

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ  
ФЕДЕРАЦИИ

федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение  
высшего образования  
«Тольяттинский государственный университет»

Институт изобразительного и декоративно-прикладного искусства

(наименование института полностью)

Кафедра «Живопись и художественное образование»

(наименование кафедры)

44.03.01 Педагогическое образование

код и наименование направления подготовки, специальности)

Изобразительное искусство

(направленность (профиль)/специализация)

**ВЫПУСКНАЯ КВАЛИФИКАЦИОННАЯ РАБОТА  
(БАКАЛАВРСКАЯ РАБОТА)**

на тему «Система разработки дизайна логотипов для легкой промышленности, как  
средство развития визуально-графической культуры у обучающихся по компьютерной  
графике»

Студент

Н.С. Горшков

(И.О. Фамилия)

(личная подпись)

Руководитель

Е.С. Василик

(ученая степень, звание, И.О. Фамилия)

## **Аннотация**

Данная работа посвящена актуальной на сегодняшний день проблеме формирования компьютерной культуре, рассматриваемая в исследовании как важная часть в становлении творческой личности, что акцентирует внимание автора на структурно содержательный компонент системы обучения и воспитания, а именно ее организационно-технологическую сторону. Работа посвящена углубленному изучению компьютерной графики как одного из средств формирования и развития визуально-графической культуры у обучающихся средне-профессиональных и высших учебных заведений.

Методика программ сформирована с помощью профессиональной литературы и личного опыта работы в сфере графического дизайна. Основная цель программы – развитие визуально-графической культуры для дальнейшей профессиональной деятельности студентов.

В работе приведены системы разработки дизайна логотипа для легкой промышленности, технические особенности данного процесса и работа с необходимым программным обеспечением. Изучены работы художников-иллюстраторов, как средство формирования нового видения элементов графического дизайна и их применения в жизни, а также личные разработки.

## Оглавление

Введение.....	4
Глава 1 Теоретические основы развития визуально-графической культуры у обучающихся по компьютерной графике.....	8
1.1 История возникновения понятия компьютерной графики и дизайна.....	8
1.2 Основные виды и методы компьютерной графики.....	11
1.3 Влияние компьютерной графики на развитие визуально-графической культуры у обучающихся.....	14
Глава 2 Система разработки дизайна логотипов для легкой промышленности в рамках развития визуально-графической культуры.....	22
2.1 Современные тенденции и этапы разработки логотипов в дизайне.....	22
2.2 Технические особенности оформления товаров легкой промышленности в компьютерно-графической программе.....	29
2.3 Программное обеспечение курса у обучающихся при использовании компьютерно-графических программ.....	39
Заключение .....	45
Список используемой литературы .....	47
Приложение А Примеры логотипов для легкой промышленности.....	52
Приложение Б Примеры шрифтов для использования логотипов .....	54
Приложение В Варианты нанесения логотипов на продукты легкой промышленности .....	56
Приложение Г Работы художников, которые легли в основу разработки.....	57
Приложение Д Работы художников, использованные в легкой промышленности .....	60

## Введение

Информация сегодня является одной из важнейших контентов в области образования, способствующая формированию и развитию определённой визуально-графической и информационной культуры.

Изменения, которые сопровождаются в социально-экономическом, культурном, духовно-нравственном секторе, изменяют вектор в технологическую сторону оснащения педагогического процесса. Реформирование системы образования, внедрения различных Smart технологий и устройств, позволяет говорить о том, что на сегодняшний день без электронных устройств (Web) невозможно обойтись современному педагогу. Этот факт демонстрирует необходимость пересмотра содержания образовательного контента, внедрения не столько технологического инструментария, сколько насыщения визуально-графическими средствами учебный материал. Сохраняя гуманистический, ценностный, практико-ориентированный подход в образовании, становится важным научить современную молодежь навыкам создания графического объекта. А это значит, созданный объект должен обладать определенными показателями: креативность, эстетичность, читаемость. Компьютеризация позволит не только овладеть техническими инструментами, но и научит использовать данные средства в дальнейшей практической деятельности. Однако, такое становится возможным, если только обучающиеся освоили, познали законы визуально-графической культуры. Ведь, для того чтобы создавать, нужно изучить основы визуальной грамотности, конструктивного изображения, цветоведения, колористики. Чаще всего такой подход осуществим только в школах искусств, в системе дополнительного образования, а в общем образовании, как мы видим и наблюдаем рисование как дисциплина, способствующая развитию творческого, аналитического мышления заканчивается в третьем классе. Таким образом, специфичность художественного языка искусства определяется как внешними, так и

внутренними факторами. Компьютерная графика и ее введение в учебно-воспитательный процесс школы обеспечит развитие компьютерной грамотности у обучающихся. Эта область искусства обладает своими, как уникальными, так и универсальными средствами, знание, понимание и использование которых позволит ребенку в будущем быть готовым к работе с активными средствами. Устаревшие программы, и новейшие требования общества диктуют сегодняшнему педагогу о необходимости внедрения и использования совершенно других наглядных средств визуализации. Сегодня мы должны подготовить молодежь к работе с визуальным контентом, выполненным совершенно другими средствами, нежели просто красками и кисточкой. Решение таких противоречий ложатся на плече педагога, а именно подготовка специалиста, владеющего практическими, цифровыми навыками, готового работать в информационном, гипертекстовом мире, что соответствует требованиям и запросам новой социально-экономической политики.

Влияние компьютерной графики на развитие данных функций мышления доказано множественностью исследований. Многие педагоги, отмечали что именно визуальная культура связана с когнитивными функциями мозга: память, речь, внимание, психомоторная координация, мышление, планирование и контроль деятельности. Овладев графикой, ребенок сможет не только использовать ее в своей проектной деятельности, но способствует повышению уровня понимания информации, так как вместе с этим развивается образное и понятийное мышление.

Визуализация информационного контента гораздо быстрее прочитывается, так как в тот момент, когда ребенок «смотрит», он развивает зрительный анализатор, пропускная способность которого намного выше, чем слухового. Например, нервные окончания, которые передают информацию составляют приблизительно 2 миллиона, в то, время как на слух, только 60 тысяч. Именно визуальная составляющая, является основой информационного текста, картинки, образа. Таким образом, изучая основы

компьютерной графики, ребенок познает не только техническое средство, но и учится использовать различные функции графики: как иллюстративную, так и когнитивную. Где иллюстративная функция представлена визуализацией образа, и на прямую связана с основами изобразительной грамотности. А другая когнитивная – позволяет раскрыть образ с помощью понятийного аппарата мышления (презентации, таблицы, графики).

Актуальность работы не вызывает сомнений, ведь в наш современный информационно-визуальный мир, период всеобщей компьютеризации и технологизации, возникает естественная потребность в специалистах высшей квалификации, которые владеют навыками академической грамотности, так и технологическим инструментарием, различными компьютерными программами, умеют не только читать тест по «картинке», но и создавать самому, работать с сайтами, искать материал и анализировать его.

Цель выпускной квалификационной работы заключается в развитии визуально-графической культуры у обучающихся с помощью системы разработки дизайна логотипов для легкой промышленности.

В достижении цели данной выпускной работы, были поставлены следующие задачи:

- исследовать теоретические основы развития визуально-графической культуры у обучающихся по компьютерной графике;
- оценить влияние компьютерной графики на развитие визуально-графической культуры у обучающихся;
- рассмотреть систему разработки дизайна логотипов для легкой промышленности в рамках развития визуально-графической культуры;
- обозначить технические особенности оформления товаров легкой промышленности в компьютерно-графической программе;
- изучить программное обеспечение курса у обучающихся при использовании компьютерно-графических программ.

Объектом исследования выпускной квалификационной работы выступает процесс развития визуально-графической у обучающихся связанный с изучением различных форм видов логотипов, используемых в легкой промышленности.

Предметом исследования – методы и средства художественно-творческой, дизайнерской деятельности, направленной на развитие визуально-графической культуры у обучающихся по компьютерной графике.

Практическая значимость работы состоит в разработке авторской модели развития визуально-графической культуры у обучающихся.

Теоретическую основу выпускной квалификационной работы составили труды известных ученых исследователей, педагогов утверждающих значение инновационных технологий и технических средств в практике преподавания различных дисциплин, влияющих на процесс формирования визуально-графической культуры, среди которых А.А. Богуславский, В.П. Беспалько, К. Бабанский, Л.С. Выготский, П.Я. Гальперин, Г.С. Гринберг, И. Иттен, В.С. Кузин, Б.М. Неменский, Н.Е. Ростовцев, Г.К. Селевко, Н.Ф. Талызина, Е.В. Широхов, И.С. Якиманская.

Бакалаврская работа состоит из введения, двух глав, выводов, заключения, списка используемой литературы и приложений. Объем бакалаврской работы представлен на – 60 страницах, из которых 9 страниц приложение. Список используемой литературы составляет 49 источников.

# Глава 1 Теоретические основы развития визуально-графической культуры у обучающихся по компьютерной графике

## 1.1 История возникновения понятия компьютерной графики и дизайна

Одним из образующим направлением в дизайне является компьютерная графика. В наши дни термин «дизайн» плотно используется среди специалистов в данной области, но кто бы мог подумать, что всего пару столетий назад мир не знал о данном понятии. Раньше данное направление называли художественным конструированием.

Художественное конструирование включает в себя проектирование вещей, а теория создания вещей попадает под категорию технической эстетики [**Ошибка! Источник ссылки не найден.**].

Рассмотрим понятие «дизайн» в рамках промышленности. Дизайн – это проектная деятельность по разработке промышленных изделий с высокими потребительскими свойствами и эстетическими качествами, по формированию гармоничной предметной среды жилой, производственной и социально-культурных сфер [**Ошибка! Источник ссылки не найден.**].

В широком смысле дизайн – это творческая деятельность, которая имеет цель – определять формальные качества предметов, которые производит промышленность, состоящая не только из внешнего облика, но и функционала, тем самым превращая систему в целостную структуру.

С точки зрения основ и методологии дизайна, данный термин употребляется для характеристики художественного или художественно-технического проектирования, а результатом этой деятельности является проект, который может быть представлен в виде макетов, эскизов и других визуальных материалов [34].



