

УТВЕРЖДЕНО

Приказом Директора № 28 от 21 июня 2023г.  
Автономной некоммерческой организации  
Национальный открытый чемпионат  
творческих компетенций «АртМастерс (Мастера Искусств)»



\_\_\_\_\_ / Володин Б.Б./

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ПРОФЕССИОНАЛЬНАЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ  
ПРОГРАММА В СФЕРЕ КРЕАТИВНЫХ ИНДУСТРИЙ ДЛЯ  
МОЛОДЕЖИ**

**КУРС: МОУШН-ДИЗАЙНЕР»**

**ТЕМА «СОЗДАНИЕ ВИЗУАЛЬНОГО КОНТЕНТА. ОСНОВЫ ХУДОЖЕСТВЕННОЙ  
КОМПОЗИЦИИ И ТВОРЧЕСКИЙ МЕТОД»**

**(реализуется частично/исключительно средствами ЭО и ДОТ)**

**Согласовано:**

**Руководитель Отдела  
образовательных программ  
АНО «Артмастерс»**

\_\_\_\_\_ **Е.Н. Капура**

**Москва – 2023**

## СОДЕРЖАНИЕ

<b>1. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА ПРОГРАММЫ.....</b>	<b>1</b>
<b>2. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОГО МОДУЛЯ.....</b>	<b>2</b>
<b>3. СТРУКТУРА УЧЕБНОГО МОДУЛЯ.....</b>	<b>4</b>
<b>4. СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ.....</b>	<b>5</b>
4.1. Объем учебного модуля и виды учебного модуля	
4.2. Учебный (учебно-тематический) план программы.	
<b>5.ФОРМЫ АТТЕСТАЦИИ И ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ.....</b>	<b>25</b>
<b>6. ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ.....</b>	<b>25</b>
<b>7. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКИЙ КОМПЛЕКС.....</b>	<b>32</b>
<b>Приложение 1 УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ПРОГРАММЫ .....</b>	<b>32</b>
<b>Приложение 2 ЛЕКЦИОННЫЙ МАТЕРИАЛ ПРОГРАММЫ.....</b>	<b>32</b>
<b>Приложение 3 ПРАКТИЧЕСКИЕ ЗАДАНИЯ К ПРОГРАММЕ.....</b>	<b>32</b>
<b>Приложение 4 МАТЕРИАЛЫ КОНТРОЛЬНОГО СРЕЗА ЗНАНИЙ.....</b>	<b>32</b>

# **1. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА ПРОГРАММЫ**

## **1.1. Область применения рабочей программы**

Программа по квалификации специалиста художник-аниматор составлена в соответствии с ФГОС по специальности 54.04.01 “Дизайн”.

Область профессиональной деятельности: Культура, искусство (в сфере дизайна). Профессиональный стандарт «Специалист по созданию визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике» Утвержденные приказом Министерства труда и социальной защиты РФ от 31.07.2020 г, N 457н.

Программа учебной дисциплины может быть использована для оказания дополнительных образовательных услуг по учебной дисциплине с целью углубления теоретических знаний и практических умений.

## **1.2. Обоснование актуальности программы:**

Моушн-дизайн — одно из самых востребованных на сегодняшний день направлений профессиональной деятельности, актуальность которого с каждым годом только растет. Анимированный контент используется во всех областях дизайна. Выпускник профиля «Моушн-дизайн» сможет работать в сфере киноиндустрии, телевидения, медиа, рекламы и маркетинга, видеоблогинга, бизнеса, системы образования и индустрии развлечений.

Количество специалистов в области создания видеоконтента растет, как и количество курсов по обучению программным инструментам. Объем обучающих курсов и менторства на рынке направленных на темы творчества и художественной композиции не успевает за этим ростом, в результате на рынке много специалистов владеющих только технической частью, но не имеющих образовательного бэкграунда в области, которую и призван раскрыть данный курс.

Курс Программы разработан для тех, кто желает за короткий срок повысить свою квалификацию или освоить новую профессию.

## **1.3. Цели и задачи реализации программы.**

Целью Программы является развитие у обучающихся личностных качеств, а также формирование общекультурных и профессиональных компетенций в соответствии с требованиями ФГОС по специальности 54.04.01 “Дизайн”.

Целью данной Программы также является создание первого в своем роде курса по основам художественной композиции для всех специалистов создающих видеоконтент, в первую очередь моушн-дизайнеров.

### **Задачи программы:**

#### **Обучающие:**

- научить основам создания красивой картинке с точки зрения композиции, света и цвета;
- предложить набор творческих методов для работающих в сфере создания цифровых изображений и видео;
- научить секретами создания успешного портфолио для желающих найти работу по специальности;
- раскрыть важность эстетической составляющей диджитал изображений.

**Развивающие:**

- сформировать и развить проектное дизайн-мышление, способность к проектированию объектов, сред и систем; освоить методологию дизайн-проектирования, развить проектную культуру дизайна;
- сформировать и развить способность к динамической интеграции обновляющихся информационно-коммуникативных технологий в проектные процессы;
- развивать потребностно-мотивационную и эмоционально-волевую сферы;
- раскрывать творческий потенциал;
- развивать образное мышление;
- активизировать механизмы социальной адаптации в условиях полифункционального коллектива;
- способствовать самоопределению в условиях коллективного творческого процесса;
- создавать оптимальные условия для успешной социальной адаптации личности в коллективе.

**Воспитательные:**

- развивать коммуникативные умения и навыки;
- воспитывать навыки самоорганизации;
- воспитывать чувство коллективной и личной ответственности;
- развивать мотивацию к трудовой деятельности.

**Предназначение программы:**

Настоящая программа предназначена для выпускников (и шире — старшекласников) средних общеобразовательных учреждений, учащихся средних специальных учебных заведений, а также для абитуриентов вузов и любому желающему обучиться профессии в сфере моушн-дизайн.

Курс программы предусматривает разные уровни подготовки (что в том числе зависит от местоположения слушателя, возможности приобретения тех или иных материалов), в нем будут указаны и продемонстрированы вариативные техники работы.

