

	<b>Министерство культуры Российской Федерации</b>
	<b>Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования «Санкт-Петербургский государственный институт культуры»</b>
<b>ООП-17М-ПВИ/10-2021</b>	<b>Программа вступительного испытания</b>
	<b>Творческий экзамен</b> <b>Направление подготовки: 54.04.01 Дизайн</b> <b>Магистерская программа: Моушен-дизайн</b>

УТВЕРЖДЕНО  
приказом СПБГИК  
от 31.05.2021 № 478-О

**Система менеджмента качества**

**ПРОГРАММА ВСТУПИТЕЛЬНОГО ИСПЫТАНИЯ  
ТВОРЧЕСКИЙ ЭКЗАМЕН**

**Направление подготовки: 54.04.01 Дизайн**  
**Магистерская программа: Моушен-дизайн**  
**Квалификация выпускника: Магистр**  
**Форма обучения: Заочная**

№

Версия 10

Дата введения 01.06.2021

Санкт-Петербург

2021

Санкт-Петербургский государственный институт культуры		Стр. 2 из 10
<b>ПРОГРАММА ВСТУПИТЕЛЬНОГО ИСПЫТАНИЯ ТВОРЧЕСКИЙ ЭКЗАМЕН</b> <b>Направление подготовки: 54.04.01 Дизайн</b> <b>Магистерская программа: Моушен-дизайн</b>	Версия:	10

**Разработано** кафедрой информационных технологий и компьютерного дизайна

**Исполнено** кафедрой информационных технологий и компьютерного дизайна

**Внесено** представителем руководства по вопросам менеджмента качества образования

**Одобрено** на заседании кафедры информационных технологий и компьютерного дизайна (протокол от 4 сентября 2020 г. № 8)

**Принято** на заседании Учёного совета (протокол от 24 мая 2021 г. № 30)

© ФГБОУ ВО «Санкт-Петербургский государственный институт культуры»

Настоящий документ является интеллектуальной собственностью СПбГИК и не может быть полностью или частично воспроизведён, тиражирован и распространён без разрешения ректора СПбГИК.

Санкт-Петербургский государственный институт культуры		Стр. 3 из 10
<b>ПРОГРАММА ВСТУПИТЕЛЬНОГО ИСПЫТАНИЯ ТВОРЧЕСКИЙ ЭКЗАМЕН</b> Направление подготовки: 54.04.01 Дизайн Магистерская программа: Моушен-дизайн		Версия: 10

## Содержание

1	Назначение и область применения .....	4
2	Нормативные ссылки .....	4
3	Структура и содержание вступительного испытания в дистанционной форме .....	4
4	Критерии оценивания .....	6
5	Рекомендуемая литература.....	8

Санкт-Петербургский государственный институт культуры		Стр. 4 из 10
<b>ПРОГРАММА ВСТУПИТЕЛЬНОГО ИСПЫТАНИЯ ТВОРЧЕСКИЙ ЭКЗАМЕН</b> Направление подготовки: 54.04.01 Дизайн Магистерская программа: Моушен-дизайн		Версия: 10

## 1 Назначение и область применения

1.1 Программа вступительного испытания по направлению подготовки 54.04.01 Дизайн (далее – программа) является документом системы менеджмента качества федерального государственного бюджетного образовательного учреждения высшего образования «Санкт-Петербургский государственный институт культуры» (далее – Институт).

1.2 Программа регламентирует порядок проведения экзамена при приеме в Институт на направление подготовки 54.04.01 Дизайн.

1.3 Вступительное испытание проводится в форме творческого экзамена, главная цель которого - определить уровень подготовленности абитуриента к освоению образовательной программы по направлению 54.04.01 Дизайн.

1.4 Программа предназначена для абитуриентов и научно-педагогических работников кафедры информационных технологий и компьютерного дизайна.

## 2 Нормативные ссылки

Настоящая программа составлена в соответствии с:

- Федеральным законом от 29 декабря 2012 № 273 «Об образовании в Российской Федерации»;
- Приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 21 августа 2020 г. № 1076 «Об утверждении Порядка приема на обучение по образовательным программам высшего образования - программам бакалавриата, программам специалитета, программам магистратуры»;
- «Правилами приёма в ФГБОУ ВО «Санкт-Петербургский государственный институт культуры на 2021/22 учебный год», утвержденными приказом от 31.05.2021 № 478-О.

