

# Специализированная магистратура Профессиональная иллюстрация





**tech** технологический  
университет

## Специализированная магистратура

### Профессиональная иллюстрация

- » Формат: онлайн
- » Продолжительность: 12 месяцев
- » Учебное заведение: TECH Технологический университет
- » Расписание: по своему усмотрению
- » Экзамены: онлайн

Веб-доступ: [www.techitute.com/ru/design/professional-master-degree/master-professional-illustration](http://www.techitute.com/ru/design/professional-master-degree/master-professional-illustration)

# Оглавление

01

Презентация

---

стр. 4

02

Цели

---

стр. 8

03

Компетенции

---

стр. 14

04

Структура и содержание

---

стр. 18

05

Методология

---

стр. 28

06

Квалификация

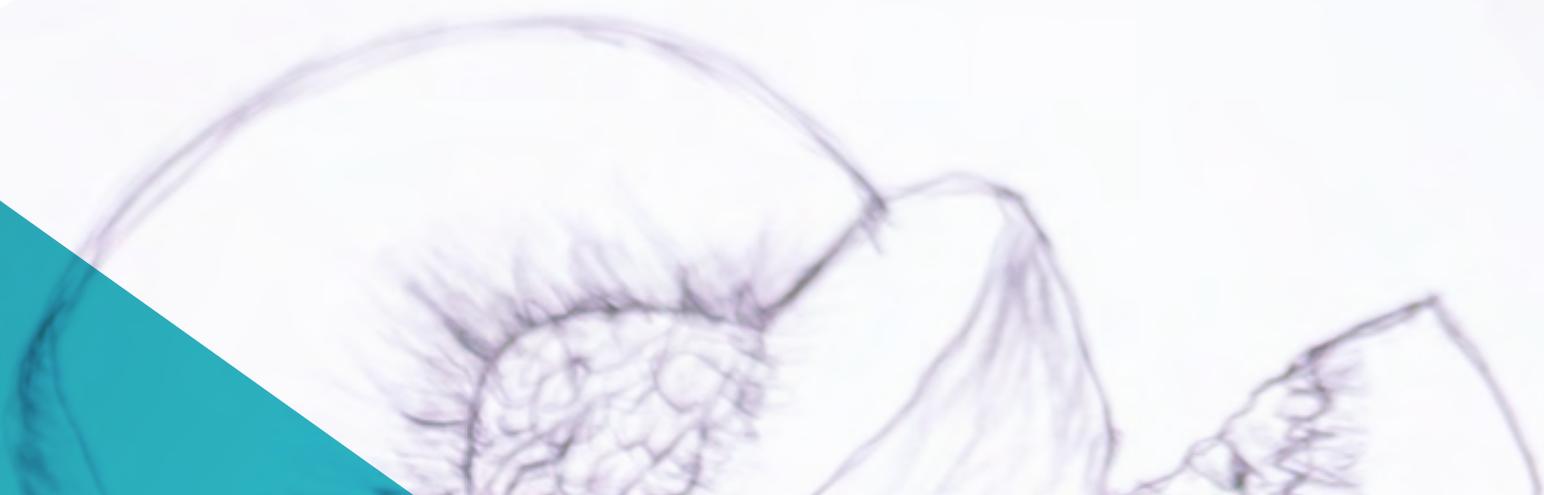
---

стр. 36

# 01

# Презентация

Рост новых технологий привел к трансформации всех секторов и отраслей промышленности, в том числе и области графики и иллюстрации. Сегодня, как никогда ранее, публика потребляет огромное количество аудиовизуального контента как на цифровых *стриминговых* платформах, так и в комиксах, публикациях, рекламе и видеоиграх. Во всех них работа профессионального иллюстратора абсолютно необходима, поскольку именно он отвечает за придание формы и цвета творческим идеям других команд, являясь незаменимым связующим звеном между планированием и реализацией любого продукта или кампании. Поскольку этот сектор постоянно развивается и нуждается в высококвалифицированных специалистах, ТЕСН Технологический университет разработал эту программу, которая объединяет новейшие знания в таких областях, как *леттеринг*, пакет Adobe, цифровое повествование или различные передовые техники и процедуры. И все это в 100% онлайн-формате, доступном и удобном, без очных занятий и фиксированного расписания, что обеспечивает максимальную гибкость.



“

*Направьте свою карьеру в самые востребованные дизайнерские студии, досконально освоив Adobe Photoshop, Illustrator и Procreate, что позволит вам справиться с любым проектом”*

Постоянное развитие таких инструментов, как Adobe Photoshop, Illustrator или Procreate, а также головокружительный темп развития таких индустрий, как мода или комиксы, означает, что современные иллюстраторы должны быть в курсе тенденций, стилей, техник и всех видов знаний, которые помогут им в их повседневной работе.

В условиях жесткой конкуренции на рынке труда иллюстратору недостаточно иметь средние знания об используемом программном и аппаратном обеспечении, он также должен специализироваться в наиболее быстро развивающихся областях, таких как иллюстрация, реклама или издательское дело. Таким образом, вы сможете сфокусировать свой профессиональный профиль на таких позициях, как иллюстратор комиксов и манги, графический дизайнер для видеоигр, художник для киноиндустрии или создатель произведений и креативов для рекламных кампаний, среди многих других перспектив работы, которые открывает профессиональная иллюстрация.

Чтобы ответить на этот спрос на специализацию и обновление художественных знаний, TESH Технологический университет создал исчерпывающую программу, которая охватывает все: от иллюстрации с помощью iPad и пакета Adobe до конкретных техник и проектов в самых важных секторах. Таким образом, дизайнер займется *видеомэппингом*, *леттерингом*, вывесками и UX-проектами. Этому будет способствовать обширное мультимедийное содержание, включающее подробные видеоматериалы, смоделированные сценарии, чтение на размышление и другие полезные ресурсы по каждой из рассматриваемых тем. Уникальная возможность поднять карьеру дизайнера в области профессиональной иллюстрации, пройдя Специализированную магистратуру, которая предоставит все ключи и технические детали для этого. Полностью онлайн-программа дает специалистам в области дизайна возможность гибко адаптировать всю учебную нагрузку к своим интересам, что позволяет им совмещать прохождение обучения с выполнением более сложных обязанностей. Одним словом, это идеальный вариант для продолжения личного и профессионального роста без необходимости отказываться от своих обязательств.

Данная **Специализированная магистратура в области профессиональной иллюстрации** содержит самую полную и современную образовательную программу на рынке. Основными особенностями обучения являются:

- ◆ Разбор практических кейсов, представленных экспертами в области профессиональной иллюстрации
- ◆ Наглядное, схематичное и исключительно практическое содержание курса предоставляет практическую информацию по тем дисциплинам, которые необходимы для осуществления профессиональной деятельности
- ◆ Практические упражнения для самооценки, контроля и улучшения успеваемости
- ◆ Особое внимание уделяется инновационным методологиям
- ◆ 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



*Воспользуйтесь преимуществами абсолютно гибкого формата, который может быть адаптирован к вашим потребностям, и вы сами решаете, когда, где и как выполнять учебную нагрузку"*

“

*Вы укрепите свои навыки, когда дело дойдет до разработки типографики для кампании или создания целостного и впечатляющего визуального нарратива, что даст вам необходимый профессиональный толчок”*

В преподавательский состав программы входят профессионалы отрасли, признанные специалисты из ведущих сообществ и престижных университетов, которые привносят в обучение опыт своей работы.

Мультимедийное содержание программы, разработанное с использованием новейших образовательных технологий, позволит специалисту проходить обучение с учетом контекста и ситуации, т.е. в симулированной среде, обеспечивающей иммерсивный учебный процесс, запрограммированный на обучение в реальных ситуациях.

Структура этой программы основана на проблемно-ориентированном обучении, с помощью которого специалист должен попытаться разрешать различные ситуации из профессиональной практики, возникающие в течение учебного курса. В этом специалистам поможет инновационная интерактивная видеосистема, созданная признанными экспертами.

*Вы сможете получить доступ к виртуальному классу с любого устройства, имеющего подключение к Интернету, и сможете изучать и просматривать материалы, даже не отрываясь от своего смартфона.*

*Отточите свои навыки концепт-арта, чтобы создавать иллюстрации всех видов, будь то для 3D-моделирования, скульптуры или киноиндустрии.*



# 02

## Цели

В области профессиональной иллюстрации существует так много направлений и специализаций, что для достижения наибольшего успеха дизайнеру необходимо сосредоточиться на них в полной мере. По этой причине весь учебный план этой Специализированной магистратуры был разработан не только для того, чтобы дать вам самые важные знания, но и для достижения ряда поставленных целей, которые окажут реальное влияние на ваши перспективы трудоустройства и на вашу собственную методологию работы с различными иллюстративными проектами.



