

МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ РЕСПУБЛИКИ БЕЛАРУСЬ  
Учреждение образования  
«Витебский государственный технологический университет»

Д.Д. Дударева

## ТЕХНОЛОГИИ В РЕКЛАМЕ

Методические указания по выполнению практических заданий  
для студентов специальности  
6-05-0211-05 «Графический дизайн и мультимедиадизайн»  
профилизация «Графический дизайн»

Витебск  
2025

УДК 659  
ББК 76.006.5  
Д 81

Составитель:

Д. Д. Дударева

Рецензенты:

Преподаватель специальных дисциплин УО «Витебский государственный колледж культуры и искусств», магистр педагогики Сенько Е. В.

Директор ЧТУП «ДарсПласт» Левин А. Б.

Одобрено кафедрой «Дизайн и мода»,  
УО «ВГТУ» протокол № 3 от 11.11.2025.

Рекомендовано к изданию редакционно-издательским советом  
УО «ВГТУ», протокол № 3 от 28.11.2025.

**Д 81      Дударева Д. Д.**

**Технологии в рекламе** : методические указания по выполнению практических заданий / Д. Д. Дударева. – Витебск : УО «ВГТУ», 2025. – 18 с.

В методических указаниях изложены этапы выполнения практического задания по курсу «Технологии в рекламе» по разработке дизайна главного экрана сайта, рассмотрены особенности работы с различными генеративными инструментами и современными графическими редакторами в соответствии с назначением задания, представлены этапы выполнения работы. Методические указания составлены в соответствии с учебной программой.

Для студентов, преподавателей и аудитории, интересующейся созданием цифровой графики и современными рекламными технологиями.

УДК 659  
ББК 76.006.5

©УО «ВГТУ», 2025

## **СОДЕРЖАНИЕ**

<b>ВВЕДЕНИЕ.....</b>	<b>4</b>
<b>1 ПРОЕКТИРОВАНИЕ ГЛАВНОГО ЭКРАНА САЙТА .....</b>	<b>5</b>
<b>2 ОСНОВНЫЕ ХОТКЕИ FIGMA .....</b>	<b>15</b>
<b>ЛИТЕРАТУРА .....</b>	<b>17</b>

## **ВВЕДЕНИЕ**

Цифровой дизайн – это область дизайна, которая включает в себя создание визуальных решений для цифровых платформ, таких как веб-сайты, мобильные приложения, социальные сети и другие цифровые медиа. Он охватывает различные аспекты, включая графический дизайн, пользовательский интерфейс (UI), пользовательский опыт (UX), анимацию и даже создание контента для социальных сетей.

Роль графического дизайнера в разработке цифрового продукта заключается в создании визуальной идентичности, обеспечивая удобство и привлекательность образного представления. Цифровой дизайн в контексте графической разработки сайтов охватывает множество аспектов, от визуального оформления до взаимодействия пользователя с интерфейсом. Здесь важно учитывать не только эстетические аспекты, но и функциональность, чтобы создать сайт, который будет привлекать пользователей и способствовать достижению бизнес-целей.

В 2025 году искусственный интеллект становится частью дизайн-процесса. Использование генеративных инструментов в графическом дизайне, особенно в разработке цифровых продуктов, становится все более частым явлением. Они позволяют дизайнерам быстрее создавать прототипы и визуальные элементы, автоматизируя рутинные задачи, экономя время и усилия для сосредоточения на более креативных и стратегических аспектах.

Интересной тенденцией становится колаборативный дизайн, где ИИ выступает в роли креативного партнера, предлагая неожиданные идеи и решения.

В будущем можно ожидать дальнейшего развития этих технологий и их интеграции в различные аспекты дизайна, что откроет новые перспективы для профессионалов в этой области.

# 1 ПРОЕКТИРОВАНИЕ ГЛАВНОГО ЭКРАНА САЙТА

Графический дизайн диджитал-продуктов – это создание визуального контента для сайтов, приложений и других цифровых платформ, который делает продукт эстетически привлекательным, интуитивно понятным и удобным для пользователя. Он включает в себя оформление кнопок, иконок, цветовых схем, шрифтов, иллюстраций и анимации, а его цель – помочь пользователям взаимодействовать с продуктом и достигать своих целей.

В дизайне экранов основное внимание уделяется максимально-му удобству использования и пользовательскому опыту, делая взаимодействие с пользователем максимально простым и эффективным. Технические фоновые функции не имеют значения в дизайне экранов. Хороший дизайн экрана всегда ориентирован на потребности и ожидания пользователей и максимально упрощает навигацию и взаимодействие.

Процесс создания главного экрана сайта в Figma включает несколько ключевых этапов: от подготовки и создания структуры до визуального оформления.

## Этап 1: Подготовка и планирование.

Определение цели сайта, целевой аудитории, создание бриф для разработки.

Пример брифа:

Бренд: CYBER

Коллекция: «Neoncollection».

1. Кратко о бренде: Cyber – это бренд, создающий стильные футуристические очки с возможной кастомизацией, что делает их привлекательными для модных потребителей.

