+7 (800) 101-45-71
edu-tritec.ru



Курс: "Графический дизайн"

© АНО «Учебный центр «Трайтек», 2026. Все права защищены.

Направление обучения	Векторная и растровая графика, компьютерная верстка
Длительность	256 акакдем. ч.
Документы об окончании	Диплом о профессиональной переподготовке
Цена	78 000 руб. (актуально на 21.11.2026)
Планируемая дата	09.03.2027. Идет набор в группу

Целевая аудитория

- Слушатели, имеющие или получающие (студенты последних курсов ВУЗов, техникумов) среднее профессиональное и (или) высшее образование

Требования к слушателям

- Владение ПК на уровне уверенного пользователя

© АНО «Учебный центр «Трайтек», 2026

О курсе

Программа разработана в соответствии с федеральным законом от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации», приказом Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 17.01.2017 г N 40н «Об утверждении профессионального стандарта «Графический дизайнер».

Целью реализации программы является получение следующих профессиональных компетенций для выполнения нового вида профессиональной деятельности Дизайн объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации:

- «Выполнение работ по созданию элементов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации»
- «Проектирование объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации»
- «Концептуальная и художественно-техническая разработка дизайн-проектов систем визуальной информации, идентификации и коммуникации»

Программа профессиональной переподготовки разработана на основании профессионального стандарта 11.013 «Графический дизайнер».

В результате освоения программы слушатель должен приобрести следующие знания, умения и практические навыки:

слушатель должен иметь практический опыт:

- создания дизайн-проектов полиграфической продукции;
- создания и обработки растровых изображений
- создания векторных изображений любого уровня сложности
- подготовки созданных изображений к печати
- создания анимированных изображений
- создания проектов по моделированию помещений и предметов интерьера
- создания анимационных роликов для просмотра готового дизайн-проекта
- использования сложных способов моделирования объектов

слушатель должен уметь:

- Самостоятельно создавать дизайн–проекты полиграфической продукции.
- Применять худ. средства композиции в дизайне.
- Выполнять обработку и монтаж изображение;

© АНО «Учебный центр «Трайтек», 2026

- Производить цифровую калибровку системы;
- Осуществлять цветоделение;
- Использовать сканер, цифровой фотоаппарат, принтер.
- Создавать и обрабатывать растровые изображения при помощи Adobe Photoshop
- Корректировать и восстанавливать фотографии.
- Подготавливать созданные изображения к печати.
- Создавать анимированные изображения.
- Создавать векторные изображения любых уровней сложности – логотип, визитка, рекламное объявление, художественный рисунок
- Выбирать наиболее оптимальные инструменты для моделирования помещений и предметов интерьера
- Настраивать освещение интерьера используя все возможности программы
- Накладывать текстуры для визуального контроля за выбором отделочных материалов, красок, покрытий и пр.
- Создавать анимационные ролики просмотра готового дизайн-проекта
- Использовать более сложные способы моделирования объектов – Poly, NURBS
- Применять в проекте сложные материалы – Architectural, Raytrace
- Использовать дополнительный рендер ArtRender и подключаемый рендер VRay
- Применять материалы и источники света оптимальные для Vray и ArtRender
- Задействовать в анимационном проекте различные эффекты – глубина резкости, размывка при движении и пр.

слушатель должен знать:

- Главные принципы и задачи дизайна;
- Недостатки и достоинства векторной графики;
- Назначение инструментов CorelDraw;
- Объекты векторной графики;
- Назначение растровых эффектов и т.д.
- Способы настройки интерфейса Photoshop;
- Основные способы улучшения и растушевки фотографий;
- Основные принципы работы с фотографиями;
- Основные принципы и технологии компьютерной графики
- Особенности работы специалиста в области компьютерной визуализации
- Правила создания проекта с использованием современного ПО
- Основные принципы и технологии внешних рендеров
- Особенности работы специалиста в области компьютерной визуализации
- Правила создания проекта с использованием углубленных возможностей ПО

© АНО «Учебный центр «Трайтек», 2026

Программа курса

Модуль 1. Информационные технологии

- • Основные компоненты компьютера. Интерфейс Windows. • Файловая система Windows. Настройки Windows. • Основы работы в Microsoft Word • Промежуточная аттестация

Модуль 2. Создание векторных изображений в программе CorelDraw

- • Входное тестирование • Работа с векторными объектами • Работа с текстом • Эффекты Corel Draw • Работа с растровыми изображениями • Промежуточная аттестация

Модуль 3. Обработка растровых изображений в программе Adobe Photoshop

- • Создание выделенных областей и работа с ними • Слои. Эффекты слоя и режимы наложения слоев • Инструменты рисования и редактирования • Создание контуров • Создание масок и работа с альфа-каналами. Работа с быстрыми масками • Текстовые слои • Цветовая и тоновая коррекция фотографий • Промежуточная аттестация

Модуль 4. Создание векторных изображений в программе Adobe Illustrator

- • Основы работы с программой. Создание и редактирование базовых объектов • Заливки. Работа с цветом • Вспомогательные объекты. Слои • Сложные объекты. Символы • Работа с текстом • Добавление и редактирование эффектов • Создание диаграмм • Web-графика • Автоматизация процессов • Сохранение файлов. Импорт и экспорт. Печать • Промежуточная аттестация

Модуль 5. Моделирование в программе 3Ds Max

- • Начало работы с пакетом 3D Studio MAX • Построение стандартных и расширенных примитивов • Создание плоских форм. (Сплайновое моделирование) • Создание фигур вращения • Создание Loft объектов • Полигональное моделирование • Создание и редактирование NURBS объектов • Проектирование освещения • Редактор материалов • Создание и настройка анимации • Промежуточная аттестация

Модуль 6. Визуализация с помощью программы 3Ds Max

- • Редактор материалов • Создание разнообразных спецэффектов • Фотореалистичное освещение и визуализация в 3d Studio Max • Промежуточная аттестация

© АНО «Учебный центр «Трайтек», 2026

Модуль 7. Создание макетов изданий в программе Adobe InDesign

- • Знакомство с программой • Основы работы с текстом • Модульная сетка документа и стили • Размещение графики в тексте • Инструменты работы с книжными проектами • Промежуточная аттестация

Модуль 8. Теория дизайна

- • Основные приемы дизайна. Композиция. • Типы и архитипы дизайна • Промежуточная аттестация

© АНО «Учебный центр «Трайтек», 2026