

**МИНОБРНАУКИ РОССИИ**

**Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение  
высшего образования  
«ВЛАДИВОСТОКСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ  
ЭКОНОМИКИ И СЕРВИСА»  
(ВГУЭС)**

УТВЕРЖДАЮ

Директор  
Колледжа сервиса и дизайна ВГУЭС

  
Д.В. Кузнецов

---

**Дополнительная общеразвивающая программа**

*«Новые технологии в визуальных искусствах»*

**СОГЛАСОВАНО**

Руководитель программы

  
\_\_\_\_\_

Е.О. Субботина

Составитель программы

  
\_\_\_\_\_

Е.О. Субботина

Рег. № КД-ДО-НТВИ-20

2020

# ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

дополнительная общеразвивающая программа  
«*Новые технологии в визуальных искусствах*»

## 1. Цель:

формирование и развитие творческих способностей слушателей в области дизайна.

## Задачи:

1. Раскрыть современные особенности проектирования визуальных коммуникаций, определить границы творческого процесса дизайнера в системе эргономических и технологических требований к визуальным коммуникациям;
2. Овладеть практическими навыками работы в Corel Draw, Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, умением оптимально использовать инструменты программы Corel Draw, Adobe Illustrator, Adobe Photoshop для реализации собственных проектов;
3. Изучить принципы и методы создания анимационных роликов с помощью среды Adobe Flash.

## 2. Категории обучающихся

Дополнительная общеразвивающая программа «Новые технологии в визуальных искусствах» рассчитана на прием всех желающих без предварительного отбора, не имеющих специальной подготовки в области компьютерной графики, но желающих развить свои художественные способности.

## 3. Актуальность программы

Актуальность данной программы состоит в том, что она стимулирует познавательную деятельность слушателей в области современного дизайнерского искусства, а также в ее практической направленности.

Сегодня визуальные коммуникации становятся доминирующими в системе массмедиа. Фотография, картинка, любая иллюстрация делает медиатекст значительно более привлекательным, по сравнению с текстом, звуком, голосом.

Дизайнеры, работающие над созданием визуальных коммуникаций бренда, создают образы, с помощью которых происходит идентификация и запоминание бренда, они декодируют стратегию бренда, его ценности и характеристики в художественное выражение.

Воспринимая профессионально созданный образ, у потребителя возникают именно те ассоциации, которые нужны бренду.

## 4. Планируемые результаты обучения.

В результате обучения по дополнительной общеразвивающей программе слушатель получит новые/усовершенствует:

знания:

- основные требования, предъявляемые к разработке товарного знака, логотипа и другим носителям фирменного стиля, алгоритм создания художественного изобразительного произведения, основы издательских технологий.

умения:

- работать в компьютерных графических программах;
- вести компоновку и компьютерное проектирование объектов дизайна;
- владеть компьютерным графическим обеспечением дизайн-проектирования.

**5. Объем программы: 28 часов** трудоемкости, в том числе **20 ауд. часов**.

## **6. Календарный учебный график**

<b>График обучения</b> <b>Форма обучения</b>	<b>Ауд. часов</b> <b>в день</b>	<b>Дней</b> <b>в неделю</b>	<b>Общая</b> <b>продолжительность</b> <b>программы, месяцев</b> <b>(дней, недель)</b>
с отрывом от работы (очная)			
с частичным отрывом (очно-заочная)	3	2	5 недель
без отрыва от работы (заочная)			

## **7. Документ, выдаваемый после завершения обучения**

Свидетельство об обучении установленного образца / Сертификат ВГУЭС

## **8. Организационно-педагогические условия**

### **8.1 Материально-технические условия реализации программы**

Для реализации дополнительной общеразвивающей программы предусмотрена Мастерская по компетенции «Графический дизайн», которая оснащена современной материально-технической базой, соответствующей требованиям инфраструктурного листа WorldSkills Russia по компетенции Графический дизайн.

