

# Моушн-дизайнер расширенный

**10 месяцев**

продолжительность курса

**7 проектов**

в портфолио

1. Аудитория и визуальная коммуникация	2 недели
2. Основы композиции и типографики	3 недели
3. Работа с цветом и основы 3D пространства	3 недели
4. Основы анимации	3 недели
5. Кинетическая типографика	3 недели
6. Основы работы в Cinema 4D	4 недели
7. Генеративная графика в 2D и 3D	3 недели
8. Моделирование продукта	2 недели
9. 3D и презентация продукта	3 недели
10. Основы монтажа	3 недели
11. Работа над выпускным проектом	5 недель
12. Реализация PЕТ-проекта	4 недели

# Аудитория и визуальная коммуникация

01

2 недели

Погружение в обучение, после которого перейдём к основам визуальной коммуникации. Вы узнаете, как развивать насмотренность, где и как искать референсы и идеи. А также разберётесь, как составить портрет целевой аудитории, и соберёте мудборд.

## Содержание спринта

Темы

1. Что ждёт тебя во время обучения
2. Визуальная коммуникация
3. Портрет целевой аудитории
4. Насмотренность и мудборд
5. Основы Figma

Финальный проект

Мудборд

# Основы композиции и типографики

02

3 недели

Вы изучите визуальную иерархию и гештальт-принципы восприятия, коснётесь темы сеток и силовых линий. Научитесь выбирать и сочетать шрифты, узнаете о параметрах отдельной буквы и блоков текста, поговорите о лицензиях. Научитесь работать с обратной связью и аргументировать свои решения.

## Содержание спринта

Темы

1. Основы композиции
2. Сетки
3. Основы типографики
4. Работа с обратной связью и аргументация решений

Финальный проект

Серия постов в сториз

# Работа с цветом и основы 3D пространства

03

3 недели

Вы научитесь работать с цветом, узнаете о подходах к выбору цветовой гаммы. Попробуете формировать цветовые схемы и подбирать референсы. Научитесь работать с брифом и правильно формулировать задачу проекта для клиента. Погрузитесь в трёхмерное пространство с помощью редактора Womp 3D.

## Содержание спринта

Темы	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Цвет</li><li>2. Работа с брифом от заказчика</li><li>3. Начало работы с 3D графикой в Womp</li></ol>
Финальный проект	Цифровая афиша для фестиваля

# Основы анимации

04

3 недели

С этого спринта вы начнёте погружение в специализацию. Здесь вы изучите основы анимации в АЕ: поговорим о её принципах и алгоритмах создания. Также научимся работать с векторной графикой в Adobe Illustrator.

## Содержание спринта

Темы	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Основы анимации</li><li>2. Коммуникация бренда</li><li>3. Основы работы в Adobe After Effects</li><li>4. Векторная графика в Adobe Illustrator</li></ol>
Финальный проект	Анимация логотипа

3 недели

В этом спринте продолжим изучать Adobe After Effects. Вы узнаете, как работать с текстом и какие есть инструменты для его анимации. В финальном проекте сделаете анимированный плакат. Также расскажем, как работать с растровой графикой в Adobe Photoshop, делать

## Содержание спринта

Темы	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Анимация плаката</li><li>2. Кинетическая типографика</li><li>3. Углублённое изучение Adobe After Effects</li></ol>
Финальный проект	Анимация плаката

# Основы работы в Cinema 4D

# 06

4 недели

Вы изучите интерфейс программы Cinema 4D и попробуете применить изученные ранее принципы в третьем измерении. Попутно вы будете изучать доступные инструменты, их отличия и преимущества. Рассмотрите инструменты генерации и поиска идей.

## Содержание спринта

Темы	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Основы работы в Cinema 4D</li><li>2. Генеративная графика в Cinema 4D</li><li>3. Поиск визуальных идей</li><li>4. Как понять, что работа готова</li></ol>
Финальный проект	Серия роликов в соцсети

3 недели

Расскажем про генеративную графику в 2D и 3D и поговорим о софт-скиллах: о том, как искать визуальные идеи и наработать насмотренность и как быть самому себе арт-директором и понять, что ваша работа готова.