Направлена на создание условий для подготовки специалистов, способных к образованию и самообразованию, профессиональному росту в условиях информатизации общества, к продуктивной профессиональной деятельности в современных социально-экономических условиях.

Ориентирована на реализацию следующих принципов: деятельностный и практический характер учебной деятельности в процессе освоения дополнительной профессиональной образовательной программы; приоритет самостоятельной деятельности обучающихся; ориентация при определении содержания образования на запросы работодателей; связь теоретической и практической подготовки, ориентация на формирование готовности к самостоятельному принятию профессиональных решений как в типичных, так в нетрадиционных ситуациях

## 2. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ.

### Планируемые результаты обучения:

Результатом освоения профессионального модуля является овладение обучающимися видом профессиональной деятельности.

**2.1.** В результате освоения программы слушатель должен приобрести следующие знания и умения, необходимые для качественного изменения компетенций, указанных в п. 1.1:

№ п/п	Направление подготовки
<b>Знать</b>	
1.	основы художественной композиции построения изображений
2.	основы видеомонтажа
3.	принципы поиска идей и вдохновения
4.	основы работы со светом и цветом
5.	методы соотнесения моушн-дизайна с современным социокультурным контекстом, массовой культурой
6.	особенности поиска научной информации в области искусства и дизайна
7.	работу с прикладными программными продуктами, с информацией в глобальной сети Интернет, со средствами компьютерной графики, моушн-дизайна, мультимедиа-дизайна
8.	принципы работы с современным программным обеспечением для автоматизации процессов дизайн-проектирования
<b>Уметь</b>	
1.	выдвигать и реализовывать креативные идеи от постановки задач — через замысел/идею — к проекту
2.	выдвигать, формулировать и излагать изобразительными средствами креативную идею, образ, концепцию дизайн-проекта
3.	создавать успешное портфолио
4.	пользоваться различными цвето-графическими и объемно пространственными художественными техниками как средствами творческого самовыражения

5.	выбирать техники исполнения эскизов в соответствии с поставленными проектными задачами
----	--

2.2. Планируемые результаты обучения по дополнительной профессиональной программе соответствуют выполняемым трудовым действиям в соответствии с профессиональным стандартом

Обобщенные трудовые функции	Трудовые функции, реализуемые после обучения	Код	Трудовые действия
Создание визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике	Разработка художественнотехнических решений для создания визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике	А/01. 5	Выполняет поисковые эскизы изобразительными средствами и способами проектной графики
Организация и контроль деятельности по созданию визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике	Организация деятельности специалистов по созданию визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике	В/01. 6	Разрабатывает проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи

### 3. СТРУКТУРА УЧЕБНОГО МОДУЛЯ.

#### 3.1. Категория слушателей

Уровень образования начальный, средне-профессиональное, высшее художественное, любой уровень подготовки в возрасте от 18 до 35 лет. Приветствуются знания и владение любыми программными инструментами создания изображений и видеороликов, например: Adobe After Effects, Adobe Premiere, Cinema 4D, Blender, Houdini, Maya, 3DS Max, Vegas Video, Final Cut, Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Affinity Designe Corel Draw, Capcut, Movavi, Lustra, Unreal Engine, Unity Nuke, Fusion и другие

Должность: 0;

Опыт работы: от 0 и выше.

#### 3.4. Срок и трудоемкость обучения.

Трудоемкость обучения 49 час. (7 модулей), из них: работа одного модуля (видео-лекция по 1 часу) – 7 часов; практической работы по каждому модулю от 3 до

4 часов – 28 час., самостоятельной работы в 6 модулях (домашнее задание) по 2 ч. – 12 час., 1 итоговый тест (дифференцированный) – 2 часа.

### **3.5. Форма обучения**

Онлайн. Дистанционная.

### **3.6. Режим обучения.**

Теоретические занятия и учебная практика реализуется с применением дистанционных образовательных технологий в соответствии с учебным (учебно-тематическим) планом Программы.

## **4. СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ**

### *Основное содержание Программы:*

Курс программы позиционируется как обучающий и в большей степени это ознакомительный материал.

*Курс программы предполагает:*

1. Порядок модулей построен в виде игры живого действия. По мере прохождения курса участник осваивает новые навыки, получает более ответственные производственные задачи и осуществляет профессиональный рост. Занятия включают лекцию по установленной теме, демонстрационные материалы по работе с программным обеспечением, практическое задание.
2. Как стать успешным моушн-дизайнером
3. Принципы создания художественной композиции
4. Основы работы с освещением
5. Основы работы с цветом в композиции
6. Правила видео монтажа
7. Повышение художественного уровня работ
8. Выполнение практические работы и домашние задания.
9. Как сделать удачное портфолио
10. Где искать вдохновение в творчестве
11. Мотивацию к дальнейшему развитию в области творческого мышления и художественной композиции.

9. У слушателя должно появиться желание продолжать обучение по направлению в специализированном учебном учреждении, на курсах, поучаствовать в конкурсе, собрать свое портфолио для поиска потенциальных клиентов и работодателей.

### *В результате обучения слушатель должен:*

1. Понять принцип (план) для реализации проекта в индустрии создания визуального контента.
2. Узнать основные принципы построения художественной композиции
3. Научиться работать с освещением в сцене (3д, 2д или съемочной).
4. Научиться работать с цветом
5. Научиться применять принципы видео монтажа
6. Понять принцип поиска вдохновения и идей для проектов

7. Применять навыки логического и пространственного мышления при создании творческих проектов;
8. Понять принципы создания успешного портфолио

*В процессе освоения программы слушатель формирует/совершенствует следующие профессиональные компетенции:*