Оснащение мастерской по компетенции «Графический дизайн»:

Учебно-лабораторное оборудование: Графические станции Lenovo ThinkStation P330 i7-9700T/32Гб/1 Тб SSD/ Quadro P1000/27"/Кб/М/Win 10Pro, Ноутбуки Lenovo IdeaPad L340-15IRH. Диагональ экрана 15,6», разрешение экрана 1920x1080 пикс., ОЗУ 8Гб, HDD 1 Тб, Windows 10 Pro, процессор Intel-9750 2.6 ГГц, МФУ А4 черн Xerox WorkCentre 3345. Формат А4, тип лазерный монохромный принтер/сканер/копир/факс, разрешение печати 1200x600 dpi, максимальная нагрузка в месяц 50000 стр., скорость печати 40 стр/мин, Сервер с монитором в сборе с процессором и комплектация, Проектор Casio XJ-F210WN. Яркость 3500 люмен, срок службы источника света 20000 часов, разрешение 1280x800 пикс., тип гибридный лазерно-светодиодный, ширина экрана 180 см, рабочее место преподавателя, доска маркерная.

Учебно – производственное оборудование: Графический планшет Wacom Cintiq 16. Диагональ экрана 15,6», разрешение экрана 1920x1080 пикс., распознаваемое количество степеней нажима 8192 и комплектация, МФУ А3 цвет Xerox VersaLink C7020 формат А3, количество цветов 4, объем печати в месяц 85000 отпечатков, полноцветный копир/сканер/принтер, разрешение печати 1200\*1200 dpi, скорость печати 11 стр/мин (цветная А3), Макетный стол.

ПО: Microsoft Office 2019, Пакет Adobe CC 2019.

Расходные материалы: - картон, карандаши графитовые, резак, линейки, маркеры цветовые, цветные маркеры, двухсторонний скотч, ластик.

### **8.2. Требования к кадровым условиям**

Реализацию образовательного процесса обеспечивают:

- преподаватели, имеющие профильное образование;
- специалисты-практики, имеющие опыт работы в области профессиональной деятельности, соответствующей направленности дополнительной профессиональной программе.

# МИНОБРНАУКИ РОССИИ

**Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение  
высшего образования  
«ВЛАДИВОСТОКСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ  
ЭКОНОМИКИ И СЕРВИСА»  
(ВГУЭС)**

## УЧЕБНЫЙ ПЛАН

дополнительной общеразвивающей программы

*«Новые технологии в визуальных искусствах»*

№ п/п	Наименование модулей (дисциплин)	Трудоемкость в часах:					Самостоятельная работа	Формы контроля
		Всего	аудиторные занятия, в т.ч.					
			Всего	лекции	Практические, лабораторные, семинарские занятия, тренинги и др.			
всего	в т.ч. выездные							
1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	Тема 1. Возможности и назначение различных графических пакетов.	2	2	2	-	-	-	Устный опрос
2	Тема 2. Возможности программы Adobe Illustrator и ее взаимосвязь с другими графическими приложениями.	6	4	2	2	-	2	Анализ учебных работ
3	Тема 3. Редактор пиксельной графики Adobe Photoshop, его роль в профессиональной деятельности графического дизайнера.	6	4	2	2	-	2	Анализ учебных работ
4	Тема 4. Программное обеспечение CorelDraw.	6	4	2	2	-	2	Анализ учебных работ
5	Тема 5. Роль и место анимации в современной визуально-коммуникативной среде. Комплексный анализ творческих работ в области анимации и интерактивных приложений. Программа для создания векторной анимации и интерактивных приложений Adobe Flash.	8	6	2	4	-	2	Итоговая работа
<b>Итого:</b>		28	20	10	10	-	8	

## СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

Наименование дисциплин и тем	Содержание учебного материала, лабораторные и практические работы, самостоятельная работа обучающихся	Объем часов
1	2	3
Тема 1. Возможности и назначение различных графических пакетов.	<b>Содержание учебного материала</b> Анализ составляющих программных продуктов среды Adobe Creative Suite	2
Тема 2. Возможности программы Adobe Illustrator и ее взаимосвязь с другими графическими приложениями.	<b>Содержание учебного материала</b>	2
	Параметры и инструменты Adobe Illustrator. Настройка и подготовка файлов к печати. Установка параметров цветоделения. Совместно с преподавателем студенты разрабатывают макет открытки и готовят полученные файлы к печати.	
	<b>Практическая работа</b>	2
	Создание и форматирование текста. Режимы рисования. Работа с кистями. Использование палитры Appearance. Управление обводками. Выравнивание объектов. Дизайн в перспективе Работа с символами	
	<b>Самостоятельная работа</b>	2
	Фрагментация изображения. Выделение и редактирование фрагментов. Использование команды Save For Web	
Тема 3. Редактор пиксельной графики Adobe Photoshop, его роль в профессиональной деятельности графического дизайнера.	<b>Содержание учебного материала</b>	2
	Возможности Adobe Photoshop, ее взаимосвязь с другими графическими приложениями. Основные параметры и инструменты Adobe Photoshop. Редактирование изображений. Устранение дефектов фотоизображений.	
	<b>Практическая работа</b>	2
	Управление цветом в Adobe Photoshop. Цветокоррекция файлов и изображений для печати.	
	<b>Самостоятельная работа</b>	2
	Компрессия и оптимизация изображений для Web.	
Тема 4. Программное обеспечение CorelDraw.	<b>Содержание учебного материала</b>	2
	Возможности программы, взаимосвязь с другими программными продуктами.	
	<b>Практическая работа</b>	2
	Настройки управления цветом для публикации CorelDraw.	
	<b>Самостоятельная работа</b>	2
	Организация индивидуального рабочего пространства для решения разных задач. Перемещение и копирование слоев и объектов.	
Тема 5. Роль и место анимации в современной визуально-коммуникативной среде. Комплексный анализ творческих работ в области анимации и интерактивных приложений. Программа для создания векторной анимации и интерактивных приложений Adobe Flash.	<b>Содержание учебного материала</b>	2
	Назначение программы. Интерфейс программы Adobe Flash. Переключение интерфейса. Рабочее пространство Adobe Flash. Работа с панелями и палитрами. Панель Motion Editor (Временная шкала).	
	<b>Практическая работа</b>	4
	Работа с сетками, привязками и направляющими. Создание графических элементов. Инструменты рисования. Редактирование объектов. Панель Color (Цвет). Инструмент Deco Tool (Декорирование). Трансформация объектов в Adobe Flash. Свободное трансформирование объектов. Искажение и масштабирование объектов. Зеркальное отражение и поворот объектов. Группирование объектов. Выравнивание объектов на сцене. Трехмерные графические возможности трансформации. Покадровая анимация в Adobe Flash.	
	<b>Самостоятельная работа</b>	2
	Создание Motion-анимации и ее настройка. Объектно-ориентированная анимация.	
<b>Всего часов</b>		<b>28</b>

## Список рекомендуемой литературы и других информационных ресурсов

### Основная литература

1. Боресков, А. В. Основы компьютерной графики : учебник и практикум для вузов / А. В. Боресков, Е. В. Шикин. — Москва : Издательство Юрайт, 2020. — 219 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-13196-3. — Текст : электронный // ЭБС Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/449497>
2. Шафрай, А.В. Графические редакторы дизайнера : учебное пособие : [16+] / А.В. Шафрай ; Кемеровский государственный университет. — Кемерово : Кемеровский государственный университет, 2019. — 102 с. : ил. — Режим доступа: по подписке. — URL: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=600400> — Библиогр. в кн. — ISBN 978-5-8353-2423-1. — Текст : электронный.
3. Шульдова, С.Г. Компьютерная графика : учебное пособие / С.Г. Шульдова. — Минск : РИПО, 2020. — 301 с. : ил., табл. — Режим доступа: по подписке. — URL: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=599804> — Библиогр. в кн. — ISBN 978-985-503-987-8. — Текст : электронный.