## 3 Структура и содержание вступительного испытания в дистанционной форме

3.1 Программа вступительного испытания при приёме на обучение по программе магистратуры формируется на основе федерального государственного образовательного стандарта высшего образования по программе бакалавриата соответствующего профиля.

3.2 Творческий экзамен состоит из двух этапов:

- представление абитуриентом творческого портфолио и мотивационного письма;
- выполнение графическо-анимационного задания.

3.2.1 Представление абитуриентом творческого портфолио, которое должно состоять из его живописных, графических и анимационных, мультимедийных работ (не менее десяти работ) и мотивационного письма (несколько предложений о себе и желании учиться в магистратуре СПбГИК). Все творческие работы должны быть подписаны (имя и фамилия абитуриента, контактная информация, название работы, формат, техника исполнения).

Портфолио и мотивационное письмо необходимо загрузить на облачное хранилище (Яндекс.Диск; Облако Mail.ru, Dropbox, Google Диск и др.). На облачном хранилище

Санкт-Петербургский государственный институт культуры		Стр. 5 из 10
<b>ПРОГРАММА ВСТУПИТЕЛЬНОГО ИСПЫТАНИЯ ТВОРЧЕСКИЙ ЭКЗАМЕН</b> <b>Направление подготовки: 54.04.01 Дизайн</b> <b>Магистерская программа: Моушен-дизайн</b>	Версия:	10

необходимо создать папку с ФИО абитуриента, ссылку на которую абитуриент направляет в виде ссылки на электронную почту Приёмной комиссии [pk@webmail.spbgik.ru](mailto:pk@webmail.spbgik.ru) и продублировать на почту кафедры информационных технологий и компьютерного дизайна [kitkd@mail.ru](mailto:kitkd@mail.ru) не ранее, чем за две недели и не позднее, чем за два дня до даты проведения вступительного испытания.

В день экзамена, согласно расписанию вступительных испытаний, проходит видеоконференция посредством программы Zoom или Webex. Собеседование проходит в день вступительного испытания, установленного расписанием вступительных испытаний. Ссылка на участие в видеоконференции публикуется на официальном сайте Института в разделе «Абитуриентам» - Расписание.

Абитуриенту заранее необходимо проверить функционирование средств связи, необходимых для проведения вступительного испытания (персональный компьютер / ноутбук / планшет), в том числе, работу микрофона, акустической системы, камеры и наличие устойчивого интернет-соединения. Вступительное испытание начинается с представления поступающего (необходимо громко и четко назвать фамилию, имя и отчество), продемонстрировать на камеру страницу паспорта с фотографией, ФИО, датой и местом рождения, наименованием органа, выдавшего документ и датой его выдачи для визуального сравнения.

В ходе просмотра портфолио экзаменационная комиссия имеет право задать абитуриенту вопросы, связанные как с концепцией, идеей, художественным образом данной работы, так и вопросы относительно техники исполнения данной работы.

3.2.2 После завершения обсуждения портфолио, абитуриент выполняет графическо-анимационного задания в течение 3 часов.

Абитуриенту необходимо придумать и технически воплотить небольшой (длительность 15-30 секунд) анимационный ролик на заданную тему (например, анимация логотипа, заставка к презентации, фрагмент титров к фильму). Техническая реализация должна выполняться в одной из следующих программ: AdobeFlash, AdobeAfterEffects, 3d Max.

Экзаменационное задание абитуриент получает в ходе видеоконференции. Готовый графическо-анимационный ролик необходимо загрузить на облачное хранилище (Яндекс.Диск; Облако Mail.ru, Dropbox, Google Диск и др.) и направить ссылку на почту Приёмной комиссии [pk@webmail.spbgik.ru](mailto:pk@webmail.spbgik.ru) и продублировать на почту кафедры информационных технологий и компьютерного дизайна [kitkd@mail.ru](mailto:kitkd@mail.ru) в течение 15 минут после окончания вступительного испытания.

3.3 Пример графического-анимационного задания (носят ознакомительный характер и не будут включены в экзаменационные билеты): абитуриенту необходимо создать анимационный рекламный (социальный) ролик длительность 15-30 секунд на тему «Экология», «Спорт», «Виртуальная реальность» и т.д.