“

Академическая команда **TECH** разработала все содержание этой программы, чтобы адаптировать ее к реалиям рынка дизайна, чтобы вы могли специализироваться в самых важных областях иллюстрации”



## Общие цели

---

- ♦ 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

“

*Содержание этой программы превзойдет ваши самые смелые ожидания и даст вам толчок, необходимый для того, чтобы решительно занять свое место в секторе профессиональной иллюстрации”*





## Конкретные цели

---

### Модуль 1. 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 2. Иллюстрирование 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 персонаж в мультипликационном стиле и определить *раскадровку*
- ◆ Изучать другие инструменты рисования, доступные для iPad, как профессиональных иллюстраторов

### Модуль 3. 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 4. 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
- ◆ 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 5. 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 в 2D- или 3D-анимации

### Модуль 6. 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 7. 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 8. Иллюстрация и латтеринг

- ◆ Использовать особенность *латтеринга* 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, *латтерингом* 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 9. 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

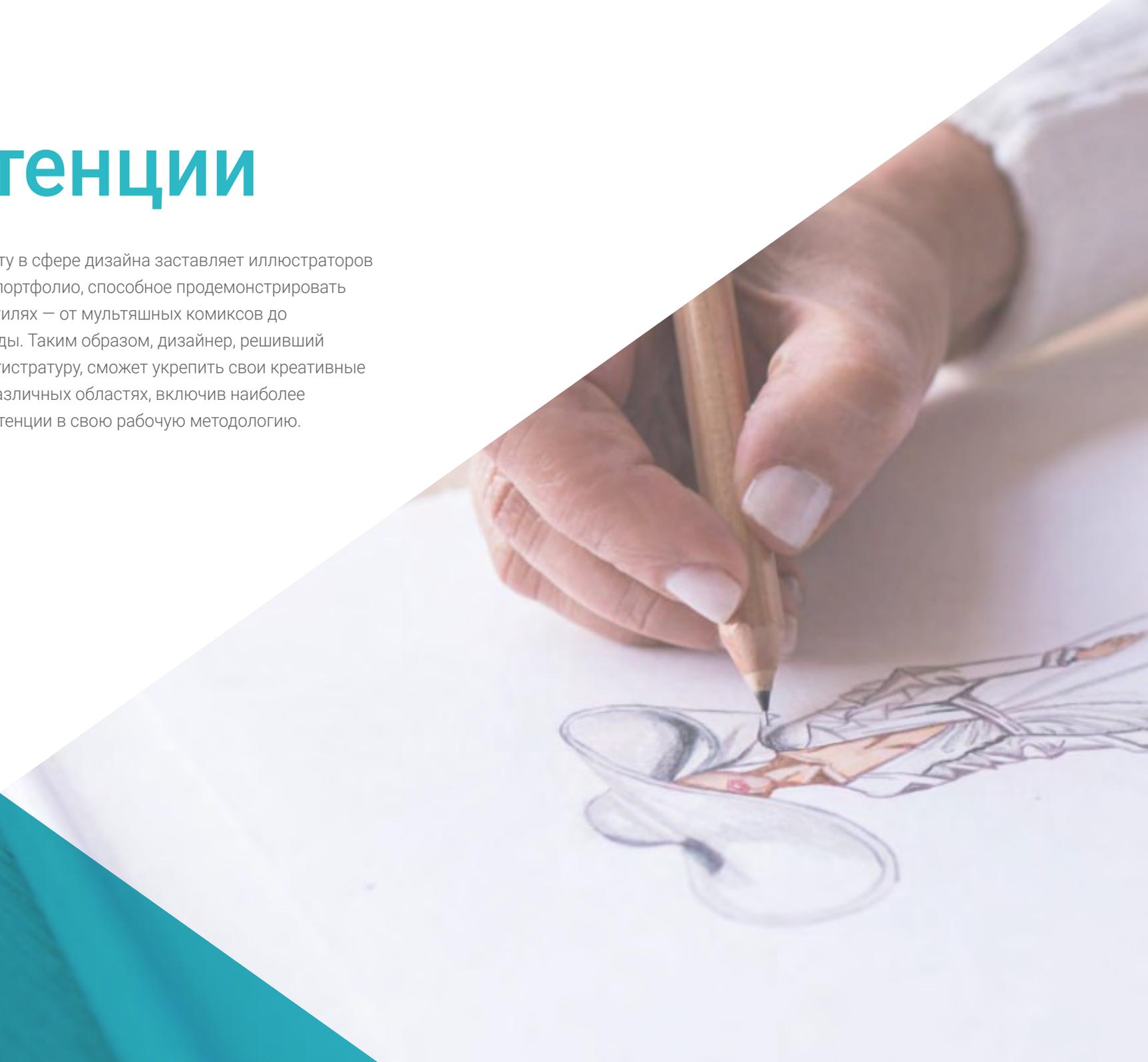
### Модуль 10. Техники и процессы в иллюстрировании

- ◆ 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 художественной 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

# 03

## Компетенции

Постоянная конкуренция за работу в сфере дизайна заставляет иллюстраторов иметь изысканное и отточенное портфолио, способное продемонстрировать их мастерство в самых разных стилях — от мультяшных комиксов до гиперреалистичного кино или моды. Таким образом, дизайнер, решивший пройти Специализированную магистратуру, сможет укрепить свои креативные и профессиональные навыки в различных областях, включив наиболее востребованные и ценные компетенции в свою рабочую методологию.



“

*Совершенствуйте свой рабочий процесс и адаптируйтесь к различным стилям, таким как мультипликация или леттеринг, благодаря этой Специализированной магистратуре в области профессиональной иллюстрации”*

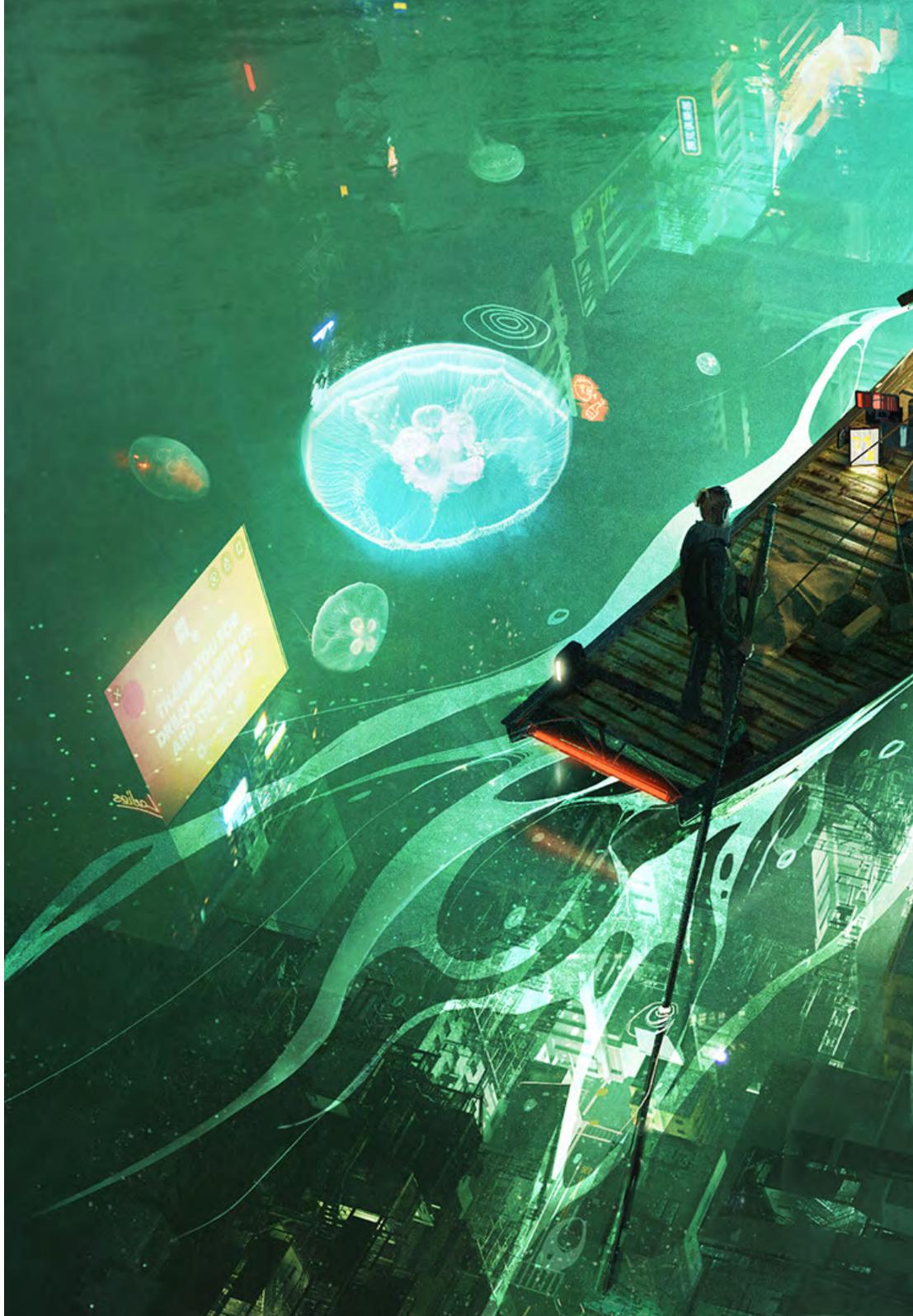


## Общие профессиональные навыки

- ◆ 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

“

*Приобретите профессиональные навыки, которые выделят вас как высококлассного профессионального иллюстратора, придав уникальное отличие вашему ценностному предложению”*