2. Что мы хотим показать на первом экране: название новой коллекции: «Neoncollection» и выбор онлайн примерки очков, отражающих личность.

3. Цель главного экрана: передать эстетику коллекции.

4. Целевая аудитория: молодые люди 20–35 лет, чувствительные к эстетике киберпанка и интересующиеся современным искусством, модой, архитектурой.

5. Элементы, которые должны быть на экране: логотип, название коллекции, демонстрация продукта, кнопки действия.

6. Графика: неоновые цвета, бирюзовый, голубой, синий, фиолетовый; крупные фото; минимализм.

7. Шрифты: современные, акцидентные, гротескные.

Исследование референсов, выявление положительных и отрицательных сторон дизайна: цветовое решение, типографику, композиционные приемы, модульные сетки и т. д. (рис. 1).

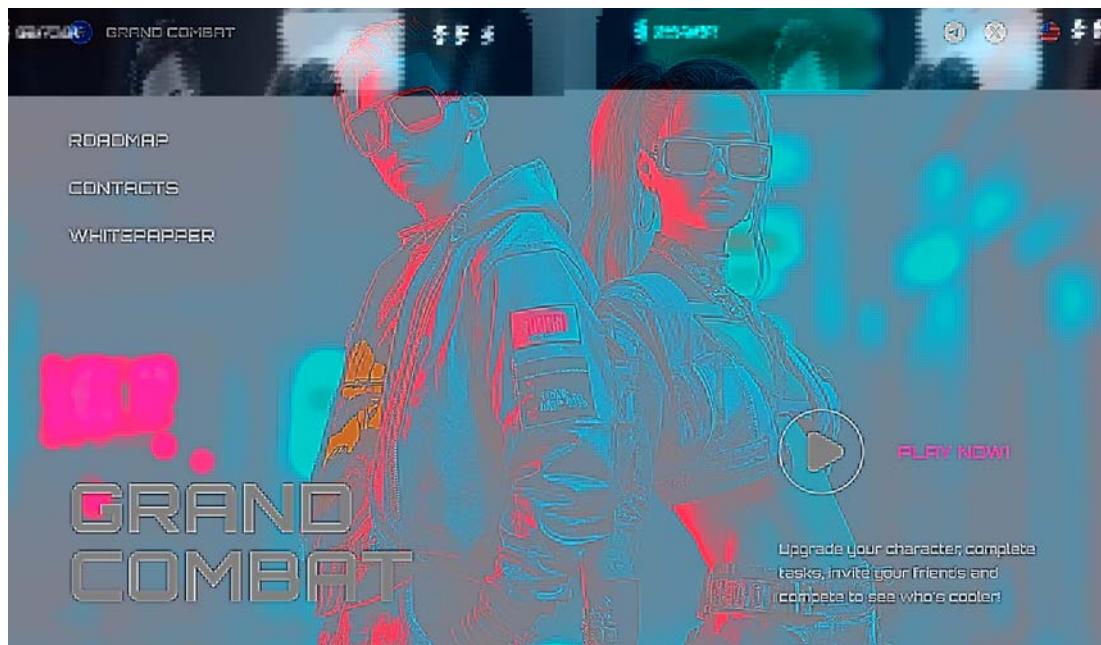


Рисунок 1 – Примеры сайтов студии Roob.in

Создание мудборда будущего проекта. В дословном переводе с английского языка мудборд – доска («board») настроения («mood»).

Изображения должны отражать идею и настроение страницы. Отдавайте предпочтение уникальным и креативным образам, которые подчеркнут индивидуальность проекта. Соберите визуальные материалы (цвета, шрифты, изображения), которые отражают желаемый стиль (в данном случае киберпанк) с помощью онлайн сервисов (Pinterest, Google Фото, MyCollages и т. п.) (рис. 2).

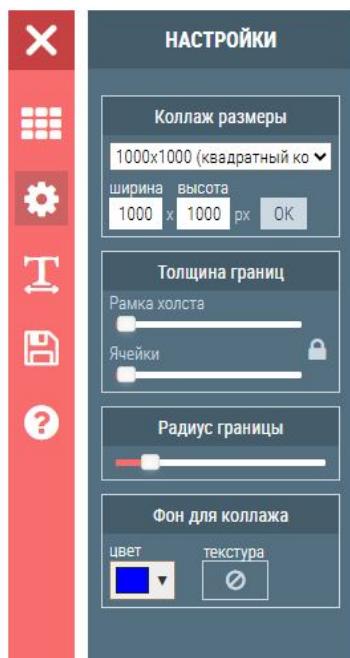


Рисунок 2 – Мудборд, созданный с помощью онлайн сервиса MyCollages.ru

## Этап 2: Генерирование изображений.

С помощью искусственного интеллекта можно создать уникальные изображения для вашего будущего дизайна. Удобным инструментом может служить FusionBrain.