3.3.1 Обязательным является использование в ролике графических изображений и текста. Текст придумывается абитуриентом лично, графические изображения подбираются в процессе экзамена в сети Интернет. Использование звукового сопровождения по желанию абитуриента.

Санкт-Петербургский государственный институт культуры		Стр. 6 из 10
<b>ПРОГРАММА ВСТУПИТЕЛЬНОГО ИСПЫТАНИЯ ТВОРЧЕСКИЙ ЭКЗАМЕН</b> <b>Направление подготовки: 54.04.01 Дизайн</b> <b>Магистерская программа: Моушен-дизайн</b>		Версия: 10

3.3.2 Абитуриент должен также предоставить экзаменационной комиссии сделанную раскадровку к ролику (раскадровка рисуется от руки).

3.3.3 Программное обеспечение: AdobeFlash, Adobe After Effects, 3d Max (на усмотрение абитуриента).

3.3.4 Для сжатия видео-файла необходимо использовать кодак h.264

3.3.5 Основным требованием, предъявляемым к поступающим, является способность к творчеству, креативное мышление, а также знание основ композиции и анимации.

3.4 В процессе создания работы необходимо помнить, что для получения максимального балла необходимо:

- максимально раскрыть заданную тему, придумать интересный яркий сюжет;
- продемонстрировать владение различными законами анимационной композиции, а также композицией в экране, средствами и приемами дизайна (точка, линия, пятно), композиционными закономерностями (контраст-нюанс, симметрия-асимметрия, ритм и т.д.);

- максимально раскрыть владение темпоритмом, пластикой, движением в анимационном ролики;

- продемонстрировать нестандартное, креативное мышление, раскрывающее ваш творческий потенциал.

3.5 Процесс создание графической-анимационной работы лучше разделить на следующие этапы:

- придумать сюжет, сценарий ролика 10-20 минут. Задача записать основную сюжетную коллизию.

- создать раскадровку ролика 15-30 минут. Решить последовательность эпизодов, их длительность. Понять композицию в пространстве, распределить акценты, понять темпоритм ролика.

- создать анимационный ролик 110-140 минут.

- попытаться проанализировать получившийся результат и исправить увиденные ошибки – 25-30 минут.

#### **4 Критерии оценивания**

4.1 В сумме за экзамен абитуриент может получить максимум 100 баллов. Из них 30 баллов за портфолио и 70 баллов за графическое-анимационное задание.

4.2 Критерии оценки портфолио (максимально 30 баллов):

25-30 баллов – портфолио абитуриента демонстрирует блестящее владение анимационными приемами – движением, таймингом, пространственной композицией и другими законами анимации. Портфолио абитуриента демонстрирует профессиональное, дизайнерское владение композицией в экране, средствами и приемами дизайна, а также композиционными закономерностями. Портфолио абитуриента демонстрирует блестящее владение различными программными средствами Adobe After Effects, Adobe Premiere Pro, Cinema 4D, Autodesk Maya и т.д. Абитуриент в процессе общения с комиссией демонстрирует грамотное владение художественной терминологией и дает развернутый

Санкт-Петербургский государственный институт культуры		Стр. 7 из 10
<b>ПРОГРАММА ВСТУПИТЕЛЬНОГО ИСПЫТАНИЯ ТВОРЧЕСКИЙ ЭКЗАМЕН</b> <b>Направление подготовки: 54.04.01 Дизайн</b> <b>Магистерская программа: Моушен-дизайн</b>		Версия: 10

ответ на все поставленные вопросы. Работы абитуриента демонстрируют разнообразие проектных тем и используемых технологий. Абитуриент понимает принципы и этапы проектирования. Работы абитуриента демонстрируют нестандартное, креативное мышление, показывают творческий потенциал дизайнера.

20-24 баллов – портфолио абитуриента демонстрирует грамотное владение анимационными приемами – движением, таймингом, пространственной композицией и другими законами анимации. Портфолио абитуриента демонстрирует владение композицией в экране, средствами и приемами дизайна, а также композиционными закономерностями. Портфолио абитуриента демонстрирует владение различными программными средствами Adobe After Effects, Adobe Premiere Pro, Cinema 4D, Autodesk Maya и т.д. Абитуриент в процессе общения с комиссией демонстрирует владение художественной терминологией и дает ответы на все поставленные вопросы. Работы абитуриента демонстрируют широту проектных тем и используемых технологий. Абитуриент понимает основные принципы и этапы проектирования. Работы абитуриента демонстрируют креативное мышление, показывают творческий потенциал дизайнера.