В XX веке дизайн интерпретировался как высшая форма искусства, свободная от узкопрофильного профессионализма, а окончательный проект приравнивался к абстракционизму в графике.

В 1934 году в рамках объяснения промышленного искусства дизайн выделялся прагматично, как коммерческая составляющая в системе промышленного производства, целью которого является получение прибыли через хороший товарный сбыт, нарекая дизайн не новым искусством, а явлением культуры того времени [15].

Основной функцией дизайна является удовлетворение желаний потребителя, но смысл дизайна как явления считается преобразование среды, которая относится не только к конкретному потребителю, но и обществу в целом.

Дизайн – это особая форма массового искусства, являющейся не только обслуживающей профессией, но и творческой свободной деятельностью со способностью художника к самовыражению в современном мире.

Сфера дизайна формирует культурологический подход, который представляет деятельность как закономерный продукт развития человеческой культуры, создавая связь материального и духовного. Культурологический подход включает в себя не только художественные ценности, но и материальную культуру общества от которой происходит зависимость дизайна.

Со временем происходит изменения в культуре и наш социум с каждым днем все больше погружается в глобальное информационное поле, создавая новое направление в дизайне – медиа-дизайн, где основные процессы происходят непосредственно в информационной среде. Бóльшую часть информации в данной среде усваивается именно через ее визуальную составляющую, поэтому дизайн стал ее неотъемлемой составляющей, что привело к росту специалистов в области компьютерной графики.

С высоким темпом роста компьютеризации общества, нет сомнений, что программы компьютерной графики облегчают познавательные и

творческие процессы, помогают развить у обучающихся полную картину пространственного воображения и неповторимое художественное видение [19].

Компьютерный дизайн представляется самостоятельным видом творчества, который состоит из различных направлений, образуя графическую среду с использованием инструментария для приемы и передачи различных знаний. Используются все законы и каноны художественного творчества, включая значительный объем обучения для возвращения профессионалов.

В современный век персональное использование компьютера популяризировало использование компьютерной графики не только ограниченным кругом творческих профессионалов, но и захватывает другие сферы, такие как игры, тренажеры для обучения и другие материалы.

Компьютерная графика охватывает такие направления как живопись, графический дизайн, различные мультимедиа и интерактивное искусство. Важным качеством графики является массовость и быстрота реакции на внешние и внутренние изменения. Особенность данного направления заключается в степени влияния информационных технологий на универсальные свойства произведений искусств, тем самым расширяя его свойства.

Интегрируя компьютерную графику как отдельный вид современного искусства открывается широта использования искусства. Неограниченная свобода в этом случае создает определенные сложности для художника.

Автоматизированные информационные процессы, включающие изображения или другие визуальные материалы цифрового вида являются предметами компьютерной графики. Данные процессы можно разбить на категории:

- автоматизированное или автоматическое построение информационной модели для создания изображений;
- воздействие на информационную модель с целью модификации

изображения;

- различные преобразования изображений в объекты визуальной коммуникации [27].

Визуально-представленная информация всегда будет лучше усваиваться в подсознании человека, чем другие виды. Дополнительно помогает ассоциирование визуального представления с помощью слуха, тем самым вызывая гораздо больше ассоциаций, чем в буквенном варианте, поэтому с каждым днем количество специалистов в области графического дизайна растет. Широкий спектр рынка труда предоставляет множество вариаций вакансий в различных сферах графического дизайна. На любом предприятии необходим профессионал данного направления. Ни одна компьютерная программа не может работать без действий графического дизайнера.

## **1.2 Основные виды и методы компьютерной графики**

Применяя компьютерную графику можно использовать множество инструментов компьютерного программного обеспечения и инструментария различных техник и жанров изобразительного искусства в целом.

Живопись, рисунок, декоративно-прикладное искусство – все эти традиционные жанры используются, непосредственно, в художественной компьютерной графике. Заданные специализированные программы смогут создать такие медиа объекты как: книжная графика, типографика, ландшафтный и интерьерный дизайн и многое другое.

Выделим несколько видов компьютерной графики:

- растровая графика;
- векторная графика.

Растровая графика в свою очередь подразделяется на художественную фотографию и двумерную анимацию.

Рассмотрим подробнее векторную графику, ведь она имеет объектно-ориентированный вид из-за того, что каждый элемент векторной графики есть отдельно изменяемый объект. Это обозначает, что каждому объекту данного вида графики можно применить различные инструменты, такие как изменение контура, заливку или пропорции. Данное свойство может быть использовано при изучении основных законов композиций. Редактирование контура дает возможность широкой работы над линейным рисунком. Векторная графика в рамках ДПИ расширяет возможности работы над орнаментальной композицией, позволяя размножить ее без затраты времени и сил на прорисовку каждого элемента [8].

С помощью инструментария векторной графики значительно упростились процессы изучения разделов черчения и начертательной геометрии, потому что теперь любую конструкторскую деятельность можно заменить отчасти автоматизированными процессами. Представителем таких процессов можно выделить Autodesk AutoCAD.

Компьютерная графика может разделяться на статичную и динамичную, причем дополнительно подразделяется на двухмерную и трехмерную [39], [41].

По способу формирования изображений классифицируется на растровую, векторную, как мы говорили ранее, и фрактальную [19].

В широком понимании смысла, векторная графика – это рисунок, созданный путем использования графических объектов, которые можно описать с помощью кривых, при этом каждый отдельный изменяемый объект создает цельную картинку. Векторный способ описывает изображение при помощи математических формул, раскладывая простые объекты на их множество. При изменении масштаба или редактировании объекта не происходит потеря качества изображения, дополнительно не изменяется и размер файла. Формулы, в которых описывается изображение остаются такими же, происходит только изменение коэффициента пропорциональности. Но главный недостаток, что при построении очень

сложных геометрических структур, объем занимаемой памяти персонального компьютера (ПК) может быть больше, чем аналогичная структура в растровом формате.

В понятие растрового изображения можно обозначить что изображение там может быть выстроено из пикселей различных цветов, и файл имеет значение только в виде размера изображения и количество цветов в составе. Данные файлы больше подходят для хранения и редактирования фотографических изображений, содержащих точные переходы цветов и геометрии. На рисунке 1 приведены достоинства и недостатки растровой графики.

<b>Достоинства растровой графики</b>	<b>Недостатки растровой графики</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>• эффективно представляет реальные образы</li><li>• изображение выглядит реально и естественно</li><li>• наиболее адаптивно для растровых устройств вывода (пример - лазерный принтер)</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• занимают большой объем памяти</li><li>• редактирование больших объемов занимают больше ресурсов ПК</li><li>• редактирование может занимать больше времени</li><li>• трудоемкий процесс редактирования</li><li>• при изменении изображения сильно ухудшается качество</li></ul>

Рисунок 1 – Достоинства и недостатки растровой графики

Области применений растровой графики: обработка и ретуширование фотографий, художественная графика, реставрационные работы, изображения со сканирующего устройства [16].

Фрактальная графика основана ровным счетом так же, как и векторная на математических вычислениях, базирующаяся на математических формулах. Это означает, что в памяти компьютера не хранятся объекты, а изображение состоит только из уравнений. Таким способом строят простейшие регулярные структуры, а также сложные иллюстрации в формате трехмерных объектов. Данный вид графики – вычисляемый. Изменив коэффициент в заданном уравнении объекта можно получить совсем другую

картинку. Такой способ используется для автоматической генерации необычных иллюстраций [19].

В XXI веке наибольшую часть визуальной информации мы принимаем в трехмерном изображении, даже не замечая этого. С каждым днем все больше и больше развивается это направление компьютерной графики. Трехмерное направление в изобразительном искусстве состоит из совокупности методов и средств, которые создают сеточную информацию изображения в виде модели, подверженную изменениям и возможности построений дополнительных объектов. Обобщенным вариантом векторной модели изображения называется сеточной, где дополнительно описываются еще и пространственные оболочки. Сеточная информационная модель включает, как и растровый так и векторные форматы, где при помощи специализированных программ, основывающихся на изменениях трехмерного изображения, можно реализовать множество инструментов для работы с модельным рядом. Основой для построения любой пространственной формы тут принимается плоскость и грань объекта, образуя пространственную сетку, которая является моделью объекта [30].

### **1.3 Влияние компьютерной графики на развитие визуально-графической культуры у обучающихся**

Роль педагога-дизайнера в знакомстве обучающегося дизайну и компьютерной графике занимает значимое место. Для подрастающего поколения педагог выступает не только как оратор научных техник и понятий, но и должен вкладывать свой личностный смысл и объяснения в эти понятия [42].

Правильный выбор палитры цвета для разных демографических групп является важным условием в работе дизайнера. Дополнительно дизайнер должен учитывать, что социальные группы реагируют на отдельные цвета, поэтому необходимо подбирать дизайнерские решения под целевую

аудиторию. Демографическая цветовая палитра меняется, и предпочтения по цвету могут трансформироваться со временем. Хорошим примером можно подобрать, что подход классической школы дизайна к подбору хроматических тонов для детей и использование первичных цветов, то есть ярких для хорошей реакции детей [3].

Цвет подвержен модным тенденциям, поэтому хороший дизайнер должен уметь оценивать тренд того или иного цветового решения.

С каждым днем при помощи растущего развития технологий цветопередача экранов становится совершеннее, но это не означает, что не присутствует ряд проблем. Цветопередача экрана может отличаться от природных цветов, а тем самым и смысла художника. К тому же мониторы могут отличаться, соответственно передача цвета тоже будет изменена, в том числе и при распечатывании на принтере или типографском оттиске. Для избегания данных проблем, каждому цвету присваивается номерное значение.

Цветовые параметры присутствуют во всех программах компьютерной графики. Подобранные цвета определенным образом привлекают к себе особое внимание, но если переусердствовать, то можно получить и отрицательный эффект. Цветовая гамма влияет на подсознание личности, ассоциируя различные эмоции. Также в определенных национальных культурах есть и свои предпочтения в цветах, которые необходимо учитывать. Проблема подбора цветовой гаммы – распространенная проблема как у новичков, так и у специалистов в области компьютерной графики.