Нейросеть «Сбера» эффективно обрабатывает запросы на русском языке и предоставляет разнообразные инструменты для генерации изображений в различных стилях и для разных целей, эффективно взаимодействуя с пользователями и предоставляя им актуальную информацию. Для регистрации в Fusion Brain необходимо указать адрес электронной почты. На данном ресурсе можно бесплатно выполнить до 20 генераций в месяц. Также можно не только создать, но и отредактировать изображения, удалив ненужные элементы, заменив их на другие и изменив размеры изображения в соответствии с заданными параметрами. Это позволяет легко адаптировать графику под конкретные запросы (рис. 3).

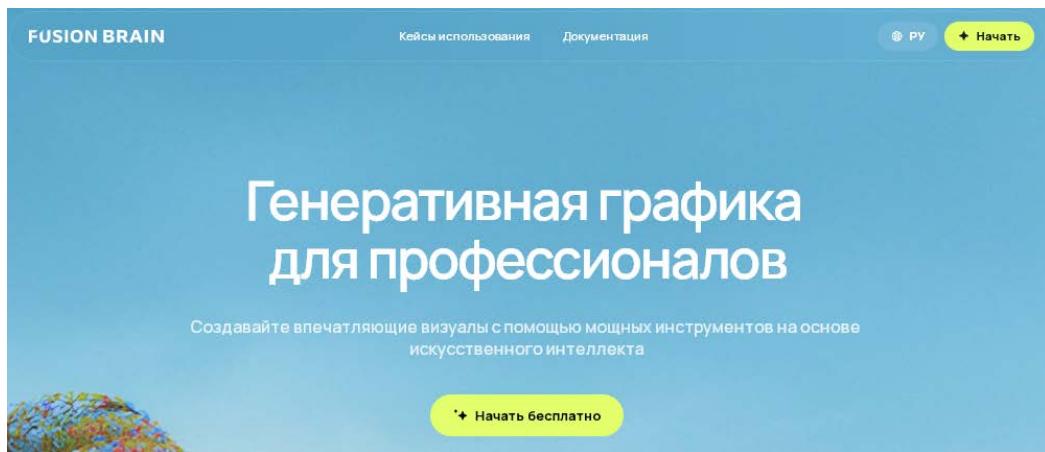


Рисунок 3 – Стартовая страница fusionbrain.ai

Необходимо прописать промпт для генерации в зависимости от прогнозируемого результата. Пример промпта для проектируемого экрана сайта в стиле киберпанк: «Красивая девушка с короткими бирюзовыми волосами, в VR-очках, в наряде в стиле киберпанк, с металлическими украшениями, однотонный фон, асимметричная композиция, крупный план, гиперреалистичность, гипердетализация, HDR». Также возможно добавление негативного промпта, что позволяет указать, какие элементы не должны присутствовать на изображении (рис. 4).

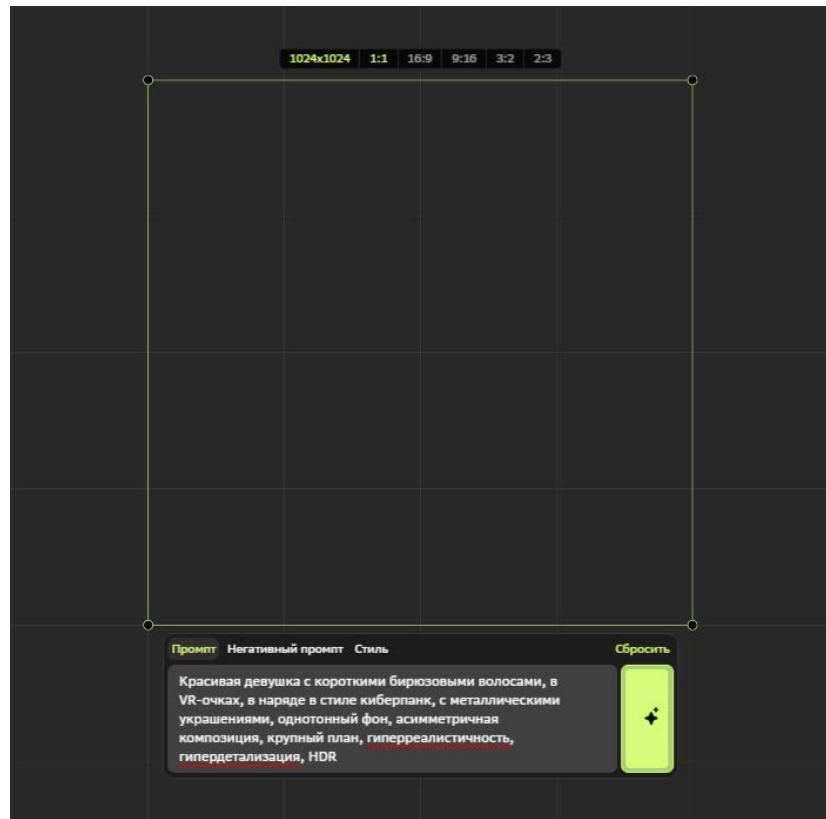


Рисунок 4 – Описание и размер будущего изображения

Затем следует задать соотношение сторон изображения, выбрать один из готовых стилей или описать стиль самостоятельно. Генерация изображения может занять некоторое время (рис. 5).

