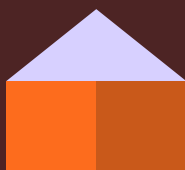
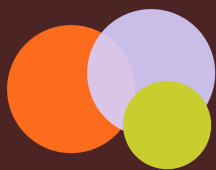


Первые шаги в дизайн

Компактный гид по графическому, 3D- и веб-дизайну: с чего начать, чему учиться, где искать вдохновение — и как дойти от первых набросков до поступления в вуз и первой работы.



Графический дизайн

плакаты, логотипы, айдентика

3D-дизайн

модели, визуализация, игры

Веб-дизайн

сайты, интерфейсы, UX/UI

Что внутри

Методичка устроена как маршрут: сначала — как вообще выбирать направление, потом — три конкретных пути, а в конце — всё, что понадобится ближе к поступлению и первой работе.

01	Как читать эту методичку	3
02	Графический дизайн	4
03	3D-дизайн	5
04	Веб-дизайн	6
05	Как собрать портфолио	7
06	Поступление в вуз	8
07	Первая работа и стажировка	9
08	План на ближайшие 3 месяца	10
09	Все ссылки одним списком	11

Дизайн — это не «талант от рождения», а навык. Его тренируют так же, как язык или спорт: понемногу, но регулярно.

Как читать эту методичку

Три направления — графический, 3D и веб-дизайн — во многом пересекаются: везде важны композиция, цвет, работа с референсами и умение показывать свою работу. Дальше в тексте видно, где они расходятся, а где можно переносить навык из одной области в другую.

■ Как выбрать направление, если пока не знаешь, чего хочешь

Пробуй разное

Не нужно выбирать вслепую и разбираться в одиночку. На вводных занятиях в «Продиджи» можно попробовать все три направления — графику, 3D и веб — с преподавателями рядом, и посмотреть, где откликается больше всего.

Смотри на процесс, а не на результат

Нравится подолгу «вылизывать» одну картинку — графика. Нравится строить объект со всех сторон и думать в объёме — 3D. Нравится, когда работа «оживает» и ей можно пользоваться — веб.

■ Пять вещей, которые работают в любом направлении

- **Насмотренность.** Каждый день — 10 минут разглядывать хорошие работы в Behance, Dribbble, Pinterest или ArtStation. Не копировать, а замечать: почему это работает.
- **Регулярность важнее длительности.** 30 минут в день дают больше, чем один марафон раз в две недели.
- **Референсы — это нормально.** Профессионалы почти никогда не рисуют «из головы»: они собирают доски с примерами (moodboard) перед стартом.
- **Обратная связь нужна с первых работ.** Лучше всего, когда её даёт не случайный чат, а преподаватель-практик — как в «Продиджи»: там за каждой работой стоит разбор от действующих дизайнеров, а не только лайки в сообществе.
- **Портфолио начинают собирать сразу,** а не «когда наберусь опыта». Первые учебные работы тоже туда идут — их потом можно заменить.

Хорошая методика: одна маленькая законченная работа в неделю лучше, чем десять брошенных на середине.

Графический дизайн

Работа с плоскостью: логотипы, постеры, упаковка, соцсети, айдентика брендов. В основе — композиция, типография и цвет.

■ С чего начать

- Базовые понятия: композиция и баланс, контраст, сетка (grid), иерархия элементов, работа со шрифтами (типография), цветовые схемы.
- Первые инструменты: **Canva** для простых макетов, **Figma** как универсальный редактор, позже — Adobe Photoshop и Illustrator (у Adobe есть студенческие тарифы).
- Небольшие тренировочные задачи: пересобрать чужой плакат в своём стиле, сделать обложку для несуществующего альбома, нарисовать логотип для вымышленной кофейни.