Цвет используется для визуализации определенной информации об объектах. Цвет может передавать размеры, эмоции и настроение. Цвет выделяет объект для привлечения внимания. Именно для описания цветов были и созданы различные цветовые пространства – теоретические модели, которые позволяют описывать широкий диапазон цветов цифровым языком [Ошибка! Источник ссылки не найден.].

Так сложилось что, например, в полиграфическом дизайне важен цвет, но это не означает что только ему уделялось внимание. Воспринимаемый цвет соответствует электромагнитному излучению в определенном диапазоне длин волн. В действительности мы боремся не за буйство красок на изображении, а за адекватность восприятия.

Колориметрический способ описания цветов использует трехмерное пространство, где на точки на осях обозначают цвета или какую-нибудь другую величину. Цвет выступает в роли точки в графике координат, где цветовая модель может меняться в соответствии с заданной величиной. [13].

Нельзя допускать малейшие ошибки в воспроизведении цвета в таких ситуациях как выбор запоминающейся цветовой гаммы логотипа или позиции в каталоге [27].

В формировании и разработке фирменного стиля компании дизайнер должен точно описать подобранный цвет и это условие считается необходимым.

Для сохранения изображений в программах используются форматы. Формат – это определенный способ организации информации в файле, отражающий функционал изображения и способы его сжатия. Это необходимо для дополнительной оптимизации, передаче и использования объектов в других программах. Знание форматов необходимо специалистам по работе с компьютерной графикой для освоения графических редакторов, в котором заложены проекты.

Программные средства компьютерной графики включают в себя определенное количество инструментов, позволяющих регулировать большое число вопросов, образующихся при работе со векториальной графикой. Вступающие во комплект ресурсы дают возможность просто делиться сведениями, а также поочередно осуществлять разнообразные процедуры над ними, так как применяют эту информативную форма рисунки.



Первые попытки использовать компьютеры в классе были сделаны в конце 1950-х – начале 1960-х годов в Соединенных Штатах, в то время, когда популярность теории программного обучения росла [43].

С точки зрения управления в теории программного обеспечения выдвигается как алгоритм, где связующие это математические модели обучения, которые состоят из порядка образовательных действий.

Современная эпоха развития информатизации образования характеризуется исследованием и внедрением инновационного образовательного модуля. Проблема компьютерной графики в профессиональной подготовке студентов-дизайнеров, художников-педагогов учитывается в работе многих современных преподавателей: О. Арефьевой, К.А. Гребенников, Ю. Иванникова, В.В. Корешкова, Л.Я. Нодельман. Научная работа, направленная на подготовку профессиональных специалистов с информационной грамотностью, позволила разработать новые технологии. Другие уже занимались автоматизированными процессами обучения [12], [17].

Дидактические средства, особенно аудиовизуальные, обеспечивают такие функции, как контроль и оптимизация процессов мотивации, информации и обучения. Последний позволяет достичь лучших результатов тренировок с наименьшими затратами усилий и времени. Компьютер служит средством стимулирования образовательной и познавательной деятельности **[Ошибка! Источник ссылки не найден.]**.

С появлением компьютеров в нашем мире возникает новый, совершенно иной уровень для образовательно-просветительской деятельности. Появилась возможности персонализации обучения, оптимального для понимания любому. Такие возможности информатизации дают толчок продуктивности во всем процессе обучения, поэтому не стоит отказываться от такого способа [9].

На практике все технологии, используемые некоторыми техническими информационными носителями (компьютеры, аудио, кино, видео),

называются образовательными информационными технологиями. По мере того как компьютерная техника внесла свои изменения в наш распорядок жизни, появилось новое суждение о важности новых информационных технологиях в образовании.

Любая просветительская деятельность так и есть поток информации, но с учетом возникновения компьютеров, то приобрела свойство компьютеризированной [41]. Данные новые технологии позволяют выйти на новые способы и уровни обучения.

Современные компьютеры позволяют загружать новые программы, которые направлены на различные сферы профессиональной деятельности, в том числе и дизайнеров.

Компьютеризация образования должна стать важным средством интенсификации и улучшения воспитательной работы. Задача дидактики – определить и обеспечить условия, в которых действительно происходит это усиление [47].

Учитывая проблемы компьютеризации обучения, подчеркнем, что сложность заключается в том, что инструмент является лишь компонентом среды. Необходимо выстраивать принципиально новые отношения, осваивать новые формы деятельности, связанные с развитием среды образовательной работы и конкретной реструктуризацией ее содержания. И это, а не владение компьютером учителями и учениками или насыщение уроков дидактическим материалом – главная трудность при компьютеризации уроков [**Ошибка! Источник ссылки не найден.**].

Как можно заметить, но компьютерная грамотность преподавателей – это не самый важный пункт взаимоотношений в учебном процессе. Компьютерная компетентность учителя – один из важнейших факторов компьютеризации класса. На наш взгляд, если учитель не имеет современной технической подготовки специалиста, например, в области компьютерного дизайна, некомпетентность учителя может привести к несоблюдению программы.

Быстрый и общий прогресс в развитии информационных систем, связанный с глобализацией и переходом к постиндустриальному обществу, а также заметное отставание в обучении по сравнению с текущими требованиями, особенно в отношении многообещающих требований к грамотности информационной информации выпускников, послужили источниками активного развития. новые информационные технологии в образовании.

Стремление к личному руководству и индивидуализация задач обучения расширяют возможности самостоятельности, помогают повысить оперативную управляемость образовательного процесса за счет отказа от усредненных методов и форм обучения [18].

Одним обучением с помощью компьютера недостаточно получить необходимые знания. Связь с преподавателем или необходимая литература – вот дополнение к хорошим знаниям. Не стоит забывать о реальности, погружаясь в виртуальный мир, забывая о сотрудничестве и творческом поиске освоения чего-либо. Перед нашей работой стоит важный вопрос о возможности обучения творческой деятельности используя компьютерные программы. С помощью компьютерных программ модно пробудить тягу к творчеству и данной деятельности показав примеры и другие работы.

Компьютеризация обучения даст свои плоды если есть возможность создать программы с эвристическими моделями для развития креативности, развития внимания и мыслительных процессов, но не стоит забывать что направить по данной деятельности может только талантливый учитель, которого нельзя заменить машиной [31].

Среди электронных публикаций интересные студенты позволяют не только получать готовую информацию, но и привлекать их к реализации виртуальных экспериментов с целью развития исследовательских и творческих возможностей. Речь идет о программах моделирования. Одна из основных причин использования программ моделирования в учебном процессе – необходимость моделировать и визуализировать каждый

динамический процесс. Эти программы, позволяющие моделировать переживания, воображаемые и реальные ситуации, активизируют исследовательскую деятельность студентов. Их можно использовать как автономные программные инструменты и как часть электронных руководств.

Интерактивная графика часто может использоваться в программах моделирования, что дает возможность не только наблюдать свойства исследуемого процесса, но и изучать эффекты влияния изменения параметров на результаты при удерживании инструмента мышью «смешивание». Ученые отмечают, что студентам очень интересно размышлять о реальной деятельности, связанной с объектами в компьютерном моделировании. Программы моделирования предлагают привлекательные возможности для индивидуального и коллективного творчества, результаты которого могут быть реализованы.

Инфографика относится к программам моделирования и разделяет мнение автора о том, что редакторы графики – отличный способ проявить творческий подход [43], [44].

Компьютеризация является современным направлением реформ в образовательной системе. Она является открытием перспектив для улучшения образовательного процесса внедряя уникальные технологии. Усовершенствование ЭВМ позволило перейти к использованию машины в области массового развертывания.

В конце прошлого столетия компьютеры стали неотъемлемой частью производства. Такие сферы как бухгалтерия, инженерия, документация и базы данных не могут работать без компьютеров. Начали развиваться всевозможные языки программирования, где каждый изучив это, может создать и внедрить свою программу. Теперь старшее поколение мы обучаем компьютерной грамотности, а сам процесс внедрения компьютеров в нашу жизнь приобрело понятие «компьютеризации».

## Выводы по 1 главе

Из всего этого можно сделать вывод, что понятия дизайна и компьютерной графики тесно связаны. Мы рассмотрели терминологию компьютерной графики исходя из назначения и целей. Более узкое понятие компьютерной графики дало толчок на осознание компьютерной графики как главной составляющей дизайна, раскрывающие новые возможности. Было раскрыто

В этой главе определяется эффективность воспитательного процесса с применением методов компьютерной графики, которая держит вектор на творческую ее составляющую. Идет повышение эффективности учебного процесса. Можно сделать вывод о том, что она имеет глубокие методологические основания, для ее внедрения в учебный процесс. Новая гипертекстовая реальность, технические средства и устройства способствуют формированию нового типа мышления, новой визуальной культуры, так как она усиливает возможности ребенка в конструктивной, проектной и моделирующей деятельности.

## **Глава 2 Система разработки дизайна логотипов для легкой промышленности в рамках развития визуально-графической культуры**

### **2.1 Современные тенденции и этапы разработки логотипов в дизайне**

Эмблема считается основополагающим элементом фирменного стиля. Её главной целью является привлечение интереса к бренду или к товару. Это своеобразное «лицо», «фундамент» фирмы. Перед разработчиками стоит ряд важнейших задач – породить ассоциативный ряд у покупателя, заложить в подсознание четкое представление о товаре [48].

Качественная эмблема – это знак, по которому возможно прочесть довольно многое, например, главную мысль бренда, цель фирмы, её подход к покупателю и позиционирование на рынке.

Грамотное создание логотипа предполагает выбор верного цветового решения, типа шрифта, его объема, формы.

Логотип считается основным компонентом фирменного стиля компании, элементом, с помощью которого происходит общение бренда с покупателем [1].

Термин «логотип» возник в начале XIX столетия в типографии, был синонимом понятия знак и обозначал соединение двух, либо трёх символов типографического шрифта. Он появился уже после волны роста производства, которая привела к увеличению размеров изготавливаемого продукта, экспорта и к конкурентной борьбе.

К середине XIX столетия логотипом именовали любой текстовый шаблон, который не нужно было каждый раз набирать вновь. К примеру, заглавие – наименование печатного издания.