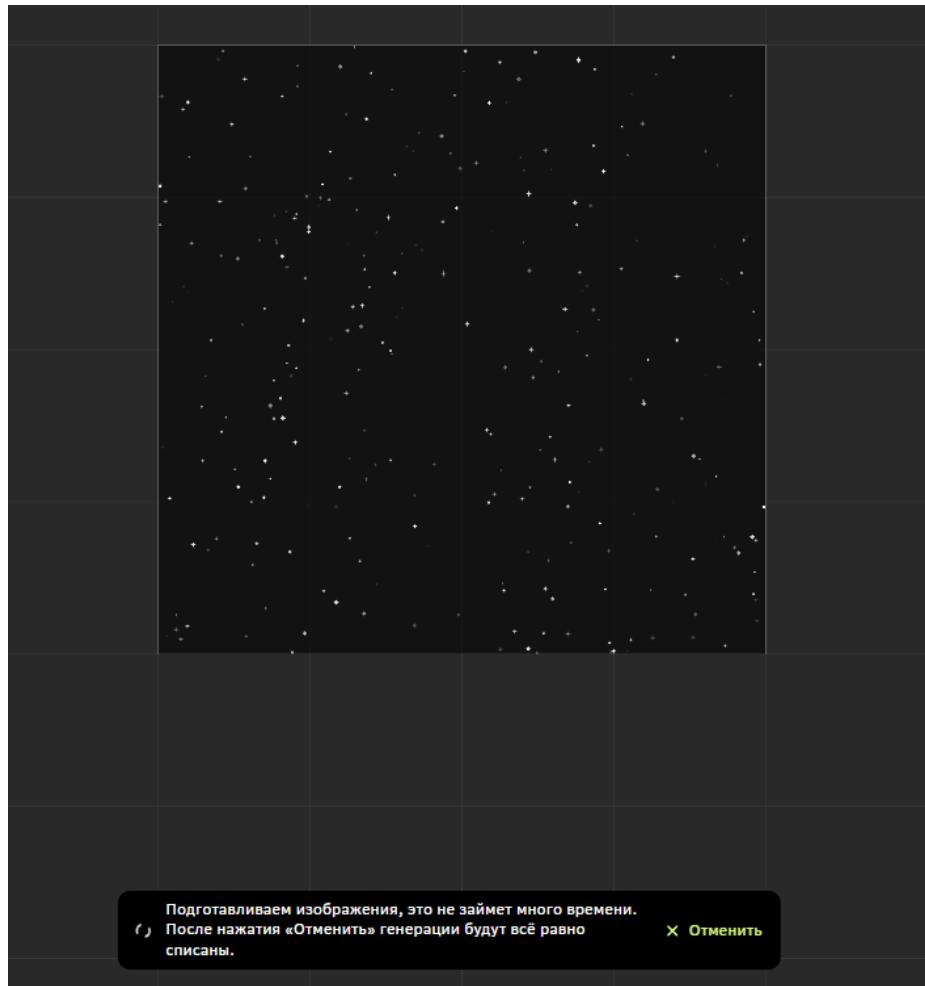


Рисунок 5 – Процесс генерации изображения

Процесс генерации возможно повторить до получения желаемого результата (рис. 6).



Рисунок 6 – Варианты итоговых изображений

Сохраните изображения для дальнейшего использования, выбрав соответствующую кнопку на панели «Скачать все» (рис. 7).

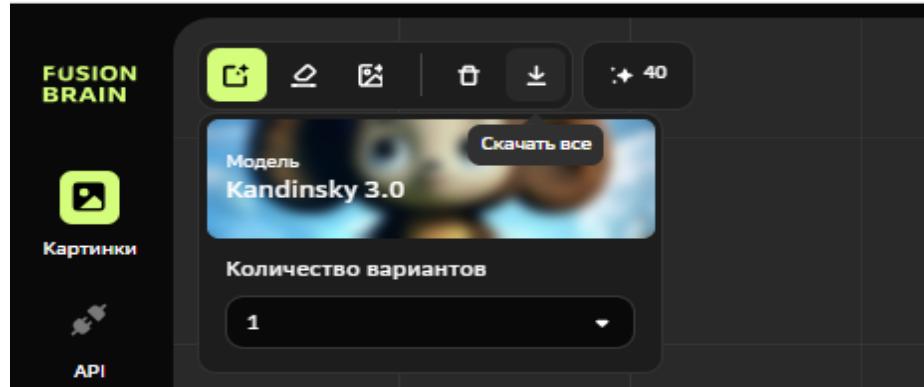


Рисунок 7 – Кнопка сохранения изображений

### Этап 3: Создание макета в Figma.

Откройте Figma, создайте новый файл и выберите инструмент «Frame» (клавиша F). В правой панели выберите предустановленный размер для десктона 1728x1117px.

В правой панели в разделе «Layout Grid» добавьте модульную сетку (например, 12-колоночную) для обеспечения выравнивания и адаптивности элементов.

Используя фигуры, создайте фон главного экрана. Чтобы построить прямоугольник в Figma, выберите инструмент «Rectangle» (клавиша R), кликните на холсте и потяните мышью, чтобы задать размер. Можно удерживать Shift для создания идеального квадрата (рис. 8).

