

ПАСПОРТ КУРСА

Компьютерная графика и анимация

Наименование параметра	Пример заполнения
О курсе	Прохождение онлайн-курса позволит Вам получить ценные компетенции в области работы в графических пакетах, программах и Веб-сервисах видеомонтажа и верстки Веб-сайтов, создания 3D-графики и анимации. Полученные навыки помогут Вам реализоваться в таких традиционных для компьютерной графики областях, как дизайн, реклама, IT и образование, так и применить современные графические решения в любых иных сферах.
Курс посвящен	изучению современных графических пакетов и Веб-сервисов для их практического применения в различных областях, получению востребованных на рынке навыков работы с компьютерной графикой.
Основная цель курса	изучить работу в программах растровой и векторной графикой, принципы построения современных презентаций, освоить основы видео-монтажа и создания видео-контента, научиться проектированию дизайна одностраничных сайтов (лендингов) и их верстки с помощью специальных Веб-сервисов, получить навыки создания современной трехмерной графики и виртуальных 3D-пространств.
Актуальность курса	в настоящий момент резко возросла потребность в переводе всех сфер деятельности в дистанционный формат. Разработка все большего числа программных продуктов, Веб-сервисов и Интернет-сайтов, перевод общения в социальные сети, бурный рост Интернет-торговли требуют все большего объема визуального контента, а значит, и работы специалистов в сфере компьютерной графики, где Вы сможете добиться успеха и применять освоенные инструменты в самых различных сферах
Цитата	Сделай первый шаг в мир компьютерной графики и современных профессий!
Формат курса	дистант
В состав курса входят	видео лекции, дополнительный теоретический материал, практические задания, тестирование
Количество лекций:	10 видеолекций
Длительность курса:	на 20 недель, 14 з.е, 504 часа при еженедельной нагрузке в 10 часов, включая самостоятельную работу
Контрольные мероприятия:	тестирование
Проморолик (вступительное видео)	
Цели автора(ов) и ожидания (результат)	Знания, полученные в ходе освоения курса, могут быть использованы с целью создания качественного графического оформления Веб-сайтов, страниц и групп в социальных сетях, Youtube и Telegram-каналов компаний, в работниками которых являются слушатели, создаваемых ими бизнесов или деятельности, осуществляемой на условиях самозанятости в самых различных сферах, а также их обеспечения видео-контентом, презентационными материалами, трехмерными персонажами-маскотами.
Ожидаемый результат освоения курса	-формирование или повышение компетентности слушателей в сфере создания графического и видео-контента, сайтостроения, 3D-моделирования и создания виртуальных пространств, карьерный

	рост или трудоустройство слушателей в сферах дизайна, рекламы и IT.
Формируемые компетенции	<p>ПКС-2: Способен к документационному сопровождению проекта в сфере рекламы и (или) связей с общественностью, дизайна, IT.</p> <p>УК-1: Способен осуществлять поиск, критический анализ и синтез информации, применять системный подход для решения поставленных задач.</p> <p>УК-2: Способен определять круг задач в рамках поставленной цели и выбирать оптимальные способы их решения, исходя из действующих правовых норм, имеющихся ресурсов и ограничений.</p> <p>УК-3: Способен осуществлять социальное взаимодействие и реализовывать свою роль в команде.</p> <p>УК-6: Способен управлять своим временем, выстраивать и реализовывать траекторию саморазвития на основе принципов образования в течение всей жизни.</p>
Знает	о сильных и слабых сторонах растровой и векторной графике, принципах создания Веб-сайтов и построения 3D-моделей, ключевых форматах видео-контента, применяемых в социальных медиа
Умеет	применять на основе лучших примеров из мирового и отечественного опыта типовые слайды для создания ярких современных презентаций, готовить раскадровки и монтировать видео на их основе, создавать одностраничные Веб-сайты (лендинги), эффективно продвигающие определенный выбранный товар или услугу, моделировать объекты окружения и трехмерных персонажей на основе классических подходов и методов цифрового «скульптинга»
Владеет	навыками работы в таких программах и Веб-сервисах, как Adobe Photoshop, Gimp, Adobe Illustrator, Adobe Premiere Pro, Shotcut, Tilda, Figma, Autodesk 3D-Studio MAX, Pixologic Sculptris, Rizom-Lab Unfold-3D, Unity
Автор(ы), спикер(ы) Фото (не менее 300px по ширине) + фамилия имя отчество степень, звание должность email место работы читаемые курсы/дисциплины	 <ul style="list-style-type: none"> • Пономарев Владимир Геннадьевич • старший преподаватель • ponomarev_v.g@mail.ru, v.ponomarev@mgutm.ru • ФГБОУ ВО «МГУТУ им. К.Г. Разумовского (ПКУ)» • Проектирование, Теория и практика рекламы, Новые тенденции цифровых коммуникаций в пищевой индустрии, Управление коммуникационными проектами, Оптимизация и продвижение медиапродуктов, Визуальные коммуникации, Коммуникационный менеджмент, Информационно-коммуникационные технологии в образовательном процессе, Креативные методы мышления.

