

Специализированная магистратура Дизайн мультимедиа





tech технологический
университет

Специализированная магистратура Дизайн мультимедиа

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

Веб-доступ: www.techitute.com/ru/information-technology/professional-master-degree/master-multimedia-design

Оглавление

01

Презентация

стр. 4

02

Цели

стр. 8

03

Компетенции

стр. 14

04

Структура и содержание

стр. 18

05

Методология

стр. 30

06

Квалификация

стр. 38

01

Презентация

Дизайн мультимедиа пришел, чтобы остаться. И вместе с этим необходимость для профессионалов переквалифицироваться или пройти обучение по всем техническим, эстетическим и коммуникативным аспектам этого постоянно развивающегося вида дизайна. Эта комплексная программа покажет вам, как создать качественный мультимедийный проект начиная с зарождения небольшой идеи и заканчивая его публикацией и распространением. С качеством подготовки высшего уровня.





“

Узнайте, как превращать идеи в мультимедийные проекты, имеющие влияние и оставляющие след, используя самые современные знания в этой отрасли, собранные в удобной и гибкой программе”

Благодаря эксклюзивной методологии эта Специализированная магистратура приведет вас на территорию аудиовизуальной культуры. Профессионалу графического дизайна необходимо знать аудиовизуальные явления, которые движутся в тех же парадигмах, что и графическая коммуникация. Влияние одних медиа на другие, различные комбинации медиа и новые графические продукты, включающие различные техники и подходы из других областей коммуникации — это знания, которые откроют новые направления мысли и работы.

В этом смысле наличие знаний во всех возможных аспектах работы — это окно в очень интересные возможности и пути для исследования.

Поэтому в данном курсе будут рассмотрены аспекты, которые необходимо знать дизайнеру для планирования, разработки и завершения любого аудиовизуального проекта. Путь обучения, который расширит компетенции студента и поможет ему/ей решить задачи, стоящие перед ведущим специалистом.

Дизайн мультимедиа представлен как подходящий вариант для профессионала, который решает работать самостоятельно, но при этом быть частью какой-либо организации или компании. Интересное направление для профессионального развития, которое поможет получить вам специальные знания в рамках этой учебной программы.

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

- ♦ Изучение большого количества практических кейсов, представленных экспертами
- ♦ Графическое, схематичное и очень практичное содержание
- ♦ Обновленные данные и передовые разработки в этой области
- ♦ Применение практических заданий для самопроверки и улучшения обучения
- ♦ Инновационные и высокоэффективные методики
- ♦ Теоретические занятия, вопросы эксперту, дискуссионные форумы по спорным темам и индивидуальная работа
- ♦ Учебные материалы курса доступны с любого стационарного или мобильного устройства с выходом в интернет



Эта программа позволит вам усовершенствовать свои навыки и обновить знания в области дизайна мультимедиа”

“

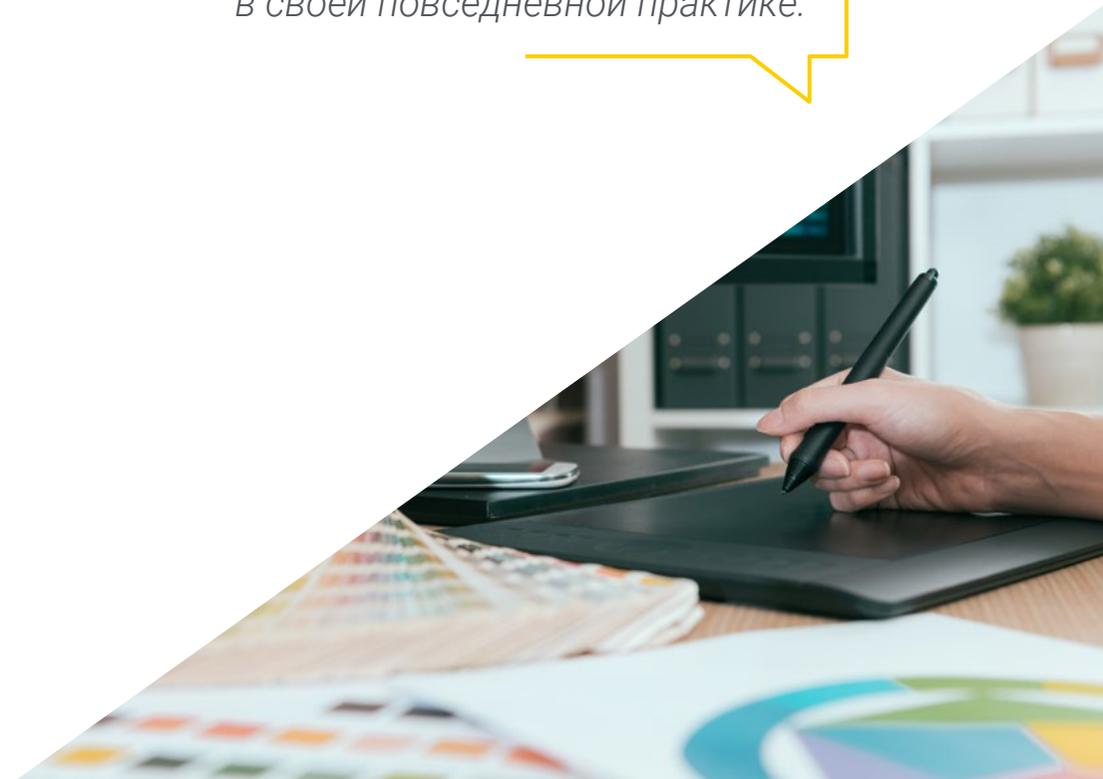
Комплексная и современная программа, которая позволит вам узнать обо всех инструментах, необходимых для разработки мультимедийных проектов, с четким видением практического обучения их использованию”

Разработка данного курса направлена на практическое применение предлагаемого теоретического обучения. Благодаря самым эффективным системам обучения, проверенным методам, заимствованным из самых престижных университетов мира, вы сможете получить новые знания в исключительно практической форме. Таким образом, университет TESH стремится превратить ваши усилия в настоящие и актуальные навыки.