## Содержание спринта

Темы

1. Генеративная графика в Adobe After Effects
2. Генеративная графика в Cinema 4D
3. Концепция, ритм и композиция видео

Финальный проект

Ролик с генеративной графикой

# Моделирование продукта

# 08

2 недели

Вы попробуете создавать и редактировать 3D-модели. Изучите преимущества и недостатки разных методов. Расскажем про рендер с помощью стандартного движка Cinema 4D, о стилизованных не фотореалистичных материалах и преимуществах такого подхода.

В бонусном блоке обсудим работу с фотореалистичным рендер-движком Redshift.

## Содержание спринта

Темы

1. Моделинг в Cinema 4D
2. Стандартный стилизованный рендер в Cinema 4D

3 недели

Расскажем, как презентовать готовый продукт. Поговорим про фотореалистичный рендер, работу с текстурами, материалами и светом. Вы создадите полноценную трёхмерную сцену с анимацией. Напоследок расскажем про работу со звуком и саунд-дизайн в работе моушн-дизайнера.

## Содержание спринта

Темы	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Как презентовать продукт</li><li>2. Звук</li><li>3. Стандартный реалистичный рендер в Cinema 4D</li></ol>
Финальный проект	Продуктовый проморолик

# Основы монтажа

# 10

3 недели

С помощью нового инструмента Adobe Premiere Pro узнаете как монтировать, режиссировать и организовывать работу при монтаже. Смонтируем шоурил для вашего портфолио.

## Содержание спринта

Темы	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Как сделать шоурил для портфолио</li><li>2. Основы работы в Adobe Premiere Pro</li></ol>
Финальный проект	Шоурил

# Работа над выпускным проектом

# 11

5 недель

Итоговая большая работа, которая станет главным проектом в портфолио. Будет три больших задачи на выбор. Что покажется интереснее, тому и будет посвящена ваша дипломная работа. Все задачи разные, каждая охватывает какое-то определённое направление работы моушн-дизайнера.

## Содержание спринта

Темы	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Работа над выпускным проектом по выбору</li></ol>
------	--

4 недели

Это возможность воплотить собственную идею под руководством ментора и пополнить портфолио оригинальным проектом, который поможет выделиться на рынке труда. В рамках проекта вы научитесь планировать и принимать самостоятельные решения. А ещё чуть лучше поймёте себя и свяжете практику с изученной теорией. При этом вы не останетесь с трудностями один на один: вас поддержит и скоординирует ментор.

## Содержание спринта

Темы

1. Целеполагание и выбор темы
  2. Промежуточная подготовка
  3. Итоговая доработка
-

# Что ещё вас ждёт на курсе

## Онлайн-встречи

В каждом модуле запланированы групповые онлайн-встречи с экспертами: обучающие воркшопы, вебинары, смотры работ.

## Мини-проекты, задачник и тренажёр насмотренности

Помимо финальных проектов, будет много небольших практических заданий с пошаговыми инструкциями. Они помогут отработать и закрепить навыки. Дополнительные подборки материалов и интерактивные задания прокачают вашу насмотренность и научат замечать дизайн повсюду.

## Консультации по личному проекту

Вы сделаете свой проект: попробуете воплотить собственную идею с поддержкой ментора и зададите любые вопросы. У вас будет три часовых консультации — сможете обсудить и сам проект, и вопросы, например, планирования или принятия самостоятельных решений.

## Больше персональной поддержки

Помимо групповых встреч, у вас будет три индивидуальных консультации с ментором. Каждая длится 60 минут, тему выбираете вы. Например, можно составить план развития в профессии, разобрать конкретную тему, провести ревью портфолио, тестового задания или проекта не из курса.

