Разграничение бюджета
 - 7.8.4. Визуальные референсы
- 7.9. Анимация со *стоп-моушн*
 - 7.9.1. Анимация объектов
 - 7.9.2. Анимация с вырезанием
 - 7.9.3. Силуэты
 - 7.9.4. Театр теней
- 7.10. Проект со *стоп-моушн*
 - 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 вместимость
 - 8.1.3. Типы программного обеспечения для работы с 3D-моделированием
 - 8.1.4. Проекты по моделированию. Ссылки
- 8.2. Инфографика 3D
 - 8.2.1. Что такое 3D-инфографика?
 - 8.2.2. Типы. Визуальные референсы
 - 8.2.3. 3D инфографика в архитектуре
 - 8.2.4. Виды инфографики 3D

- 8.3. Введение в Blender
 - 8.3.1. Знакомство с интерфейсом
 - 8.3.2. Панели и перспективы
 - 8.3.3. Рендеринг
 - 8.3.4. Практика I: создание рендеринга
- 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: копирование элемента в соответствии с представлениями
 - 8.7.2. Модель 2: моделирование органического элемента
 - 8.7.3. Модель 3: объект со стеклянной поверхностью
 - 8.7.4. Модель 4: светопропускающий 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*. 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. Подъем плоскости в Blender
 - 8.9.4. Применение 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 завершенные 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 сториборд
 - 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-анимации
 - 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-анимации с помощью 2D-анимации
 - 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: темная камера
 - 10.1.2. Фиксация изображения. Вехи: дагерротип и калотип
 - 10.1.3. Камера с отверстием
 - 10.1.4. Фотоснимок. Kodak и популяризация фотосъемки
- 10.2. Принципы цифровой фотографии
 - 10.2.1. Уличная фотография: фотография как социальное зеркало
 - 10.2.2. Основы цифровой обработки изображений
 - 10.2.3. JPG и RAW
 - 10.2.4. 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. Аксессуары для манипулирования светом
 - 10.4.6. Фоны Коммерческие инструменты
- 10.5. Flash
 - 10.5.1. Основные функции flash
 - 10.5.2. Типы flash
 - 10.5.3. Вспышка факела
 - 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 фотопроjekt
 - 10.10.1. Референтные авторы в современном фототворчестве
 - 10.10.2. Портфолио фотографа
 - 10.10.3. Референсы на визуальное портфолио
 - 10.10.4. Создайте свой портфель результатов

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 *леттерингом*
- 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 типографии
 - 11.3.1. Печатный станок, новая эра. Ранние типографы
 - 11.3.2. Промышленная революция: литография
 - 11.3.3. Модернизм: зарождение коммерческой типографии
 - 11.3.4. Авангардисты
 - 11.3.5. Межвоенный период
- 11.4. Роль школ дизайна в типографии
 - 11.4.1. Баухаус
 - 11.4.2. Герберт Байер
 - 11.4.3. Гештальтпсихология
 - 11.4.4. Швейцарская школа
- 11.5. Актуальная типографика
 - 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 маленькие прописные буквы
 - 11.6.5. Разница между типографией, шрифтом и семейством шрифтов
 - 11.6.6. Филе, 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 шрифтов
 - 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 типографика: 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. Квадрат в типографике
 - 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 с типографикой
 - 12.9.3. Эффекты и технические аспекты
 - 12.9.4. Эстетические образцы
- 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. Окрашивание и выделение
 - 13.4.4. Завершающие штрихи
- 13.5. Смешанная техника в Photoshop
 - 13.5.1. Эстетика коллажа
 - 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. Дизайн декораций
 - 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 использованием 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 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 сториборд в программе Procreate
 - 14.9.1. Как задать сториборд
 - 14.9.2. Фаза и элементы сториборда
 - 14.9.3. Анимация и сториборд
- 14.10. Применение цифрового нарратива в иллюстрации
 - 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. Приложения для создания профессиональных иллюстраций на iPad

Модуль 15. Применение цифрового повествования в иллюстрации

- 15.1. Как перевести цифровой нарратив в иллюстрацию?
 - 15.1.1. Цифровой нарратив
 - 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. Вытеснить текст
 - 15.5.2. Графическое выражение
 - 15.5.3. Рисовать с учетом дискурса
 - 15.5.4. Детский рисунок как парадигма
- 15.6. Цифровой нарратив как образовательный ресурс
 - 15.6.1. Развитие нарратива
 - 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 нарратива для улучшения визуального восприятия
 - 15.9.1. Визуальный нарратив
 - 15.9.2. Гармония и контраст
 - 15.9.3. Связь с историей
 - 15.9.4. Визуальные аллегории
- 15.10. Нарративная визуальная идентичность 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. Размышления о средстве
 - 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. Креативная 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. Креативные 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. Предпечатная подготовка
 - 16.10.2. Проверки и сравнение
 - 16.10.3. Краски и цветопередача
 - 16.10.4. Моделирование традиционной техники на бумаге