Онлайн-система — это еще одна сильная сторона нашего подхода обучению. Благодаря интерактивной платформе, использующей преимущества последних технологических разработок, мы предлагаем вам самые современные виртуальные цифровые технологии обучения. Таким образом, мы можем предложить вам способ обучения, который полностью адаптируется к вашим потребностям, чтобы вы могли идеально сочетать обучение с вашей личной или профессиональной жизнью.

Повысьте свой профессиональный уровень, изучив точку зрения профессионала с помощью полного курса, призванного научить вас превращать идеи в проекты.

Это учебный курс, разработанный для того, чтобы вы могли сразу же применить полученные знания в своей повседневной практике.



02 Цели

Пройдя эту Специализированную магистратуру, студент научится разрабатывать полный проект мультимедийного дизайна, способствуя развитию творческого мышления и обеспечивая его состоятельность благодаря конкретным знаниям и требованиям, которые этот сектор предъявляет к своим специалистам.



“

Вы научитесь решать, как выражать идеи, используя наиболее подходящие средства в каждом конкретном случае, чтобы ваши мультимедийные проекты имели наилучшие шансы на успех”



Общие цели

- ◆ Разработать полный проект дизайна мультимедиа
- ◆ Определить подходящие материалы для его разработки
- ◆ Определить идеальную технику для каждой ситуации графической коммуникации
- ◆ Осуществлять весь процесс создания произведений, адаптируя их к различным форматам

“

Возможность, созданная для профессионалов, ищущих интенсивную и эффективную программу, чтобы сделать значительный шаг вперед в практике своей профессии”





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
- ◆ Использование конвергентного и дивергентного мышления в процессах наблюдения, исследования, предположения, визуализации и исполнения
- ◆ Изучить культурное разнообразие в контексте современных обществ
- ◆ Развить эстетическую чувствительность и воспитывать способность к эстетическому восприятию

Модуль 2. Введение в цвет

- ◆ Понять важность цвета в визуальной среде
- ◆ Приобрести способность наблюдать, организовывать, различать и управлять цветом
- ◆ Применять психологические и семиотические основы цвета в дизайне
- ◆ 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

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

Модуль 4. Моушн-дизайн

- ♦ Создавать анимацию с собственной индивидуальностью и стилем
- ♦ Создавать первую анимацию персонажа
- ♦ 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
- ♦ Получить первый опыт работы в мире графической композиции для телевидения с помощью After Effects
- ♦ Интегрировать дизайн After Effects в различные графические проекты

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 нарратива 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, исправление ошибок

Модуль 8. 3D-моделирование

- ♦ Изучить основные характеристики систем трехмерного 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. 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 и оценить его выразительные качества

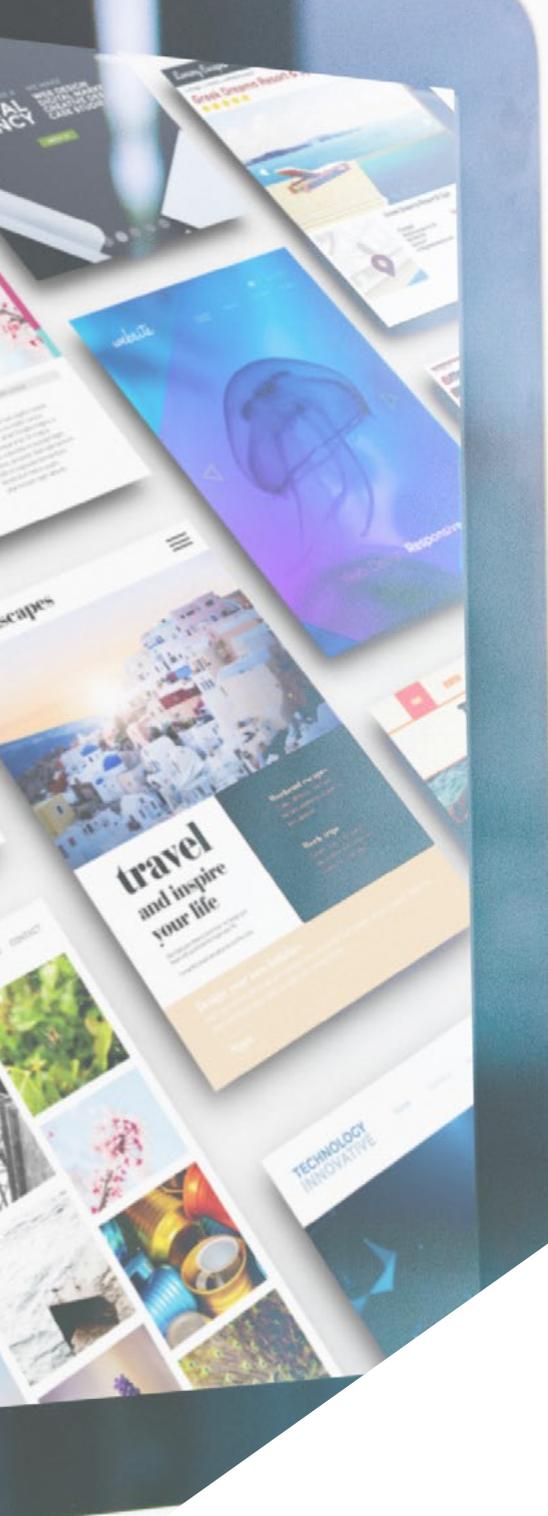
Модуль 10. Типография

- ♦ 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 типографию в графических процессах
- ♦ Знать и применять эстетические основы типографии
- ♦ Уметь анализировать расположение текстов в объекте дизайна
- ♦ Уметь создавать профессиональные работы на основе набора текста

03 Компетенции

Данная Специализированная магистратура в области дизайна мультимедиа была создана как высококвалифицированный инструмент для профессионалов, который подготовит их к работе во всех областях, связанных с этим сектором, с уверенностью эксперта в данной области.