1. Графический дизайн. Создание векторных макетов, логотипов, фирменного стиля, постеров, баннеров, листовок, меню, презентаций, веб-страниц, мобильных приложений.
2. Построение художественной композиции. Компетенция пригодится в любой области связанной с созданием визуального контента.
3. Создание художественных концептов (key looks, key visuals) в 2д и 3д. Для рекламы, промо, кино, презентаций идей, новых продуктов, вебстраниц, мобильных приложений.
4. Анимация и композитинг. Для мультипликации, образовательных роликов, бродкаст дизайна, телевизионных заставок, открывающих и закрывающих титров, кино, описаний продукта, видео-инструкций.
5. Видео и фото съемка. Съемка на видео или фото, постановка света в кадре, постановка объектов и моделей в кадре, подбор заднего плана, съемка на хромакее, в павильоне, на натуре.
6. Видеомонтаж. Создание видеороликов на основе отснятого материала, портфолио, рилсы, шоу рилы, клипы, презентационные и корпоративные фильмы, создание графических роликов, монтаж мультипликации, слайд-шоу
7. Инструментарий творческих методов для поиска вдохновения. Компетенция пригодится в любой области связанной с созданием визуального контента.
8. Создание портфолио. Формирование своего или корпоративного портфолио, создание и подбор материалов, верстка, монтаж, композитинг фото, видео, графических материалов в кейс.

#### **4.1. Учебный (учебно-тематический) план программы дополнительного образования Основы художественной композиции и творческий метод**

№ п/п	Наименование разделов, дисциплин (модулей)	Трудоёмкость программы			Формы аттестации (текущая/промежуточная)	Формируем. компетенции
		Общая трудоёмкость, час.	Всего час. в СДО*	из общей трудоёмкости		
				Занятия		



				Видео- лекци я	Практическа я работа (выполнение тестов, заданий, упражнений)	я рабо та (вы пол нен ие дом ашн его за дания)		
				всего, ч/мин. в СДО	всего, ч СДО, ч.	всего, ч СД О		
1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	<b>Модуль 1. Введение</b>	3	3	1	2	-	текущая	
1.1	Урок 1. Тема “Творчество и ремесло. Две ноги художника”			5				взаимосвязь творчества и ремесла. как использовать в профессии художника.
1.2.	Урок 2. Тема «Где найти вдохновение?»			10				принципы поиска идей и вдохновения
1.3	Урок 3. Тема «Инструменты художника”			10				основы художественн ой композиции построения изображений
1.4	Урок 4. Тема “Композиция»			10				основы художественн ой композиции
1.5	Урок 5. Тема «Свет»			10				основы работы со светом
1.6	Урок 6. Тема «Цвет»			5				основы работы с цветом
1.7.	Урок 7. Тема «Правила монтажа»			5				основы видеомонтажа

1.8	Урок 8. Тема «Цель»			5				особенности поиска научной информации, примеры правильных целей
2.	<b>Модуль 2. Основы художественной композиции</b>	7	7	1	4	2	текущая и промежуточная	
2.1.	Урок 1. Тема «Центр»			5				правильно сформулировать, какое сообщение несет работа
2.2	Урок 2. Тема «Равновесие»			10				найти правильное равновесие в композиции
2.3	Урок 3. Тема «Ритм»			10				использовать правильно ритм в композиции
2.4	Урок 4. Тема «Масштаб»			10				применение масштаба в композиции
2.5	Урок 5. Тема «Контраст»			10				как с помощью контраста можно привлечь внимание к центру композиции
2.6	Урок 6. Тема «Вектор»			5				применение вектора в движении композиции
2.7	Урок 7. Тема «Деталь»			10				как добавить в композицию детализации
3.	<b>Модуль 3. Основы работы со светом</b>	7	7	1	4	2	текущая и промежуточная	

3.1	Урок 1. Тема "Магические кристаллы художника"			15				осознанность применения художником магических кристаллов в композиции
3.2	Урок 2. Тема «Объем»			15				как определить объем, форму объекта
3.3	Урок 3. Тема «Контровой свет"			5				применение контрового света
3.4	Урок 4. Тема. «Разбивка на планы по глубине»			5				принцип разбивки планов
3.5	<b>Урок 5. Тема «Проработка деталей»</b>			5				как увлечь зрителя детальными объекта
3.6	<b>Урок 6. Тема «Падающая тень»</b>			5				навыки и описание взаимоотноше ния между объектами
3.7	<b>Урок 7. Тема «Отражение»</b>							как объекты расположены относительно друг друга и как взаимодейств уют.
3.8	<b>Урок 9. Тема «Преломление»</b>			5				где можно использовать преломление
3.9	<b>Урок 10. Тема «Расфокус»</b>			5				использовани е спецэффекта в композиции
<b>4</b>	<b>Модуль 4. Основы работы с цветом</b>	7	7	1	4	2	текущая	
4.1.	Урок 1.Тема "Цветовое пространство»			15				обработка изображения цветом
4.2	Урок 2. Тема «Дополнительные цвета»			10				обработка изображения дополнительн ыми цветами
4.3.	Урок 3. Тема "Цветовые схемы»			15				суть метода при использовани и цветовых схем

4.4	Урок 4. Тема «Цветовой объем»			10				взаимоотношения разных объектов и как они влияют друг на друга своим цветом
4.5	Урок 5. Тема «Цветовая глубина»			10				как давать своим изображениям дополнительную глубину
5.	<b>Модуль 5. Основные принципы видеомонтажа</b>	7	7	1	4	2	текущая	
5.1	Урок 1. Тема «Монтаж по крупности»			10				основные планы монтажа
5.2	Урок 2. Тема «Монтаж по свету и цвету»			10				основы как спрятать склейки от зрителя
5.3	Урок 3. Тема «Монтаж по фазе движения»			10				принцип монтажа, как использовать
5.4	<b>Урок 4. Тема «Ритм, контраст монтажа»</b>			10				опыт манипулирования скоростями и длительностью планов
5.5	<b>Урок 5. Тема «Монтаж по музыке»</b>			10				разбор инструментов монтажа по музыке
5.6	<b>Урок 6. Тема «Внутрикадровый монтаж»</b>			10				примеры и навыки внутрикадрового монтажа
6	<b>Модуль 6. Поиск вдохновения и творческий метод</b>	7	7	1	4	2		
6.1	<b>Урок 1. Тема «Поиск вдохновения. Любовь.»</b>			5				пути изначального источника вдохновения