Входные требования	для освоения курса достаточно стартового уровня работы с компьютером на уровне уверенного пользователя. Но наличие навыков работы в графических пакетах и Веб-сервисах позволит значительно ускорить освоение курса.
Целевая аудитория	максимально широкая аудитория слушателей.
Профессии, специальности и направления подготовки	42.03.01 Реклама и связи с общественностью 54.03.01 Дизайн 09.03.02 Информационные системы и технологии
Область деятельности	<ul style="list-style-type: none"> -разработка презентационных материалов; -подготовка и графическое оформление контента для социальных сетей, Telegram- и Youtube-каналов; -видеомонтаж и создание видео-контента; -графическое оформление Веб-сайтов, отдельных Веб-страниц, лендингов и основы верстки сайтов; -создание и визуализация простых 3D-объектов окружения для трехмерных сцен; -разработка трехмерных персонажей как элементов сцены или символов проекта; -быстрое создание простых виртуальных пространств; -интеграция мастер-классов, посвященных современным графическим пакетам, в структуру университетского курса, школьного предмета или кружка, который вы ведете.
Содержание курса	<p>МОДУЛЬ 1. ОСНОВЫ РАБОТЫ С РАСТРОВОЙ ГРАФИКОЙ, СОЗДАНИЕ СОВРЕМЕННЫХ ПРЕЗЕНТАЦИЙ</p> <p>Тема 1.1. Основы работы с растровой графикой в платных и бесплатных графических редакторах (на примере Adobe Photoshop и Gimp).</p> <p>Тема 1.2. Создание современных презентаций - стили презентаций и примеры лучших типовых слайдов.</p> <p>... и т.д.</p>

Пример описания на странице курса

О курсе

Прохождение онлайн-курса позволит Вам получить ценные компетенции в области работы в графических пакетах, программах и Веб-сервисах видеомонтажа и верстки Веб-сайтов, создания 3D-графики и анимации.

Полученные навыки помогут Вам реализоваться в таких традиционных для компьютерной графики областях, как дизайн, реклама, IT и образование, так и применить современные графические решения в любых иных сферах.



Курс посвящен

изучению современных графических пакетов и Веб-сервисов для их практического применения в различных областях, получению востребованных на рынке навыков работы с компьютерной графикой



Основная цель курса

- работа в программах растровой и векторной графикой,
- принципы построения современных презентаций,
- видео-монтаж и создание видео-контента,
- проектирование дизайна одностраничных сайтов (лендингов) и их верстки с помощью специальных Веб-сервисов,
- создание современной трехмерной графики и виртуальных 3D-пространств



Актуальность курса

в настоящий момент резко возросла потребность в переводе всех сфер деятельности в дистанционный формат. Разработка все большего числа программных продуктов, Веб-сервисов и Интернет-сайтов, перевод общения в социальные сети, бурный рост Интернет-торговли требуют все большего объема визуального контента, а значит, и работы специалистов в сфере компьютерной графики, где Вы сможете добиться успеха и применять освоенные инструменты в самых различных сферах



Сделай первый шаг в мир компьютерной графики и современных профессий!