“

Эта Специализированная магистратура в области дизайна мультимедиа даст вам необходимые личные и профессиональные навыки для качественного и уверенного осуществления деятельности во всех областях мультимедийного дизайна”

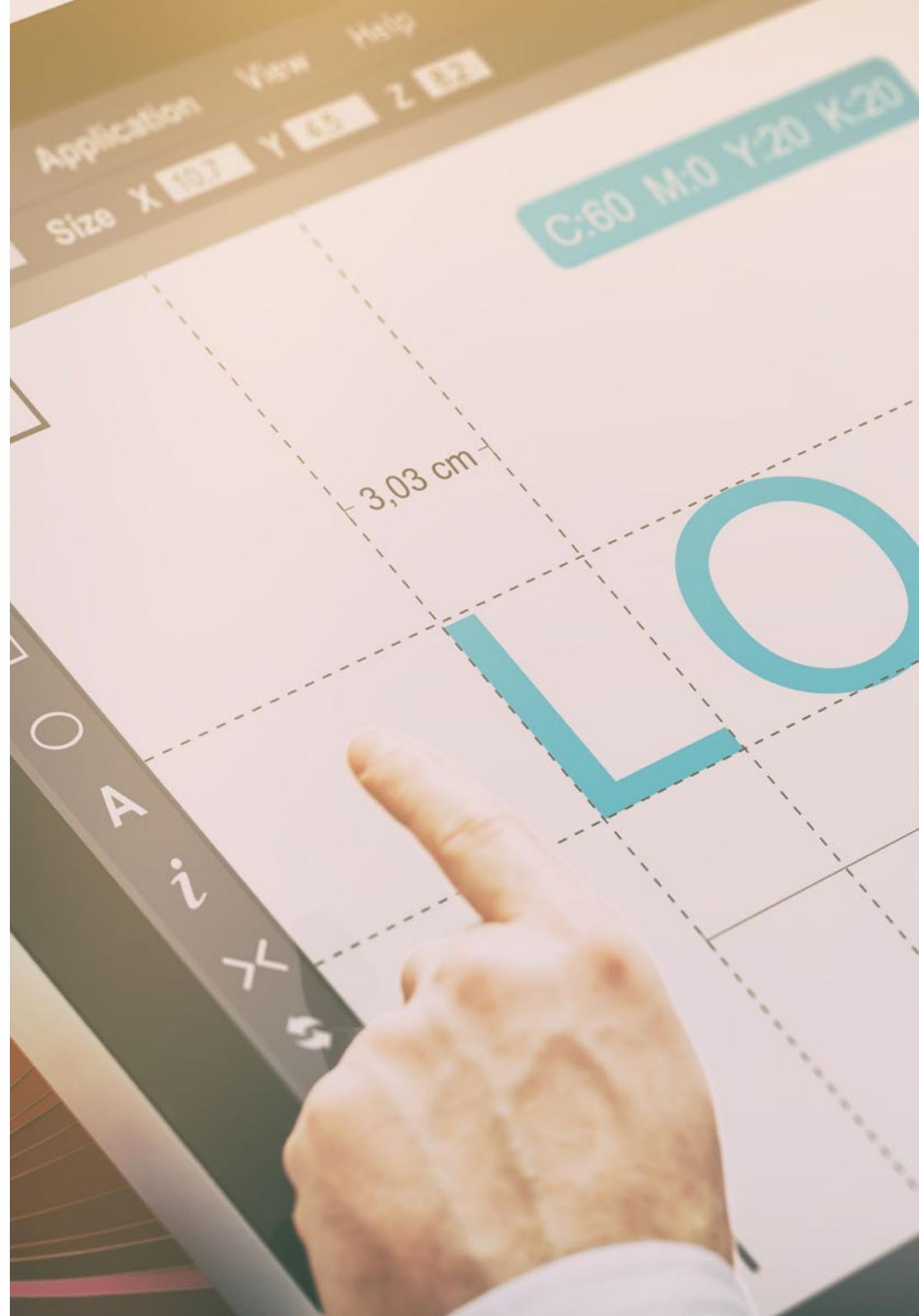


Общие профессиональные навыки

- ◆ Создавать мультимедийные проекты в любом коммуникативном контексте
- ◆ Проанализировать целесообразность различных подходов
- ◆ Эффективно воздействовать на целевую аудиторию
- ◆ Контролировать внутренние и внешние производственные процессы выпускаемых элементов

“

*Поступите на лучшую программу
Специализированной магистратуры
в области дизайна мультимедиа на
современной университетской арене”*