## Профессиональные навыки

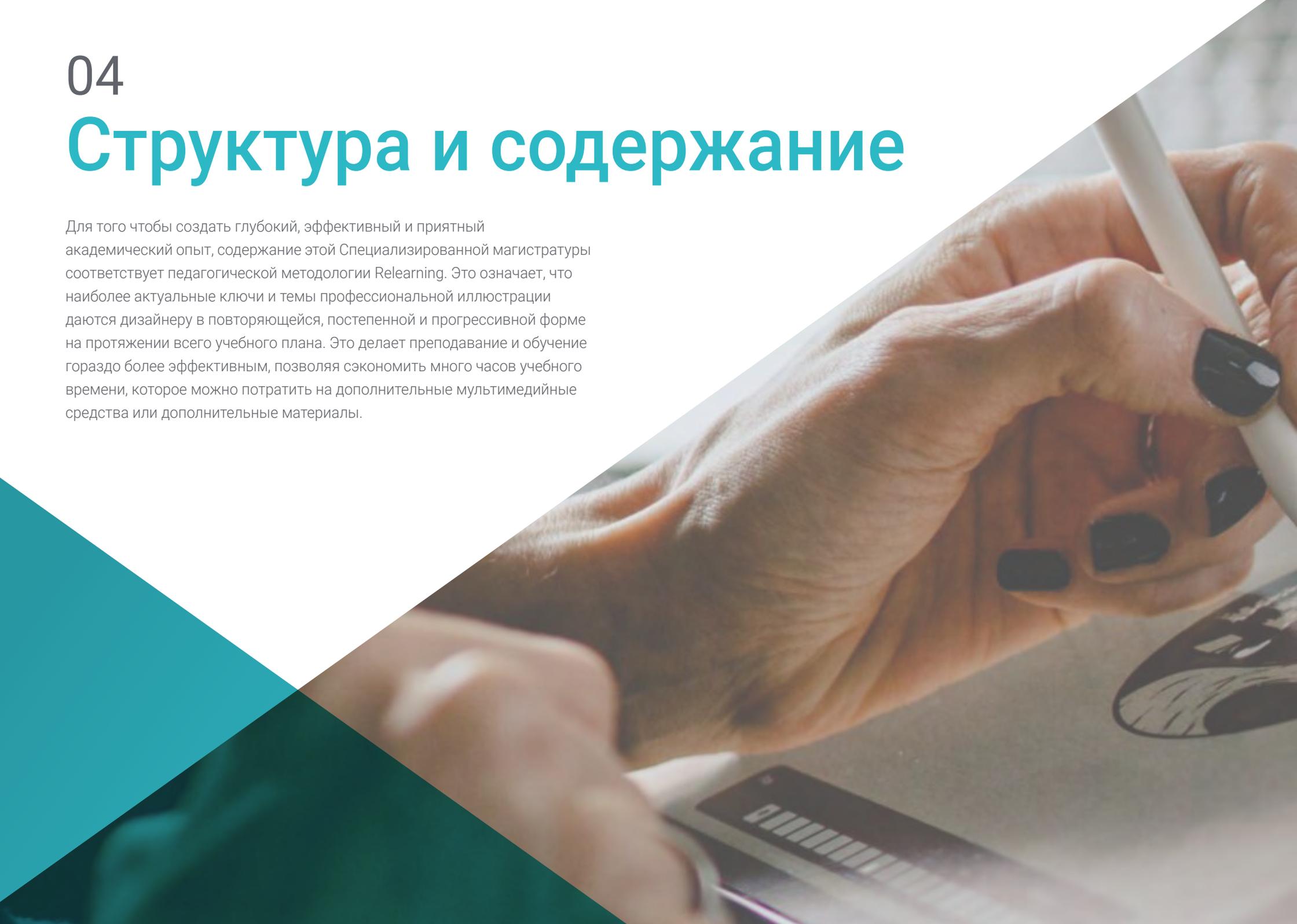
---

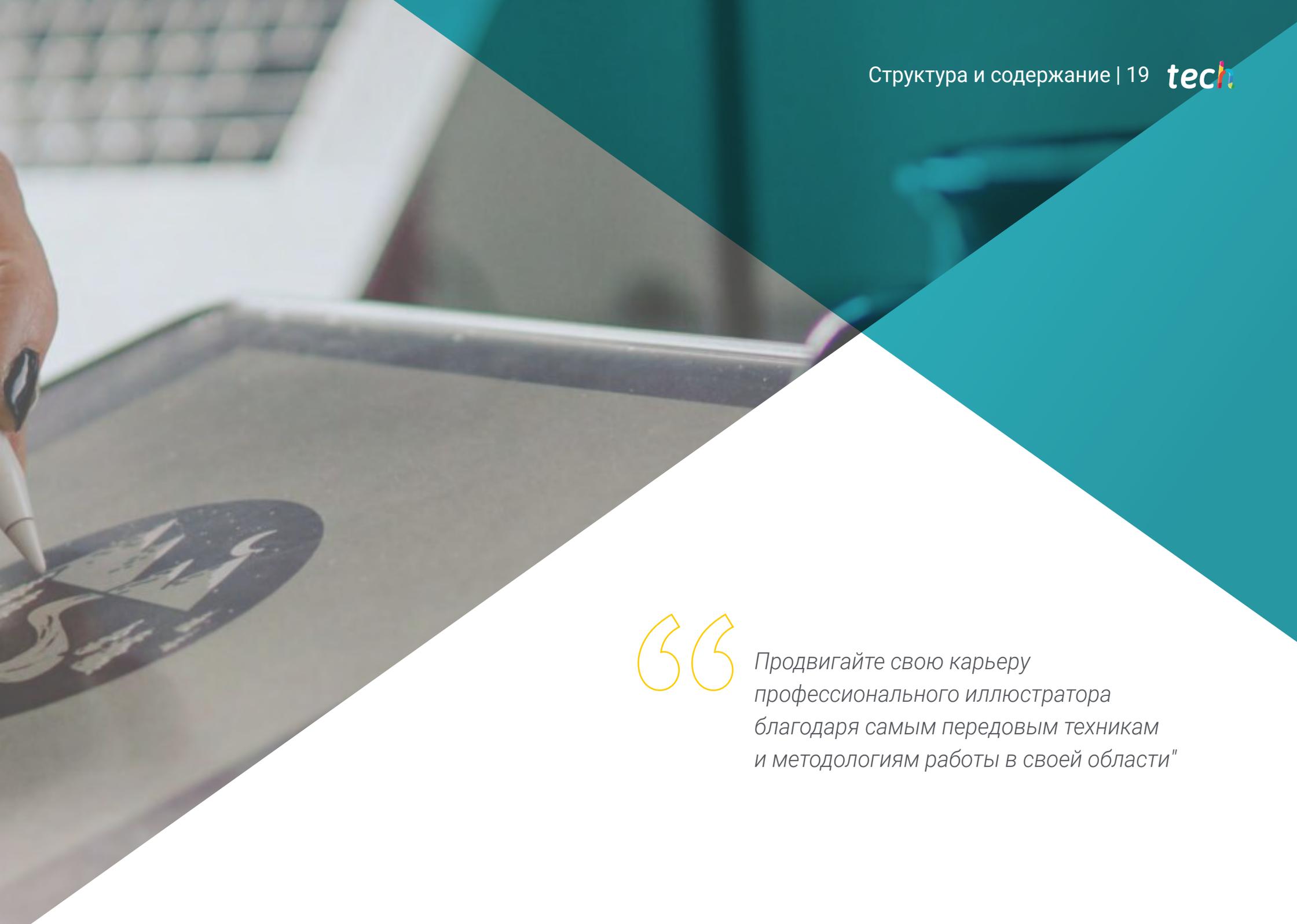
- ◆ Корректно управлять цветом в Adobe Photoshop и Adobe Illustrator
- ◆ Создавать иллюстрированный портрет в программе Procreate, управлять ее инструментами, кистями и цветной трассировкой
- ◆ Иллюстрировать, отказавшись от текста и повествования, опираясь исключительно на изображения
- ◆ Сопровождать 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

Для того чтобы создать глубокий, эффективный и приятный академический опыт, содержание этой Специализированной магистратуры соответствует педагогической методологии Relearning. Это означает, что наиболее актуальные ключи и темы профессиональной иллюстрации даются дизайнеру в повторяющейся, постепенной и прогрессивной форме на протяжении всего учебного плана. Это делает преподавание и обучение гораздо более эффективным, позволяя сэкономить много часов учебного времени, которое можно потратить на дополнительные мультимедийные средства или дополнительные материалы.