В XX веке логотипом стали называть стилизованное шрифтовое написание «шапки». Само название в таком начертании – это условный знак, обозначающий организацию или товар [49].

Современный век логотипов наступил только после Второй Мировой войны. Стали появляться новые предприятия и товары. Из-за все более расширяющегося ассортимента продукции в универмагах и супермаркетах, нужно было создавать такие бренды, которые воспринимаются просто и понятно.

Самым распространенным видом в сфере легкой промышленности остается печать на ткани. Ткань представляет собой текстильное изделие вида: футболки, косынки, куртки и тому подобное. Не стоит забывать, что под каждый текстильный материал необходимо подобрать соответствующую методику печати.

К наиболее распространенным технологическим вариантам печати на ткани относится трансфер. Основное достоинство – изготовление не нуждается в крупных расходах. Плоттер, печатная машина и компьютер – все, что нужно для печати, от футболок до зонтиков и флагов. На сегодняшний день это наиболее распространенная техника печати на ткани. Трансферная печать состоит из печати на промежуточных носителях. Эту роль может сыграть особая роль или фильм, очень похожий на фильм «Оракал». Мотив наносится на бумагу, а затем прижимается к украшаемому предмету с помощью теплового пресса. С пленкой это еще проще: изображение вырезается на плоттере, а затем прессуется. Есть определенные бумаги для разных задач (для белоснежных и разноцветных материалов, кожи, дерева, сплавов или керамики). Пленка также доступна с гладкой или отбортованной поверхностью. Листовая печать позволяет печатать графические изображения в одном или нескольких цветах и незаменима, когда требуется устойчивость к стирке, а количество копий небольшое, целиком [30].

Если вы хотите распечатать фото на футболке или сделать цветную иллюстрацию, вы можете использовать технологию печати на бумаге. Однако, помимо достоинств трансфера, есть и недостатки. Например, очень нестабильное впечатление (сувенирная продукция в прямом смысле). Его можно носить, стирать и гладить, но долго это не продержится. Переносной слой слетает, тускнеет, пачкается. В основном это касается бумажных переводов. С пленкой дела обстоят намного лучше, и по прочности она держится столько же, сколько краска, но тип «пленка» не всегда отвечает творческим задачам, и фотография возможна только графически. Технологии переноса используются только тогда, когда требуются быстрые и недорогие результаты.

Два древних процесса печати – батик и трафаретная печать – не утратили своего значения и в наше время и стали основой многих технологий [9].

Получить изображение на объекте можно с помощью краски и трафарета. А получить точный и детальный рисунок, а может, и фотографию, единственный способ: через синтетическую сетку.

Возникновение трафаретной печати как декоративно-прикладного искусства относится ко временам династии Цинь в древнем Китае, который был единственным производителем высококачественного шелка. Корень «шелк» в слове «шелкография» означает, что, когда рисунок был нарисован, цвет был выдавлен через шелковую ткань. С тех пор эта техника возобладала, и шелк больше не используется в трафаретной печати.

Трафаретная печать, когда-то являвшаяся прерогативой страны, теперь широко используется при производстве многих изделий. Однако, как и любой другой, у него есть ряд недостатков. Распечатать модели. Трафаретная печать – это чернильная печать. Требуется специализированное помещение, станки, краски, химические специальности, технолог. Качество печати на ткани во многом зависит от мастерства и умения печатника. Хотя сейчас существуют инновационные автоматические печатные машины, в



большинстве отраслей все еще есть печатные машины, которые выполняют процесс вручную [10].

Чтобы напечатать один цвет, нужно сделать шаблон в специальной рамке. Когда есть шесть цветов, готовятся шесть рамок.

Дешевый вариант печати – печать на белой ткани. Гораздо дороже и энергозатратно наложить цвет другого фона для красочности изображения. Чернила для темной ткани не могут перекрывать полностью основу темных цветов, что вызывает дополнительный брак. В процессе ручной печати невозможно добиться идеальных цветов как при печати на принтере [22].

Создание цвета – одна из самых сложных проблем. Сложность состоит в том, что не рекомендуется использовать тестовое оборудование для оценки цветопередачи образцов, напечатанных на ткани. Проводится индивидуальный анализ цветовых характеристик. На правильную оценку тонального значения сильно влияют такие важные условия, как пороги восприятия яркости, оттенка, интенсивности и освещенности комнаты вокруг цветного фона. Другая трудность заключается в том, что повторение оттенков в соответствии со стандартным каталогом цветов возможно лишь приблизительно, так как специальные краски для трафаретной печати различаются своими цветовыми данными, и полное совпадение не может быть достигнуто даже на мелованной бумаге.

Помимо неправильного сопоставления цветов и искаженной цветопередачи, также различают плохую окраску – это трещины, брызги краски, неровные края изображения, а иногда и пятна. Нередко покупатель жертвует футболки, купленные им лично, для печати. Все, что было сказано о браке с трафаретной печатью, относится и к трансферной печати. Ворс и пыль могут испортить все действия технологов, а цвет постоянно меняет оттенок под воздействием температуры. Однако все это проблемы качества с решением. С помощью трафаретной печати можно создать очень глянцевое и выпуклое изображение. При печати в несколько проходов кажется, что изображение было создано маслом.

Печать может быть выполнена в золоте, серебре, цвете или в темноте. Комбинируя разные технологические процессы, цвета и эффекты, мы можем создать уникальный сувенир.

А что касается долговечности изображения, то оно зависит от технологических процессов: этот штамп практически вечен. Перманентные оттиски делаются поролоновыми красками при добавлении к оттиску термической обработки [31].

Батик расписан вручную. Самые ранние записи о росписи тканей на основе воска находятся в «Естественной истории» Плиния и в китайских рукописях VIII века.

В основу батика входят три типа: холодный, горячий и свободный. Смысл технологии тот же: участок материала, недоступный для окрашивания, покрывается различными смолами или пчелиным воском, которые при включении в материал защищают его от окрашивания. Подготовленный материал окунается в краску, затем восковая структура удаляется и на окрашенном фоне появляется белоснежное изображение. Художник раскрашивает изделие кистями, результат полностью зависит от его профессионализма. Изделие пропаривается, очищается от ненужной краски, сушится и гладится. Процесс изготовления занимает много времени.

В сувенирной продукции батик стал одним из способов украшения дорогих изделий небольшими партиями.

Особая техника, которая основана на способностях отдельных красителей переходить из твердого состояния сразу в газообразное называется сублимационной печатью. Сублимационные краски специализированно наносятся на ткань и потом прижимаются прессом, нагревают до определенной температуры где цвет исчезает в волокнах материала. Цвет не просто ложится слоем на изделие, а полностью пропитывает волокна ткани без изменения ее качества.

Тампопечать – метод нанесения изображения на различные небольшие поверхности (ручки, зажигалки, брелоки и другие сувениры). Тампонная

печать представляет собой перенос изображения с клише на носитель с помощью силиконового тампона.

Лазерная гравировка – это удаление верхнего слоя материала под воздействием лазерного излучения. Гравировку можно назвать вечной, так как она не стирается и не тускнеет. Процесс управления происходит с помощью компьютера, маркер позволяет наносить изображения высокого разрешения. Технология лазерной гравировки отличается высокой производительностью и разносторонним применением [7].

Флексопечать – оптимальный вариант нанесения принта на пластиковые изделия выпуклых и вогнутых форм, а также продукцию со сложной (ребристой, чешуеобразной) фактурой. Для её осуществления используются эластичные резиновые валики, способные проникать даже в самые труднодоступные места, и быстросохнущие чернила.

Для изготовления пакетов с рисунком используется печати двух типов: технология шелкографии позволяет наносить качественное изображение на полиэтилен достаточной толщины. Процесс печати заключается в процеживании красящего вещества через специальную рамку с сеткой. Методом шелкографии можно изготавливать небольшие партии пакетов. Флексография является более сложным автоматизированным процессом. Минимальная партия, которую возможно заказывать, составляет 5000 штук пакетов. Данная технология позволяет наносить изображение на всю поверхность пакета.

Рассмотрим понятие фирменного стиля в целом. Фирменный стиль – это основа единения стилей, которые рассматривают общую политику размещения отличительных черт дизайна конкретной фирмы для отличия от конкурентов [25].

Основной коммуникационной политики является именно фирменный стиль, обеспечивающий визуальное и смысловое единение компании и ее продукта от другой фирмы, противопоставляя его. Он выступает

инструментом формирования бренда компании и один из его элементов, что подтверждает надежность и смысловые ассоциации картинки с компанией.

Фирменный стиль воздействует на целевую аудиторию через огромный комплекс разнообразных элементов воздействия из сфер психологии, визуализации, звука и других способов. Элементы стиля компании включают в себя товарный знак, логотип, брендбука с фирменными цветами и шрифтом [4].

Хороший логотип имеет несколько характерных черт: соответствует специфике заданной темы; практичный; графичный; простой по форме; информативный.

Логотип должен быть простым. Использование простого дизайна при создании логотипа позволяет ему быть легко узнаваемым, универсальным и запоминающимся. Хороший логотип представляет собой нечто неожиданное и уникальное.

Логотип должен быть запоминающимся. Этот пункт тесно связан с принципом простоты дизайна. И для этого логотип должен быть простым, но в то же время он должен быть подходящим для конкретной цели.

Логотип должен быть универсальным. Правильный логотип должен одинаково хорошо работать в разных каналах информации (в печатных СМИ, в наружной рекламе, на сайте) и его можно использовать где угодно (нанести на футболку, кружку, календарь, визитку).

Существует колоссальное число разновидностей логотипов. Однако основными являются четыре – символические, текстовые, буквенно-цифровые и комбинированные [27].

Символические логотипы – это логотипы в виде иконок, знаков, символов. Графичный знак многозначен и содержателен, по этой причине логотипы – знаки весьма востребованы среди больших фирм. Графические знаки ассоциируются в сознании человека с конкретной вещью, либо действием. Именно по этой причине они хорошо запоминаются покупателями.

Текстовые логотипы схожи с символическими. Только лишь значимость знака в них играет одна, либо несколько букв наименования фирмы. В некоторых случаях их рисуются в варианте пиктограммы. Многочисленные фирмы применяют именно такой тип логотипа.