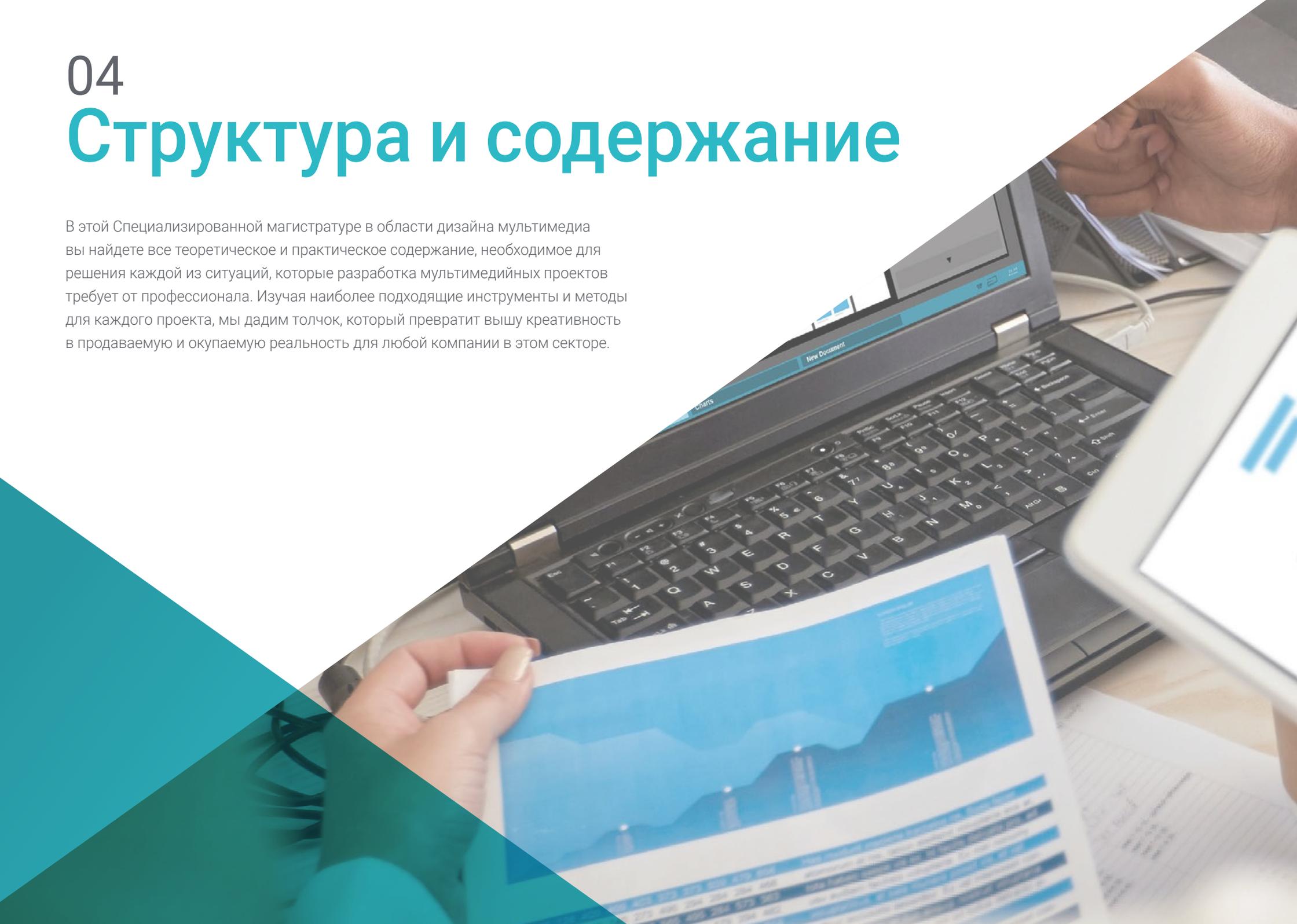
Профессиональные навыки

- ◆ Описать характеристики и влияние аудиовизуальной культуры
- ◆ Работать с цветами в их графическом применении
- ◆ Использовать аудиовизуальный язык (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

04

Структура и содержание

В этой Специализированной магистратуре в области дизайна мультимедиа вы найдете все теоретическое и практическое содержание, необходимое для решения каждой из ситуаций, которые разработка мультимедийных проектов требует от профессионала. Изучая наиболее подходящие инструменты и методы для каждого проекта, мы дадим толчок, который превратит вашу креативность в продаваемую и окупаемую реальность для любой компании в этом секторе.



“

Полный путь профессионального роста, который позволит вам узнать обо всем, что необходимо знать специалисту в области дизайна мультимедиа, чтобы добиться успеха в своей профессии”

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. Нарушение 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
 - 1.2.1. 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 творческая практика
 - 1.6.3. Видеомаппинг
 - 1.6.4. Vj's

- 1.7. Интертекстуальность как креативная стратегия
 - 1.7.1. Что такое интертекстуальность?
 - 1.7.2. Цитата
 - 1.7.3. Ссылка
 - 1.7.4. Плагиат
 - 1.7.5. Апроприационизм
 - 1.7.6. Самореференциальность
 - 1.7.7. Пародия
- 1.8. Диалог между искусствами
 - 1.8.1. Интермедийность
 - 1.8.2. Гибридизация искусств
 - 1.8.3. Классицизм и разделение искусств
 - 1.8.4. Романтизм и окончательное единение искусств
 - 1.8.5. Тотальное искусство в авангарде
 - 1.8.6. Трансмедийное повествование
- 1.9. Новое кино
 - 1.9.1. Взаимосвязь между кино, культурой и историей
 - 1.9.2. Непредсказуемая технологическая эволюция
 - 1.9.3. Кино умерло!
 - 1.9.4. Расширенное кино
- 1.10. 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. Цветовой режим CMYK
 - 2.7.2. Аддитивная модель. Цветовой режим RGB
 - 2.7.3. Модель HSB
 - 2.7.4. Система Pantone. Цветовая карта

- 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, план
- 3.2. Камера и звук
 - 3.2.1. Основные понятия
 - 3.2.2. Объективы 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. Временные нарушения: *флешбэк* и *флешфорвард*
- 3.6. Динамическая печать
 - 3.6.1. Ритм
 - 3.6.2. Монтаж как маркер ритма
 - 3.6.3. Истоки монтажа и его связь с современной жизнью
- 3.7. Движение
 - 3.7.1. Виды движения
 - 3.7.2. Движения камеры
 - 3.7.3. 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. Ссылки
- 4.3. Дизайн персонажей на протяжении всей истории
 - 4.3.1. 20-е годы Rubberhose
 - 4.3.2. 40-е годы: Престон Блэр
 - 4.3.3. 50 и 60-е годы: Кубизм в мультипликации
 - 4.3.4. Дополнительные персонажи
- 4.4. Введение в анимацию персонажей в After Effects
 - 4.4.1. Метод анимации
 - 4.4.2. Векторное движение
 - 4.4.3. Принципы анимации
 - 4.4.4. *Расчёт времени*
- 4.5. Проект: анимация персонажей
 - 4.5.1. Генерация идей
 - 4.5.2. *Раскадровка*
 - 4.5.3. Первый этап в разработке персонажа
 - 4.5.4. Второй этап разработки персонажа
- 4.6. Проект: разработка *лейаутов*
 - 4.6.1. Что мы подразумеваем под понятием *макет*?
 - 4.6.2. Первые шаги в разработке *лейаутов*
 - 4.6.3. Консолидация *лейаутов*
 - 4.6.4. Создание *Animatic*