“

*Продвигайте свою карьеру профессионального иллюстратора благодаря самым передовым техникам и методологиям работы в своей области”*

## Модуль 1. Инструменты пакета Adobe

- 1.1. Разработка проектов с использованием Adobe Photoshop
  - 1.1.1. Photoshop как холст для создания иллюстраций
  - 1.1.2. Преимущества использования Photoshop для создания иллюстративных проектов
  - 1.1.3. Слои нашей иллюстрации
  - 1.1.4. Оптимальные форматы файлов и их экспорт
- 1.2. Улучшение кистей с помощью Photoshop
  - 1.2.1. Кисти, имеющиеся по умолчанию
  - 1.2.2. Установка кистей
  - 1.2.3. Доработка кистей
  - 1.2.4. Техники окрашивания с помощью наших кистей
- 1.3. Управление цветом в Photoshop
  - 1.3.1. Цветовой и визуальный балансы
  - 1.3.2. Контраст
  - 1.3.3. Свет и тень
  - 1.3.4. Композиционное единство
- 1.4. Дизайн персонажей с помощью Photoshop
  - 1.4.1. Эскиз и наброски
  - 1.4.2. Линейная доработка
  - 1.4.3. Окрашивание и выделение
  - 1.4.4. Завершающие штрихи
- 1.5. Смешанная техника в Photoshop
  - 1.5.1. Эстетика коллажа
  - 1.5.2. Объединение визуальных стилей
  - 1.5.3. Применение смешанных ресурсов
- 1.6. Дизайн проекта с помощью Adobe Illustrator
  - 1.6.1. Использование имеющихся ресурсов
  - 1.6.2. Визуальная организация в рабочем пространстве
  - 1.6.3. Создание прототипов и проверка
  - 1.6.4. Управление объемом и цветом

- 1.7. Векторная иллюстрация и текучесть в Illustrator
  - 1.7.1. Контроль оптимальных команд и действий
  - 1.7.2. Мыслить в векторной системе
  - 1.7.3. Геометрическая иллюстрация
- 1.8. Улучшение графики в Illustrator
  - 1.8.1. Создание шаблонов
  - 1.8.2. Текстуры
  - 1.8.3. Дизайн декораций
  - 1.8.4. Сложные действия
- 1.9. Анимация в Illustrator и After Effects
  - 1.9.1. Векторная анимация
  - 1.9.2. Необходимые инструменты для работы
  - 1.9.3. Непрерывность и развитие
  - 1.9.4. Экспорт и презентация файлов
- 1.10. Иллюстрация и фирменный стиль для новых средств массовой информации
  - 1.10.1. Иллюстрация как корпоративный визуальный образ
  - 1.10.2. Внедрение и определение визуальных ресурсов
  - 1.10.3. Разработка графического образа без логотипа
  - 1.10.4. Аудит графических средств массовой информации

## Модуль 2. Иллюстрирование с помощью iPad

- 2.1. Рисунок от руки
  - 2.1.1. Основные положения
  - 2.1.2. iPad как инструмент
  - 2.1.3. Формальные аспекты
  - 2.1.4. Интерфейс и техника
- 2.2. Графический редактор Procreate: креативные техники иллюстрирования
  - 2.2.1. Создать проект
  - 2.2.2. Форматы
  - 2.2.3. Управление инструментами
  - 2.2.4. Кисти

- 2.3. Procreate: иллюстрированный портрет
  - 2.3.1. Анализ
  - 2.3.2. Синтез
  - 2.3.3. Контур
  - 2.3.4. Заливка
- 2.4. Традиционные приемы работы с Procreate
  - 2.4.1. Традиционный рисунок на *планшете*
  - 2.4.2. Штриховка и трассировка
  - 2.4.3. Объем и разработка
  - 2.4.4. Пейзаж и реальность
- 2.5. Визуальные стили в программе Procreate
  - 2.5.1. Придумать стиль
  - 2.5.2. Траектории и ресурсы
  - 2.5.3. Комбинирование техник
- 2.6. Натуралистическая иллюстрация
  - 2.6.1. Пейзаж как среда
  - 2.6.2. Знание среды
  - 2.6.3. Свет как объем
  - 2.6.4. Строение пейзажа
- 2.7. Реалистичная иллюстрация
  - 2.7.1. Сложность реализма
  - 2.7.2. Фотографическое восприятие
  - 2.7.3. Построение реалистичной модели
- 2.8. Дизайн cartoon в программе Procreate
  - 2.8.1. Визуальные ссылки
  - 2.8.2. Анатомия и тело
  - 2.8.3. История персонажа
  - 2.8.4. Создание персонажа
- 2.9. Создание *раскадровки* в программе Procreate
  - 2.9.1. Как задать *раскадровку*
  - 2.9.2. Этапы и элементы *раскадровки*
  - 2.9.3. Анимация и *раскадровка*
- 2.10. Другие приложения для создания иллюстраций на iPad
  - 2.10.1. Почему важно сравнивать приложения?
  - 2.10.2. Векторная иллюстрация на iPad
  - 2.10.3. Растровая иллюстрация на iPad
  - 2.10.4. 3D-иллюстрация на iPad
  - 2.10.5. Приложения для создания профессиональных иллюстраций на iPad

### Модуль 3. Применение цифрового нарратива в иллюстрации

- 3.1. Как перевести цифровой нарратив в иллюстрацию?
  - 3.1.1. Цифровой нарратив
  - 3.1.2. Искусство рассказывать истории
  - 3.1.3. Доступные ресурсы
- 3.2. Киберкультура и цифровое искусство
  - 3.2.1. Киберкультура нового столетия
  - 3.2.2. Культура применительно к технологии
  - 3.2.3. Успешные иллюстраторы в цифровой среде
- 3.3. Повествовательная иллюстрация
  - 3.3.1. Рассказать историю
  - 3.3.2. Сценарий и доработка
  - 3.3.3. Непрерывность
  - 3.3.4. Другие элементы повествования
- 3.4. Иллюстрация и семиотика
  - 3.4.1. Семиология в области иллюстрации
  - 3.4.2. Символика как ресурс
  - 3.4.3. Синтаксис изображения
- 3.5. Графика, которая говорит сама за себя
  - 3.5.1. Вытеснить текст
  - 3.5.2. Графическое выражение
  - 3.5.3. Рисовать с учетом дискурса
  - 3.5.4. Детский рисунок как парадигма

- 3.6. Цифровой нарратив как образовательный ресурс
  - 3.6.1. Развитие нарратива
  - 3.6.2. Гипертекстовая среда
  - 3.6.3. Мультимедийная среда
- 3.7. Возможность сторителлинга
  - 3.7.1. Эффективное использование сторителлинга
  - 3.7.2. Управление дискурсом
  - 3.7.3. Дополнительные действия
  - 3.7.4. Применение нюансов
- 3.8. Основные тенденции в области иллюстрирования
  - 3.8.1. Успешные художники
  - 3.8.2. Визуальные стили, вошедшие в историю
  - 3.8.3. Копировать или создавать свой собственный стиль?
  - 3.8.4. Потенциальный потребительский спрос
- 3.9. Приемы нарратива для улучшения визуального восприятия
  - 3.9.1. Визуальный нарратив
  - 3.9.2. Гармония и контраст
  - 3.9.3. Связь с историей
  - 3.9.4. Визуальные аллегории
- 3.10. Нарративная визуальная идентичность персонажа
  - 3.10.1. Идентификация персонажа
  - 3.10.2. Поведение и жесты
  - 3.10.3. Автобиография
  - 3.10.4. Графический дискурс и проекционная поддержка