Буквенно-цифровые логотипы – это фирменные знаки, представляющие собой в сочетании имя фирмы, либо бренда. При формировании применяются обычные, или, наоборот, неповторимые, намеренно созданные для фирмы шрифты.

Комбинированные логотипы считаются наиболее известными. Подобные получаются путем сочетания упомянутых выше типов логотипов. Применение графического компонента делает эмблему запоминающейся и придает названию фирмы неповторимость и заманчивость. Часто для разработки эмблемы применяются геометрические формы и рисунки животных.

## **2.2 Технические особенности оформления товаров легкой промышленности в компьютерно-графической программе**

Выпуск серии одежды и продуктов легкой промышленности с личным логотипом и изображение на основе творчества отечественных художников. Это бренд на развитие, изменение формы и содержания, будет постоянно обновляться.

В молодежной среде должно происходить накопление исторических данных. В современном мире очень важную роль играет визуализация объектов, событий, явлений, поскольку человек окружен информацией скоростного типа (интернет), позволяющей поверхностно получать её. Современные дети воспитываются мультфильмами больше, чем их родители, которые тоже когда-то были детьми. Мультяшные герои (Смешарики, Маша и Медведь) формируют у ребенка представление о жизни, поступках,

явлениях природы. В мире подростков визуальным образом являются уже иные герои («Симпсоны», «Барби»).

Таким образом создается евро-японо-американское восприятие мира, а последствия такого выбора эталона ценностей могут привести, например, к полному вымиранию отечественного искусства. Поэтому встает остро вопрос о необходимости формирования русских, национальных ценностей восприятия мира, событий, истории, культуры, искусства.

Искусство выступает основой художественной деятельности и его изучение имеет важность, так как запечатлевает общий характер культуры общества в прошлом, настоящем и будущем, воздействуя на духовную жизнь людей. Значимость такого явления как искусство для человечества колоссально, но в то же время оно не нуждается в иерархическом возвышении над иными формами человеческой деятельности, находится в ряду равноправных ему граней культуры [4].

Искусство не следует рассматривать как незначительное дополнение к человеческому имуществу и самым элементарным потребностям. Оно играет важную роль в жизни людей и обеспечивает создание, накопление и передачу духовного опыта и эстетических ценностей от поколения к поколению, от человека к человеку, от культуры к культуре. Этот вид искусства отличается тем, что представляет жизнь в разнообразном визуальном и повседневном виде.

Изобразительное искусство – это своего рода зеркало всей культуры, отражающее ее основные характеристики. Осваивая произведения искусства, человек устанавливает контакты, познает мир, свое прошлое, настоящее и будущее, учится чувствовать эмоциональный и интеллектуальный мир других [27].

Отказ от художественной деятельности может вернуть человека в первобытное состояние, презрение к высокой культуре и ее ценностям иногда приводит к падению нравственности. Задача культурной политики

каждого государства – продвигать великое искусство, живущее не в лучшие времена в рыночных условиях.

Основная идея проекта – развитие визуально-графической культуры у обучающихся путем разработки дизайна логотипов для легкой промышленности на основе русского малоизвестного изобразительного искусства. В основе лежит творчество отечественных художников. За основу взяты работы следующих художников.

Гончарова Наталья Сергеевна (1881-1962 г.), художник-авангардист. Картина «Ангелы, мечущие камни на город» (Приложение Г.1). Одна из 9 экспрессивных картин общего цикла под названием «Жатва».

В этой работе Гончарова отражает свою религиозную картину мира. Его вершина – божеский небесный мир. Все на земле осуществляется под его покровительством, а ангелы-воины вмешиваются в земную жизнь, противоборствуя техницизму и урбанизму и одновременно охраняя пашни, сады. Выстраиваются оппозиции «город-деревня» и «естественное-техническое».

Сильна идея возмездия, небесной кары, судьбы, рока. Всё это – апокалиптические настроения, соотносимые с христианской символикой. Картина создавалась художницей в период творческих исканий: лучизм, футуризм – все это было впереди. Только примитивизм и участие в «Бубновом валете» составляли творческий опыт Гончаровой. Это полотно в нео-примитивистском стиле считается одним из лучших [5].

Как и многие другие, картина отличается выдающимися декоративными достоинствами. Заметно ритмическое движение линий и пятен, ярко проявляется акцентированное тяготение к плоскости земли. Все это подчеркивает стремление Гончаровой к монументальным формам.

Василий Васильевич Кандинский (1866-1944 г.), художник-абстракционист. Картина «Взаимно» (Приложение Г.2).

В.В. Кандинский является очень важной фигурой в русской культуре. Он был не только художником, признанным лидером авангардизма. Именно

этот человек стал одним из основателей абстракционизма. Ему принадлежат заслуги по созданию нескольких творческих обществ. Поэтому русский художник широко известен не только в России, но и за рубежом. Картины этого замечательного деятеля искусства теперь находятся во многих музеях мира.

Профессионально живописью Василий Васильевич начал заниматься в 1900 году, когда поступил в Мюнхенскую академию художеств. В начале XX века художник творил в стиле авангардизма. После ярких молодых работ Кандинский В.В. перешел к фольклорным темам, где русский модернизм самым интересным образом сочетался со средневековыми легендами и усадебными мотивами. Мастер любил творить с помощью масла и акварели, однако при этом немалое значение уделял графике и гравюре по дереву. Возвращение в 1914 г. в Россию наложило сильный отпечаток на его творчество. Теперь в картины добавились трагические черты из российской реальности. Более поздний период (после 20-х гг. и отъезда из России), натолкнул Кандинского на более геометрические построения картин и космические темы, которые присущи конструктивизму. При всем этом мастер решил сохранить яркие цвета. Это хорошо видно на картинах. Жизнь во Франции добавила больше сюрреализма в работы художника, и теперь на них стали появляться биоморфные изображения.

Архип Иванович Куинджи (1841-1910 г.), художник-пейзажист. Картина «Закат в степи» (Приложение Г.6).

Много нового и своеобразного внес в русскую пейзажную живопись Архип Иванович Куинджи. Он постоянно работал с натуры, и многочисленные небольшие его этюды красиво, точно и сильно передают ее. Деятеля увлекали эффектные, иногда трудноуловимые моменты жизни природы, ее яркие, умытые дождем краски, пурпурные закаты, озаренные фосфорическим лунным светом «волшебные» ночи.

Поэтом редчайших световых эффектов выступает Куинджи в ряде своих картин. К ним относится и картина «Закат в степи», где главным



героем выступает закатное солнце, которое словно обдает зрителя теплым томным светом.

В картинах А.И. Куинджи обычно имеется эстетическая дистанция между зрителем и той частью картинного пространства, где сосредоточен главный эффект пейзажа.

Аристарх Васильевич Лентулов (1882-1943 г.), художник-авангардист. Картина «Автопортрет» (Приложение Г.3)

Аристарх Васильевич Лентулов – знаменитый русский художник. Его прозвали художником солнца за необычайную страсть к изображению этого светила в своих работах. Многие критики и искусствоведы сравнивают Лентулова с Матиссом. Этот человек оставил неизгладимый отпечаток в истории русской и мировой живописи.

Даже в его ранних работах главную роль играют чистые цвета. Чтобы усилить впечатление от работ, автор добавляет лоскутки ткани, кусочки фольги и цветной бумаги.

В 1908 году художник принимает решение переехать в Москву. Работает над организацией выставки «Бубновый валет», на которой были представлены произведения искусства нового жанра. Создатели высказали открытый протест против реалистичных образов того времени. Даже название звучало необычно. Художники затронули внимание общественности, посетителей было более двухсот человек. Это вдохнуло жизнь не просто в выставку, а в полноценную художественную организацию. В дальнейшем к ней присоединятся и Малевич, и Кандинский, и Гончарова.

Казимир Северинович Малевич (1878-1935 г), художник-авангардист, основоположник супрематизма – одного из наиболее ранних проявлений абстрактного искусства новейшего времени. Картина «Спортсмены» (Приложение Г.4).

Художник разработал особую теорию абстрактного искусства – супрематизм. По мысли автора, создаваемые им супрематические композиции должны были отражать «раскрепощение художника из

подражательного подчинения вещи к непосредственному изобретению творчества».

Фигуры в картине «Спортсмены» всецело подчинены задаче цветовой и ритмической организации композиции, отчужденной от реального смысла бытия и направленной на концентрацию динамики и энергии, преодолевающих категории времени и пространства. Цветовое и композиционное построение холста подчинено принципам симметрии, безликость персонажей призвана подчеркнуть глобальное космическое восприятие мира, представление автора о сверхличностной сущности искусства, никак не зависящей от индивидуальности ни художника, ни зрителя.

Надежда Андреевна Удальцова (1886-1961 г.), русская, советская художница, яркий представитель русского авангарда в живописи. Картина «Композиция 1916» (Приложение Г.5)

Удальцова – одна из «амазонок» русского авангарда. Художница занималась преимущественно станковой живописью и графикой (в графике особенно много работала в поздний период творчества, в 1930-х-1950-х гг.). Обращения к другим видам искусства были достаточно редки, хотя Удальцова занималась сценографией, а также в конце 1910-х создавала эскизы для тканей.

Творчество художницы сформировалось под влиянием, с одной стороны – Мюнхенской школы, с другой – французского искусства начала XX столетия. Однако наиболее сильное воздействие на нее имели конструктивизм Татлина и супрематизм Малевича.

Произведения художницы находятся в коллекциях многих российских музеев, в том числе в Государственной Третьяковской галерее, ГМИИ им. А.С. Пушкина, Государственном Русском музее.

Все работы изменены и переделаны. Сделано это для того, чтобы заинтересовать молодое поколение, хотя концепция осталась прежней. Под стилизованные работы отечественных художников и цветовые сочетания

подобраны шрифты, которые гармонично вписываются в композицию. Все они относятся к разряду современных, дизайнерских.

Художественно-дизайнерское творчество обладает способностью не только воплощать своими средствами характерное, но и оказывать эмоциональное воздействие. Значение этого направления трудно переоценить. Поведение человека чаще формируется не только новой информацией, но и всем запасом ранее накопленного опыта и знаний. В сознании существует определенный баланс между положительными и отрицательными эмоциями, но для нормального состояния организма важно, чтобы положительные эмоции преобладали. Искусство же призвано увеличивать их количество, оно служит средством создания положительных эмоций [11].