6.2	Урок 2. Тема «Построение надежного фундамента»			5				навыки построения надежного фундамента для деятельности
6.3.	Урок 3. Тема «Правило 10000 часов»			5				задача правил
6.4	Урок 4. Тема «Уязвимость профессии»			5				как выдерживать конкуренцию
6.5	Урок 5. Тема «Метод деконструкции»			5				основы метода
6.6	Урок 6. Тема «Встать на плечи гигантам»			5				преимущество в познании, науке и искусстве
6.7	Уроки 7. Тема «Роль ошибки»			5				ошибка- как инструмент работы
6.8	Урок 8. Тема «Получение критики как творческий метод»			5				навыки роста при помощи критики
6.9	Урок 9. Тема «Делать из настоящего»			10				секрет повышения уровня профессионализма
6.10	Урок 10. Тема «Как не останавливаться в развитии»			10				примеры возобновления желания что-то делать дальше
7.	Модуль 7. Как сделать портфолио, на которое обратят внимание	7	7	1	4	2		
7.1.	Урок 1. Тема «Что понравится работодателю»			20				навыки создания успешного портфолио

7.2	Урок 2. Тема «Как сделать портфолио, которое понравится»			15				навыки создания успешного портфолио
7.3	Урок 3. Тема «Что отталкивает работодателя»			15				навыки создания успешного портфолио
7.4	Урок 4. Тема «Что сделать в первую очередь»			10				навыки создания успешного портфолио
<b>8</b>	<b>Итоговая аттестация</b>	2	2	-	-	-	тест	оценка качества полученных знаний
	<b>Итого часов</b>	49	49	7	28	12	-	-

#### 4.2. Рабочая программа раздела, дисциплины (модуля) программы дополнительного образования

Наименование модуля	Виды учебных занятий, учебных работ	Содержание	Уровень освоения
<b>Модуль 1. Введение</b>			
Тема «Творчество и ремесло. Две ноги художника»	<b>Видео-Лекция</b>	<p>Творчество и ремесло можно представить, как две ноги. На этих двух ногах художник может уйти очень далеко. Имея только одну ногу будет сложно куда-то идти, можно только прыгать на одной ноге.</p> <p>Чем отличается творчество от ремесла?</p> <p>Творчество - это создание того, чего не было. Ремесло - это повторение того, что уже есть.</p>	3-5
Тема «Где найти вдохновение?»	<b>Видео-Лекция</b>	<p>На курсе мы будем учиться творить новое. Для этого надо найти вдохновение. Эмоция как бы связывает</p>	3-5

		наши мысли и действия в одно целое. Вдохновение - это как раз и есть правильная эмоция.	
Тема «Инструменты художника»	<b>Видео-Лекция</b>	Без инструментов мы не сможем добраться до цели. Исследование инструментов, какие инструменты есть в арсенале художника.	3-5
Тема «Композиция»	<b>Видео-Лекция</b>	Исследование принципов построения художественной композиции. Как располагать объекты, чтобы зритель испытал правильную эмоцию.	3-5
Тема «Свет»	<b>Видео-Лекция</b>	Как поставить свет, чтобы было правильное ощущение от вашей работы. Как выделить главное, отодвинуть на задний план то что не является главным, но без чего не будет никакой композиции. Как можно ставить освещение в 3д сцене	3-5
Тема «Цвет»	<b>Видео-Лекция</b>	Как работать с цветом. Какие бывают цветовые схемы и какую эмоцию они вызывают	3-5
Тема «Правила монтажа»	<b>Видео-Лекция</b>	Основные правила монтажа видеофрагментов. В видео монтаже есть два метода: Склейка планов Внутрикадровый монтаж	3-5
Тема «Цель»	<b>Видео-Лекция</b>	Примеры правильных целей: <ul style="list-style-type: none"><li>• Хочу работать в индустрии компьютерной графики зарабатывать 100</li></ul>	3-5

		<p>тысяч рублей в месяц.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Хочу стать арт-директором и руководить командой от 3 человек.</li> <li>• Хочу работать в студии компьютерной графики и через два года купить BMW 3 серии.</li> <li>• Хочу работать дизайнером в студии, которая занимается музыкальными шоу и минимум три раза в год ездить в командировки по всему миру.</li> <li>• Хочу стать востребованным фрилансером, жить в любой точке мира и снимать комфортное жилье</li> </ul>	
	<p><b>Практическая работа</b></p>	<p>Выполняется в виде текстового файла в формате pdf не более 3 страниц 12 кеглем</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Если вас заинтересовал этот курс напишите, чем именно?</li> <li>2. Если у вас уже есть профессиональная цель, опишите ее в одном предложении?</li> <li>3. Чему бы вы хотели научиться больше всего, напишите три вещи?</li> <li>4. Что вы готовы сделать для достижения своей цели?</li> <li>5. Какие три главных мысли вы вынесли</li> </ol>	<p>от 70 до 100 %</p>



		<p>из этой лекции, напишите в любом порядке.</p> <p>6. Опишите личные препятствия на вашем пути к профессиональному успеху, что обычно больше всего мешает достичь поставленной цели?</p> <p>7. Опишите профессиональную цель. К чему вы хотите прийти через 3 года?</p> <p>8. Напишите, что вы готовы делать ежедневно для достижения этой цели</p>	
<p><b>Модуль 2.</b> <b>Основы художественной композиции</b></p>			
Тема «Центр»	<b>Видео-Лекция</b>	<p>У любой композиции есть цель, для чего она создана. В первую очередь надо сформулировать, какое главное сообщение несет работа. Какой месседж. Брать главный объект и помещать в композицию, и потом добавлять все остальное</p>	3-5
Тема «Равновесие»	<b>Видео-Лекция</b>	<p>Равновесие, баланс. Это как смазка для всего этого механизма. Делаем сильный контраст, разницу масштабов и композиция приобретает движение. Может ли быть равновесие в движении?</p>	3-5
Тема «Ритм»	<b>Видео-Лекция</b>	<p>Что такое ритм? Все, что имеет повторяющийся ритм скорее всего ведет к созданию чего-то нового или доминированию чего-то над чем-то.</p>	3-5

