

УТВЕРЖДАЮ

Директор

ООО «Крымская компьютерная академия «ШАГ»

А. Н. Глухова

2021 года



Дополнительная образовательная программа
«Графический дизайн»

Симферополь
2021

Общие положения

- категория слушателей – от 15 до 55 лет (включительно).
- форма обучения – очная, возможны индивидуальные и групповые занятия
- срок обучения – 120 часов (академических)
- режим занятий – обучение проходит по рабочим дням 2 раза в неделю по 2 астрономических часа
- выдаваемый итоговый документ – по завершении обучения выдается Документ установленного образца

Особенности программы:

Проектирование и изготовление печатной продукции - сложный многоэтапный процесс, включает в себя научное, художественное, техническое и рабочее проектирование.

Графический дизайнер великолепно владеет инструментами Adobe, разрабатывает визуальные концепции брендов и рекламных кампаний.

В этой программе обучения мы отразили главные направления работы графического дизайнера и включили задания для практики, чтобы создать свое портфолио.

1. Пояснительная записка

1.1. Актуальность

Именно графический дизайн может помочь продать идею или продукт. Создание фирменного стиля компании, брендинга, упаковки в последнее время все более востребовано на рынке. Индустрия графического дизайна изменяется очень быстро, специалист должен уметь исполнять множество задач и иметь навыки работы во многих сферах.

Для успешной работы в сфере графического дизайнера важны профессиональные умения и навыки, а также особенности личного развития. Необходимо не только мыслить креативно, но уметь работать с большим массивом информации, организовывать собственное время, расставлять приоритеты, ориентироваться на требования клиента и знать тренды в профессии.

1.2. Цель курса:

Создание условий для профессионального становления обучающихся в области Графического дизайна и создания печатной продукции. По окончании курса обучающийся будет обладать достаточными умениями, знаниями и навыками по созданию брендинга для любой компании.

Цель программы будет достигнута посредством разностороннего изучения теоретических аспектов изучения Графического дизайна, изучения программ растровой и векторной графики.

1.3. Задачи курса:

- познакомить слушателей с редакторами растровой и векторной графики и технологиями, используемыми в них;
- познакомить с основными приёмами работы, созданием, редактированием растровых и векторных изображений.
- познакомить слушателей с принципами дизайна, включая необходимый минимум представлений о технической стороне вопроса;
- научить слушателей решать задачи по графическому дизайну с учётом не только художественной, но и практической стороны вопроса;
- дать студентам необходимый минимум знаний о нормативах создания печатной продукции и типографской работы;
- познакомить студентов с основными типами шрифтов и их происхождением;
- изучить цветовое и декоративное оформление объектов графического дизайна;

- познакомить слушателей с традициями и принципами оформления рекламных материалов;
- сформировать представление о роли графического дизайна в современном обществе.

1.4. Ожидаемые результаты освоения программы.

В конце курса обучения учащийся должен иметь следующие знания:

- принципов дизайна, включая необходимый минимум представлений о технической стороне вопроса;
- знания о нормативах и положениях, регламентирующих создание печатной продукции;
- стандартных процедур работы графических дизайнеров;
- уметь классифицировать объекты печатной продукции графического дизайна;
- владеть основами проектирования плакатов, буклетов, логотипов, визиток и пр., создать макет печатной продукции (верстка);
- обладать глубокими и системными знаниями при работе с редакторами растровой и векторной графики.

умения:

- уметь разрабатывать проекты, не нарушая существующие нормы, правила и традиции профессии;
- уметь сочетать творческий и практический подходы при решении задач по созданию продуктов графического дизайна;
- уметь проектировать плакаты, буклеты, логотипы, визитки и пр.

навыки:

- обладать достаточными навыками в работе с редактором растровой графики (Adobe Photoshop);
- обладать глубокими навыками по работе с редактором векторной графики (Adobe Illustrator);

2. Учебно-тематический план

№ п/п	Предметы	Кол-во занятий	Кол-во астр. часов
1	Теория дизайна	2	9
2	Графический редактор Adobe Photoshop	6	27
3	Графический редактор Adobe Illustrator	6	27
4	Рекламный дизайн + Айдентика	2	9
5	Допечатная подготовка	1	4.5
6	Курсовая работа	3	13.5
	Итого	20	90 астр. часов/ 120 академ. часов

3. Содержание программы

1. Теория дизайна.

Изучение курса теории дизайна дает возможность понять полную картину современной практики дизайна, узнать истоки профессии, выявить особенности графического дизайна в сравнении с другими видами деятельности, познакомиться с новыми стратегиями его развития.

В ходе предмета студенты изучат:

- Основные законы дизайна;
- Законы композиции, виды композиции и средства композиции;
- Колористику, правила сочетания цветов и их восприятие;
- Стили дизайна;
- Анализ построения макетов;
- Приемы построения макетов.

2. Графический редактор Adobe Photoshop.

Растровая графика – способ представления объектов и изображений в компьютерной графике.

Растровое изображение – это изображение, состоящее из сетки пикселей или цветных точек (обычно в виде прямоугольника) на мониторе, бумаге и других отображающих устройствах.

В ходе предмета студенты изучат:

- Принципы устройства растровой графики. Интерфейс программы Adobe Photoshop и основные инструменты;
- Основные приёмы работы с растровой графикой;
- Основы работы с графическим редактором растровой графики на базовом уровне;
- Основные приёмы обработки растровых изображений;
- Изучат приемы профессиональной обработки фотографий, ретушь и коллажирование;
- Взаимодействие Adobe Photoshop с другими графическими программами, а также познакомятся с инструментарием программы, выходящим за рамки традиционной пиксельной графики.

