

товарах и услугах. Так, основными инструментами и способами продвижения признаны: реклама, стимулирование сбыта, работа с внешним и внутренним имиджем, связи с общественностью и личные продажи. Так, руководство видит своей целью сделать имидж кафе и его концепцию более известной, более покупаемой и разделяемой разными людьми. Этому способствует эффективный бренд-менеджмент и маркетинговая стратегия.

1. Коноплёва, Н.А. Сервисология (человек и его потребности): учеб. пособие. – 3-е изд., доп. – Владивосток: Изд-во ВГУЭС, 2017. – 224 с.
2. Грибов В., Грузинов В. Понятие и классификация предприятий [Электронный ресурс]. – URL (библиотека): <https://www.inventech.ru/lib/predpr/predpr0003/>
3. Уланова Н.Н. Подходы к пониманию здоровья [Электронный ресурс]. – 2013. – 6 с. – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/podhody-k-ponimaniyu-zdorovya>
4. Касимов Р. А. Подходы к единому понятию здорового образа жизни [Электронный ресурс] // Ярославский педагогический вестник. – 2010. – № 2. – С. 48-53. – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/podhody-k-edinomu-ponyatiyu-zdorovogo-obraza-zhizni>
5. Носкова А.В. Питание: методологические подходы к исследованию и повседневные практики // Вестник МГИМО. – 2014. – №6 (39). – С.209-218.
6. Алексеева Д. А. Состояние деятельности и тенденции развития факторов общественного питания товаров в России // Научно-методический электронный журнал «Концепт». – 2016. – С. 151–155.
7. Правительство к лету подготовит «идеологию здорового питания» [Электронный ресурс] // РБК. – URL: <https://www.rbc.ru/rbcfreenews/5ca4760d9a7947698462e54c>
8. Геращенко М.М., Шерстобитова Т.И. Подходы к определению сущности маркетинга инноваций [Электронный ресурс] // Фундаментальные исследования. – 2014. – № 3-2. – С. 321-325. – URL: <http://www.fundamental-research.ru/ru/article/view?id=33631> (дата обращения: 03.04.2020)
9. Новейший словарь иностранных слов и выражений. – Москва: ООО «Изд-во АСТ» Минск: Харвест, 2002. – 671 с.
10. Лободенко Л.К. Окольнишникова И.Ю. Теоретические подходы к определению сущности и классификации рекламных услуг // Вестник ЮУрГУ, Серия «Экономика и менеджмент», выпуск 18. – 2011. – №21. – С. 123-130
11. Котлер Ф. Основы маркетинга. Краткий курс. – Москва, 2007. – 656 с.
12. Теоретические основы продвижения товара на рынок [Электронный ресурс] – URL: <https://studfile.net/preview/5348308/page:2/>
13. Крыловский К. Потребительский маркетинг / К. Крыловский [Электронный ресурс] – Статьи: Психология рекламы. 2008. – URL: http://www.ideaura.com/psychology/consumer_promotion.php
14. Информационный сайт города Владивосток [Электронный ресурс] – URL: <https://www.vl.ru/>

Рубрика: Дизайн

УДК 74

ГРАФИЧЕСКИЕ И КОМПЬЮТЕРНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В ПОДГОТОВКЕ СТУДЕНТОВ ДИЗАЙНЕРОВ

Д.Д. Черникова

бакалавр

Н.В. Месенева

доцент кафедры дизайна и технологий

*Владивостокский государственный университет экономики и сервиса
Владивосток, Россия*

В статье рассматриваются современные графические и компьютерные технологии при подготовке студентов дизайнеров. Анализируются взаимосвязь графических и компьютерных

дисциплин при выполнении дизайн-проектов. Целью работы является изучение современных форм обучения графическим дисциплинам студентов дизайнеров. А также применение современных графических дисциплин при выполнении дизайн проектов. Актуальность работы заключается в совершенствовании методики обучения графическим дисциплинам.

Ключевые слова и словосочетания графика, дизайн, компьютерные технологии, проект, рисунок, чертежи

GRAPHIC AND COMPUTER TECHNOLOGIES IN THE TRAINING OF DESIGN STUDENTS

The article discusses modern graphic and computer technologies in the preparation of design students. The interrelation of graphic and computer disciplines is analyzed during the implementation of design projects. The aim of the work is to study modern forms of teaching graphic disciplines of design students. As well as the use of modern graphic disciplines in the implementation of design projects. The relevance of the work is to improve the methodology of teaching graphic disciplines.

Keywords: *graphics, design, computer technology, project, drawing, drawings*

Графические дисциплины при обучении студентов дизайнеров – это профессионально ориентированные дисциплины. Особую актуальность имеет совершенствование методики обучения графическим дисциплинам, внедрение в учебный процесс компьютерных технологий.

Успехи в освоении графических дисциплин помогут в будущей профессиональной деятельности дизайнера. Нельзя представить современного специалиста без владения современным графическим языком. Сегодня уже редко графические изображения и чертежи выполняются от руки, в основном выполняются с помощью компьютерных программ.