Тема «Масштаб»	<b>Видео-Лекция</b>	Понимание соотношения размеров, потому что так легче делать выводы и принимать решения.	3-5
Тема «Контраст»	<b>Видео-Лекция</b>	Что такое контраст? Это потенциал или разница? Контраст это разница между одним и другим.	3-5
Тема «Вектор»	<b>Видео-Лекция</b>	Каждая статичная картинка имеет движение. Как определить вектор.	3-5
Тема «Деталь»	<b>Видео-Лекция</b>	Деталь заставляет зрителя верить. В 3d концептах это мелкие детали, например, крепления, шов, потертость текстуры, неровность.	3-5
	<b>Практическая работа</b>	<p>Создайте абстрактную композицию в любой программе. Это может быть пакет для создания 3д сцен, плоских или векторных изображений. Также можно использовать сделанные вами фотографии.</p> <p>Тема композиции: “Позови меня с собой, я приду сквозь злые ночи”</p> <p>При создании примените как минимум три инструмента построения композиции на выбор. В сопроводительном комментарии перечислите их. Используйте максимум своих знаний и умений.</p>	от 70 до 100 %
	<b>Самостоятельная работа</b>	<p>Какие три главных мысли вы вынесли из этой лекции, напишите в любом порядке.</p> <p>Опишите, какие инструменты вы уже применяете в своей</p>	не оценивается

		профессиональной деятельности.	
<b>Модуль 3. Основы работы со светом</b>			
Тема. Магические кристаллы художника”	<b>Видео-Лекция</b>	У художника есть набор магических кристаллов. Как ставить свет в сцене.	3-5
Тема «Объем»	<b>Видео-Лекция</b>	Любые объекты имеют свой объем, форму. В первую очередь нам надо обратить внимание на то, какую форму они имеют и выделить, подчеркнуть эту форму. Форма лепится, буквально, как из глины, но в нашем случае глина - это объект, а наши руки — свет.	3-5
Тема «Контроль свет»	<b>Видео-Лекция</b>	Этот кристалл также добавляет магию. Причем это волшебство, которое он добавляет даже есть в названии такого рода освещения.	3-5
Тема «Разбивка на планы по глубине»	<b>Видео-Лекция</b>	Следующий магический кристалл — выделение глубины сцены. Плоская она или объемная, есть ли уходящая вдаль перспектива, глубина?	3-5
Тема «Проработка деталей»	<b>Видео-Лекция</b>	<i>Следующий кристалл имеет отношение к психологии восприятия. Зритель не может одновременно внимательно рассмотреть все, что есть в вашем изображении. Наша задача направить его внимание на одну-две детали в композиции и удовлетворить зрителя, помочь испытать ему эмоцию. Необязательно прорабатывать все детали. Зритель может просто не</i>	3-5

		успеть все это заметить. Поэтому выделяем одну или две детали прорабатываем их больше, глубже, чем остальные.	
<b>Тема «Падающая тень»</b>	<b>Видео-Лекция</b>	Это тоже магический кристалл. Падающая тень - это тень от столба на асфальте. Собственная тень - это часть дома, на которую не падает свет от солнца.	3-5
<b>Тема «Отражение»</b>	<b>Видео-Лекция</b>	Отражения - это тоже инструмент драматургии, они показывают, как объекты расположены относительно друг друга и как взаимодействуют.	3-5
<b>Тема «Преломление»</b>	<b>Видео-Лекция</b>	Преломление показывает, как объект воспринимает и интерпретирует окружающий мир. Другими словами преломление это то, как человек видит этот мир.	3-5
<b>Тема «Расфокус»</b>	<b>Видео-Лекция</b>	Кристалл, который полирует, обрабатывает все, что делали до этого. <i>Что такое расфокус или глубина резкости?</i> Это когда мы видим одни объекты четко, другие нечетко. Таким образом выделяем то, что нам интересно в данный момент.	3-5
	<b>Практическая работа</b>	Создайте одну или несколько композиций в любой программе с использованием сразу трех инструментов в одном изображении: падающая тень, отражение, преломление.  Тема: “Улочки шкатулочки, девочки мои”	от 70 до 100 %

	<b>Самостоятельная работа</b>	<p>Какие три главных мысли вы вынесли из этой лекции, напишите в любом порядке.</p> <p>Опишите, какие инструменты вы уже применяете в своей</p>	не оценивается
<b>Модуль 4. Основы работы с цветом</b>			
Тема «Цветовое пространство»	<b>Видео-Лекция</b>	<p>Основные принципы работы с цветом. Цвет - это самый простой способ вызвать эмоцию у зрителя. Главная наша цель — эмоция потребителя нашего продукта. Цвет имеет разные пространства и в каждом пространстве количество цветов разное.</p>	3-5
Тема Дополнительные цвета»	<b>Видео-Лекция</b>	<p>Ключевое понятие цвета: Цветовой круг. Все цвета распределены по кругу. Некоторые расположены друг к другу под углом 90 градусов, другие 180, некоторые 1,10, 30 градусов. По-другому можно объяснить на примере циферблата часов. Цвета, расположенные под углом 180 градусов это цифра 12 и 6.</p>	3-5
Тема «Цветовые схемы»	<b>Видео-Лекция</b>	<p>Как выбрать цвет? Как подобрать несколько цветов, чтобы было красиво? Где линейка, которой можно измерить и математически описать сочетания цветов?</p>	3-5
Тема «Цветовой объем»	<b>Видео-Лекция</b>	<p>Как подобрать цветовой объем. Как научиться видеть так называемые рефлекссы. Это когда предметы влияют друг на друга своим цветом</p>	3-5