11-19 баллов – портфолио абитуриента демонстрируют знание основных анимационных приемов – движение, тайминг, пространственная композиция и другие законы анимации. Портфолио абитуриента демонстрирует понимание основ композиции в экране, средств и приемов дизайна, а также композиционных закономерностей. Портфолио абитуриента демонстрирует базовое владение некоторыми из программ - Adobe After Effects, Adobe Premiere Pro, Cinema 4D, Autodesk Maya и т.д. Работы абитуриента демонстрируют небольшой спектр проектных тем и используемых технологий. Абитуриент лишь отчасти понимает принципы и этапы проектирования. Работы абитуриента демонстрируют отсутствие творческого потенциала дизайнера.

0-10 баллов – портфолио абитуриента демонстрируют отсутствие знаний основных анимационных приемов – движение, тайминг, пространственная композиция и других законов анимации. Портфолио абитуриента демонстрирует отсутствие знаний основ композиции в экране, средств и приемов дизайна, а также композиционных закономерностей. Портфолио абитуриента демонстрирует не умение абитуриента работать ни в одной из анимационных программ - Adobe After Effects, Adobe Premiere Pro, Cinema 4D, Autodesk Maya и т.д. Работы абитуриента демонстрируют однообразие проектных тем и используемых технологий. Абитуриент не понимает принципы и этапы проектирования. Работы абитуриента демонстрируют отсутствие творческого потенциала дизайнера.

4.3 Критерии оценки графического-анимационного задания (максимально 70 баллов):

60-70 баллов – графическое-анимационное задание абитуриента полностью отвечает заданной теме, блестяще раскрывает ее и содержит развернутый ответ на поставленную задачу. Графическое-анимационное задание абитуриента демонстрирует блестящее владение анимационными приемами – движение, тайминг, пространственная композиция и другие законы анимации. Графическое-анимационное задание абитуриента демонстрирует блестящее владение композицией в экране, средствами и приемами

Санкт-Петербургский государственный институт культуры		Стр. 8 из 10
<b>ПРОГРАММА ВСТУПИТЕЛЬНОГО ИСПЫТАНИЯ ТВОРЧЕСКИЙ ЭКЗАМЕН</b> <b>Направление подготовки: 54.04.01 Дизайн</b> <b>Магистерская программа: Моушен-дизайн</b>		Версия: 10

дизайна, а также композиционными закономерностями. Также графическое-анимационное задание абитуриента демонстрирует блестящее владение цветовой и графической композицией. Работа абитуриента демонстрирует нестандартное, креативное мышление, раскрывает творческий потенциал дизайнера.

46-59 баллов – графическое-анимационное задание абитуриента отвечает заданной теме, раскрывает ее и содержит ответ на поставленную задачу. Графическое-анимационное задание абитуриента демонстрирует блестящее владение анимационными приемами – движение, тайминг, пространственная композиция и другие законы анимации. Графическое анимационное задание абитуриента демонстрирует грамотное владение композицией в листе, средствами и приемами дизайна, а также показывает знание основных композиционных закономерностей. Работа абитуриента демонстрирует владение цветом и тоном в композиции. Графическая-анимационная работа абитуриента демонстрирует творческое мышление дизайнера.

21-45 баллов – графическое-анимационное задание абитуриента частично отвечает заданной теме, фрагментарно раскрывает ее и содержит неточный ответ на поставленную задачу. Графическое-анимационное задание абитуриента демонстрирует фрагментарное владение анимационными приемами – движение, тайминг, пространственная композиция и другие законы анимации. Графическое-анимационное задание абитуриента демонстрирует частичное владение композицией в листе, средствами и приемами дизайна, а также показывает знание лишь некоторых композиционных закономерностей. Работа абитуриента демонстрирует фрагментарные знания в области цветоведения. Графическая-анимационная работа демонстрирует небольшой творческий потенциал абитуриента.

0-20 баллов – графическое-анимационное задание абитуриента не отвечает заданной теме, абсолютно не раскрывает ее. Графическое-анимационное задание абитуриента демонстрирует невладение анимационными приемами – движение, тайминг, пространственная композиция и другие законы анимации. Графическое-анимационное задание абитуриента демонстрирует полное незнание средств и приемов дизайна, а также показывает незнание композиционных закономерностей. Работа абитуриента демонстрирует отсутствие знаний в области цветоведения и пространственной композиции.

