

УТВЕРЖДАЮ

Первый проректор, проректор по
УР

_____ А.Е. Рудин

«21» 02 2023 года

Рабочая программа дисциплины

Б1.О.17

Основы векторной и растровой графики в дизайне

Учебный план: 2023-2024 54.05.03 ВШПМ Графика ОО №3-1-58.plx

Кафедра: **7** Графики

Направление подготовки:
(специальность) 54.05.03 Графика

Профиль подготовки: 54.05.03 специализация N 4 "Художник-график (оформление печатной
(специализация) продукции)"

Уровень образования: специалитет

Форма обучения: очная

План учебного процесса

Семестр (курс для ЗАО)		Контактн	Сам.	Контроль,	Трудоё	Форма
		ая работа				
		Практ.				
		занятия				
3	УП	34	37,75	0,25	2	Зачет
	РПД	34	37,75	0,25	2	
4	УП	34	37,75	0,25	2	Зачет
	РПД	34	37,75	0,25	2	
5	УП	34	37,75	0,25	2	Зачет с оценкой
	РПД	34	37,75	0,25	2	
Итого	УП	102	113,25	0,75	6	
	РПД	102	113,25	0,75	6	

Рабочая программа дисциплины составлена в соответствии с федеральным государственным образовательным стандартом высшего образования по направлению подготовки 54.05.03 Графика, утверждённым приказом Минобрнауки России от 13.08.2020 г. № 1013

Составитель (и):

Доцент

Фахрутдинов
Наильевич

Олег

От кафедры составителя:

Заведующий кафедрой графики

Лавренко Галина
Борисовна

От выпускающей кафедры:

Заведующий кафедрой

Лавренко Галина
Борисовна

Методический отдел:

1 ВВЕДЕНИЕ К РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЕ ДИСЦИПЛИНЫ

1.1 Цель дисциплины: Сформировать компетенции обучающегося в области создания произведений разных видов графического дизайна методами современных компьютерных технологий; сформировать навыки применения компьютерной техники для создания графических объектов.

1.2 Задачи дисциплины:

- сформировать у обучающихся представление об основных признаках визуального восприятия и навыки их воспроизведения в графическом объекте методами компьютерного дизайна;
- сформировать у обучающихся навыки работы с векторными и растровыми графическими программами;
- сформировать у обучающихся навыки трансформации графических произведений уникальной графики средствами компьютерных технологий для их последующего тиражирования.

1.3 Требования к предварительной подготовке обучающегося:

Предварительная подготовка предполагает создание основы для формирования компетенций, указанных в п. 2, при изучении дисциплин:

- Перспектива
- Основы композиции
- Информационные технологии
- Учебная практика (ознакомительная практика)
- Живопись
- Рисунок
- Искусство шрифта

2 КОМПЕТЕНЦИИ ОБУЧАЮЩЕГОСЯ, ФОРМИРУЕМЫЕ В РЕЗУЛЬТАТЕ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

ПК-1: Способен использовать современные компьютерные программы и технологии в профессиональной деятельности при создании арт-объектов, объектов визуальной информации и коммуникации в области оформления печатной продукции
Знать: - Принципы и методы использования графических пакетов и программных средств при обработке визуальной информации
Уметь: Производить сравнительный анализ при создании объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации
Владеть: - Навыками обработки фотоматериалов и оригиналов иллюстраций, используемых в полиграфических изданиях различного назначения с учетом потребностей и предпочтений целевой аудитории

3 РЕЗУЛЬТАТЫ ОБУЧЕНИЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ

Наименование и содержание разделов, тем и учебных занятий	Семестр (курс для ЗАО)	Контактная работа	СР (часы)	Инновац. формы занятий	Форма текущего контроля
		Пр. (часы)			
Раздел 1. Основные визуальные характеристики	3				КПр
Тема 1. Специфика восприятия изобразительного пространства. Основные позиции визуального восприятия: форма, размер, направление, цвет, расположение, динамика, статика, яркость, текстура и др. Их базовые характеристики. Позиции визуального восприятия как инструментарий для созданий композиционных построений в дизайне и изобразительном искусстве.		8	8	ИЛ	
Тема 2. Символ в изобразительном пространстве. Двухмерность изобразительного пространства. Плоскостность изобразительного поля. Координаты измерения объектов (шаг). Пробел как носитель смысла. Авторский знак как простейшая форма логотипа.		8	9	ИЛ	