Тема «Цветовая глубина»	<b>Видео-Лекция</b>	Этот инструмент используют концепторы, vfx художники в кино, традиционные художники. Правило простое:  То, что ближе к нам надо стараться делать теплым, то, что дальше — холодным.	3-5
	<b>Практическая работа</b>	Выберете изображение другого автора, в котором вам нравится цветовое решение. Создайте одну или несколько композиций в любой программе используя эту цветовую гамму. Используйте инструмент “цветовой объем” и “цветовая глубина” в своих работах. Попробуйте проиллюстрировать, как объекты, находящиеся рядом, влияют друг на друга своим цветом.  Тема: “Закат окончил летний, тёплый вечер”	от 70 до 100 %
	<b>Самостоятельная работа</b>	Какие три главных мысли вы вынесли из этой лекции, напишите в любом порядке.  Опишите, какие инструменты вы уже применяете в своей	не оценивается
<b>Модуль 5. Основные принципы видеомонтажа</b>			
Тема “Монтаж по крупности»	<b>Видео-Лекция</b>	Нужно понимать по какой логике клеятся куски видео между собой. куски видео называют словом план или кадр. Есть планы и надо собрать из них историю. Это и называется видеомонтаж. Общий план — видно	3-5

		<p>окружение и человека во весь рост. Средний план — видно человека по пояс Крупный план — человек по плечи</p>	
Тема «Монтаж по свету и цвету»	<b>Видео-Лекция</b>	<p>В любом видео есть освещение. Если в одном кадре большое светлое пятно, а в следующем все в темноте это надо объяснить зрителю. Почему так?</p>	3-5
Тема «Монтаж по фазе движения»	<b>Видео-Лекция</b>	<p>Один из самых сильных принципов монтажа. Сильных, значит способных дать больше эмоции. Эмоция-это движение. Движение - это эмоция.</p>	3-5
Тема «Ритм, контраст монтажа»	<b>Видео-Лекция</b>	<p>Как и в построении художественной композиции по ритму и контрасту можно монтировать по тем же принципам. Использование ритма и контраста в видеомонтаже.</p>	3-5
Тема. «Монтаж по музыке»	<b>Видео-Лекция</b>	<p>Если самый мощный инструмент в видеомонтаже монтаж по движению, то монтаж по музыке усиливает эффект еще в несколько раз. Монтаж по движению и монтаж по музыке — наиболее сильные средства достижения эмоции</p>	3-5
Тема «Внутрикадровый монтаж»	<b>Видео-Лекция</b>	<p>Внутрикадровый монтаж — это царь монтажа. Это высший пилотаж. Если есть монтаж внутри одного кадра без склеек это самый лучший монтаж.</p>	3-5
	<b>Практическая работа</b>	<p>Выполняется в виде видеофайла в формате mp4 в разрешении 1920x1080</p>	от 70 до 100 %

		<p>пикселей, хронометраж от 10 до 60 секунд</p> <p>Создайте видеоролик из статичных или анимированных изображений, где вы продемонстрируете монтаж по движению и свету. Также постарайтесь использовать инструмент “Ритм”.</p> <p>Тема: “Крутится, вертится шар голубой”</p>	
	<b>Самостоятельная работа</b>	<p>Какие три главных мысли вы вынесли из этой лекции, напишите в любом порядке.</p> <p>Опишите, какие инструменты вы уже применяете в своей</p>	не оценивается
<b>Модуль 6. Поиск вдохновения и творческий метод</b>			
<b>Тема «Поиск вдохновения. Любовь.»</b>	<b>Видео-Лекция</b>	<p>Творческий метод. Смысл что - либо создавать один — вызвать эмоцию у зрителя. Это или только эмоция, или мысли которые движимы этой эмоцией, что-то заставляет зрителя задуматься. Слово эмоция от мушн, движение. Эмоции двигают живыми существами, они бегают, размножаются и рисуют 3д картинки.</p>	3-5
<b>Тема «Построение надежного фундамента»</b>	<b>Видео-Лекция</b>	<p>То же самое препятствие можно описать метафорой фундамента:</p> <p>Когда мы пытаемся построить свою деятельность на некачественном основании. Когда мы строим дом, у которого нет фундамента.</p>	3-5



		Такой дом рано или поздно падет.	
<b>Тема «Правило 10000 часов»</b>	<b>Видео-Лекция</b>	Известное исследование шведского психолога Андерса Эриксона  Он изучил творческий путь успешных людей и пришел к выводу, что настоящий успех приходит после 10000 часов практики.	3-5
<b>Тема «Уязвимость профессии»</b>	<b>Видео-Лекция</b>	Есть одна уязвимость в профессии, в отличие от профессии музыканта или литератора.	3-5
<b>Тема «Метод деконструкции»</b>	<b>Видео-Лекция</b>	В процессе обучения задача брать художественные задачи и разбирать их	3-5
<b>Тема «Встать на плечи гигантам»</b>	<b>Видео-Лекция</b>	Это преемственность в познании, науке и искусстве. Новые достижения с опорой на открытия предыдущих деятелей.	3-5
<b>Тема «Роль ошибки»</b>	<b>Видео-Лекция</b>	Инструмент, который использует природа. Природа все время экспериментирует. И отсеивает варианты, которые не сработали. Эксперимент тоже самое что ошибка.	3-5
<b>Тема «Получение критики как творческий метод»</b>	<b>Видео-Лекция</b>	Кто не воспринимает критику или воспринимает болезненно никуда не вырастет.	3-5
<b>Тема «Делать из настоящего»</b>	<b>Видео-Лекция</b>	Есть один секрет, как можно быстро повышать свой профессиональный уровень. Секрет в повышении уровня не	3-5