## Модуль 4. Редакционная иллюстрация

- 4.1. Размышления о средстве
  - 4.1.1. Редакционный дизайн и иллюстрация
  - 4.1.2. Доступные форматы
  - 4.1.3. Печать или экспорт в цифровом формате?
  - 4.1.4. Иерархия и текст
- 4.2. Литературное сопровождение
  - 4.2.1. Текст диктует графику
  - 4.2.2. Как можно проиллюстрировать прочитанное?
  - 4.2.3. Какая эстетика является наиболее подходящей?
- 4.3. Техники редакционной иллюстрации
  - 4.3.1. Редакционная техника
  - 4.3.2. Технические соображения
  - 4.3.3. За пределами изображения
- 4.4. Графический юмор
  - 4.4.1. Графические комиксы
  - 4.4.2. Юмор и иллюстрация
  - 4.4.3. Высказывание и критика
  - 4.4.4. Средства и ресурсы
- 4.5. Взаимосвязь между текстом и изображением
  - 4.5.1. Типографика в сфере иллюстрации
  - 4.5.2. Типографика как изображение
  - 4.5.3. Творческая типографика
  - 4.5.4. Иерархия между текстом и изображением
- 4.6. Иллюстрация в журналах
  - 4.6.1. Журнал как средство массовой информации
  - 4.6.2. Зачем иллюстрировать журнал?
  - 4.6.3. Форматы и технические характеристики
  - 4.6.4. Окончательная доработка
- 4.7. Иллюстрация в каталогах или брошюрах
  - 4.7.1. Каталог и его графические приложения
  - 4.7.2. Графический стиль печатных изданий
  - 4.7.3. Креативные возможности
  - 4.7.4. Бумажная инженерия
- 4.8. Иллюстрация в книгах и романах
  - 4.8.1. Графический роман
  - 4.8.2. Степень дискретности
  - 4.8.3. Иллюстрация в детских рассказах

- 4.9. Иллюстрация в прессе
  - 4.9.1. Простота графического оформления
  - 4.9.2. Пространства для иллюстрации
  - 4.9.3. Важные рекомендации
  - 4.9.4. Неоднозначная графика
- 4.10. Цифровая печатная иллюстрация
  - 4.10.1. Вопросы подготовки к печати
  - 4.10.2. Проверки и сравнение
  - 4.10.3. Чернила и воспроизведение цвета
  - 4.10.4. Моделирование традиционной техники на бумаге

## Модуль 5. Иллюстрация и анимация

- 5.1. Анимация как средство иллюстрации
  - 5.1.1. Рисовать, чтобы оживить
  - 5.1.2. Первые эскизы
  - 5.1.3. Подходы и завершенные работы
  - 5.1.4. Иллюстрация с движением
- 5.2. Сложность анимации
  - 5.2.1. Технология в области анимации
  - 5.2.2. Приемы анимации элементов
  - 5.2.3. Новые методы и техники
- 5.3. Парадигмы успеха в анимации
  - 5.3.1. Признание успеха
  - 5.3.2. Лучшие анимационные студии
  - 5.3.3. Визуальные тенденции
  - 5.3.4. Короткометражные и полнометражные фильмы
- 5.4. Современная технология в анимации
  - 5.4.1. Что необходимо для того, чтобы оживить иллюстрацию?
  - 5.4.2. Доступное программное обеспечение для анимации
  - 5.4.3. Оживление персонажа и обстановки
- 5.5. Разработка концепции анимационного сюжета
  - 5.5.1. Графическая концепция
  - 5.5.2. Сценарий и *раскадровка*
  - 5.5.3. Моделирование форм
  - 5.5.4. Техническое развитие
- 5.6. Иллюстрация, примененная в рекламной кампании
  - 5.6.1. Рекламная иллюстрация
  - 5.6.2. Ссылки
  - 5.6.3. О чем мы хотим рассказать?
  - 5.6.4. Передача идей в цифровой формат
- 5.7. Графический синтез
  - 5.7.1. Меньше - значит больше
  - 5.7.2. Иллюстрирование с тонким вкусом
  - 5.7.3. Геометрия в иллюстрации
- 5.8. Разработка сюжета в 2D-анимации
  - 5.8.1. Иллюстрация в 2D-анимации
  - 5.8.2. Технические аспекты 2D-анимации
  - 5.8.3. Повествование в 2D-анимации
  - 5.8.4. Сценарии в 2D-анимации
- 5.9. Разработка сюжета в 3D-анимации
  - 5.9.1. Иллюстрация в 3D-анимации
  - 5.9.2. Технические аспекты 3D-анимации
  - 5.9.3. Объем и моделирование
  - 5.9.4. Перспектива в 3D-анимации
- 5.10. Искусство моделирования 3D-анимации с помощью 2D-анимации
  - 5.10.1. Визуальное восприятие в анимации
  - 5.10.2. Текстуры в анимации
  - 5.10.3. Свет и объем
  - 5.10.4. Визуальные референсы

## Модуль 6. Профессиональная иллюстрация, ориентированная на комиксы

- 6.1. Комикс как средство выражения
  - 6.1.1. Комикс как средство графической коммуникации
  - 6.1.2. Дизайн визуальных комиксов
  - 6.1.3. Воспроизведение цвета в комиксе
- 6.2. Техники и эволюция комикса
  - 6.2.1. Зарождение комикса
  - 6.2.2. Графическая эволюция
  - 6.2.3. Повествовательные мотивы
  - 6.2.4. Представление элементов
- 6.3. Формальное мышление
  - 6.3.1. Структура комикса
  - 6.3.2. Повествование истории
  - 6.3.3. Дизайн персонажей
  - 6.3.4. Дизайн сценариев
  - 6.3.5. Рассуждения о сценах
- 6.4. Жанр супергероев
  - 6.4.1. Комикс о супергероях
  - 6.4.2. Пример Marvel Comics
  - 6.4.3. Пример DC Comics
  - 6.4.4. Визуальный дизайн
- 6.5. Жанр фэнтези и приключений
  - 6.5.1. Жанр фэнтези
  - 6.5.2. Дизайн фантастических персонажей
  - 6.5.3. Ресурсы и визуальные ссылки
- 6.6. Комикс в Азии
  - 6.6.1. Визуальные принципы иллюстрации в Азии
  - 6.6.2. Каллиграфический дизайн на Востоке
  - 6.6.3. Визуальное повествование комиксов
  - 6.6.4. Восточный графический дизайн

- 6.7. Техническое развитие манги
  - 6.7.1. Дизайн манги
  - 6.7.2. Формальные аспекты и структура
  - 6.7.3. *Сторителлинг* и раскадровка
- 6.8. Взаимосвязь между мангой и аниме
  - 6.8.1. Анимация в Японии
  - 6.8.2. Характеристики аниме
  - 6.8.3. Процесс создания аниме
  - 6.8.4. Визуальные техники в аниме
- 6.9. Комикс в цифровой среде
  - 6.9.1. Комикс на экране
  - 6.9.2. Анимация комикса
  - 6.9.3. Цветовой баланс и визуальные коды
  - 6.9.4. Графическая структура и форматы
- 6.10. Проект: разработать персонализированный комикс
  - 6.10.1. Постановка целей
  - 6.10.2. Сюжет, который необходимо разработать
  - 6.10.3. Персонажи и исполнители
  - 6.10.4. Разработка сценария
  - 6.10.5. Форматы

## Модуль 7. Концепт-арт

- 7.1. Что такое *концепт-арт*?
  - 7.1.1. Определение и использование понятия
  - 7.1.2. Применение концепт-арта к новым медиа
  - 7.1.3. Цифровая разработка *концепт-арта*
- 7.2. Цвет и цифровая композиция
  - 7.2.1. Цифровая живопись
  - 7.2.2. Библиотеки и цветовые палитры
  - 7.2.3. Цифровое окрашивание
  - 7.2.4. Наложение текстур

- 7.3. Традиционные скульптурные техники
  - 7.3.1. Иллюстрация, воплощенная в скульптуре
  - 7.3.2. Приемы скульптурного моделирования
  - 7.3.3. Текстуры и объем
  - 7.3.4. Проект по созданию скульптуры
- 7.4. 3D-рисование и текстурирование
  - 7.4.1. Живопись в 3D-дизайне
  - 7.4.2. Естественные и искусственные текстуры в 3D
  - 7.4.3. Практический кейс: реализм в видеоиграх
- 7.5. Моделирование персонажей и карикатур
  - 7.5.1. Определение 3D-персонажа
  - 7.5.2. Используемое программное обеспечение
  - 7.5.3. Техническая поддержка
  - 7.5.4. Используемые инструменты
- 7.6. Определение объектов и сценариев
  - 7.6.1. Сценарий иллюстрации
  - 7.6.2. Разработка сценариев в изометрической проекции
  - 7.6.3. Взаимодополняющие объекты
  - 7.6.4. Декорирование среды
- 7.7. Язык кино
  - 7.7.1. Анимационные фильмы
  - 7.7.2. Визуальные графические ресурсы
  - 7.7.3. Моушн-дизайн
  - 7.7.4. Реальное изображение vs. Компьютерная анимация
- 7.8. Ретушь и эстетическая доработка
  - 7.8.1. Распространенные ошибки в 3D-проектировании
  - 7.8.2. Обеспечить большую степень реалистичности
  - 7.8.3. Технические характеристики
- 7.9. Моделирование 3D-проекта
  - 7.9.1. Объемный дизайн
  - 7.9.2. Пространство и движение
  - 7.9.3. Визуальная эстетика элементов
  - 7.9.4. Завершающие штрихи

- 7.10. Художественное руководство проектом
  - 7.10.1. Функции художественного руководителя
  - 7.10.2. Анализ продукта
  - 7.10.3. Технические соображения
  - 7.10.4. Оценка проекта