Раздел 2. Работа в программе Adobellustrator					
Тема 3. Интерфейс программы Adobellustrator. Основные понятия векторной графики, Кривая Безье. Способы обработки информации с помощью современных графических программ. Принципы построения объектов в программе (работа с точками и кривыми). Создание векторных графических объектов. Вертикаль и горизонталь как основные признаки изображения		8	10	ИЛ	КГПр
Тема 4. Работа с векторными объектами в программе Adobellustrator. Возможности совмещения текстуальных и визуальных объектов. Основные принципы создания авторского знака. Принцип обобщения графического изображения. Принцип смыслового наполнения знаковой формы.		10	10,75	ИЛ	
Итого в семестре (на курсе для ЗАО)		34	37,75		
Консультации и промежуточная аттестация (Зачет)		0,25			
Раздел 3. Работа в программе PhotoShop					
Тема 5. Растровая графика Основные понятия растровой графики. Растровая точка. Разрешение. Интерполяция. Основные цветовые модели. Возможности программы PhotoShori и ее интерфейс. Обработка цветных изображений. Работа с выделенными областями. Фильтры и эффекты.	4	8	8	ИЛ	КГПр

Тема 6. Работа с авторской иллюстрацией. Возможности программы AdobePhotoShor в работе над авторской иллюстрацией. Современные способы обработки графического изображения. Сканирование. Трансформация фотоматериалов и уникальной графики в компьютерное изображение. Насыщение цветом черно-белых изображений. Изменение яркости и контрастности в исходных материалах.		8	9	ИЛ	
Раздел 4. Взаимосвязь вербального и визуального в произведении					
Тема 7. Иллюстрация как форма воплощения вербально-визуального восприятия. Литературный образ и проблема его воплощения в произведении изобразительного искусства. Иллюстрация приемами коллажной композиции. Совмещение разномасштабных изображений. Организация цветового единства коллажной композиции. Маски и методы их использования.		8	10	ИЛ	КГПр

Тема 8. Условный характер коллажной композиции. Создание компьютерного изображения методом наложения различных по принципу создания исходных материалов. Импортирование объектов уникальной графики в программу PhotoShop. Слои и методы их использования в программе.		10	10,75	ИЛ	
Итого в семестре (на курсе для ЗАО)		34	37,75		
Консультации и промежуточная аттестация (Зачет)		0,25			
Раздел 5. Создание сложных объектов векторной графики в программе Adobellusrator	5				КПр
Тема 9. Векторная графика, программа Adobellusrator Текстовая и иллюстративная составляющая программы Adobellusrator. Работа с текстами (стили и эффекты). Работа со слоями. Работа с цветом и заливками. Создание модульных сеток, таблиц, диаграмм.		8	8	ИЛ	
Тема 10. Создание сложных векторных объектов. Создание сложных векторных объектов с использованием дополнительных эффектов. Создание фактур и текстур. Наполнение смыслом дополнительных изображений средствами фактур и текстур. Использование дополнительных эффектов в создании рекламной продукции.		8	9	ИЛ	
Раздел 6. Создание сложных групп объектов с растровой графикой в программе Adobellusrator					

Тема 11. Работа с импортируемыми растровыми объектами. Работа над абстрактной композицией. Внесение фактурных элементов в абстрактную композицию. Оцифровка каллиграфии и внесение ее в контекст композиции. Подготовка растровых изображений к различным видам использования.		8	10	ИЛ	
Тема 12. Создание иллюзии трехмерности на плоской поверхности. Возможности программы Adobellusrator для создания иллюзии трехмерности. Принципы соединения векторной и растровой графики. Условность пространственных конструкций. Знаковое значение текстурных и фактурных поверхностей. Смысл маркировки объектов для насыщения их содержания.		10	10,75	ИЛ	
Итого в семестре (на курсе для ЗАО)		34	37,75		
Консультации и промежуточная аттестация (Зачет с оценкой)		0,25			
Всего контактная работа и СР по дисциплине		102,75	113,25		

4 КУРСОВОЕ ПРОЕКТИРОВАНИЕ

Курсовое проектирование учебным планом не предусмотрено

5. ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ

5.1 Описание показателей, критериев и системы оценивания результатов обучения

5.1.1 Показатели оценивания

Код компетенции	Показатели оценивания результатов обучения	Наименование оценочного средства
ПК-1	<p>Обосновывает необходимость творческого подхода в поиске идеи и формировании концепции проекта, объясняет все составляющие процесса проектирования объекта визуальной коммуникации</p> <p>Разрабатывает и воплощает проектную идею в ходе сбора и анализа информации их различных источников</p> <p>Представляет готовое решение задачи по проектированию объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации (проект шрифтовой композиции по заданной теме, используя основные законы композиции)</p>	<p>Вопросы к устному собеседованию</p> <p>Творческая работа</p> <p>Творческая работа</p>