Для этих целей и создается бренд одежды или продукт, который может подтолкнуть к новым начинаниям молодое поколение и заинтересовать его.

Тема проекта определена, но стоит обратить внимание на различные нюансы. Ответы на эти вопросы следует искать в философии и миссии бренда, которые закладываются при его создании. Вы придёте к успеху в том случае, если новый фирменный стиль будет соответствовать идее, характеру и ценностям бренда.

Ответственно нужно отнестись к выбору цветовой гаммы, которая будет использоваться в рекламной продукции, изготавливаемой в одном фирменном стиле. Здесь также можно учесть характер деятельности компании [29].

На всех стадиях стоит быть аккуратным и внимательным при выполнении работы, так как стоит важная задача: внести что-то новое, уникальное, но при этом сохранить старое, уже известное.

Фирменный стиль – это совокупность приемов, которые позволяют сделать бренд запоминающимся, отличным от конкурентных. Не стоит забывать про такие важные факторы, как: название фирмы, влияние цветов на зрительное восприятие, реализация в графическом редакторе.

При создании бренда стоит всерьез задуматься о фирменном стиле компании. Имя бренда должно быть звучным, запоминающимся, иметь позитивную окраску, отражать суть его деятельности. Важно создать собственный торговый знак фирмы и зарегистрировать его. Он представляет собой графическое или словесное начертание названия бренда. Товарный знак необходим в том случае, если вы собираетесь надолго задержаться на рынке и громко заявить о себе. Он разрешен в рекламной продукции, в деловых письмах и коммерческих предложениях [16].

Фирменный стиль подчеркивает индивидуальность бренда и даёт возможность потребителю запомнить его. Цвет является мощным средством идентификации. Психологи утверждают, что определенные тона вызывают у людей различные мысли, эмоции, воспоминания. Например, красный цвет – символ могущества, воли к победе; желтый – ума, оригинальности, зеленый – покоя и обязательности.

Логотипы создаются путем разработки различных вариаций эскизов. Эскиз – предварительный набросок, фиксирующий замысел. Это быстро выполненный свободный рисунок. Он не считается завершённой работой, состоит из множества линий, и смысл нарисованного может быть понятен далеко не каждому. На него обычно не затрачивают много времени. Такого рода заготовка позволяет художнику сделать наброски, прежде чем реализовывать в жизнь логотип или иной продукт [17].

Первое, что следует сделать – это подумать над замыслом будущего изображения. Можно воспользоваться информационными ресурсами, найти какие-то интересные идеи для реализации проекта.

Эскизы реализованы в различных направлениях, чтобы рассмотреть несколько вариантов. Чтобы посетило вдохновение достаточно провести карандашом по бумаге.

За основу логотипов предложено четыре варианта: взять за основу название «enlighten», что дословно переводится как «просвещать», название бренда тогда напрямую перекликается с идеей проекта, логотип можно

выполнить в комбинированном стиле. Второй вариант мог быть классическим: взяты за основу бренда инициалы на международном английском языке «NG» и создать буквенный логотип. Третий вариант – реализовать его на русском языке также используя инициалы «НГ». Четвертый вариант, создание логотипа на международном языке используя мои инициалы и с добавлением символа на ассоциативной основе (Приложения А.1-А.2, Б.1-Б.2).

При определении размеров логотипа станут очевидными следующие нюансы. Логотип предполагается маленьким, а значит его тонкие элементы визуально превратятся в серое пятно, каким бы хорошим не было качество печати. Использование шрифтов с засечками делает текст трудно читаемым. Формы знака должны быть обтекаемыми, без подробных мелких элементов.

Лучший вариант шрифта из серии классических рубленых. Необходимо применять как можно меньше красок (как правило, до трех), цвета должны быть контрастны как друг к другу, так и к предполагаемому фону. Применение полноцветной палитры с полутонами превратит логотип в рекламный плакат, который значительно труднее применять.

Цвета в логотипе несут не только украшение знака, но и ассоциативную нагрузку [13].

Белые и черные тона считаются нейтральными. Они никак не входят в разногласие с иными расцветками логотипа, а наоборот дополняют их. Подобно черному и белому считаются нейтральными все оттенки серого.

Как вариант заливки логотипа может быть использован спектр радуги, похожий на сложный градиент. В таком случае эту заливку необходимо делать внутри контура, с целью предотвращения сливания логотипа с фоном в тех местах, где их цвета совпадают.

Базовое изображение в основной массе должно быть монохромным (черно-белым) без каких-либо эффектов.

Способом наложение и совмещение возможно усовершенствовать внешний вид логотипа. Необходимо просто объединить две буквы, которые

при горизонтальном смещении находятся на разной высоте. Таким же неудачным станет сочетание заглавной и прописной буквы.

Ненатуральными можно назвать другие методы объединения букв. Правильнее соединять буквы наполненных (тяжелых) гарнитур, повышая, единую зону с целью наполнения чем-либо. Есть ещё один метод оживить сухой текст – заполнить буквы. Он заключается в том, что букву (буквы) слова заполняются определенной заливкой (от легкой структуры вплоть до рисунка). Стремление залить букву простой, узкой гарнитурой (с небольшой площадью закраса) способно послужить причиной того, что символ изменится до неузнаваемости, и эмблема будет слабо читаемой [475].

Самыми распространенным фигурами считаются круг и овал, меньше востребованы прямоугольник и четырехугольник с максимально скруглёнными углами. Почти не встречаются многоугольники с числом углов больше шести. На первый взгляд, метод примитивен, и им решили воспользоваться достаточно большие всемирные бренды.

Помещая название внутрь несимметричной формы, автоматом выходит асимметричная эмблема. Чаше такая проблема появляется при использовании треугольника, который может постоянно искажать композицию.

Геометрическая фигура способна не только окольцовывать текст, но и стать формой для него. При этом сама фигура может отсутствовать, когда текст собственной границей восстанавливает её.

При форматировании текста фигурой с резким углом, мгновенно выходит текст, у которого есть существенное отличие в объемах букв с краю и в середине.

Существует метод первых букв или аббревиатуры. Он заключается в том, что символ представляет первую букву наименования компании или обыгранные первоначальные буквы, в том случае, если слов в наименовании несколько. Данный метод по праву является фаворитом.

Символ и сопутствующий текст, могут быть различным. Символ способен висеть над текстом либо являться его составляющей, способен как преобладать в композиции, так и может являться самой небольшой буквой текста. Главное, чтобы он внешне не оказывал отпугивающее действие на покупателя. Эмблема обязана порождать позитивные ассоциации и не вызывать негативные.

### **2.3 Программное обеспечение курса у обучающихся при использовании компьютерно-графических программ**

Большинство программ компьютерной графики для работы с векторной графикой представляют собой встроенные объектно-ориентированные программные пакеты. Благодаря интеграции программного комплекса в него входят несколько программных инструментов с единым пользовательским интерфейсом, которые в совокупности позволяют решать множество задач при работе с векторной графикой. Инструменты, входящие в пакет, облегчают обмен данными и последовательное выполнение различных операций, поскольку они используют одну и ту же информационную модель изображения.

Программные пакеты имеют очень значимую часть в работе, представляющие собой не только сумму компонентов, но и нечто большее, интегрированное в единое целое [2].

Примерами таких интегрированных пакетов для работы с векторной графикой являются программы CorelDraw, Adobe Illustrator.

Рассмотрим кратко каждый из этих графических программ. Corel Draw – это основа работы с векторными изображениями, допускающее присутствие добавленных пиксельных объектов. Adobe Illustrator подходит для работы с более сложными структурами тех же векторных объектов. Основное назначение системы AutoCAD – автоматизация проектирования и представление пользователям и разработчикам инструментальной

платформы для построения специализированных систем автоматизации производства. Для работы с пиксельными объектами больше всего подходит Adobe Photoshop.

Очень важно для современного студента дизайн-направлений это именно факт обучения компьютерной графике в практической форме. Нельзя просто показывать и скрывать реальную предметную подготовку, обычным модельным разъяснением программ на экране. Тем самым необходимо немного видоизменять и трансформировать обучающие программы для дизайнеров, добавляя новые варианты практики [37].

Важно дать дизайнерам дополнительные курсы по освоению прикладных программ компьютерной графики при использовании средств современных информационных технологий в рамках обучающей структуры, для выпуска полноценных специалистов.

На сегодняшний день важным остается вопрос о грамотной методологии изучения использования информационных технологий при формировании творческого подхода обучающихся к воплощению своих проектов. Поэтому в образовательных учреждениях идет полный процесс освоения компьютерной графики на таких специальностях как: «Компьютерные технологии в дизайне», «Дизайнер компьютерной графики», «Компьютерный дизайн», «Реклама и дизайн информационного продукта» и другие. Ведутся научные и практические разработки, направленные на оптимизацию процесса обучения дизайну с использованием графических программ в подготовке будущих специалистов различных областей дизайна [25].

Рассмотрим минимальную подготовку выпускников-дизайнеров, исходя из содержания цикла специальных дисциплин с учётом особенностей специализации.

Обучение компьютерной графике начинается с серии растровых программ Adobe Photoshop. В классе ученики учатся исправлять изображения, исправлять фотографические ошибки, отображать, складывать, исправлять дату с помощью штампа и корректировать тона с уровнями



яркости и контрастности. Удалите муар с фотографий и примените фильтры, измените разрешение изображения и геометрию холста.

Следующие практические уроки посвящены созданию коллажа из текста и графики в Adobe Photoshop, подготовке и импорту элементов коллажа, редактированию объектов коллажа и управлению шрифтами на компьютере.

Следующий шаг практического упражнения касается инструментальных навыков программы CorelDraw. Занятия начинаются с введения в инструментарий CorelDraw и способы создания объектов. Курсы по изучению векторного редактора CorelDraw заканчиваются созданием модели символа. Компьютерная модель реального продукта не может быть предметом исключительно свободного творчества. Необходимо учитывать ограничения, накладываемые материалом продукта и технологией производства [49].