## Модуль 8. Иллюстрация и леттеринг

- 8.1. Возрождение *леттеринга*
  - 8.1.1. *Леттеринг* и типографика
  - 8.1.2. Эволюция *леттеринга*
  - 8.1.3. Цель создания *леттеринга*
  - 8.1.4. Основы *леттеринга*
- 8.2. Типографика как иллюстрация
  - 8.2.1. Буква как изображение
  - 8.2.2. Типографика как идентичность
  - 8.2.3. Корпоративный образ и типографика
- 8.3. Дизайн семейства шрифтов
  - 8.3.1. Анатомия типографики
  - 8.3.2. Квадратный дизайн
  - 8.3.3. Технические аспекты
  - 8.3.4. Декоративные элементы
- 8.4. Каллиграфия, *леттеринг* и типографика
  - 8.4.1. Каллиграфия в дизайне
  - 8.4.2. Разборчивость в *леттеринге*
  - 8.4.3. Новая типографика
- 8.5. Концептуализация и прорисовка буквы
  - 8.5.1. Профессиональный дизайн *леттеринга*
  - 8.5.2. Преобразование букв в изображения
  - 8.5.3. Начертание типографского алфавита

- 8.6. *Леттеринг* и реклама
  - 8.6.1. Типографика в сфере рекламы
  - 8.6.2. Продвижение продуктов с помощью текста
  - 8.6.3. Визуальный эффект
  - 8.6.4. Убеждение с помощью маркетинга
- 8.7. Типографика в цифровой среде
  - 8.7.1. Фирменный стиль через изображения
  - 8.7.2. Создание идентичности без логотипа
  - 8.7.3. Цвет и эстетика типографики
  - 8.7.4. Финальная обработка и другие эффекты
- 8.8. Типографика в цифровой среде
  - 8.8.1. Типографика в мобильных приложениях
  - 8.8.2. Типографика на рекламных баннерах
  - 8.8.3. Типографика в веб-среде
- 8.9. Типографика в анимации
  - 8.9.1. Анимированная графика
  - 8.9.2. Анимационные рекомендации по работе с типографикой
  - 8.9.3. Эффекты и технические аспекты
  - 8.9.4. Эстетические образцы
- 8.10. Дизайн *леттеринга* для социальных сетей
  - 8.10.1. Актуальные предпочтения пользователей в социальных сетях
  - 8.10.2. Отображение содержания на платформах
  - 8.10.3. Обмен культурными ценностями
  - 8.10.4. *Леттеринг* в социальных сетях

## Модуль 9. Иллюстрация в дизайне одежды

- 9.1. Маркетинг в сфере моды
  - 9.1.1. Структура рынка моды
  - 9.1.2. Изучение и планирование
  - 9.1.3. Продвижение моды
  - 9.1.4. Применение *брендинга* в сфере моды
- 9.2. Роль иллюстратора в сфере моды
  - 9.2.1. Возможности цифрового иллюстратора
  - 9.2.2. Иллюстрация в сфере моды
  - 9.2.3. Развитие моды через дизайн
- 9.3. Креативные техники с акцентом на моду
  - 9.3.1. Искусство в креативном процессе
  - 9.3.2. Позиционирование на рынках моды
  - 9.3.3. Модный продукт и бренд
  - 9.3.4. Макро- и микротенденции
- 9.4. Визуальная разработка модного изделия
  - 9.4.1. Эскиз в дизайне одежды
  - 9.4.2. Визуальные ориентиры в сфере моде
  - 9.4.3. Экспериментальные техники
  - 9.4.4. Цвет и ткань
- 9.5. Эстетика в сфере моды
  - 9.5.1. Тенденции развития дизайна одежды
  - 9.5.2. Современный подход к дизайну одежды
  - 9.5.3. Вдохновение при иллюстрировании модной продукции
  - 9.5.4. Инклюзивный дизайн в сфере моды
- 9.6. Промышленное развитие
  - 9.6.1. Технические аспекты дизайна
  - 9.6.2. Производство в сфере моды
  - 9.6.3. Техника печати
- 9.7. Иллюстрация на носителях
  - 9.7.1. Иллюстрация на сложных носителях
  - 9.7.2. Мода, вдохновленная живописью
  - 9.7.3. Художественная продукция
- 9.8. Мировые лидеры в области дизайна моды
  - 9.8.1. Великие дизайнеры
  - 9.8.2. Огромный вклад иллюстрации
  - 9.8.3. Мода в журнальной верстке
  - 9.8.4. Влияние через цвет

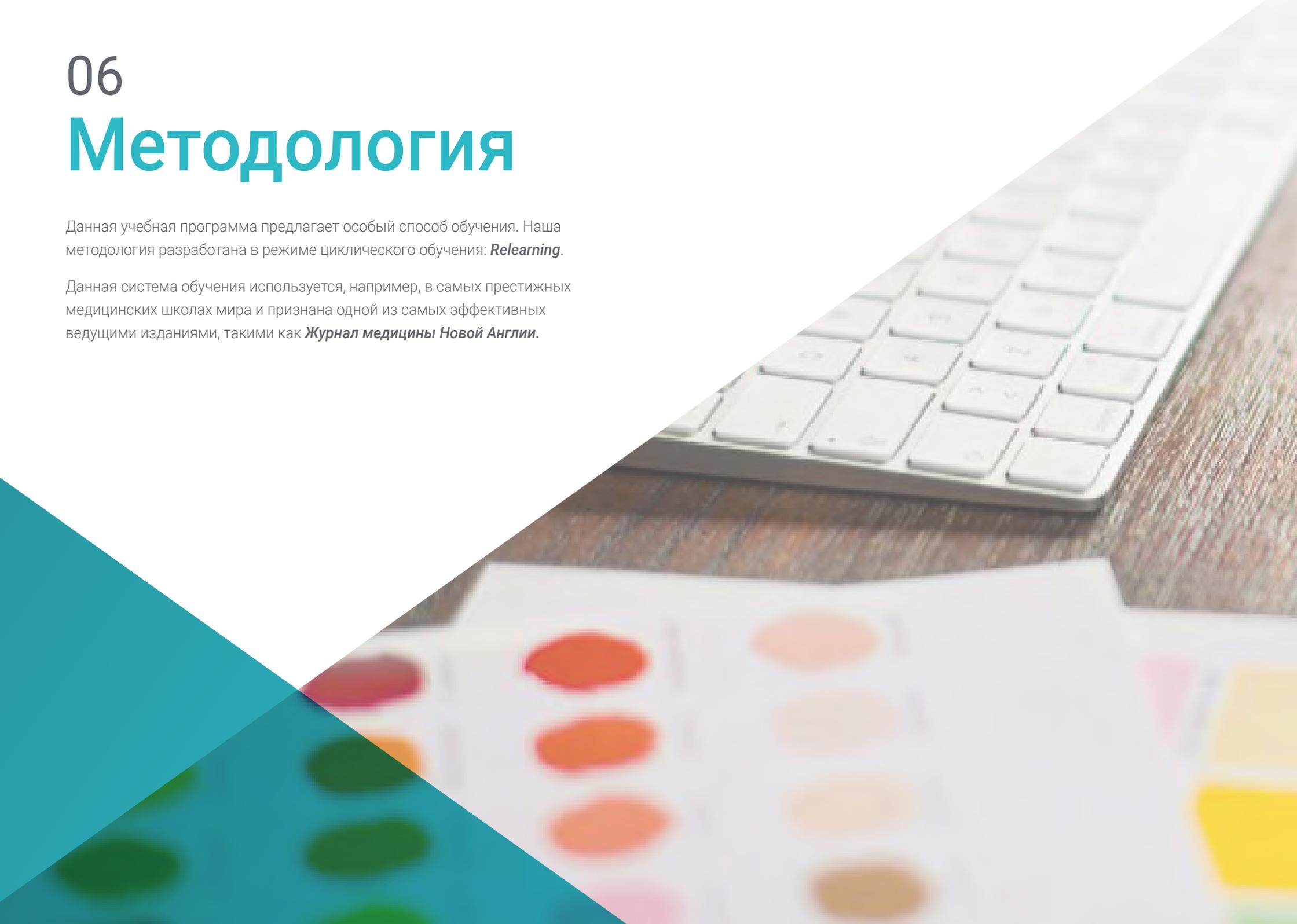
- 9.9. Дизайн принтов
    - 9.9.1. Принт на изделии
    - 9.9.2. Применение графического дизайна
    - 9.9.3. Дизайн шаблонов
    - 9.9.4. Высокая мода
  - 9.10. Проект: разработка модной коллекции
    - 9.10.1. Цели создания прототипа
    - 9.10.2. Принципы дизайна, иллюстрирующие продукт
    - 9.10.3. Эскизы и иллюстрации
    - 9.10.4. Упаковка в дизайне одежды
    - 9.10.5. Производство и сбыт
- Модуль 10. Техники и процессы в иллюстрировании**
- 10.1. Применение эстетики XX века
    - 10.1.1. Визуальный идеализм
    - 10.1.2. Поп-арт в новых медиа
    - 10.1.3. Психоделическая иллюстрация
    - 10.1.4. Развитие ретро-стиля
  - 10.2. Иллюстрация, ориентированная на дизайн продукта
    - 10.2.1. Формальная сложность
    - 10.2.2. Упаковка в стиле ретро как графический референс
    - 10.2.3. Скандинавский дизайн
    - 10.2.4. Визуальная ориентация в упаковке
  - 10.3. Иллюстрация на плакатах
    - 10.3.1. Плакат как средство коммуникации
    - 10.3.2. Визуальное назначение плаката
    - 10.3.3. Новые медиа, применяемые в создании плакатов
  - 10.4. Иллюстрация в жанре кино
    - 10.4.1. Плакаты в кино
    - 10.4.2. Плакаты в анимации
    - 10.4.3. Цифровая индустрия
    - 10.4.4. Креативность в композиции
  - 10.5. Иллюстрация в аудиовизуальных проектах
    - 10.5.1. Иллюстрация для сценической проекции
    - 10.5.2. Иллюстрация с движением
    - 10.5.3. Иллюстрация для видеомэппинга
    - 10.5.4. Дизайн стендов или интерактивных пространств
  - 10.6. Иллюстрация на рынке труда
    - 10.6.1. Подготовка файлов
    - 10.6.2. Сдача продуктов
    - 10.6.3. Связь с типографией или поставщиками
    - 10.6.4. Встреча с клиентом
    - 10.6.5. Итоговый бюджет
  - 10.7. Иллюстрация, ориентированная на вывески, обозначения и знаки
    - 10.7.1. Создание универсальных иконок
    - 10.7.2. Инклюзивные указатели
    - 10.7.3. Изучение символов
    - 10.7.4. Дизайн вывесок и указателей
  - 10.8. Иллюстрация в UX-дизайне
    - 10.8.1. Рекомендации по проектированию интерфейса
    - 10.8.2. Дизайн инфографики
    - 10.8.3. Иллюстрируя визуальный стиль интерфейса
  - 10.9. Создание профессионального портфолио
    - 10.9.1. Структура портфолио
    - 10.9.2. Классификация работ
    - 10.9.3. Иллюстрирование и верстка портфолио
    - 10.9.4. Материалы и комплектующие
  - 10.10. Проект: дизайн иллюстрированного альбома
    - 10.10.1. Презентация проекта
    - 10.10.2. Задачи проекта
    - 10.10.3. Тематика проекта
    - 10.10.4. Визуальная разработка проекта
    - 10.10.5. Окончательное художественное оформление и обработка