5.1.2 Система и критерии оценивания

Шкала оценивания	Критерии оценивания сформированности компетенций	
	Устное собеседование	Письменная работа
5 (отлично)	<p>Полный, исчерпывающий ответ, явно демонстрирующий глубокое понимание предмета и широкую эрудицию в оцениваемой области, умение использовать теоретические знания для решения практических задач.</p> <p>Учитываются баллы, накопленные в течение семестра.</p>	<p>Творческая работа: качество исполнения всех элементов проекта, свидетельствующее о самостоятельности и правильном выборе источников. Содержание и качество исполнения полностью отвечает заданию. Работа представлена в установленные сроки.</p>
4 (хорошо)	<p>Ответ стандартный, в целом качественный, основан на всех обязательных источниках информации. Присутствуют небольшие пробелы в знаниях или несущественные ошибки.</p> <p>Учитываются баллы, накопленные в течение семестра.</p>	<p>Творческая работа: Работа в целом выполнена в соответствии с заданием. .Подход к анализу обязательных материалов стандартный. Имеются отдельные несущественные ошибки в характере проектирования или нарушены сроки представления работы</p>
3 (удовлетворительно)	<p>Ответ воспроизводит в основном только лекционные материалы, без самостоятельной работы с рекомендованной литературой. Демонстрирует понимание предмета в целом при неполных, слабо аргументированных ответах. Присутствуют неточности в ответах, пробелы в знаниях по некоторым темам, существенные ошибки, которые могут быть найдены и частично устранены в результате собеседования</p> <p>Учитываются баллы, накопленные в течение семестра.</p>	<p>Творческая работа: задание выполнено полностью, но без проявления креативности мышления и с техническими ошибками, в проектировании присутствуют существенные ошибки. Качество выполнения задания низкое, либо работа представлена с опозданием.</p>
2 (неудовлетворительно)	<p>Требуется помощь экзаменатора при ответе на вопрос. Незнание значительной части материала и многочисленные существенные ошибки. Не учитываются баллы, накопленные в течение семестра.</p>	<p>Творческая работа: отсутствие собственного решения в исполнении. Ряд существенных ошибок в работе, указывающих на не владение учебным материалом.</p>
Зачтено	<p>Обучающийся твердо знает материал дисциплины, грамотно и аргументировано его излагает и способен правильно его применять при решении практических задач, используя рекомендованные технические средства и инструменты.</p> <p>Учитываются баллы, накопленные в течение семестра.</p>	<p>Творческая работа: работа в целом выполнена в соответствии с заданием. Имеются отдельные несущественные ошибки в характере исполнения. Качество выполнения задания высокое или нарушены сроки представления работы.</p>

Не зачтено	Обучающийся не может изложить значительную часть материала дисциплины, допускает неточности в знаниях. Не находит практического решения для выполнения творческой работы или выполняет ее без учета поставленной задачи. Не учитываются баллы, накопленные в течение семестра.	Творческая работа: отсутствие собственного решения в исполнении. Ряд существенных ошибок в работе, указывающих на не владение учебным материалом. Плагиат
------------	---	---

5.2 Типовые контрольные задания или иные материалы, необходимые для оценки знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности

5.2.1 Перечень контрольных вопросов

№ п/п	Формулировки вопросов
Семестр 3	
1	Дать определение основных позиций визуального восприятия на основе личного опыта
2	Привести примеры композиционных построений в дизайне и изобразительном искусстве
3	Дать определение символу, привести примеры различных символов и охарактеризовать их.
4	Авторский знак как простейшая форма авторского логотипа, привести примеры и методы создания и использования авторского знака.
5	Дать определение кривой Безье и привести примеры способов обработки объектов в программе с помощью точек и кривых.
6	Раскрыть возможности использования векторных графических объектов
7	Рассказать об основных принципах создания авторского знака
8	Рассказать о возможности совмещения текстуальных и визуальных объектов
Семестр 4	
9	Рассказать об основных цветовых моделях применительно к печатной продукции
10	Рассказать об интерфейсе программы и ее возможностях
11	Рассказать о современных способах обработки графического изображения с помощью растровой программы
12	Какие основные фильтры и для чего используются в программе
13	Расскажите об основных особенностях коллажной композиции
14	Расскажите о том, как применяется в программе маскирование и возможности редактирования изображения с помощью масок
15	Рассказать о принципах работы в программе со слоями и методами их использования
16	Охарактеризуйте способы создания компьютерного изображения
Семестр 5	
17	Рассказать о принципах построения в Adobe Illustrator модульных сеток и таблиц
18	Рассказать о работе в программе с текстовыми блоками, создании стилей и использовании эффектов
19	Рассказать о том, для чего применяются и в каких печатных изданиях используются фактуры и текстуры
20	Как используются в рекламной продукции сложные векторные объекты с дополнительными эффектами
21	Что такое абстрактная композиция?
22	Рассказать о подготовке растровых изображений с учетом требований различных печатных изданий
23	Рассказать о возможностях программы для создания иллюзии трехмерности
24	Рассказать о принципах соединения векторной и растровой графики