## **5 Рекомендуемая литература**

### *5.1 Список рекомендуемой литературы*

#### *Основная:*

1. Акимов В. Б. Техника и технология медиапроизводства : учебное пособие / В.Б. Акимов. - Санкт-Петербург :СПбГУП, 2012. - 96, [1] с., [2] л. цв. ил. : ил.
2. Аронов В. Р. Дизайн в культуре XX века, 1945-1990 / Владимир Аронов; Рос.акад. художеств, НИИ теории и истории изобразит. искусств. - Москва :Изд-во «Издатель Д. Аронов», 2013. - 405 с. : ил., цв. ил., портр. ; 22 см. - Библиогр. в примеч. в конце гл.. - Имен. указ.: с. 395-405.
3. Ковешникова Н. А. История дизайна : учебное пособие для студентов, высших учебных заведений, обучающихся по специальности 070601 "Дизайн" /Н. А.Ковешникова.



Санкт-Петербургский государственный институт культуры		Стр. 9 из 10
<b>ПРОГРАММА ВСТУПИТЕЛЬНОГО ИСПЫТАНИЯ ТВОРЧЕСКИЙ ЭКЗАМЕН</b> <b>Направление подготовки: 54.04.01 Дизайн</b> <b>Магистерская программа: Моушен-дизайн</b>		Версия: 10

- 4-е изд., стер. - Москва : Омега-Л, 2015. - 256 с. : ил. - (Университетский учебник).

4. Райт С. Цифровой композитинг в кино и видео / С. Райт. - Москва : НТ Пресс, 2011. – 448 с.

5. Фрейлих С.И. Теория кино: от Эйзенштейна до Тарковского : учебник для вузов /С. И. Фрейлих. - [7-е изд.]. - Москва:Киров : Академический Проект Константа, 2013. - 508, [1] с. - (Gaudeamus).

*Дополнительная:*

1. AdobeFlash CS5. Официальный учебный курс / Москва:Эксмо, 2012. — 448 с.

2. Арнхейм Р. Искусство и визуальное восприятие / Р. Арнхейм; пер. с англ. В.Н. Самохина. – Москва : Прогресс, 1974. – 392 с.

3. Бреслав Г.Э. Цветопсихология и цветолечение для всех / Г. Э. Бреслав. – Санкт-Петербург:Б&К, 2000. –212 с.: ил.

4. Ричардсон Я. Видеокодирование. H.264 и MPEG-4 - стандарты нового поколения / Я. Ричардсон. - Москва :Техносфера, 2005. — 368 с.

5. Голубева О. Л. Основы композиции / О. Л. Голубева. - Москва: Издательский дом «Искусство», 2004 — 121с.:ил.

6. Дрэйт С. Дизайндвижения / С. Дрэйт. - LaurenceKingPublishing, 2006. – 160с.

7. ИттенИ. Искусство цвета / И. Иттен. – Москва: Изд-во «Издатель Д. Аронов», 2000.

8. Самара Т. Структура дизайна. Стильное руководство /Т. Самара. — Москва:РИП-холдинг, 2008. — 272 с.

9. Иттен И. Искусство формы / И. Иттен. — Москва :Изд-во «Издатель Д. Аронов», 2009. —136 с.:ил.

10. Крапивенко А. Технологии мультимедиа и восприятие ощущений / А. Крапивенко. – Санкт-Петербург: Бинوم. Лаборатория знаний, 2009. — 272 с.

11. КиркпатрикГ. Мультипликация во Flash / Г. Киркпатрик. – Москва: НТ Пресс, 2006. — 336 с.

12. Кирьянов Д. Видеомонтаж, анимация и DVD-авторинг для всех. AdobePremiereProCS4 и AfterEffectsCS4 / Д. Кирьянов. – Санкт-Петербург : БХВ-Петербург. — 2010 г. — 416 с.

13. Лотт, Дж. Flash. Сборник рецептов / Дж. Лотт. – Санкт-Петербург: Питер, 2007. — 544 с.

14. Лещинский А. А. Основы графики : учеб.пособие / А. А.Лещинский. - Гродно: ГрГУ, 2003. - 194 с.