06

# 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

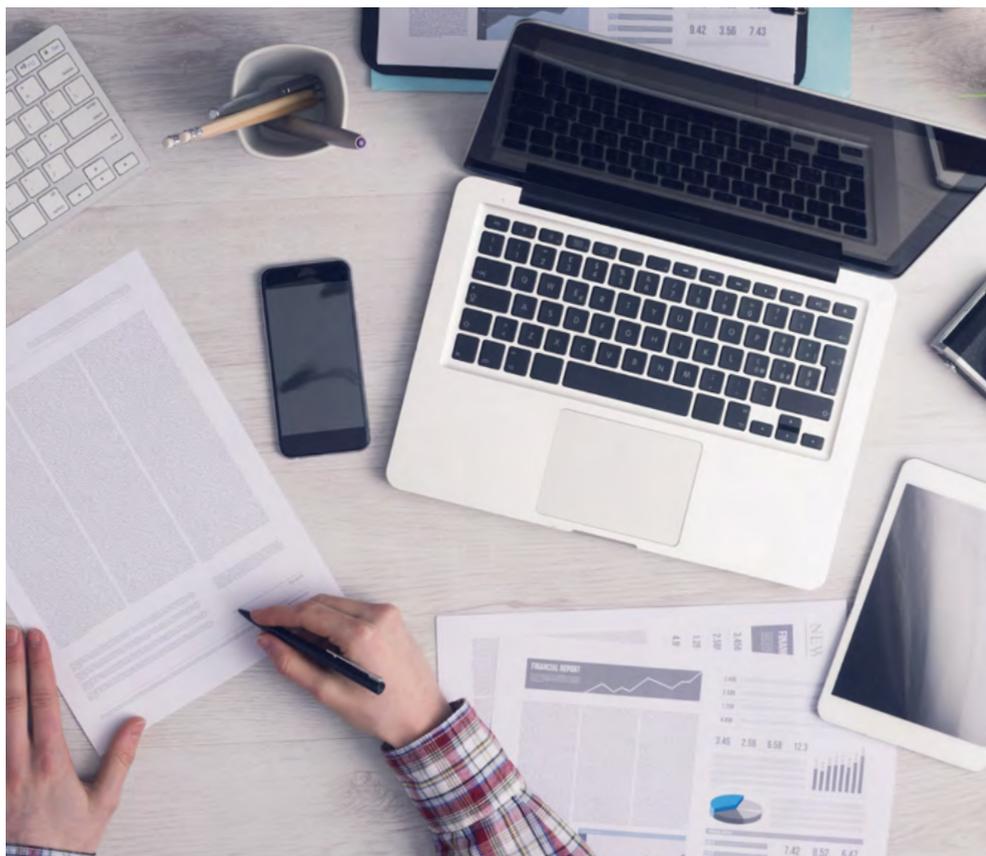
Наша программа предлагает революционный метод развития навыков и знаний. Наша цель - укрепить компетенции в условиях меняющейся среды, конкуренции и высоких требований.

“

*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 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.