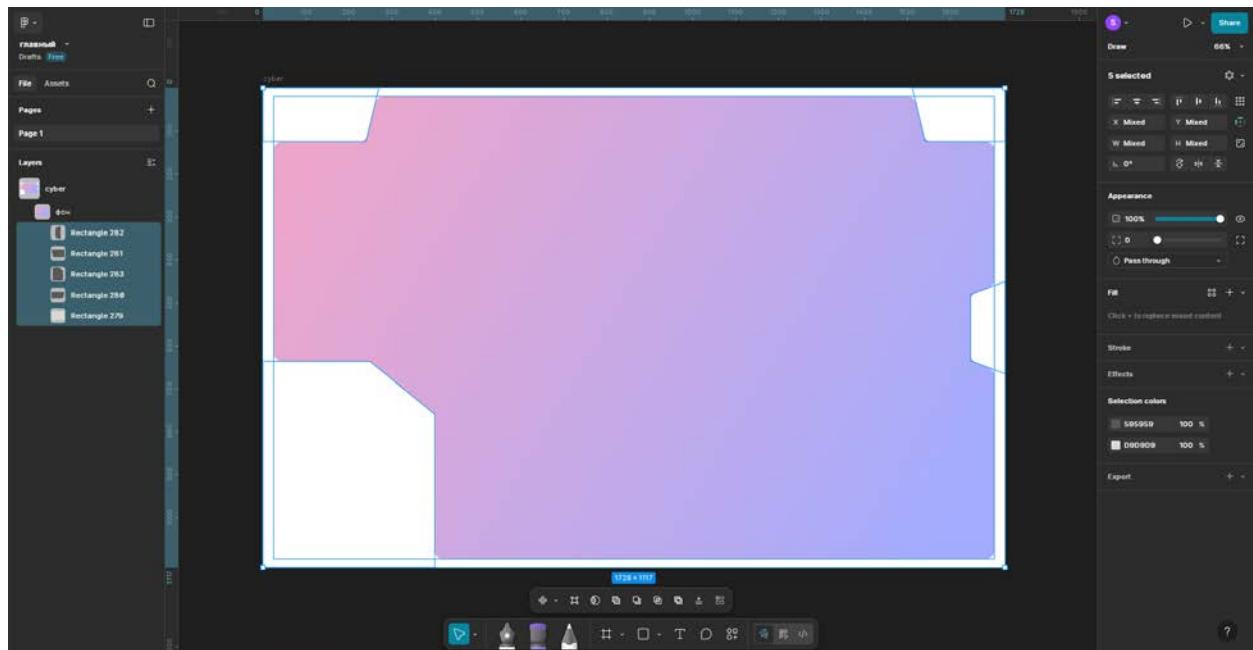


Рисунок 8 – Построение фона главного экрана

Для редактирования векторных точек, дважды кликните по фигуре или нажмите Enter. После этого вы сможете перемещать угловые точки для придания прямоугольнику нестандартной формы.

Применив функцию Subtract, соедините все элементы. Настройте углы: выберите созданный прямоугольник и перейдите в панель свойств справа. Найдите параметр Corner Radius (Закругление углов). Введите числовое значение или используйте ползунок, чтобы скруглить углы.

Примените градиентную заливку. Градиенты в Figma используются для создания плавных переходов между цветами на объектах, чтобы придать дизайну глубину и объем. Применение включает в себя создание фонов, кнопок, баннеров, абстрактных фигур и мягкого наложения на фото. Figma поддерживает несколько типов градиентов: линейный, радиальный, угловой и бриллиантовый (рис. 9).