15. Лола Г.Н. Дизайн. Опыт метафизической транскрипции / Г. Н. Лола. - Москва : Изд-во МГУ, 1998, 264 с.

16. Лошер Ж. Л. Магия М. К. Эшера / Ж. Л. Лошер, В. Ф. Вельдхуизен. – Москва : Арт-Родник, 2007. – 198 с.

17. МукК. ActionScript 2.0. Основы / Колин Мук. – Москва : Символ-Плюс, 2006. – 576 с.

18. Маэстри Д. Компьютерная анимация персонажей / Д. Маэстри. – Санкт-

Санкт-Петербургский государственный институт культуры		Стр. 10 из 10
<b>ПРОГРАММА ВСТУПИТЕЛЬНОГО ИСПЫТАНИЯ ТВОРЧЕСКИЙ ЭКЗАМЕН</b> <b>Направление подготовки: 54.04.01 Дизайн</b> <b>Магистерская программа: Моушен-дизайн</b>		Версия: 10

Петербург: Питер, 2001. – 327 с.

19. Огилви Д. Тайны рекламного двора. Советы старого рекламиста / Д. Огилви и др. – Москва: Ассоциация работников рекламы, 1996. – 112 с.

20. Пастернак Я.П. Поэтика пластического изображения. Гармония. Контраст. Ритм. Пластика / Я. П. Пастернак. – Санкт-Петербург: ЛФ ВНИИТЭ, 1991. –150 с.: ил.

21. Проблемы композиции: Сборник научных трудов / под ред. В. Ванслова. – Москва, 2000. – 292с.

22. Пэрент Р. Компьютерная анимация. Теория и алгоритмы / Р. Пэрэнт. – Москва:Кудиц Образ, 2004. – 560 с.

23. Розенсон И. А. Основы теории дизайна : учебник для вузов / И. А. Розенсон. – Санкт-Петербург : Питер, 2006. – 219 с.: ил.

24. Савицин В.О. Графический дизайн и реклама/ В. О. Савицин. – Москва : ДМК Пресс, 2001. – 205 с.

25. Степанова Г.П. Композиционные проблемы синтеза искусств / Г. П. Степанова. – Ленинград : Художник РСФСР, 1984. – 320с., ил.

26. Уайт Ян В. Редактируем Дизайном/ Ян В. Уайт. — Москва :Шк. изд. и медиа бизнеса, 2011. — 256 с.

27. Устин В.Б. Композиция в дизайне. Методические основы композиционно-художественного формообразования в дизайнерском творчестве : учеб.пособие / В. Б. Устин. – Москва : АСТ, 2006. – 239 с., ил.

28. Уэйншенк С. 100 главных принципов дизайна / С.Уэйншенк. – Санкт-Петербург: Питер, 2012. - 272 с.

29. Финкэнон Дж. Flash-реклама. Разработка микросайтов, рекламных игр и фирменных приложений с помощью AdobeFlash / Дж. Финкэнон. – Москва: Рид Групп, 2012. — 288 с.

30. Цифровое видео. Основы съемки, монтажа и постобработки с помощью инструментов Adobe / под ред. М. А. Райтмана. – Москва: Рид Групп, 2012. — 688 с.

31. Энг Т. Цифровое видео. Справочник / Т. Энг. – Москва: АСТ, 2006. — 272 с.

32. Фостер Дж. Анимация и спецэффекты в AfterEffects и Photoshop / Дж. Фостер. - Москва : НТ Пресс, 2009. — 480 с.

33. Яцюк О.Г. Компьютерные технологии в дизайне/ О.Г. Яцюк. – Санкт-Петербург: БВХ-Петербург, 2002. — 464 с.:ил.

34. Taylor A. Creative After Effects 5.0, Animation, visual effects and motion graphics production for TV and video / A. Taylor. - Focal Press, 2001. — 320 с.

35. Dias T. From After Effects to Flash: Poetry in Motion Graphics / T. Dias. - 2006. — 504 с.

## 5.2 Список рекомендованных электронных ресурсов:

1. Композиция. Средства, свойства и качества. Соотношение размеров, равновесие масс // Про дизайн и web дизайн. – Режим доступа :[http://rosdesign.com/design\\_materials/kompozit.htm](http://rosdesign.com/design_materials/kompozit.htm), свободный. – (Дата доступа :24.09.19). – Загл. с экрана.