## 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.



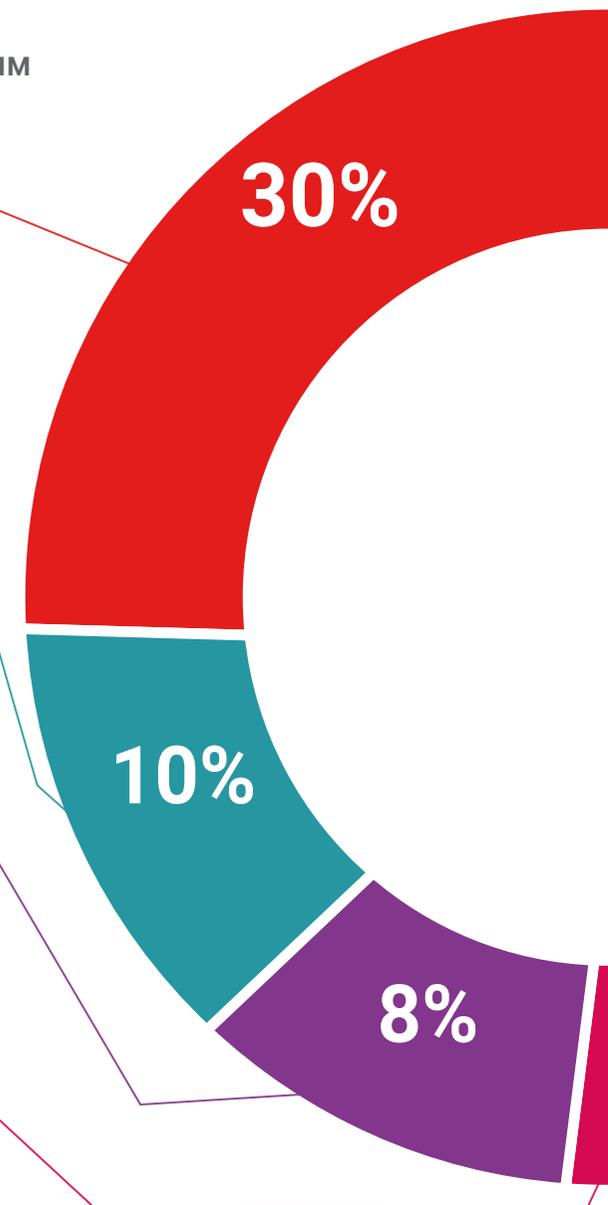
#### Практика навыков и компетенций

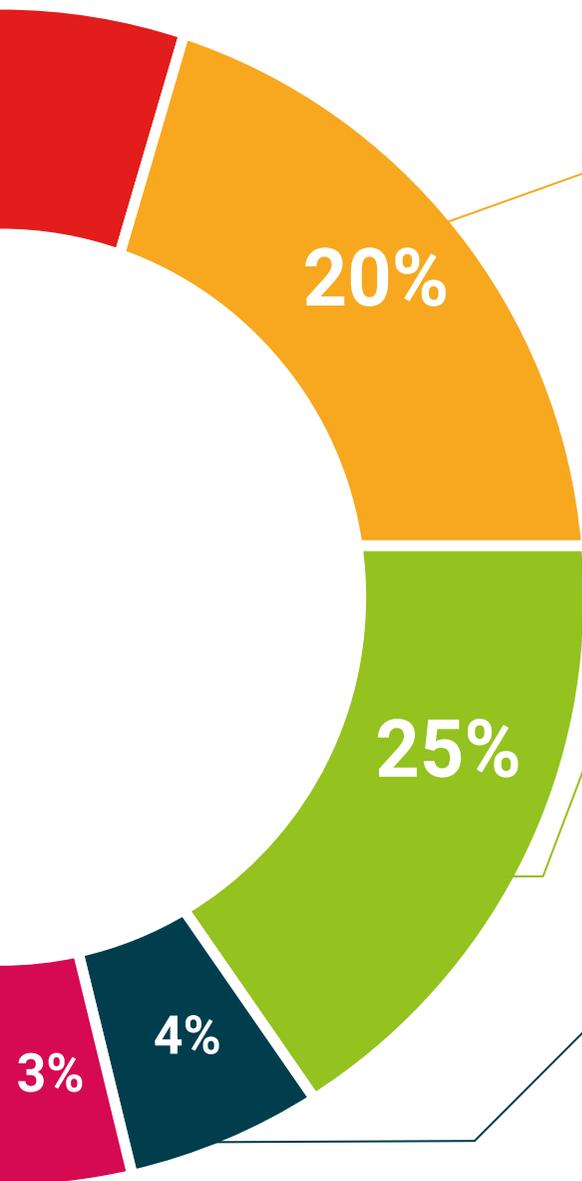
Студенты будут осуществлять деятельность по развитию конкретных компетенций и навыков в каждой предметной области. Практика и динамика приобретения и развития навыков и способностей, необходимых специалисту в рамках глобализации, в которой мы живем.



#### 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

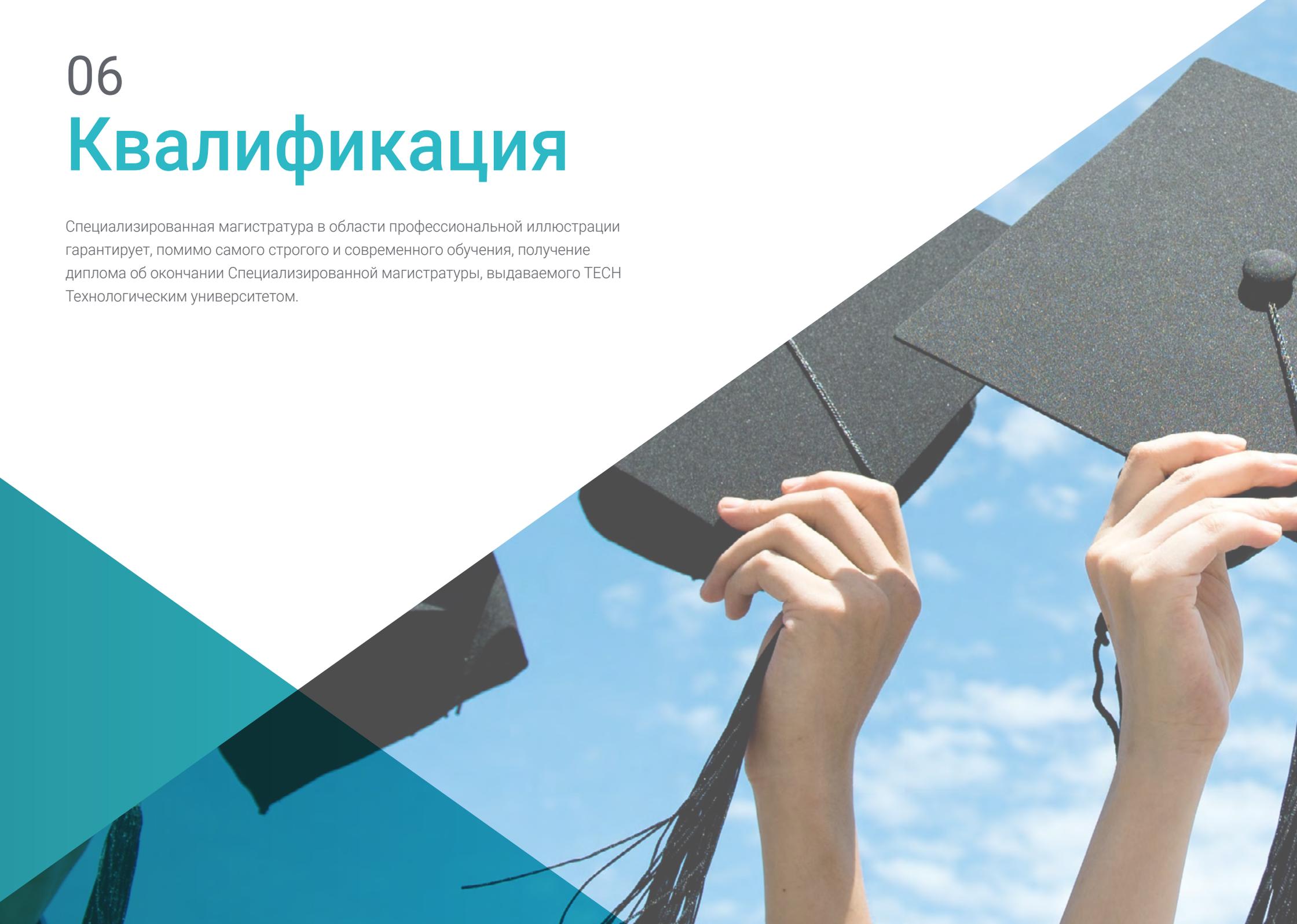
На протяжении всей программы мы периодически оцениваем и переоцениваем ваши знания с помощью оценочных и самооценочных упражнений: так вы сможете убедиться, что достигаете поставленных целей.



06

# Квалификация

Специализированная магистратура в области профессиональной иллюстрации гарантирует, помимо самого строгого и современного обучения, получение диплома об окончании Специализированной магистратуры, выдаваемого TECH Технологическим университетом.



“

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

Данная **Специализированная магистратура в области профессиональной иллюстрации** содержит самую полную и современную программу на рынке.

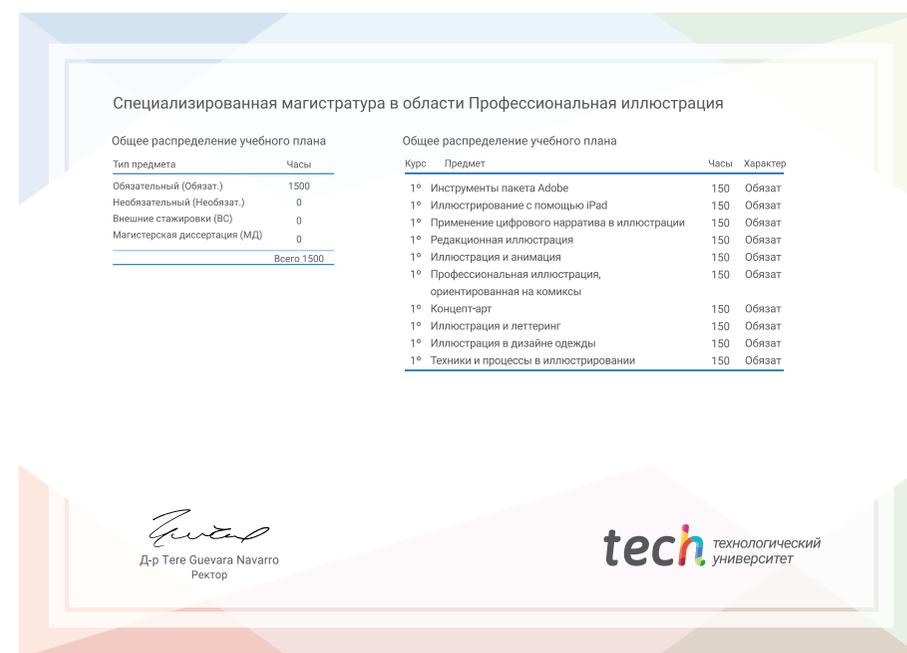
После прохождения аттестации студент получит по почте\* с подтверждением получения соответствующий диплом **Специализированной магистратуры**, выданный **TECH Технологическим университетом**.

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: **Специализированная магистратура в области профессиональной иллюстрации**

Формат: **онлайн**

Продолжительность: **12 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 Технологии

Знания Настоящее Качество

Веб обучение

Развитие Институты

Виртуальный класс Языки

**tech** технологический  
университет

Специализированная  
магистратура

Профессиональная иллюстрация

- » Формат: онлайн
- » Продолжительность: 12 месяцев
- » Учебное заведение: ТЕСН Технологический университет
- » Расписание: по своему усмотрению
- » Экзамены: онлайн

# Специализированная магистратура Профессиональная иллюстрация