- 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 (Squash and stretch)*
 - 6.2.3. *Подготовка к действию или к движению (Anticipation)*
 - 6.2.4. *Сценичность (Staging)*
- 6.3. Принципы анимации II
 - 6.3.1. *«Прямо вперёд» 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. *Расчёт времени*
 - 6.4.2. *Преувеличение (Exaggeration)*
 - 6.4.3. *Ясный рисунок (Solid Drawing)*
 - 6.4.4. *Привлекательность (Appeal)*

- 6.5. Цифровая анимация
 - 6.5.1. Цифровая анимация клавиш и интерполяция
 - 6.5.2. *Анимация Cartoon vs.* Виртуальные персонажи
 - 6.5.3. Цифровая анимация с вложением и логикой
 - 6.5.4. Появление новых техник анимации
- 6.6. Командная анимация. Роли
 - 6.6.1. Режиссер анимации
 - 6.6.2. Супервайзер анимации
 - 6.6.3. Аниматор
 - 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 *стоп-моушн* 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 ссылки
- 7.9. Анимация в *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 в *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 ссылки
 - 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. Ракурсы
 - 8.10.3. Расположение освещения. Ракурсы
 - 8.10.4. Итоговая презентация. Рендеры

Модуль 9. Цифровая фотография

- 9.1. Введение в современную фотографию
 - 9.1.1. Истоки фотографии: темная камера
 - 9.1.2. Фиксация изображения. Вехи: дагерротип и калотип
 - 9.1.3. Камера с отверстием
 - 9.1.4. Фотоснимок. Kodak и популяризация фотосъемки
- 9.2. Принципы цифровой фотографии
 - 9.2.1. *Уличная фотография*: фотография как социальное зеркало
 - 9.2.2. Основы цифровой обработки изображений
 - 9.2.3. JPG и RAW
 - 9.2.4. Цифровая лаборатория
- 9.3. Концепции, оборудование и методы фотографирования
 - 9.3.1. Камера: угол зрения и объективы
 - 9.3.2. Экспонометр. Регулировка экспозиции
 - 9.3.3. Элементы управления изображением
 - 9.3.4. Практика I: управление камерой
- 9.4. Освещение
 - 9.4.1. Естественное освещение и его значение
 - 9.4.2. Свойства света
 - 9.4.3. Непрерывный свет и моделирующий свет
 - 9.4.4. Схемы освещения
 - 9.4.5. Аксессуары для манипулирования светом
 - 9.4.6. Фоны. Коммерческие инструменты

- 9.5. Flash
 - 9.5.1. Основные функции flash
 - 9.5.2. Типы flash
 - 9.5.3. Вспышка факела
 - 9.5.4. Преимущества и недостатки
- 9.6. Фотография на профессиональную камеру
 - 9.6.1. Фотография *Lifestyle*. В поисках углов
 - 9.6.2. Практика II: световые эффекты
 - 9.6.3. Практика III: негативные пространства
 - 9.6.4. Практика IV: запечатление эмоций
- 9.7. Мобильная фотография: введение
 - 9.7.1. Наша карманная камера и другие материалы
 - 9.7.2. Достижение наилучшего качества
 - 9.7.3. Хитрости композиции
 - 9.7.4. Создание среды
- 9.8. Мобильная фотография: проект
 - 9.8.1. *Flatlay*
 - 9.8.2. Интерьерная фотография
 - 9.8.3. Креативные идеи: С чего начать?
 - 9.8.4. Практика VI: первые фотографии
- 9.9. Мобильная фотография: издание
 - 9.9.1. Редактирование фото в *Snapseed*
 - 9.9.2. Редактирование фотографий в *VSCO*
 - 9.9.3. Редактирование фотографий в *Instagram*
 - 9.9.4. Практика IV: редактирование своих фотографий
- 9.10. Креативный фотопроект
 - 9.10.1. Референтные авторы в современном фототворчестве
 - 9.10.2. Портфолио фотографа
 - 9.10.3. Визуальные референсы портфолио
 - 9.10.4. Создайте свое портфолио результатов