■ Где начать учиться



Adobe Discover

— статьи и разборы по основам дизайна: композиция, цвет, типография, логика брендинга.

adobe.com/creativecloud/design/discover



Canva

— блог и статьи по дизайну — короткие практические материалы: типография, цвет, композиция, на русском языке.

canva.com/ru_ru/obuchenie/dizajn

■ Инструменты для практики

- **Adobe Color** — подбор и проверка цветовых палитр: color.adobe.com
- **Coolors** — быстрый генератор палитр: coolors.co
- **Unsplash** и **Pexels** — фотографии для учебных макетов.

■ Где смотреть вдохновение и показывать работы

Behance (behance.net) и **Dribbble** (dribbble.com) — главные международные витрины: и насмотренность, и площадка для первого портфолио. **Pinterest** — для сбора референсов и moodboard.

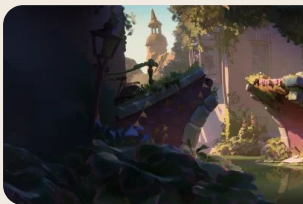
3D-дизайн

Работа с объёмом: 3D-модели, визуализация интерьеров и предметов, персонажи и окружения для игр и анимации.

■ С чего начать

- Базовые понятия: полигональное моделирование, текстуры и материалы, свет и рендер, топология (аккуратность сетки модели).
- Главный инструмент для старта — **Blender**: полноценный редактор для моделирования, анимации и рендера, которым пользуются и любители, и студии.
- Первые задачи: смоделировать простой предмет из комнаты (кружку, стул), сделать низкополигональную сцену, разобраться с базовым освещением.

■ Где начать учиться



Blender

— программа с открытым исходным кодом, официальный сайт с документацией и уроками.

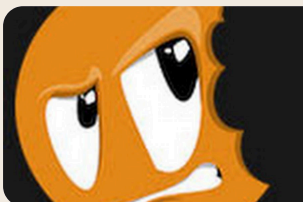
blender.org



«Мой первый Blender»

— вводный онлайн-курс на русском для полных новичков.

lektorium.tv/blender



CG Cookie

— один из известнейших youtube-каналов по Blender: от базовых уроков до продвинутых техник.

youtube.com/blendercookie

■ Где смотреть вдохновение и показывать работы

- **ArtStation** (artstation.com) — основная площадка для 3D, концепт-арта и игровой графики; туда же смотрят рекрутеры игровых студий.
- **Sketchfab** (sketchfab.com) — можно выложить готовую 3D-модель так, чтобы её крутили и разглядывали в браузере со всех сторон — отличная альтернатива обычным скриншотам.

В 3D прогресс особенно заметен: даже одна аккуратно смоделированная кружка через месяц занятий выглядит совсем иначе, чем первая.

Веб-дизайн

Проектирование сайтов и интерфейсов: как выглядит страница, как по ней удобно перемещаться (UX) и как она собрана технически (UI + вёрстка).

■ С чего начать

- Базовые понятия: сетка и отступы, адаптивность (как сайт выглядит на телефоне и на компьютере), иерархия и навигация, разница между UX (удобство) и UI (внешний вид).
- Главный инструмент — **Figma**: редактор интерфейсов, в котором можно проектировать макеты и сразу делать кликабельный прототип.
- Полезно (не обязательно на старте) — основы HTML и CSS: понимание, как макет превращается в реальную страницу, сильно помогает в дизайне сайтов.

■ Где начать учиться



Официальный канал Figma на YouTube

— уроки и разборы интерфейсов от создателей программы.

youtube.com/@Figma

freeCodeCamp (★)

freeCodeCamp

— площадка с практическими курсами по HTML, CSS и основам вёрстки, международный стандарт для самостоятельного обучения.

freecodecamp.org



MDN Web Docs

— официальный справочник по HTML/CSS от Mozilla: сюда удобно возвращаться за точным объяснением любого свойства.

developer.mozilla.org

■ Где смотреть вдохновение и показывать работы

Awwwards (awwwards.com) — подборки лучших сайтов мира, полезно смотреть, как устроены анимации и переходы. Готовые макеты и прототипы из Figma можно оформлять кейсами и выкладывать на **Behance**, как и графический дизайн.