Модуль 17. Профессиональная иллюстрация, ориентированная на комикс

- 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. Постановка целей
 - 17.10.2. Сюжет, который необходимо разработать
 - 17.10.3. Персонажи и исполнители
 - 17.10.4. Дизайн декораций
 - 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. Рисование 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-проектировании
 - 18.8.2. Обеспечить большую степень 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. Креативные техники с акцентом на моду
 - 19.3.1. Искусство в креативном 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 ориентиры в сфере моде
 - 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 дизайна
 - 19.6.2. Производство в сфере моды
 - 19.6.3. Техника печати
- 19.7. Иллюстрация на носителях
 - 19.7.1. Иллюстрация на сложных носителях
 - 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. Мода 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 выкроек
 - 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. Ретро-упаковка 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 проектированию 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 дополнения
- 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. Окончательное художественное оформление и доработка



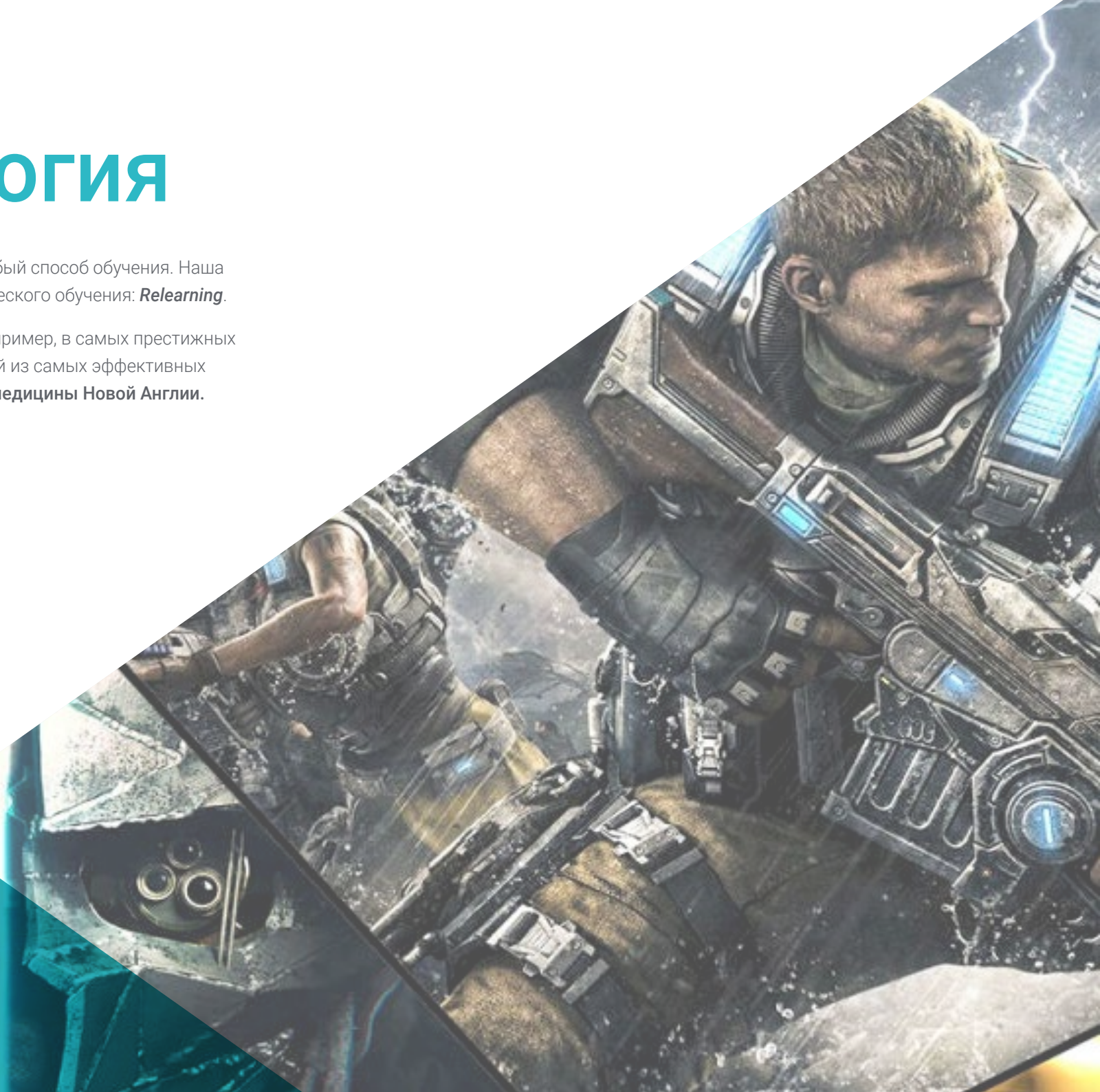
Эта Профессиональная магистерская специализация сочетает в себе 100% онлайн-методику обучения, которая адаптируется к вашим личным обстоятельствам, с самым передовым учебным планом в области иллюстрации и мультимедийного дизайна"