Модуль 10. Типография

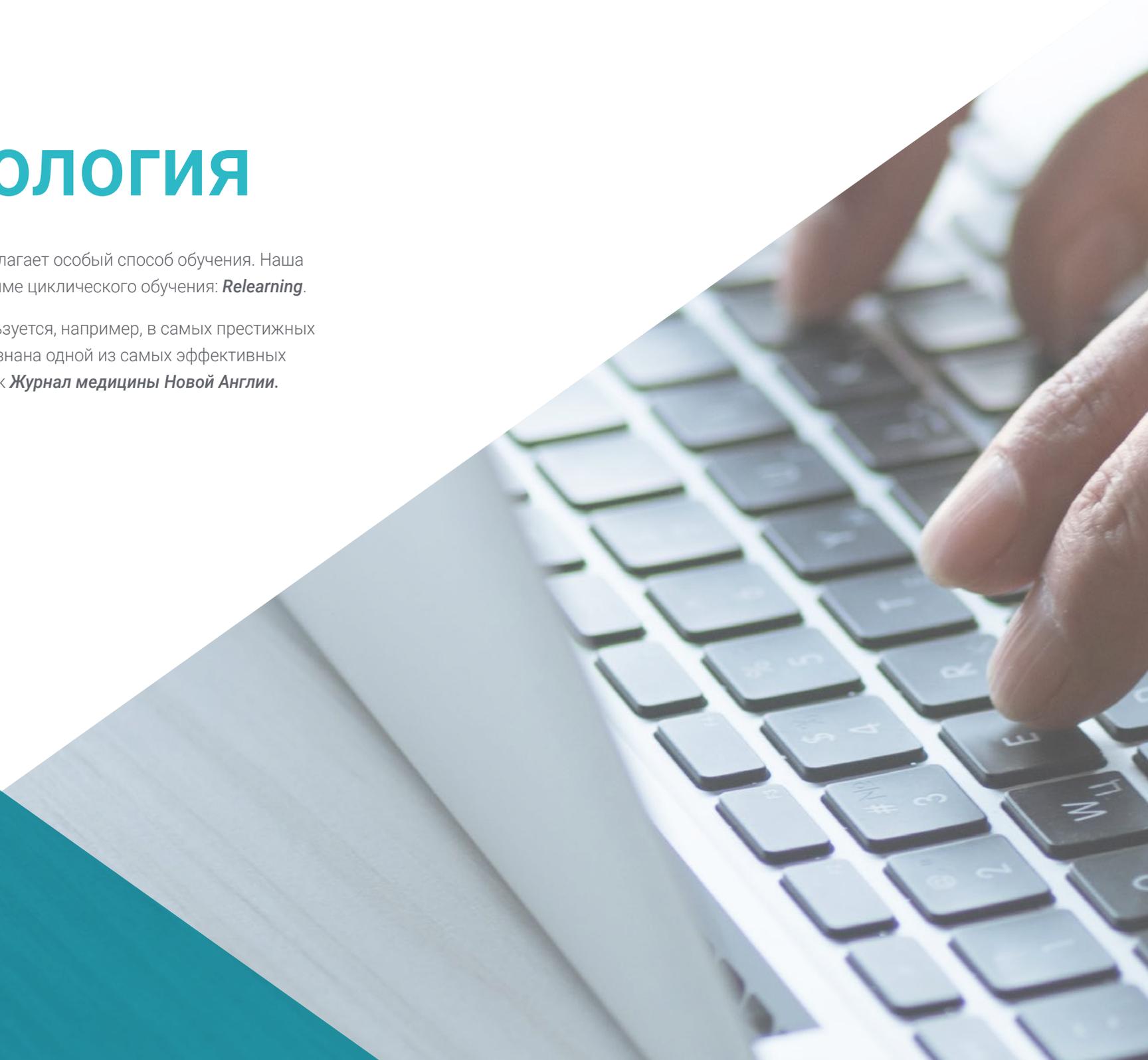
- 10.1. Введение в типографию
 - 10.1.1. Что такое типография?
 - 10.1.2. Роль типографии в графическом дизайне
 - 10.1.3. Последовательность, контраст, форма и контрформа
 - 10.1.4. Взаимосвязь и различия между типографией, каллиграфией и *леттерингом*
- 10.2. Множественное происхождение письменности
 - 10.2.1. Идеографическое письмо
 - 10.2.2. Финикийский алфавит
 - 10.2.3. Римский алфавит
 - 10.2.4. Каролингская реформация
 - 10.2.5. Современный латинский алфавит
- 10.3. Зарождение типографии
 - 10.3.1. Печатный станок, новая эра. Ранние типографы
 - 10.3.2. Промышленная революция: литография
 - 10.3.3. Модернизм: зарождение коммерческой типографии
 - 10.3.4. Авангардисты
 - 10.3.5. Межвоенный период
- 10.4. Роль школ дизайна в типографии
 - 10.4.1. Баухаус
 - 10.4.2. Герберт Байер
 - 10.4.3. Гештальтпсихология
 - 10.4.4. Швейцарская школа
- 10.5. Актуальная типография
 - 10.5.1. 1960-1970-е годы, предвестники восстания
 - 10.5.2. Постмодернизм, деконструктивизм и технология
 - 10.5.3. Куда движется типография?
 - 10.5.4. Шрифты, отвечающие современным тенденциям
- 10.6. Типографская форма I
 - 10.6.1. Анатомия письма
 - 10.6.2. Измерения и атрибуты типа
 - 10.6.3. Семейства шрифтов
 - 10.6.4. Верхний регистр, нижний регистр и маленькие прописные буквы
 - 10.6.5. Разница между типографией, шрифтом и семейством шрифтов
 - 10.6.6. Филе, линии и геометрические элементы
- 10.7. Типографская форма II
 - 10.7.1. Комбинация шрифтов
 - 10.7.2. Форматы шрифтов (*PostScript-TrueType-OpenType*)
 - 10.7.3. Лицензии шрифтов
 - 10.7.4. Кто должен покупать лицензию, клиент или дизайнер?
- 10.8. Вычитка. Составление текста
 - 10.8.1. Расстояние между буквами. *Трекинг* и *кернинг*
 - 10.8.2. Пространство между словами. Четырехугольник
 - 10.8.3. Расстояние между строками
 - 10.8.4. Основная часть текста
 - 10.8.5. Атрибуты текста
- 10.9. Рисунок букв
 - 10.9.1. Творческий процесс
 - 10.9.2. Традиционные и цифровые материалы
 - 10.9.3. Использование графического планшета и iPad
 - 10.9.4. Цифровая типография: контуры и растровые изображения
- 10.10. Типографские плакаты
 - 10.10.1. Каллиграфия как основа для рисования букв
 - 10.10.2. Как сделать эффектную верстку?
 - 10.10.3. Визуальные референсы
 - 10.10.4. Этап создания эскизов
 - 10.10.5. Проект