		делать из головы, а делать из реального мира.	
<b>Тема «Как не останавливаться в развитии»</b>	<b>Видео-Лекция</b>	Творить бесконечно невозможно иссякает ресурс. Его необходимо восполнять. Примеры возобновления что то делать дальше.	3-5
	<b>Практическая работа</b>	Приведите удачные работы других авторов и с рядом с каждой работой укажите, что нравится и чему бы вы хотели научиться у автора. Не более 5 штук. Повторите одну работу из мудборда. Желательно один в один. Чем сложнее элементы для повторения, тем лучше. Приложите эту работу в конец документа. Напишите, с какими сложностями вы встретились, пытаюсь повторить эту работу.	от 70 до 100 %
	<b>Самостоятельная работа</b>	Какие три главных мысли вы вынесли из этой лекции, напишите в любом порядке. Приведите примеры, когда авторы вставали на плечи гигантам создавая уникальный и неповторимый продукт. Опишите как минимум три кейса с указанием изображений и ссылок. Опишите, какие инструменты вы уже успешно применяете в своей деятельности.	не оценивается
<b>Модуль 7. Как сделать портфолио, на которое обратят внимание</b>			
Тема “ Что понравится работодателю”	<b>Видео-Лекция</b>	Художник, когда готовит работы для демонстрации потенциальному работодателю по - хорошему должен также	3-5

		<p>делать. Открывать свой беханс и смотреть, что ему там нравится. И сделать или подобрать из существующих работы, которые такого же уровня. И прислать их.</p>	
Тема “Как сделать портфолио, которое понравится”	<b>Видео-Лекция</b>	<p>Если художник не может перестроить свой мозг на мышление красивыми картинками, то его никто не возьмет на работу.</p>	3-5
Тема «Что отталкивает работодателя»	<b>Видео-Лекция</b>	<p>Когда работы выложены на гугл драйв или яндекс диск, то это плохой знак. Хороший художник будет выкладывать на беханс. Поэтому выкладывайте работы на беханс.</p>	3-5
Тема «Что сделать в первую очередь»	<b>Видео-Лекция</b>	<p>Как находить работу в индустрии дизайна и создавать портфолио.</p>	3-5
	<b>Практическая работа</b>	<p>Выполняется в виде документа pdf с текстом и изображениями не более 12 страниц, с использованием шрифта любого размера и изображений. Если вы имеете дело с видеороликами допускается создание одного видеофайла формата mp4 в разрешении 1920x1080 Соберите новое актуальное портфолио со своими лучшими работами (дизайн, заставки, фотографии, видеоролики). Если для портфолио не хватает ваших готовых работ, можно создать близкие копии с работ других художников с указанием авторства.</p>	от 70 до 100 %
	<b>Самостоятельная работа</b>	<p>Какие три главных мысли вы вынесли из этой лекции, напишите в любом порядке.</p> <p>Опишите, какие инструменты вы</p>	не оценивается

		собираетесь применить при создании нового портфолио	
<b>Итоговая аттестация</b>	<b>Дифференцированный тест</b>	Задания из 20 вопросов по темам курса.	от 70% до 100%

Для характеристики уровня освоения учебного материала используются следующие обозначения:

- 1 – ознакомительный (узнавание ранее изученных объектов, свойств);
- 2 – репродуктивный (выполнение деятельности по образцу, инструкции или под руководством);
- 3 – продуктивный (планирование и самостоятельное выполнение деятельности, решение проблемных задач).

## 5. ФОРМЫ АТТЕСТАЦИИ И ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

### 5.1. Текущая аттестация:

При контроле качества выполняемых заданий особое внимание уделяется следующим критериям: самостоятельность выполнения работы, полнота и логичность изложения материала, фактическая грамотность, нестандартность и оригинальность решений.

### 5.2. Промежуточная аттестация:

Промежуточная аттестация проводится в виде практических работ, предоставленных дистанционно. Промежуточная аттестация проводится в форме дифференцированного зачета.

### 5.3. Итоговая аттестация

Тест из 20 вопросов, предоставленный дистанционно.

### 5.4. Оценочные материалы: Итоговый Тест.

## 6. ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

### 6.1. Материально-технические условия реализации программы требуют:

- ноутбук или десктоп способный работать с графикой и видео
- учебно-методический комплекс по профессиональному модулю

### 6.2. Учебно-методический комплекс учебного модуля, систематизированный по компонентам

- ФГОС среднего профессионального образования;
- рабочая программа;
- календарно-тематическое планирование;
- тематическое планирование;
- материалы текущего рубежного контроля

### 6.3. Учебно-методическое и информационное обеспечение программы

Программа предполагает использование разнообразных форм работы: элементы лекционных занятий по теоретическому блоку, практические работы с заданиями разной сложности, самостоятельная работа обучающихся, проведение контрольных срезов в формате промежуточных аттестаций в формате дистанционного зачета и практических работ. Освоению данного модуля поможет изучение общепрофессиональных дисциплин в качестве рекомендованных.

В процессе обучения используются имитационные и информационно-коммуникационные технологии.

### 6.3.3. Основная литература:

1. Д. Кирсанов «Веб-дизайн»
2. Л. Кулешов «Азбука кинорежиссуры»
3. Ю. Гордон «О языке композиции»
4. Д. Бирн Цифровой свет и рендеринг
5. Питер Бурбон «Свет и тень в рисунке»
6. О. Клеон «10 уроков творческого самовыражения»
7. Питер Уорд - «Композиция кадра в кино и на телевидении»
8. Джоуи Коренман (2017). «Манифест фрилансера: Полевое руководство для современного моушн-дизайнера»
9. Панова Наталья. (2018). Плоскостная колористическая композиция
10. Райт Стив: Цифровой композитинг в кино и видео + DV
11. Рудер Эмиль. (1982). Типографика. Руководство по оформлению. Москва: Книга

### 6.3.4. Дополнительная литература

1. Рудольф Арнхейм «Искусство и визуальное восприятие»
2. Миронова Л.Н. «Цветоведение»
3. Питер Уорд - «Композиция кадра в кино и на телевидении»
4. Гарольд Уайтекер, Джон Галас - «Тайминг в анимации»
5. Брайан Стоун - «The Theory and Practice of Motion Design»
6. Джоуи Коренман (2017). «Манифест фрилансера: Полевое руководство для современного моушн-дизайнера» (Joey-Korenman. (2017). The Freelance Manifesto: A Field Guide for the Modern Motion Designer)
7. Lewis Blackwell, David Carson. (23 октября 2000). The End of Print: The Grafik Design of David Carson. Publisher: Laurence King Publishing
8. Иоханнес Иттен. (2001). Искусство формы
9. Иоханнес Иттен. (2004). Искусство цвета
10. Кац Стивен. (2021). Кадр за кадром
11. Панова Наталья. (2018). Плоскостная колористическая композиция
12. Рудер Эмиль. (1982). Типографика. Руководство по оформлению. Москва: Книга
13. Учебно-методический комплекс по дисциплине «Основы композиции в дизайне среды». (2011)
14. Шпикерманн Эрик. (2016). О шрифте
- 15.