Черты графического рисунка появились в XV веке в творчестве мастера Альбрехта Дюрера. Это был один из величайших мастеров. Занимался он живописью и графикой.

Спустя два столетия эту линию продолжили Хиросиге Андо и Хокусай Кацусика. Они также занимались графикой и цветной ксилографией.

Ксилография – вид печатной графики, гравюра на дереве, древнейшая техника гравирования по дереву или оттиск на бумаге, сделанный с такой гравюры.

На сегодняшний день графикой занимаются художники, и дизайнеры.

В зависимости от варианта исполнения графика, делится на:

- печатную – создаются определенные печатные формы, которые дают возможность тиражированию изображения;
- уникальную – произведения, которые создаются в единственном экземпляре – рисунок, аппликация и монотипия.

Современные специалисты выделяют несколько видов графики:

- книжная графика – иллюстрации, книжные рисунки, заставки и обложки;
- журнальная и газетная графика – изображения в печатных СМИ;
- станковая графика – является основой эстампов и станковых рисунков;
- промышленная графика;
- прикладная графика – рекламные и политические плакаты;
- компьютерная графика наиболее популярное направление современности.

Компьютерная графика – это основа интернет-пространства. Развитие этого направление началось в 60-е годы прошлого века. Сегодня специалисты выделяют виды компьютерной графики:

- растровая, изображение построено из одинаковых точек;
- векторная, рисунок состоит из набора простейших фигур;
- фрактальная, изображение являет собой набор фракталов.

Кроме того, существует 2D и 3D графика.

2D графика (от англ. Two dimension «два измерения») – это двухмерная графика или двухмерное изображение. Вспомнив стандартную систему координат, она имеет две оси: x (икс) и y (игрек). На этой основе построено двухмерное изображение (рис. 1).

3D графика (от англ. Third dimension «три измерения») – это трёхмерная графика. Если в координатной плоскости к уже имеющимся осям икс и игрек добавить ещё одну, которая будет уходить вглубь, получим трёхмерное изображение (три вектора). Параметры такой картинки

имеют ширину, высоту и глубину, за счёт чего она кажется объёмной. 3D графика широко используется в киноиндустрии и создании компьютерных игр (рис. 2).

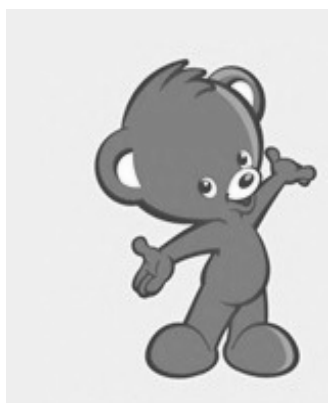


Рис. 1. 2D графика

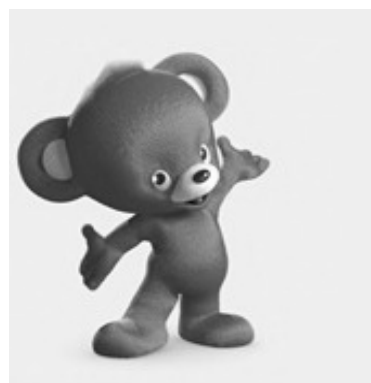


Рис. 2. 3D графика

Графический дизайн формирует пространственное представление, а также способствует развитию общей культуры выполнения изображений. Графический дизайн – это способ донести до общества информацию, придав ей привлекательный вид и выделив сильные моменты [4].

Это разновидность дизайна, модернизированная форма рисовальной и печатной прикладной графики (типографики) с использованием новых промышленных технологий (компьютерная графика, веб-дизайн), тиражирования и внедрения дизайн – продукта в среду визуальной коммуникации [5] (рис. 3).

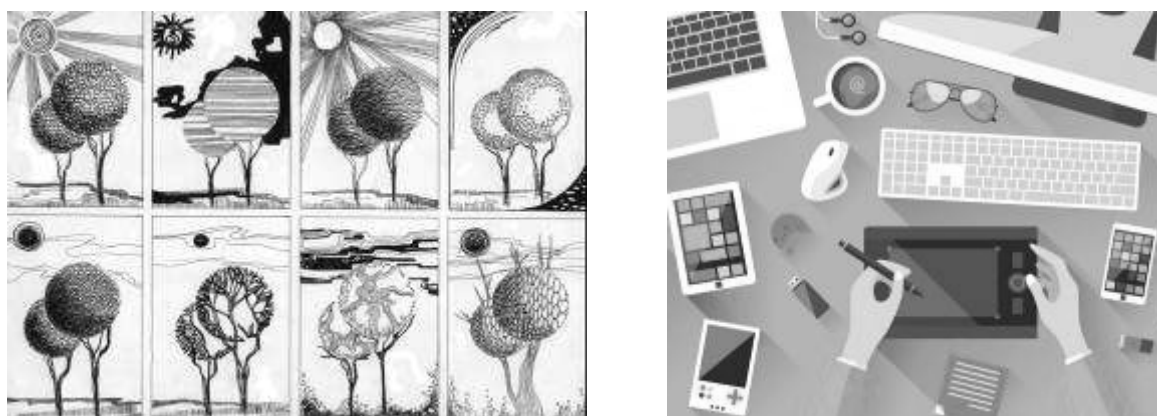


Рис. 3. Графический дизайн

Целью учебных графических дисциплин при обучении студентов является развитие творческого и исследовательского подхода каждого студента к данной деятельности.