Как собрать портфолио

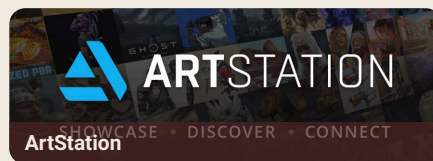
Портфолио — это не «папка со всеми работами», а витрина из лучших 6–10 проектов, которая отвечает на вопрос «что этот человек умеет и как думает». В «Продиджи» мы собираем портфолио вместе с учениками — шаг за шагом, разбирая с преподавателем каждую работу.

■ Главные принципы

- **Меньше — лучше.** Пять сильных работ убедительнее пятнадцати средних.
- **Каждая работа — с историей.** Пара предложений: какая была задача, какие решения принимались и почему. Это особенно ценят вузы и работодателей — виден не только результат, но и мышление.
- **Разнообразие внутри направления.** В графике — не десять логотипов подряд, а логотип + плакат + упаковка. В 3D — предмет + сцена + персонаж. В вебе — лендинг + мобильная версия + небольшой сервис.
- **Учебные работы — тоже работы.** На старте портфолио строится из учебных заданий и личных проектов; это нормально и ожидаемо.
- **Обновление раз в несколько месяцев.** Слабые ранние работы со временем заменяются на более сильные.

■ Где размещать

Универсальный вариант — **Behance**: подходит для графики, 3D и веб-кейсов одновременно и хорошо просматривается вузами и работодателями. Для 3D дополнительно полезен **ArtStation** или **Sketchfab**, для веб-дизайна — собственный простой сайт-визитка (его можно сделать в той же Figma или на конструкторе).



Behance

— гайд «How to Build a Portfolio That Gets You Hired»:

behance.net/blog



Adobe

— «Perfect Your Creative Portfolio»:

creativecloud.adobe.com/discover

Приёмная комиссия и рекрутер тратят на первый просмотр портфолио меньше минуты — поэтому первые 2–3 работы должны быть самыми сильными.

Поступление в вуз

Требования отличаются от вуза к вузу и от страны к стране, поэтому здесь — общие вещи, на которые стоит обратить внимание заранее, независимо от конкретного учебного заведения.

■ Что обычно проверяют на дизайн-направлениях

- **Портфолио или творческий конкурс.** Почти везде нужно показать готовые работы или пройти творческий экзамен (рисунок, композиция, иногда — собеседование по портфолио).
- **Базовый рисунок и композиция.** Даже для 3D и веба часто пригождается умение рисовать от руки — быстрые скетчи, зарисовки идей, наброски интерфейсов на бумаге.
- **Общеобразовательные экзамены.** Помимо творческой части почти всегда остаются стандартные вступительные предметы — их расписание стоит уточнять индивидуально по конкретному вузу.
- **Мотивационное письмо или собеседование.** Часто спрашивают, почему выбрано именно это направление — полезно заранее сформулировать понятный ответ на этот вопрос.

■ Как готовиться заранее

За 1–2 года до поступления

Регулярные занятия рисунком (даже базовым), пробы во всех трёх направлениях, первые учебные проекты для портфолио.

За несколько месяцев

Уточнить точные требования конкретных вузов (список экзаменов, формат портфолио, дедлайны подачи) — эти детали меняются и лучше смотреть их на официальных сайтах вузов.

Совет: составить короткий список из 3–5 вузов заранее и свериться с требованиями каждого — форматы портфолио и экзаменов у них могут заметно отличаться.

Первая работа и стажировка

Первую позицию в дизайне почти всегда получают не по диплому, а по портфолио и тестовому заданию — это хорошая новость для тех, кто начал пробовать себя рано.

■ Где искать

- **hh.ru** — раздел стажировок для дизайнеров. Удобный фильтр по позициям без опыта:
hh.ru/stazhirovki/dizajner
- **career.hh.ru** — статья о поиске стажировки. Пошаговая стратегия и частые ошибки:
career.hh.ru/article/umnaya-stazhirovka
- **Young&Junior** — вакансии и стажировки именно для начинающих специалистов:
youngjunior.ru/design/jobs
- **LinkedIn** — международные вакансии и возможность напрямую писать дизайнерам и арт-директорам компаний.