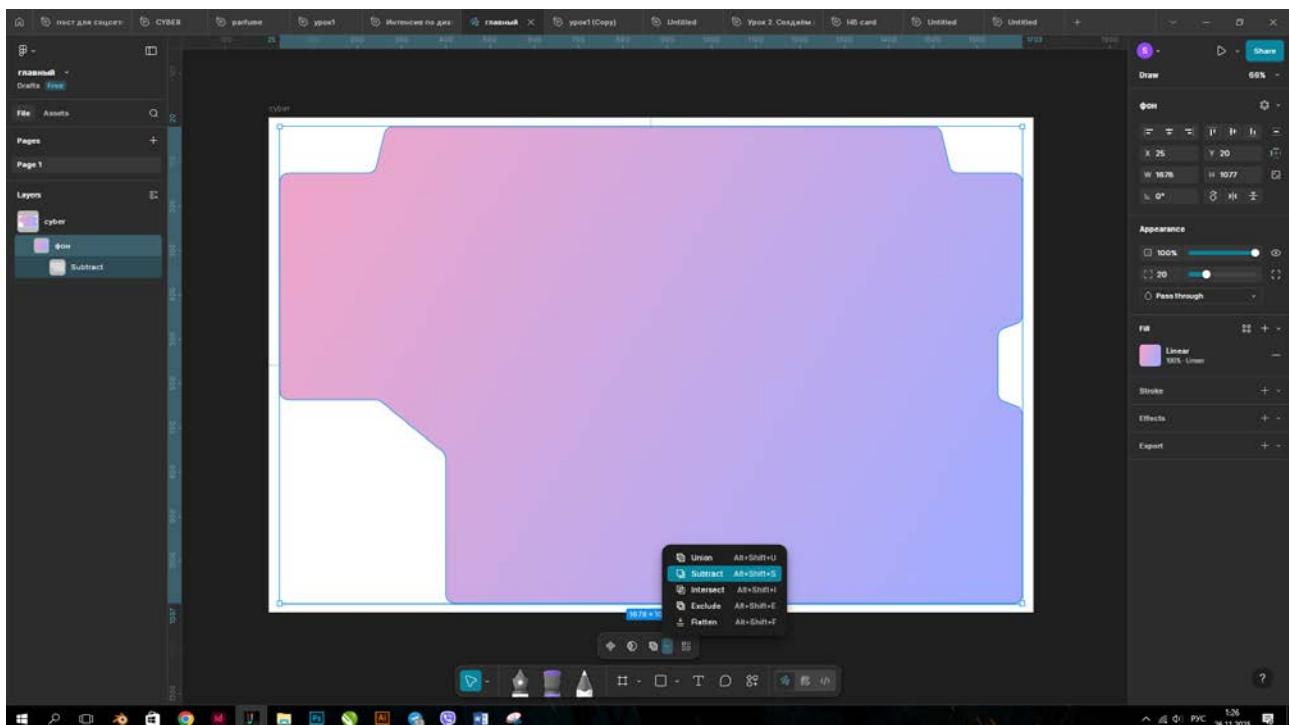


Рисунок 9 – Доработка фона

Добавьте логотип, текст, создайте кнопки, используя функцию Auto Layout.

Auto Layout в Figma – это инструмент, который позволяет создавать динамические контейнеры (фреймы), автоматически адаптирующиеся к изменениям их содержимого. Он позволяет управлять расположением элементов внутри фрейма, задавать отступы и выравнивание, что делает дизайн более гибким и отзывчивым, а работу – быстрой (рис. 10).

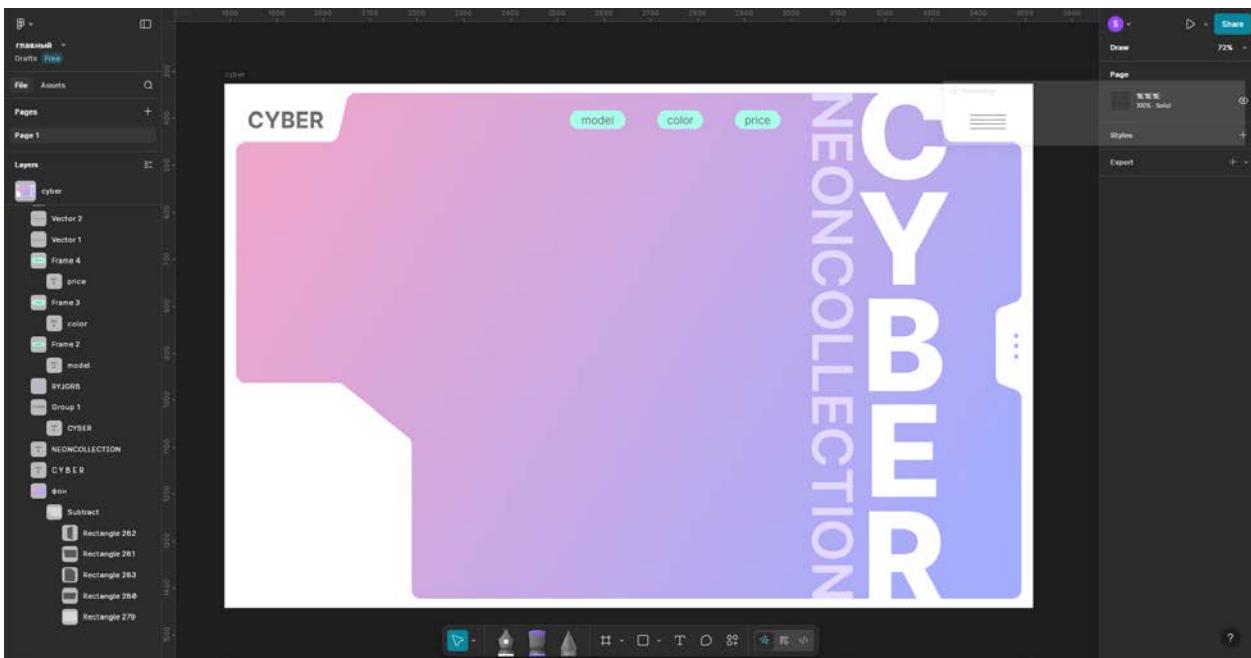


Рисунок 10 – Добавление кнопок и текстовых элементов

Создайте фрейм или выберите существующий объект. Нажмите на иконку «+» в блоке Auto Layout на боковой панели справа или воспользуйтесь горячей клавишей Shift + A. Далее настройте параметры: направление (вертикальное (↓) и горизонтальным (→) расположением элементов. Задайте отступы между элементами и внешние поля вокруг них и выровняйте элементы внутри фрейма.