Формат курса

дистант



В состав курса входят

видео лекции, дополнительный теоретический материал, практические задания, тестирование



Курс рассчитан

на 20 недель, 14 з.е, 504 часа при еженедельной нагрузке в 10 часов, включая самостоятельную работу

Цели автора(ов) и ожидания (результат)

Знания, полученные в ходе освоения курса, могут быть использованы с целью создания качественного графического оформления Веб-сайтов, страниц и групп в социальных сетях, Youtube и Telegram-каналов компаний, в работниками которых являются слушатели, создаваемых ими бизнесов или деятельности, осуществляемой на условиях самозанятости в самых различных сферах, а также их обеспечения видео-контентом, презентационными материалами, трехмерными персонажами-маскотами.

Ожидаемый результат освоения курса:

- формирование или повышение компетентности слушателей в сфере создания графического и видео-контента, сайтостроения, 3D-моделирования и создания виртуальных пространств, карьерный рост или трудоустройство слушателей в сферах дизайна, рекламы и IT.

Формируемые компетенции

ПК-2: Способен к документационному сопровождению проекта в сфере рекламы и (или) связей с общественностью, дизайна, IT.

УК-1: Способен осуществлять поиск, критический анализ и синтез информации, применять системный подход для решения поставленных задач.

УК-2: Способен определять круг задач в рамках поставленной цели и выбирать оптимальные способы их решения, исходя из действующих правовых норм, имеющихся ресурсов и ограничений.

УК-3: Способен осуществлять социальное взаимодействие и реализовывать свою роль в команде.

УК-6: Способен управлять своим временем, выстраивать и реализовывать траекторию саморазвития на основе принципов образования в течение всей жизни.



Знает

о сильных и слабых сторонах растровой и векторной графике, принципах создания Веб-сайтов и построения 3D-моделей, ключевых форматах видео-контента, применяемых в социальных медиа



Умеет

применять на основе лучших примеров из мирового и отечественного опыта типовые слайды для создания ярких современных презентаций, готовить раскадровки и монтировать видео на их основе, создавать одностраничные Веб-сайты (лендинги), эффективно продвигающие определенный выбранный товар или услугу, моделировать объекты окружения и трехмерных персонажей на основе классических подходов и методов цифрового «скульптинга»



Владеет

навыками работы в таких программах и Веб-сервисах, как Adobe Photoshop, Gimp, Adobe Illustrator, Adobe Premiere Pro, Shotcut, Tilda, Figma, Autodesk 3D-Studio MAX, Pixologic Sculpttris, Rizom-Lab Unfold-3D, Unity

Автор(ы)



Пономарев Владимир Геннадьевич

СТАРШИЙ ПРЕПОДАВАТЕЛЬ

PONOMAREV_V.G@MAIL.RU, V.PONOMAREV@MGUTM.RU

ФГБОУ ВО «МГУТУ им. К.Г. Разумовского (ПКУ)»

Проектирование, Теория и практика рекламы, Новые тенденции цифровых коммуникаций в пищевой индустрии, Управление коммуникационными проектами, Оптимизация и продвижение медиапродуктов, Визуальные коммуникации, Коммуникационный менеджмент, Информационно-коммуникационные технологии в образовательном процессе, Креативные методы мышления.

Входные требования

Входные требования: для освоения курса достаточно начального уровня работы с компьютером на уровне уверенного пользователя. Но наличие навыков работы в графических пакетах и Веб-сервисах позволит значительно ускорить освоение курса.

Целевая аудитория: максимально широкая аудитория слушателей.