5.2.2 Типовые тестовые задания

5.2.3 Типовые практико-ориентированные задания (задачи, кейсы)

Типовые практико-ориентированные задания (задачи, кейсы) находятся в Приложении к данной РГД

5.3 Методические материалы, определяющие процедуры оценивания знаний, умений, владений (навыков и (или) практического опыта деятельности)

5.3.1 Условия допуска обучающегося к промежуточной аттестации и порядок ликвидации академической задолженности

Проведение промежуточной аттестации регламентировано локальным нормативным актом СПбГУПТД «Положение о проведении текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации обучающихся»

5.3.2 Форма проведения промежуточной аттестации по дисциплине

Устная Письменная Компьютерное тестирование Иная +

5.3.3 Особенности проведения промежуточной аттестации по дисциплине

Промежуточная аттестация проходит в форме кафедрального просмотра выставки работ студентов, выполненных в течение семестра. Во время обхода студенту задаются вопросы по изученным темам.

Сообщение результатов обучающемуся производится непосредственно после выставления оценок на кафедральном обходе.

6. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

6.1 Учебная литература

Автор	Заглавие	Издательство	Год издания	Ссылка
6.1.1 Основная учебная литература				
Зиновьева Е. А.	Компьютерный дизайн. Векторная графика : учебно-методическое пособие	Москва: Флинта	2017	https://ibooks.ru/reading.php?short=1&productid=354740
Веселова, Ю. В., Лосинская, А. А., Ложкина, Е. А.	Промышленный дизайн и промышленная графика. Методы создания прототипов и моделей	Новосибирск: Новосибирский государственный технический университет	2019	http://www.iprbookshop.ru/98730.html
Лепская, Н. А.	Художник и компьютер	Москва: Когито-Центр	2019	http://www.iprbookshop.ru/88344.html
Пигулевский, В. О., Стефаненко, А. С.	Дизайн визуальных коммуникаций	Саратов: Вузовское образование	2021	http://www.iprbookshop.ru/102235.html
6.1.2 Дополнительная учебная литература				

Пигулевский, В. О., Стефаненко, А. С.	Искусство и дизайн: дух времени и механизм прогресса. В 2-х т. Том 1. История искусства: дух времени	Саратов: Вузовское образование	2019	http://www.iprbookshop.ru/86442.html
Пигулевский, В. О., Стефаненко, А. С.	Искусство и дизайн: дух времени и механизм прогресса. В 2-х т. Том 2. История дизайна: механизм прогресса	Саратов: Вузовское образование	2019	http://www.iprbookshop.ru/86443.html
Николаева С. В.	Компьютерные технологии в дизайне	СПб.: СПбГУПТД	2019	http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=2019120
Прозорова Е. С.	Современные проблемы дизайна	СПб.: СПбГУПТД	2018	http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=2018185
Ермин Д. А.	Компьютерные технологии в дизайне. Прикладная семиотика	СПб.: СПбГУПТД	2018	http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=2018383

6.2 Перечень профессиональных баз данных и информационно-справочных систем

Русский музей [Электронный ресурс]. URL: <http://rusmuseum.ru>
 Электронно-библиотечная система IPRbooks [Электронный ресурс]. URL: <http://www.iprbookshop.ru>
 Электронная библиотека учебных изданий СПбГУПТД [Электронный ресурс]. URL: <http://publish.sutd.ru>
 Дистанционные информационные технологии СПбГУПТД. [Электронный ресурс]. URL: <http://edu.sutd.ru/moodle/>
 Государственный Эрмитаж [Электронный ресурс]. URL: <https://www.hermitagemuseum.org/wps/portal/hermitage/?lng=ru/>
 Центральный выставочный зал "Манеж" [Электронный ресурс]. URL: <https://manege.spb.ru/>
 Электронный каталог Фундаментальной библиотеки СПбГУПТД. [Электронный ресурс]. URL: <http://library.sutd.ru/>