Следующим этапом определите положение главной кнопки действия, при необходимости измените цветовое решение либо добавьте графику с использованием инструментов рисования (рис. 11).



Рисунок 11 – Детализация графики фона

В 2025 году Figma представила масштабное обновление, включающее новый режим и набор инструментов для рисования под названием Figma Draw, который значительно расширяет возможности работы с векторной графикой и иллюстрациями. Впервые появились различные стили кистей, позволяющие добавлять текстуру и создавать более реалистичные объекты. Ранее были доступны только стандартные инструменты «Перо» (Pen) и «Карандаш» (Pencil).

У наиболее подходящего под дизайн изображения удалите фон при помощи ИИ, например PhototoroomAI (рис. 12).

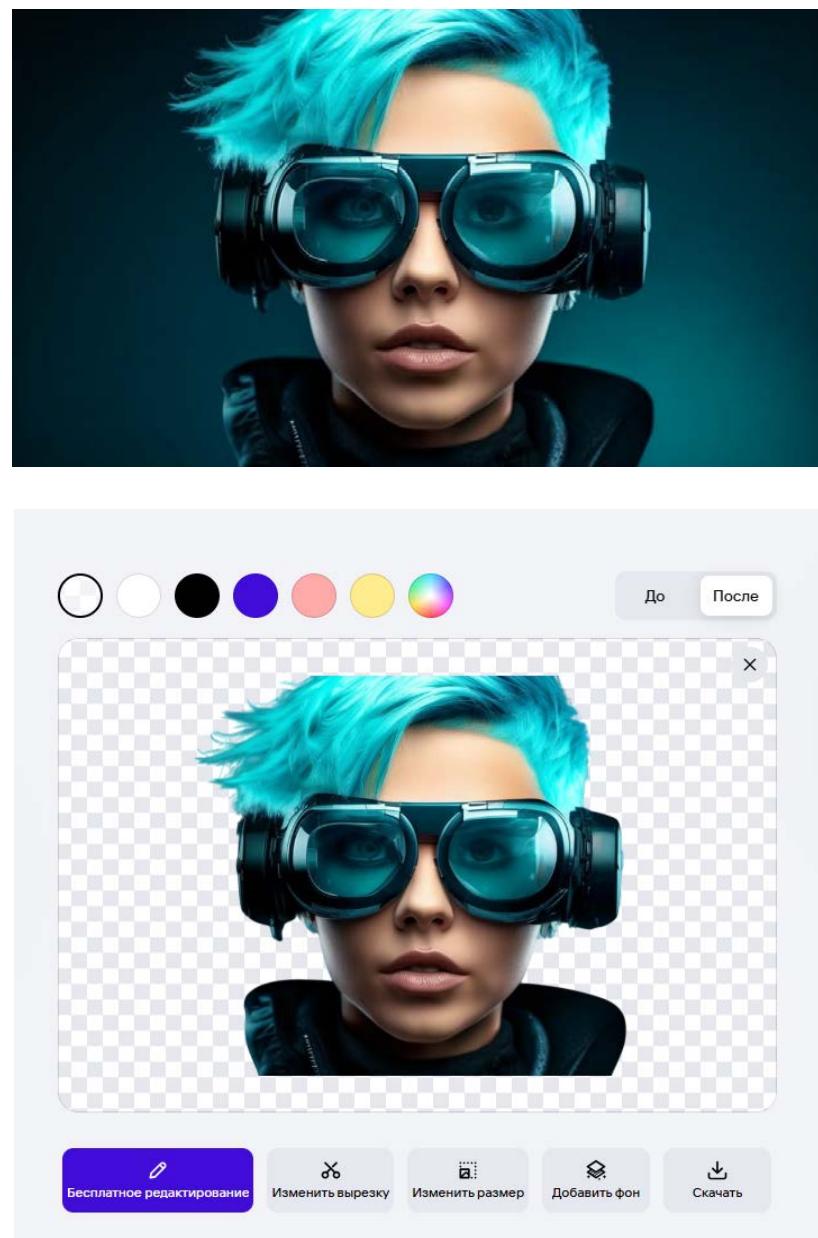


Рисунок 12 – Изображение до и после удаления фона онлайн

Ведите в итоговый макет главного экрана сайта изображения по выбору, а также элементы графики (рис. 13).



Рисунок 13 – Добавление ключевого изображения в макет

На финальном этапе внимательно проверьте макет разработанного главного экрана сайта, при необходимости, внесите правки или выполните несколько вариантов дизайна (рис. 14).