В ходе ее достижения решаются следующие задачи: знакомство и анализ современных направлений дизайна, рассмотрение дизайна в связи с развитием технологий; получение навыков применения графических и компьютерных дисциплин; выработка необычного, нестандартного, нового, индивидуального для решения задач при дизайн проектировании; овладение основами дизайнерского проектирования.

Развитие графических компьютерных программ требует от студента умений изучать новые компьютерные программы. Сегодня студенты дизайнеры изучают программы Corel DRAW, Adobe Photoshop, AutoCad, 3ds max. Содержание программ дисциплин меняется в связи с развитием компьютерных программ. Дисциплины могут включать новые более современные программы.

CorelDRAW графический редактор векторной графики, разработанный канадской корпорацией Corel. Имеет полный набор профессиональных инструментов для редактирования и разработки векторной графики, макетирования страниц и работы с текстом [6] (рис. 4).

Adobe Photoshop – редактор, в котором можно корректировать и ретушировать изображения, преобразовывать формы, сохранять GIF-анимации, использовать слои и эффекты. Многофункциональный графический редактор, разработанный и распространяемый фирмой Adobe

Systems. В основном работает с растровыми изображениями, однако имеет некоторые векторные инструменты (рис. 5).

AutoCAD – двух- и трёхмерная система автоматизированного проектирования и черчения, разработанная компанией Autodesk. Первая версия системы была выпущена в 1982 году. AutoCAD и специализированные приложения на его основе нашли широкое применение в машиностроении, строительстве, архитектуре и других отраслях промышленности (рис. 6).

Autodesk 3ds Max (ранее 3D Studio MAX) – профессиональное программное обеспечение для 3D-моделирования, анимации и визуализации при создании игр и выполнения дизайн-проектов. В настоящее время разрабатывается и издается компанией Autodesk (рис. 7). Для студентов и преподавателей подписка на программу на три года бесплатная, но с такой лицензией программу можно использовать только для обучения.



Рис. 4. CorelDRAW



Рис. 5. Adobe Photoshop

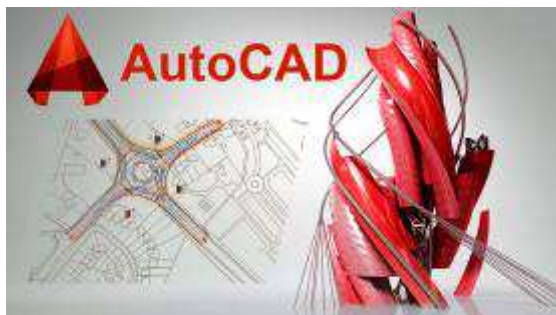


Рис. 6. AutoCAD

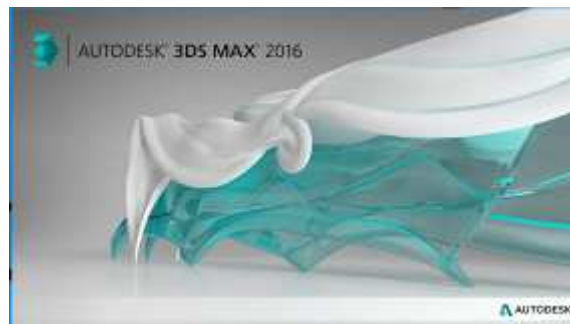


Рис. 7. Autodesk 3ds Max

Заключение. В настоящее время необходимо изучение современных графических дисциплин:
– с развитием графических компьютерных программ появилась возможность выполнять дизайн-проекты сразу в виде пространственной модели;
– графические дисциплины сложны для понимания, для выполнения мысленного перехода от двумерного чертежа к трехмерной модели и обратно, необходимо наличие у студента развитой способности пространственного мышления.

Представленное исследование основано на материалах по выполнению дизайн-проектов с помощью современных компьютерных технологий [2, 3] и создании гармоничной среды пространства [1].

1. Гусакова И.М. 2017 О взаимовлиянии рисунка и чертежа / Строительство – формирование среды жизнедеятельности [Электронный ресурс]: сб. тр. XX Международной научно-практической конференции студентов, магистров, аспирантов и молодых ученых С. 50-52

2. Китаевская Т. Ю. Альтернативные стили в веб-дизайне // Вестник Томского государственного университета. – 2014 – № 2. – С. 569-570

3. Месенева Н.В. К вопросу о практико-ориентированном обучении студентов-дизайнеров // Современные наукоемкие технологии. – 2019. – №9. – С. 148-152.

4. <http://www.whim.ru/about/whimpedia/311/>

5. https://ru.wikipedia.org/wiki/Графический_дизайн

6. <https://1000rabota.ru/graficheskij-redaktor-coreldraw.html>