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.



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

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 в лучших бизнес-школах мира на протяжении всего времени их существования. 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 4 лет обучения, студенты будут сталкиваться с многочисленными реальными случаями из жизни. Им придется интегрировать все свои знания, исследовать, аргументировать и защищать свои идеи и решения.

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 650000 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:



Учебный материал

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.



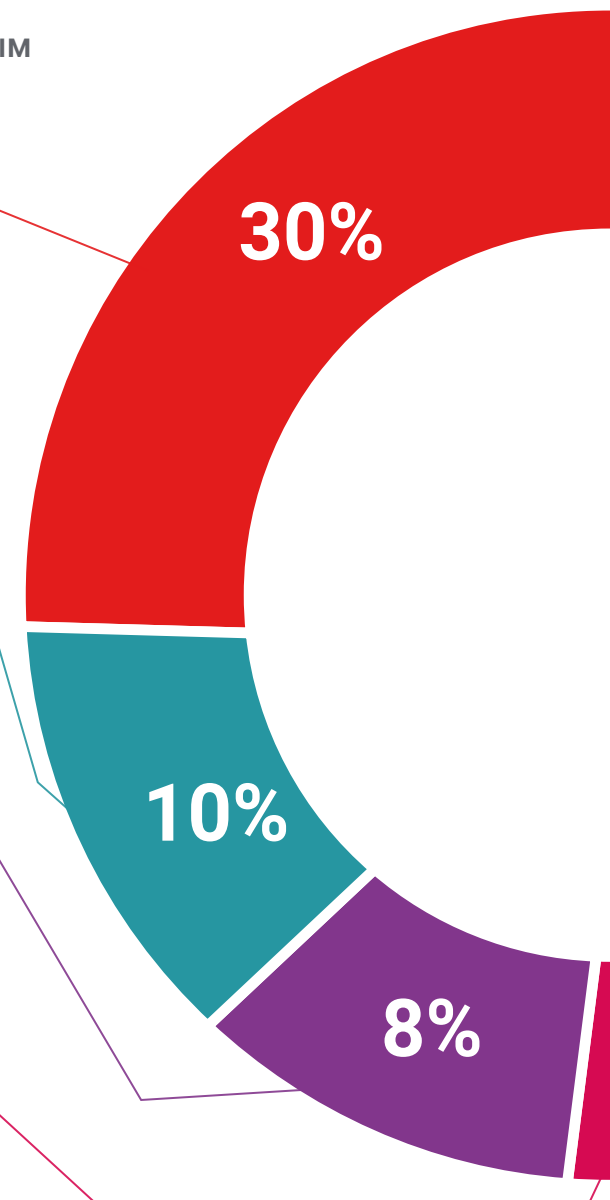
Практика навыков и компетенций

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 об окончании Специализированной магистратуры, выдаваемого ТЕСН Технологическим университетом.



“

После успешного завершения этой программы вы получите диплом ТЕСН без хлопот, связанных с поездками и оформлением документов”

Данная **Профессиональной магистерской специализации в области иллюстрации и мультимедийного дизайна** содержит самую полную и современную программу на рынке.

После прохождения аттестации студент получит по почте* с подтверждением получения соответствующий диплом **Специализированной магистратуры**, выданный **TECH Технологическим университетом**.

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

Диплом: **Профессиональной магистерской специализации в области иллюстрации и мультимедийного дизайна**

Формат: **онлайн**

Продолжительность: **24 месяцев**



*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
Персональное внимание Инновации
Знания Настоящее Качество
Веб обучение
Развитие Институты
Виртуальный класс

tech технологический
университет

Профессиональная магистерская
специализация

Иллюстрация и мультимедийный
дизайн

- » Формат: онлайн
- » Продолжительность: 24 месяцев
- » Учебное заведение: TECH Технологический университет
- » Расписание: по своему усмотрению
- » Экзамены: онлайн

Профессиональная магистерская специализация

Иллюстрация и мультимедийный дизайн