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

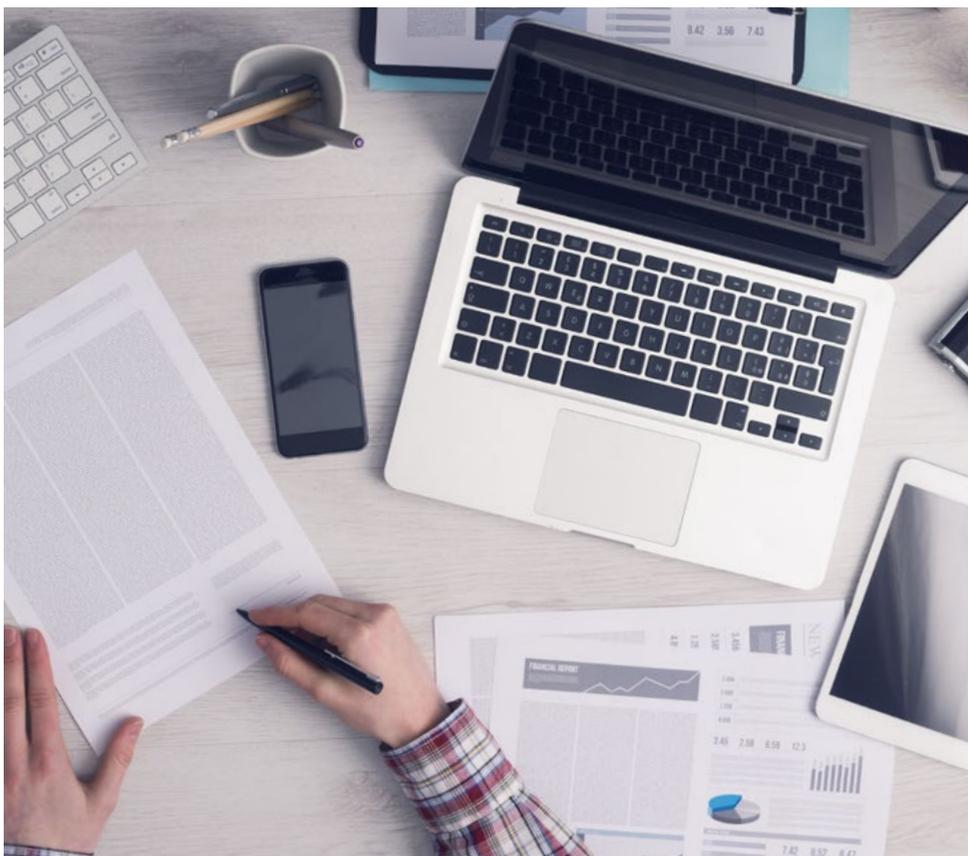
Наша программа предлагает революционный метод развития навыков и знаний. Наша цель - укрепить компетенции в условиях меняющейся среды, конкуренции и высоких требований.

“

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”*

Кейс-метод 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 кейс-метода - метода обучения, ориентированного на действие. На протяжении всей курса 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 различные дидактические элементы 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:



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.