Профессии, специальности и направления подготовки:

42.03.01 Реклама и связи с общественностью
54.03.01 Дизайн
09.03.02 Информационные системы и технологии

Область деятельности:

- разработка презентационных материалов;
- подготовка и графическое оформление контента для социальных сетей, Telegram- и Youtube-каналов;
- видеомонтаж и создание видео-контента;
- графическое оформление Веб-сайтов, отдельных Веб-страниц, лендингов и основы верстки сайтов;
- создание и визуализация простых 3D-объектов окружения для трехмерных сцен;
- разработка трехмерных персонажей как элементов сцены или символов проекта;
- быстрое создание простых виртуальных пространств;
- интеграция мастер-классов, посвященных современным графическим пакетам, в структуру университетского курса, школьного предмета или кружка, который вы ведете.

Характеристики курса

Количество лекций: 15 видео лекций.

Длительность онлайн курса: 20 недель, 14 з.е, 504 часа при еженедельной нагрузке в 10 часов, включая самостоятельную работу

Контрольные мероприятия: тестирование.

Содержание курса

МОДУЛЬ 1. ОСНОВЫ РАБОТЫ С РАСТРОВОЙ ГРАФИКОЙ, СОЗДАНИЕ СОВРЕМЕННЫХ ПРЕЗЕНТАЦИЙ

Тема 1.1. Основы работы с растровой графикой в платных и бесплатных графических редакторах (на примере Adobe Photoshop и Gimp).

Тема 1.2. Создание современных презентаций - стили презентаций и примеры лучших типовых слайдов.

МОДУЛЬ 2. ОСНОВЫ РАБОТЫ С ВЕКТОРНОЙ ГРАФИКОЙ. СОЗДАНИЕ ПРЕЗЕНТАЦИЙ В ADOBE ILLUSTRATOR И POWER POINT.

Тема 2.1. Основы работы в Adobe Illustrator, векторизация изображений.

Тема 2.2. Создание презентации в Adobe Illustrator на основе брендбука проекта.

Тема 2.3. Создание презентации в Microsoft PowerPoint и Adobe Photoshop на основе брендбука проекта.

МОДУЛЬ 3. ОСНОВЫ ВИДЕОМОНТАЖА.

Тема 3.1. Подготовка сценария видеоролика. Работа в платных и бесплатных пакетах видеомонтажа.

Тема 3.2. Создание анимированных титров и трейлера в Adobe Premiere Pro и Shotcut.

МОДУЛЬ 4. ОСНОВЫ САЙТОСТРОЕНИЯ. СОЗДАНИЯ ЛЕНДИНГОВ В КОНСТРУКТОРЕ САЙТОВ TILDA.

Тема 4.1. Основы сайтостроения. Ключевые элементы цифровых коммуникаций.

Тема 4.2. Создания лендингов в конструкторе сайтов Tilda.

МОДУЛЬ 5. СОЗДАНИЕ ЛЕНДИНГОВ НА ОСНОВЕ ДИЗАЙНА, РАЗРАБОТАННОГО В ADOBE PHOTOSHOP, GIMP И FIGMA.

Тема 5.1. Основы HTML и CSS. Анимирование элементов и создание мобильной версии лендинга.

Тема 5.2. Создание дизайна лендинга в графическом пакете AdobePhotoshop (или Gimp) и Веб- сервисе Figma.

МОДУЛЬ 6. 3D- МОДЕЛИРОВАНИЕ И СОЗДАНИЕ ВИРТУАЛЬНЫХ ПРОСТРАНСТВ.

Тема 6.1. Основы работы в Autodesk 3d-Studio MAX. Создание объектов окружения.

Тема 6.2. Создание виртуальных пространств в Unity 3D. Создание моделей людей в Adobe Fuse и MakeHuman. Интеграция 3D-объектов в виртуальное пространство.

МОДУЛЬ 7. СОЗДАНИЕ ТРЕХМЕРНЫХ ПЕРСОНАЖЕЙ.

Тема 7.1. Техники создания трехмерных персонажей в Autodesk 3D Studio MAX.

Тема 7.2. Технологии «цифрового скульптинга» в Pixologic Sculptris и применение разверток (Rizom-Lab Unfold-3D).