Рисунок 14 – Варианты дизайна главной страницы сайта

## 2 ОСНОВНЫЕ ХОТКЕИ FIGMA

Отмена действия	Ctrl + Z
Перемещение по рабочей области	Space + мышь
Увеличение масштаба	Ctrl +
Уменьшение масштаба	Ctrl –
100 % масштаб	Ctrl + 0
Копировать	Ctrl + C
Вырезать	Ctrl + X
Вставить	Ctrl + V
Вставить поверх выбранных элементов	Ctrl + Shift + V
Отменить любое выделение	Esc
Пропорциональное изменение размеров	Shift
Изменение размеров относительно центра фигуры	Alt
Пропорциональное изменение размеров относительно центра фигур	Shift + Alt
Сгруппировать элементы	Ctrl + G
Разгруппировать элементы	Shift + Ctrl + G
Поместить изображение	Ctrl + Shift + K
Создать копию объекта	Ctrl + D
Создать маску	Ctrl + Alt + M
Выделить все	Ctrl + A
Переместить слой на передний план	Ctrl + ]
Переместить слой на задний план	Ctrl + [
Переместить слой выше по иерархии	]
Переместить слой ниже по иерархии	[
Отразить по горизонтали	Shift + H
Отразить по вертикали	Shift + V

## ИНСТРУМЕНТЫ

Стандартный инструмент выделения	V
Инструмент создания фреймов	F
Инструмент «Перо»	P
Инструмент «Карандаш»	Shift + P
Инструмент «Текст»	T
Инструмент «Прямоугольник»	R
Инструмент «Эллипс»	O
Инструмент «Линия»	L
Инструмент «Стрелка»	Shift + L
Инструмент «Пипетка»	I

## РАБОТА С ФИГУРАМИ

Преобразовать текст в кривые	Ctrl + Shift + O
Преобразовать в векторную фигуру	Ctrl + E
Залить/Убрать заливку фигуры	B
Поменять заливку и обводку местами	Shift + X

## РАБОТА С ТЕКСТОМ

Сделать жирным	Ctrl + B
Сделать курсивом	Ctrl + I
Подчеркнуть текст	Ctrl + U
Зачеркнуть текст	Ctrl + Shift + X
Выровнять по левому краю	Ctrl + Alt + L
Выровнять по центру	Ctrl + Alt + T
Выровнять по правому краю	Ctrl + Alt + R
Увеличить размер шрифта	Ctrl + Shift + >
Уменьшить размер шрифта	Ctrl + Shift + <
Увеличить начертание	Ctrl + Alt + >
Уменьшить начертание	Ctrl + Alt + <
Увеличить трекинг	Alt + >
Уменьшить трекинг	Alt + <
Увеличить интерлиньяж	Alt + Shift + >
Уменьшить интерлиньяж	Alt + Shift + <

## **ЛИТЕРАТУРА**

1. Дударева, Д. Д. Технологии в рекламе : конспект лекций для студентов специальности 1-19 01 01-04 "Дизайн коммуникативный" и слушателей ФПК и ПК специальности 1-19 01-71 "Дизайн графический" / Д. Д. Дударева ; УО "ВГТУ". – Витебск, 2023. – 80 с.
2. Технологии в рекламе : методические указания к практическим занятиям для студентов специальностей 1-19 01 01-04 "Дизайн коммуникативный", 6-05-0211-05 "Графический дизайн и мультимедиадизайн" и слушателей ФПКиПК специальности 1-19 01-71 "Дизайн графический" / УО "ВГТУ" ; сост. : Д. Д. Дударева. – Витебск, 2024. – URL: <http://rep.vstu.by/handle/123456789/19483>. – Текст : электронный.
3. Ленсу, Я. Ю. Семиотика рекламы : учебное пособие / Я. Ю. Ленсу. – Минск : РИВШ, 2018. – 132 с.
4. Дударева, Д. Д. Генеративные нейросети как инструмент моушн-дизайнера / Д. Д. Дударева, А. А. Кожедуб // Мультимедиа: современные тенденции : материалы IX Международной научно-практической конференции, Санкт-Петербург, 27–28 октября 2023 г. / СПГХПА им. А. Л. Штиглица. – Санкт-Петербург, 2023. – С. 29–32. – Библиогр.: 32 с.
5. Овчинникова, Р. Ю. Дизайн в рекламе. Основы графического проектирования : учебное пособие для студентов вузов, обучающихся по спец. 070601 "Дизайн", 032401 "Реклама" / Р. Ю. Овчинникова ; под ред. Л. М. Дмитриевой. – Москва : ЮНИТИ, 2013. – 239 с.

Учебное издание

## ТЕХНОЛОГИИ В РЕКЛАМЕ

Методические указания  
по выполнению практических заданий

Составитель:  
Дударева Диана Дмитриевна

Редактор *Р.А. Никифорова*  
Корректор *А.С. Прокопюк*  
Компьютерная верстка *Д.Д. Дударева*

---

Подписано к печати 03.12.2025. Формат 60x90<sup>1</sup>/16. Усл. печ. листов 1,1.  
Уч.-изд. листов 1,5. Тираж 9 экз. Заказ № 230.

Учреждение образования «Витебский государственный технологический университет»

210038, г. Витебск, Московский пр., 72.

Отпечатано на МФУ издательского сектора учреждения образования  
«Витебский государственный технологический университет».

Свидетельство о государственной регистрации издателя, изготовителя,  
распространителя печатных изданий № 1/172 от 12 февраля 2014 г.

Свидетельство о государственной регистрации издателя, изготовителя,  
распространителя печатных изданий № 3/1497 от 30 мая 2017 г.