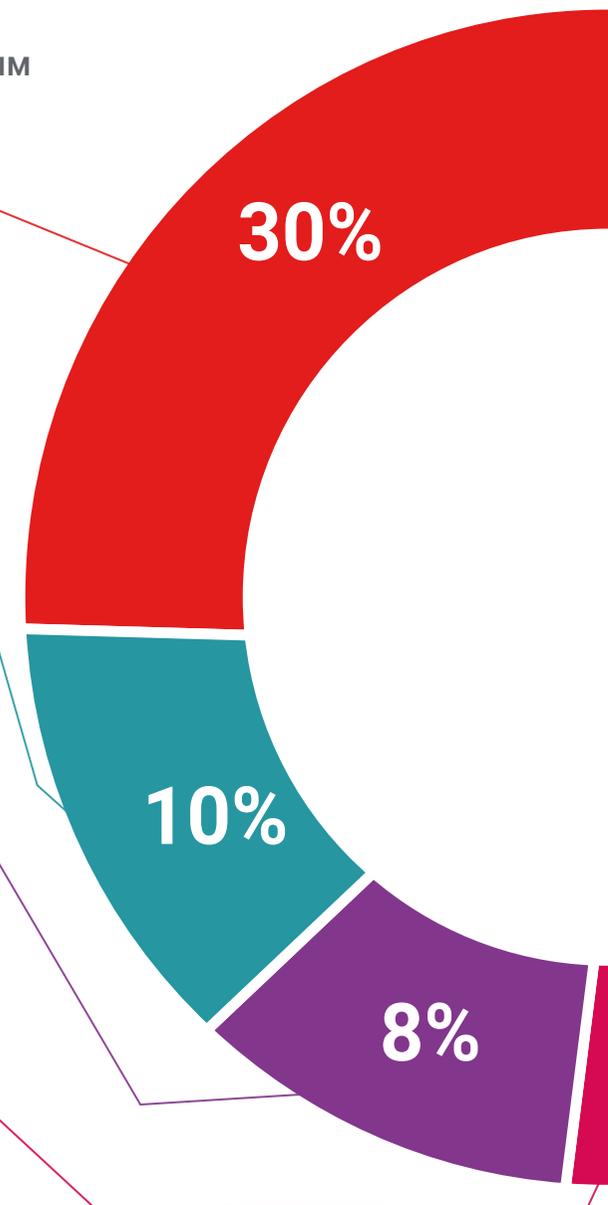
Практика навыков и компетенций

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

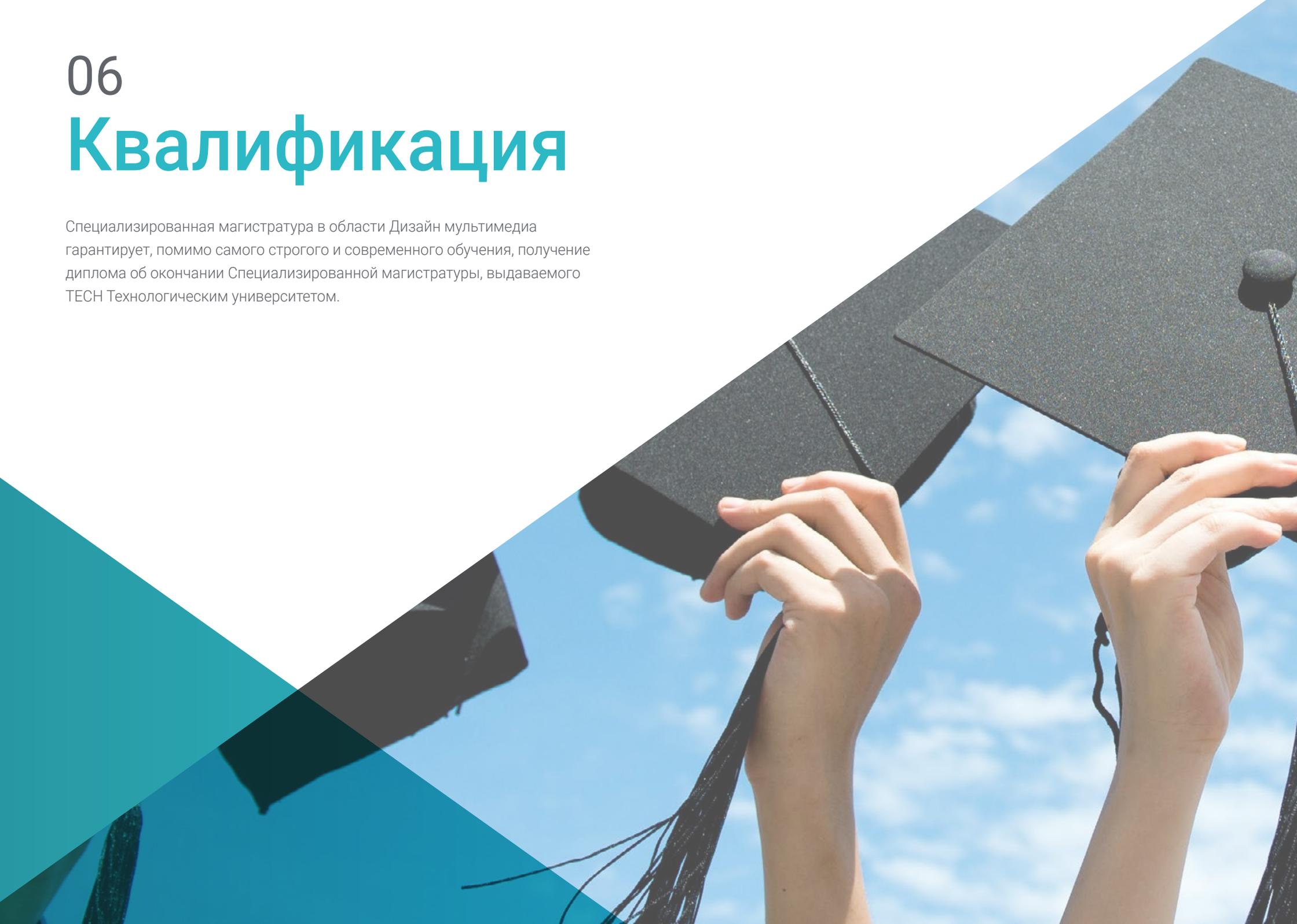
На протяжении всей программы мы периодически оцениваем и переоцениваем ваши знания с помощью оценочных и самооценочных упражнений: так вы сможете убедиться, что достигаете поставленных целей.



06

Квалификация

Специализированная магистратура в области Дизайн мультимедиа гарантирует, помимо самого строгого и современного обучения, получение диплома об окончании Специализированной магистратуры, выдаваемого ТЕСН Технологическим университетом.



““

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

Данная **Специализированная магистратура в области Дизайн мультимедиа** содержит самую полную и современную программу на рынке.

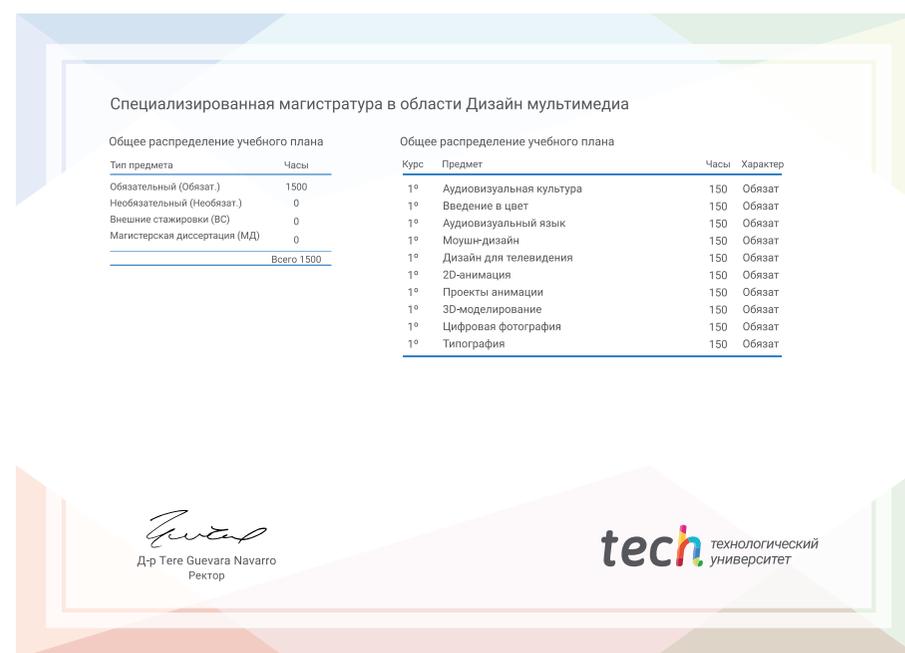
После прохождения аттестации студент получит по почте* с подтверждением получения соответствующий диплом **Специализированной магистратуры**, выданный **ТЕСН Технологическим университетом**.

Диплом, выданный **ТЕСН 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 Дизайн мультимедиа**

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 Инновации

Знания Настоящее Качество

Веб обучение Дизайн мультимедиа

Развитие Институты

Виртуальный класс Языки

tech технологический
университет

Специализированная
магистратура

Дизайн мультимедиа

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

Специализированная магистратура Дизайн мультимедиа