### 6.3.5. Интернет-ресурсы (при наличии):

1. <https://media.contented.ru/znaniya/instrumenty/osnovy-kompozicii-v-dizajne/>
2. <https://www.designonstop.com/webdesign/article/osnovnye-principy-sozdaniya-garmonichnoj-kompozicii-v-dizajne.htm>
3. <https://kinoshkola.org/articles/316b3fdb-e25f-464c-b045-c29c2bb69164>
4. <https://youtu.be/nMncf1aIcTk?t=562>
5. <http://www.code-pro.ru/um-sociis-natoque-penati-bus-et-magnis-dis-partuiet-2/>
6. <https://habr.com/ru/articles/187604/>
7. <https://say-hi.me/risovanie/10-osnovnyx-principov-postroeniya-sveta-i-teni-v-risunke.html>
8. <https://studfile.net/preview/7226266/page:2/>

## 6.4. Кадровое обеспечение программы

№ п/п	Дисциплина/ раздел/ модуль в соответствии с УП (учебный план)	ФИО преподавателя (полностью)	Уч. степень/ уч. звание/звания/награды	Занимаемая должность
1. 2. 3. 4. 5. 6. 7.	<b>Введение Основы художественной композиции Основы работы со светом Основы работы с цветом Основные принципы видеомонтажа Поиск вдохновения и творческий метод Как сделать портфолио, на которое обратят внимание</b>	Антон Олегович Сакара	Музыкальные награды MTV-Россия, Евровидение, Церемония Открытия Зимних Олимпийских игр в Сочи, Премия RU-TV, Открытие Всемирной Выставки Expo Astana, Музыкальные Фестивали Алые Паруса, VK Fest Облик телеканала, ТЭФИ	Креативный директор и соучредитель компании Raketamedia.  Спикер: IBC Amsterdam, CG Event, Теории и практики, Motion Weekend, Круг Света. Член жюри Motion Design Awards. Главный эксперт в компетенции Моушн-дизайн чемпионата Артмастерс.  www.antonsakara.ru www.raketamedia.com

## 7. РАЗРАБОТЧИКИ (СОСТАВИТЕЛИ) ПРОГРАММЫ

Антон Олегович Сакара - креативный директор и соучредитель компании Raketamedia. Спикер: IBC Amsterdam, CG Event, Теории и практики, Motion Weekend, Круг Света. Член жюри Motion Design Awards. Главный эксперт в компетенции Моушн-дизайн чемпионата Артмастерс. www.antonsakara.ru www.raketamedia.com.

## Учебно-методическое и информационное обеспечение программы

Наименование программы: Создание визуального контента.

Основы художественной композиции и творческий метод

Шифр: по специальности 54.04.01 “Дизайн”

Ф.И.О. преподавателя(ей), реализующего(их) дисциплину с ЭО и ДОТ:

№ п/п	Дисциплина/ раздел/ модуль в соответствии с УП	ФИО преподавателя (полностью)	Уч. степень/ уч. звание	Занимаемая должность
1	<b>Введение</b>	<b>Антон Олегович Сакара</b>	-	Креативный директор и соучредитель компании Raketamedia.  Спикер: IBC Amsterdam, CG Event, Теории и практики, Motion Weekend, Круг Света. Член жюри Motion Design Awards. Главный эксперт в компетенции Моушн-дизайн чемпионата Артмастерс.  www.antonsakara.ru www.raketamedia.com
2	<b>Основы художественной композиции</b>			
3	<b>Основы работы со светом</b>			
4	<b>Основы работы с цветом</b>			
5	<b>Основные принципы видеомонтажа</b>			
6	<b>Поиск вдохновения и творческий метод</b>			
7	<b>Как сделать портфолио, на которое обратят внимание</b>			

Наименование разделов, дисциплин (модулей)	Вид учебной работы согласно рабочей программе	Объем по видам работ, часы	Наименование используемых ЭОР* в СДО* (тип ЭОР)	Описание результативных видов деятельности обучающихся (фиксируемые результаты выполнения работ)
Введение	лекция/практическая работа/	1/2/0	-	По окончании курса слушателю необходимо будет пройти итоговый тест в 20 вопросов. Обучение будет считаться пройденным успешно, если участник прошел курс до конца и выполнил от 70 до 100 % практических работ в течении
Основы художественной композиции	лекция/практическая работа/самостоятельная работа (выполнение домашнего задания)	1/4/2	-	
Основы работы со светом	лекция/практическая работа/самостоятельная работа (выполнение домашнего задания)	1/4/2	-	
Основы работы с цветом	лекция/практическая работа/самостоятельная работа (выполнение домашнего задания)	1/4/2	-	

Основные принципы видеомонтажа	лекция/практическая работа/самостоятельная работа (выполнение домашнего задания)	1/4/2	-	курса и итогового теста.
Поиск вдохновения и творческий метод	лекция/практическая работа/самостоятельная работа (выполнение домашнего задания)	1/4/2	-	
Как сделать портфолио, на которое обратят внимание	лекция/практическая работа/самостоятельная работа (выполнение домашнего задания)	1/4/2	-	
Дифференцированный зачет	итоговый тест	2	-	
Общая трудоемкость дисциплины с ЭО и ДОТ, часы		49 час.		

АНО "АРТМАСТЕРС"

Подписано цифровой  
подписью: АНО "АРТМАСТЕРС"  
Дата: 2023.07.31 18:43:17 +03'00'