Изначально учебный курс по развитию визуально-графической культуры предлагает возможность бесплатного прохождения общих компьютерных курсов. Студентам, не имеющим художественной подготовки в области дизайна, предлагается пройти курсы «Основы дизайна» и «Технологии дизайна». Цель курсов – знать теоретические основы визуального дизайна и практическое применение основных правил дизайна в современных графических компьютерных технологиях и техниках. Продолжительность курса 40 академических часов.

После завершения курса «Основы дизайна» студенты смогут применять стратегии и тактики дизайна для визуализации дизайнерских идей. Используйте художественные средства композиции, цветоведение, дизайн-освещения во всех программах компьютерной графики. Программа курса «Технология дизайна» связана с теоретическими и практическими задачами создания объектов дизайна. В программу курса входит дизайн предметной среды, визуальные виды декора, стилизация предметов, композиция предметов дизайна. По окончании курса студенты усваивают законы

гармонии, правила творческого процесса, дизайн среды, перспективное строительство интерьера.

Следующим этапом будет курс «Работа в системе Adobe Photoshop» для начинающих. Цель курса – овладеть возможностями системы и научиться быстро, и эффективно решать поставленные задачи. Рекомендуется продолжить обучение по курсу «Adobe Photoshop для профессионалов». После завершения этого курса студенты смогут калибровать системные цвета, выполнять различные задачи по обработке и редактированию изображений, выполнять цветоделение, использовать графический планшет. Курс рассчитан на 40 академических часов.

Курс «Работа в системе Adobe Photoshop для профессионалов» – владение сложными техниками обработки графических изображений со всеми инструментами и навыками программы. Продолжительность курса 40 академических часов. По окончании курса студент будет знать и уметь: профессионально, быстро и эффективно выполнять сложные многоуровневые правки графического изображения, знать свойства эффекта спецэффектов и их взаимодействия, создавать свои собственные уникальные комбинации и автоматизировать повторяющиеся процедуры [5].

После завершения работы с пиксельными форматами модно перейти к векторному изучению компьютерной графики.

Курс «Работа в системе Adobe Illustrator». Учебный план охватывает практические задачи по созданию и обработке изображений для качественной печати. Цель – научиться создавать стандартные дизайны: визитки, логотипы, штампы и так далее, уметь использовать готовые коллекции изображений, импортировать различную информацию, готовить иллюстрации для использования в других программах, выбирать цвета, выбирать правильно раскрашивать и наносить модели. Курс рассчитан на 32 академических часа.

Курс «Работа в системе CorelDraw». Учебная программа связана с практическими задачами создания и обработки графических изображений.

Продолжительность курса 48 академических часов. По окончании курса студенты смогут: создавать стандартные дизайны: визитки, логотипы, штампы, использовать готовые коллекции изображений, импортировать различную информацию, готовить иллюстрации для использования в других программах, использовать цвета, выбирать цветовые схемы.

Метод обучения графическому дизайну предполагает последовательное изучение, а мощная система задач позволяет студенту освоить весь интерфейс программы и последовательно работать с каждым инструментом, от простого до сложного. На основе знаний, полученных на аппаратуре курса, студенты решают ряд творческих задач. Изучение компьютерной графики начинается с Adobe Photoshop, программы растровой графики. Выполнение заданий включает в себя работу с фотографией, цветокоррекцию и создание коллажей. Программы векторной графики CorelDraw и Adobe Illustrator также изучаются по принципу от простого к сложному.

#### Выводы по 2 главе

Таким образом во второй главе мы рассмотрели современные тенденции и этапы разработки логотипов в дизайне. Формирование фирменного стиля и все технологии, с которыми может столкнуться начинающий студент-дизайнер. Искусство выступает основой художественной деятельности и его изучение имеет важность, так как запечатлевает общий характер культуры общества в прошлом, настоящем и будущем, воздействуя на духовную жизнь людей. Значимость такого явления как искусство для человечества колоссально, но в то же время оно не нуждается в иерархическом возвышении над иными формами человеческой деятельности, находится в ряду равноправных ему граней культуры.

Основная идея работы – развитие визуально-графической культуры у обучающихся путем разработки дизайна логотипов для легкой

промышленности на основе русского малоизвестного изобразительного искусства. В основу вошли творчества отечественных художников.

Также было отмечено что для современного студента дизайн-направлений это именно факт обучения компьютерной графики в практической форме. Нельзя просто показывать и скрывать реальную предметную подготовку, обычным модельным разъяснением программ на экране. Тем самым необходимо немного видоизменять и трансформировать обучающие программы для дизайнеров, добавляя новые варианты практики.

Поэтому была рассмотрена минимальную подготовку выпускников-дизайнеров, исходя из содержания цикла специальных дисциплин с учётом особенностей специализации. Таким образом, наглядность является основной функцией развития мышления его когнитивных функций. Внедрение в учебно процессе средств компьютеризации, позволит обучающимся создавать собственные модели, разрабатывать видеофайлы и программы визуально облегчающие понимание материала. Это имеет важное значение в запоминании материал, так как графические средства обладают своими уникальными опорными сигналами, внедряя которые поможет выявить логику, суть, идею создаваемого продукта.

## Заключение

Формирование новой системы образования в нашей стране, которая держит ориентир на западные и европейские образовательные программы дает новые возможности воспитания новых специалистов широкого профиля.

Ориентиры образовательного процесса тоже претерпевают изменения: совершенно новые подходы и понятия, образование приобретает другой менталитет. Данные изменения затрагивают все модели педагогической деятельности. Образовательные программы формируются по новым правилам, насыщаются творческим и креативным подходом и делают акцент на индивидуализацию процесса для обучающихся.

Принципы вариативности в образовательной системе подразумевают, что преподаватель в праве использовать любую удобную ему модель учебного процесса, а также преподавать в авторской системе. Образование движется на новый уровень, который так же затрагивает и преподавание дизайнерской деятельности.

Для проектирования совершенно нового подхода образовательных процессов с использованием современных компьютерных информационных технологий необходимо учитывать, что подготовка специалистов в области дизайна должна затрагивать развитие визуально-графической культуры, несомненно.

В образовании студента-дизайнера должен присутствовать блок лекций, который поможет не только в теории, но и в практике работать с графическими программами для будущей профессиональной деятельности. Компьютерный графический дизайн выступает основополагающей дисциплиной в курсе обучения студентов дизайнеров, а академическое творческое образование – неотъемлимой его частью.

Таким образом можно сделать вывод, что дизайн и понятие компьютерной графики довольно тесно связаны. В нашей выпускной квалификационной работе были раскрыты термины дизайна, компьютерной

графики, их применений, предметов, объектов, классификаций и целей. В основу использования компьютерной графики входят не только экономические и инженерные специализации, а еще и дизайн как художественное направление.

Формирование фирменного стиля и все технологии, с которыми может столкнуться начинающий студент-дизайнер. Искусство выступает основой художественной деятельности и его изучение имеет важность, так как запечатлевает общий характер культуры общества в прошлом, настоящем и будущем, воздействуя на духовную жизнь людей. Значимость такого явления как искусство для человечества колоссально, но в то же время оно не нуждается в иерархическом возвышении над иными формами человеческой деятельности, находится в ряду равноправных ему граней культуры.

Основная идея работы – развитие визуально-графической культуры у обучающихся путем разработки дизайна логотипов для легкой промышленности на основе русского малоизвестного изобразительного искусства. В основу вошли творчества отечественных художников.

## Список используемой литературы

1. Алексин М.Н. Школа изобразительного искусства / М.Н. Алексин, М.А. Кезин. — М.: Изобразительное искусство, 1994.
2. Андрианов В. Corel Draw / В. Андрианов - СПб.: Питер, 2004.-127 е.: ил.
3. Арефьева О.В. Профессиональная подготовка студентов-дизайнеров в процессе обучения компьютерной графике: Автореф. дис. ... канд. пед. наук: 13.00.08 / О.В. Арефьева. - Магнитогорск 2007. - 21с.
4. Асмолов А.Г. Личность как предмет психологического исследования / А.Г. Асмолов. -М., 1984. - 104 с.
5. Бабанский Ю.К. Проблемы повышения эффективности педагогических исследований / Ю.К. Бабанский. - М.: Педагогика, 1982 - 192с.
6. Бабанский Ю.К. Интенсификация процесса обучения / Ю.К. Бабанский. - М.: Знание, 1987.- 78с.
7. Бабушкина Н.В. Проектирование технологии профессионального обучения с применением учебно-диагностического комплекта: дис. ...канд. пед. наук / Н.В. Бабушкина. - Ижевск, 2001.- 170с.
8. Белоусова Т.Ф. Педагогическая практика как фактор формирования основ педагогической культуры студента педвуза: дис. ...канд. пед. наук/ Т.Ф. Белоусова.—Ростов н/Д, 1989.-229 с.
9. Беспалько В. П. Образование и обучение с участием компьютеров (педагогика третьего тысячелетия) / В.П. Беспалько. - М.: МПСИ, МОДЭК, 2002.-352 с.
10. Блуднов Г.П. Веб-дизайн как средство специальной подготовки студентов художественно-графических факультетов: дис. ...канд. пед. наук / Г.П. Блуднов.-М., 2004—186с.: ил.
11. Божко А. Freehand, искусство векторной графики / А. Божко. – М.:Нолидж, 1999.- 507с.