3. Графический редактор Adobe Illustrator.

Векторная графика — способ представления объектов и изображений (формат описания) в компьютерной графике, основанный на математическом описании элементарных геометрических объектов, обычно называемых примитивами, таких как: точки, линии, сплайны, кривые Безье, круги и окружности, многоугольники.

Объекты векторной графики являются графическими изображениями математических объектов.

В ходе предмета студенты изучат:

- Принципы устройства векторной графики. Интерфейс программы Adobe Illustrator и основные инструменты.
- Основные приёмы работы с векторной графикой;
- Приёмы работы с графическим редактором векторной графики на базовом уровне;
- Основы создания векторных изображений;
- Принципы взаимодействия редакторов растровой и векторной графики на примере связки Adobe Photoshop и Adobe Illustrator.

4. Рекламный дизайн + Айдентика.

Рекламный дизайн – это дизайн малых форм, позволяющих с помощью специфических дизайнерских инструментов архивировать и имплицировать необходимую маркетинговую информацию, а также эмоции и мотивы.

Корпоративная идентичность (также «айдентика») — это совокупность элементов и материалов, которые создают определенный образ компании в глазах потребителей. Корпоративная идентичность работает на узнаваемость и запоминаемость бренда, и создает первое впечатление о нем.

В ходе предмета студенты изучат:

- Понятия «фирменный стиль», «айдентика», «брендбук», «гайдлайн»;
- Научатся анализировать элементы и составляющие корпоративной айдентики;
- Основы создания единых корпоративных стилистических решений;
- Принципы создания логотипов и фирменного стиля компаний;
- Принципы создания рекламной продукции и эффектной подачи рекламной информации;
- Традиции и принципы оформления рекламных материалов. Рекламные приёмы;
- Креативные методы, применяющиеся при разработке рекламы.

5. Допечатная подготовка.

Допечатная подготовка – это первый процесс, который выполняется в типографии, прежде чем отдать макет на печать. Все работы в основном происходят в электронном формате, в таком же виде конечный вариант и передается сотрудникам типографии.

В ходе предмета студенты изучат:

- Технологические особенности типографской и оперативной печати;
- Особенности подготовки макетов к печати и предотвращение возможных проблем;
- Проблемы при печати и методы их компенсации на стадии допечатной подготовки;
- Форматы PostScript и PDF. Технологии растрования и печати.

6. Курсовая работа.

- Создание и защита собственного курсового проекта.

4. Программное обеспечение

Программное обеспечение	Пример
Текстовый редактор	Блокнот, MS Office
Браузер	Google Chrome, Opera, Firefox, Internet Explorer, Яндекс Браузер.
Графический редактор растровой графики	Adobe Photoshop, Krita, Gimp
Графический редактор векторной графики	Adobe Illustrator, CorelDRAW, Inkscape, OpenOffice.org Draw, Creature House Expression

5. Литература и информационное обеспечение

1. Рунге В.Ф. Эргономика и оборудование интерьера. Уч. пособ. – М.: Архитектура-С, 2004. – 160с.: ил.
2. Устин В.Б. Художественное проектирование интерьеров. Учебник. – М.: АСТ; Астрель; Полиграфиздат, 2010. – 288с.: ил.

2. Плаксин А. А., Лобанов А. В. Mental ray/iray. Мастерство визуализации в Autodesk 3ds Max – М.: ДМК Пресс, 2012. – 258 с.: ил.
3. Тимофеев С. М. 3ds Max 2014. — СПб.: БХВ-Петербург, 2014. — 512 с.: ил. + Видеокурс — (В подлиннике)
4. Миловская О. 3ds Max Design 2014. Дизайн интерьеров и архитектуры. – СПб.: Питер, 2014. – 400 с.: ил.
5. Миловская О. С. Визуализация архитектуры и интерьеров в 3ds Max 2008. — СПб.: БХВ-Петербург, 2008. — 368 с.: ил. + Видеокурс (на DVD) — (Мастер)
6. Миловская О. С. Дизайн архитектуры и интерьеров в 3ds Max Design 2012. — СПб.: БХВ-Петербург, 2012. — 240 с.: ил. — (Мастер)
7. «Строительное проектирование» Эрнст Нойферт
8. «Золотые правила дизайна: стиль Келли Хоппен». Келли Хоппен
9. «Рецепты счастливого интерьера». Анна Муравина.
10. «Цвет». Энциклопедия. Анна Стармер.
11. Журнал «Дом и интерьер»
12. Журнал «Интерьер + дизайн»
13. Журнал «Перепланировка квартир»
14. Официальный курс AutoCAD 2015 и AutoCAD LT 2015. Mastering AutoCAD 2015 and AutoCAD LT 2015: Autodesk Official Press. Format Paperback | 1080 pages. Dimensions 185.42 x 236.22 x 53.34mm | 1,428.81g. Publication date 07 Nov 2014. Publisher John Wiley & Sons Inc. Publication City/Country New York, United States. Language English Edition statement 1. Auflage.
15. AutoCAD 2015 and AutoCAD LT 2015 Bible. Author and Autodesk University instructor Ellen Finkelstein. Format Paperback | 1296 pages. Dimensions 190 x 235 x 42mm | 1,459.98g. Publication date 02 Sep 2014. Publisher John Wiley & Sons Inc. Publication City/Country New York, United States. Language English. Edition statement 1. Auflage Illustrations note black & white illustrations, black & white tables, figures.