■ Как повысить шансы

- ☐ Портфолио оформлено с историями (см. раздел 05), а не просто набором картинок.
- ☐ Резюме короткое, по делу, со ссылкой на портфолио на первом экране.
- ☐ Тестовые задания выполняются полностью и в срок — это ценится выше «идеального», но незаконченного результата.
- ☐ После отказа — уместно вежливо спросить обратную связь: часто отвечают и это ускоряет рост.

Первая стажировка редко «по специальности мечты» — и это нормально: главное на старте — начать работать с реальными задачами и дедлайнами.

План на ближайшие 3 месяца

Если пока непонятно, с чего начать прямо сегодня — вот простой маршрут.

■ Месяц 1 · Проба всех трёх направлений

- ☐ Установить Figma, Canva и Blender.
- ☐ Пройти по одному короткому вводному уроку в каждом направлении.
- ☐ Завести доску референсов (Pinterest или Behance) — сохранять то, что нравится.

■ Месяц 2 · Выбор направления и первые проекты

- ☐ Выбрать направление, которое зашло больше всего (можно оставить два).
- ☐ Сделать 2–3 небольших учебных проекта по нему.
- ☐ Показать работы в тематическом чате или сообществе и собрать обратную связь.

■ Месяц 3 · Первое портфолио

- ☐ Завести аккаунт на Behance (и ArtStation/Sketchfab — для 3D).
- ☐ Оформить 3–5 лучших работ с короткими описаниями.
- ☐ Наметить список вузов и/или вакансий для стажировок, свериться с их требованиями.

Всё это не обязательно проходить в одиночку. В «Продиджи» на вводных занятиях можно попробовать каждое направление с преподавателями рядом — будем рады видеть вас среди учеников.

Все ссылки одним списком

Чтобы не листать назад — все ресурсы методички в одной таблице.

■ Графический дизайн

Ресурс	Для чего	Ссылка
Adobe Discover	Статьи по основам дизайна	adobe.com/creativecloud/design/discover
Canva Обучение	Статьи по дизайну на русском	canva.com/ru_ru/obuchenie/dizajn
Adobe Color	Подбор цветowych палитр	color.adobe.com
Coolors	Генератор палитр	coolors.co

■ 3D-дизайн

Ресурс	Для чего	Ссылка
Blender	Программа для 3D-моделирования	blender.org
«Мой первый Blender»	Курс для новичков	lektorium.tv/blender
CG Cookie	YouTube-уроки по Blender	youtube.com/blendercookie
ArtStation	Портфолио и вдохновение	artstation.com
Sketchfab	Интерактивные 3D-портфолио	sketchfab.com

■ Веб-дизайн

Ресурс	Для чего	Ссылка
Figma	Проектирование интерфейсов	figma.com
Figma (YouTube)	Официальные уроки по Figma	youtube.com/@Figma
freeCodeCamp	Практика HTML/CSS	freecodecamp.org
MDN Web Docs	Справочник по HTML/CSS	developer.mozilla.org
Awwwards	Вдохновение сайтами	awwwards.com

■ Портфолио, поступление, работа

Ресурс	Для чего	Ссылка
Behance	Портфолио и вдохновение (все направления)	behance.net
Dribbble	Портфолио и вдохновение (графика/веб)	dribbble.com
Behance, блог	Гайд по сборке портфолио	behance.net/blog
Adobe Discover	Гайд по портфолио	creativecloud.adobe.com/discover
hh.ru	Стажировки для дизайнеров	hh.ru/stazhirovki/dizajner
career.hh.ru	Как найти стажировку	career.hh.ru/article/umnaya-stazhirovka
Young&Junior	Вакансии для начинающих	youngjunior.ru/design/jobs