12. Брингхерст Р. Основы стиля в типографике / Р. Брингхерст. - М.: Д.Аронов, 2006.- 230с.
13. Бхаскаран Л. Дизайн и время / Л. Бхаскаран. - М.: Арт-родник, 2007,— 256с.: ил.
14. Герчук Ю. История графики и искусства книги: учебное пособие / Ю. Герчук. - М.: Аспект Пресс, 2000. -311с.: ил.
15. Глазычев В.О. О дизайне / В.О. Глазычев- М.: Искусство, 1970.- 192 с.
16. Дэбнер Д. Школа графического дизайна / Д. Дэбнер.-М.: РИПОЛ классик, 2007.-192с.: ил.
17. Забавникова Т.Ю. Эстетическое воспитание студентов средствами компьютерной графики: автореф. дис. ...канд. пед. наук / Т.Ю. Забавникова. -Тамбов, 2005.-23с
18. Загвязинский В.И. Теория обучения в вопросах и ответах: учеб. пособие для студ. высш. учеб. заведений / В.И. Загвязинский. — 2-е изд., испр. — М.: Издательский центр «Академия», 2008. — 160с.
19. Заир-Бек Е.С. Педагогическое проектирование в системе образования / Е.С. Заир-Бек-СПб., 1994
20. Зайцева Е.А. Компьютерная графика: учебно-методическое пособие. ГОУ ВПО «Тамбовский государственный технический университет» / Е.А. Зайцева, Т.Г. Пунина. Педагогический Интернет-клуб. [Электронный ресурс] 2006г. URL: <http://club-edu.tambov.ru/methodic/cg/content.html>.
21. Залогова Л.А. Компьютерная графика: учебное пособие / Л.А. Залогова — 3-е изд. - М.: БИНОМ, 2009.- 213с.: ил.
22. Квентин Ньюарк. Что такое графический дизайн? / Квентин Ньюарк- М.: АСТ, Астрель, 2005.-256с.
23. Костиков А.Н. Методика обучения компьютерной графике будущих учителей информатики на основе компьютерного подхода: дис. ...канд. пед. наук / А.Н. Костиков - СПб., 2003,- 231с



24. Крайнова О.А. Проектирование методической системы обучения студентов дисциплине «Компьютерная графика»: На примере специальности 030100 «Информатика»: дис. ...канд. пед. наук / О.А. Крайнова - Тольятти, 2004. - 208с.
25. Лобзин Ю.А. Графический дизайн: учебное пособие / Ю.А. Лобзин, В.Г. Рожавский. - М.: ООО ТИД «Русское слово - РС», 2008.- 288с.: ил.
26. Маликова Е.А. Роль компьютерной графики в подготовке конкурентоспособного специалиста-дизайнера / Е.А. Маликова // Пути подготовки конкурентоспособного специалиста в вузе культуры и искусств: сб. науч. ст. / под ред. А.Г. Казаковой. - М.: Экон-Информ, 2009 - С. 100–106
27. Миронов Д.Ф. Компьютерная графика в дизайне- СПб.: БХВ-Санкт Петербург, 2008.-560с.: ил.
28. Монетов В.М. Выразительные возможности компьютерных технологий в творчестве художника экранных искусств: дис. ...канд. искусствоведения / В.М. Монетов. - М., 2005 - 181с.
29. Набок О. А. Цифровая культура. механизмы формирования цифровой культуры // Digital. 2021. №1. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/tsifrovaya-kultura-mehanizmy-formirovaniya-tsifrovoy-kultury> (дата обращения: 04.11.2021).
30. Нодельман Л.Я. Технология обучения студентов художественно-графического факультета компьютерной графике: дис. .. канд. пед. наук / Л.Я. Нодельман — М., 2000. - 275с.
31. Певзнер П.Е. Формирование компьютерной культуры вузовской молодежи : социологическое исследование опыта России и Германии : автореферат дис. ... кандидата социологических наук : 22.00.06 / Певзнер Павел Ефимович; [Место защиты: Тюмен. гос. нефтегаз. ун-т]. - Тюмень, 2008. - 28 с.

32. Полат Е.С. Новые педагогические и информационные технологии в системе образования: учебн. пос. / Е.С. Полат, М.Ю. Бухаркина, М.В. Моисеева, А.К. Петров. - М.: Издательский центр "Академия", 1999- 224с.
33. Ракитов А. И. Философия компьютерной революции / А.И. Ракитов- М.: Политиздат, 1991-284с
34. Рунге В.Ф. Основы теории и методологии дизайна / В.Ф. Рунге, В.В. Сеньковский. - М.: МЗ ПРЕСС, 2005.- 366с.
35. Северова Т.С. Гуманизация обучения компьютерной графике учащихся художественно-графических классов: автореф. дис. ...канд. пед. наук / Т.С. Северова.-М., 2004.-18с.
36. Стор И.И. Смыслообразование в графическом дизайне. Метаморфозы зрительных образов / И.И. Стор. - М.: МГТУ им. А. Н. Косыгина, 2003- 256с.
37. Тихомиров О.К. ЭВМ и новые проблемы психологии / О.К. Тихомиров, Л.Н. Бабанин. - М., 1986. 204с
38. Турлюн Л.Н. Компьютерная графика как особый вид современного искусства: дис. ...канд. искусствоведения / Л.Н. Турлюн. Бийск, 2006 — 203с.
39. Ундозерова А.Н. Динамика идей использования компьютерного обучения в российском образовании / А.Н. Ундозерова: сайт электронного научно-педагогического журнала. [Электронный ресурс]. 2007. URL: <http://Lemissia.peterhost.rU/offline/2007/1167.htm>.
40. Филиппов М.В. Компьютерные средства информации в современной графической культуре: Скрин-дизайн: эволюция, основные характеристики, структура: дис. ...канд. искусствоведения / М.В. Филиппов. - СПб., 2003. -216с.: ил.
41. Югай И.И. Компьютерная графика как жанр художественного творчества на рубеже XX-XXI веков: автореф. дис. ...канд. искусствовед. / И.И. Югай. - СПб., Гуманитарный университет профсоюзов, 2008 — 26с.

42. Яцюк О. Основы графического дизайна на базе компьютерных технологий / О. Яцюк.- СПб.: БХВ-Петербург, 2004 — 240с.: ил.
43. Au-Yong-Oliveira M., Almeida A.C., Arromba A.R., Fernandes C., Cardoso I. (2019) What Will the Future Bring? The Impact of Automation on Skills and (Un)employment. In: New Knowledge in Information Systems and Technologies. WorldCIST'19 2019. Advances in Intelligent Systems and Computing, vol 1. Springer, 2019. pp.209-217.
44. Berman, S.J. (2012), "Digital transformation: opportunities to create new business models", *Strategy & Leadership*, Vol. 40 No. 2, pp. 16-24. <https://doi.org/10.1108/10878571211209314>
45. Caroline Hudson (2018). Bank of America rolls out AI Assistant Erica to all mobile customers. *Charlotte Business Journal*, May 2018. Available at <https://www.bizjournals.com/charlotte/news/2018/05/21/bank-of-america-rolls-out-aiassistant-erica-to.html>
46. Gere C. *Digital Culture*. London: Reaktion Books. 2002.
47. Reisdos J., Amorin M., Nuno M. and Matos P. (2018) Digital Transformation: A Literature Review and Guidelines for Future Research. // In book: *Trends and Advances in Information Systems and Technologies. WorldCIST'18 2018*. Vol. 3. Springer, 2018. pp.411-421.
48. Fayyaz S. A review on measuring digital trade & e-commerce as new economic statistics products. *Better Statistics for Better Lives: Proc. 16 Conf. of IAOS, Paris, September 19-21, 2018. Paris, 2018*. Available at: [http://www.oecd.org/iaos2018/programme/IAOS-OECD2018\\_Fayyaz.pdf](http://www.oecd.org/iaos2018/programme/IAOS-OECD2018_Fayyaz.pdf) (accessed 03.03.2020).
49. Gouveia Luis Borges, Perun Marine, Daradkeh Yousef Ibrahim *Digital transformation and customers services: the banking revolution // International Journal of Open Information Technologies*. 2020. №7. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/digital-transformation-and-customers-services-the-banking-revolution> (дата обращения: 04.11.2021).

## Приложение А

### Примеры логотипов для легкой промышленности



Рисунок А.1 – Примеры разработки логотипов для лёгкой промышленности

Продолжение Приложения А



Рисунок А.2 – Примеры разработанных логотипов для легкой промышленности

Приложение Б

Примеры шрифтов для использования логотипов



Рисунок Б.1 – Примеры использования шрифтов в процессе разработки логотипа для легкой промышленности на латинице



Рисунок Б.2 – Примеры использования шрифтов в процессе разработки логотипа для легкой промышленности на кириллице

## Приложение В

### Варианты нанесения логотипов на продукты легкой промышленности



Рисунок В.1 – Примеры нанесения логотипов на продукты легкой промышленности



Приложение Г

**Работы художников, которые легли в основу разработки**



Рисунок Г.1 – Гончарова Н.С, «Ангелы, мечущие камни на город»



Рисунок Г.2 – Кандинский В.В, «Взаимно»

Продолжение Приложения Г

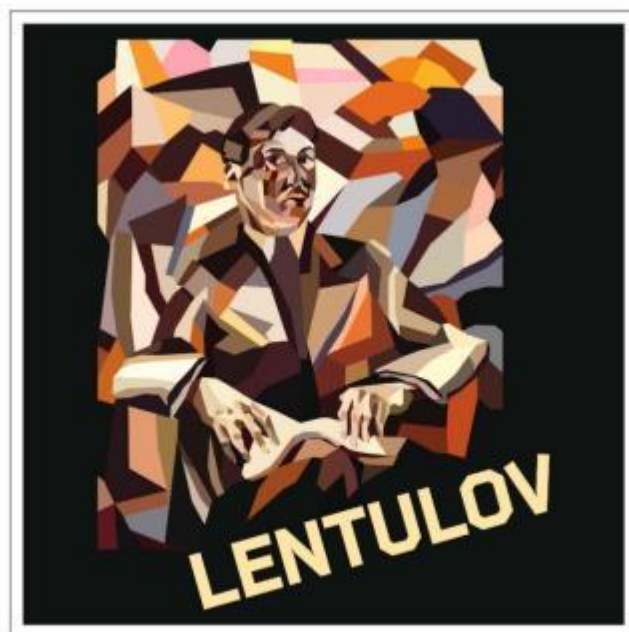


Рисунок Г.3 – Лентулов А.В. «Автопортрет»



Рисунок Г.4 – Малевич К.С. «Спортсмены»

Продолжение Приложения Г



Рисунок Г.5 – Удальцова Н.А. «Композиция 1916»



Рисунок Г.6 – Куинджи А.И. «Закат в степи»

## Приложение Д

### Работы художников, использованные в легкой промышленности



Рисунок Д.1 – Примеры продуктов легко промышленности с дизайнами русских художников