6.3 Перечень лицензионного и свободно распространяемого программного обеспечения

Microsoft Windows

Adobe Illustrator
Adobe InDesign
Adobe Photoshop

6.4 Описание материально-технической базы, необходимой для осуществления образовательного процесса по дисциплине

Практические занятия проходят в художественной мастерской, которая создана в целях формирования на кафедре графики современной материальной базы для реализации учебного процесса и творческой работы обучающихся и сотрудников кафедры на основе современных достижений науки и культуры.

Художественная мастерская предназначена для:

- проведения учебных и творческих работ в том числе с использованием живой модели;
- проведения практических занятий с обучающимися по живописи, рисунку, композиции, композиции изданий, пластической анатомии, теории композиции, практике иллюстрирования книги, технике печатной графики (офорт, гравюра, литография, шелкография), искусству шрифта, основам визуальной коммуникации.
- осуществления практической подготовки обучающихся в рамках проведения учебной, производственной и научно-производственной практик в соответствии с программами практик в условиях выполнения обучающимися работ, связанных с будущей профессиональной деятельностью и направленных на формирование, закрепление, развитие практических навыков и компетенций по специальности 54.05.03 Графика (оформление печатной продукции)

Художественная мастерская оснащена мольбертами, подиумами, табуретками, софитами, современными настенными досками, гипсовыми слепками с античных образцов, анатомическими моделями, набором драпировок и реквизита.

Аудитория	Оснащение
Компьютерный класс	Мультимедийное оборудование, компьютерная техника с возможностью подключения к сети «Интернет» и обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду

Приложение

рабочей программы дисциплины «Основы векторной и растровой графики в дизайне»
наименование дисциплины

по направлению подготовки 54.05.03 Графика

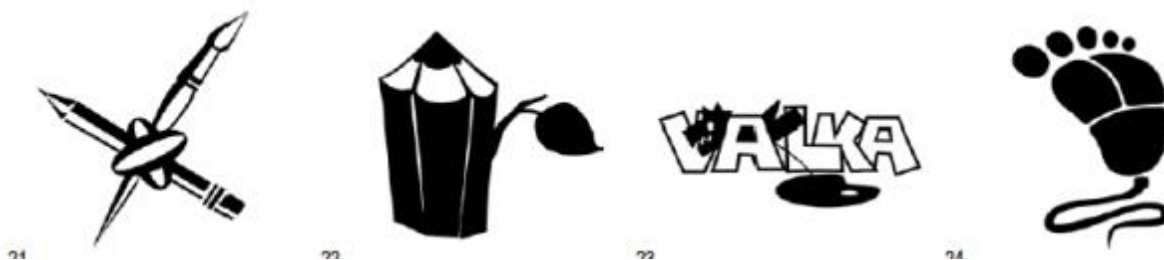
наименование ОП (профиля): Художник – график (Оформление печатной продукции)

5.2.3 Типовые практико-ориентированные задания (задачи, кейсы)

РАЗДЕЛ 1

К просмотру обучающийся должен представить 50% задания по выполнению авторского знака, отобразив основные визуальные характеристики.

1. Изучить специфику векторной графики;
2. Основные принципы построения векторного объекта;
3. Изучение интерфейса программы Adobe Illustrator;
4. Работа над эскизами и концепцией авторского знака;



Во время проведения просмотра обучающиеся представляют визуальные материалы, которые должны определить компетентность обучающегося в текущих решениях, принятых для выполнения творческого задания.

РАЗДЕЛ 2

К просмотру обучающийся должен представить 90% задания по выполнению векторного изображения авторского знака в Adobe Illustrator.

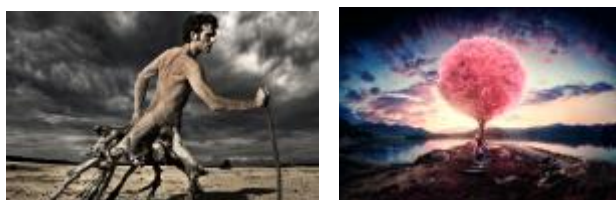


1. Отрисовка авторского знака;
2. Практическое выполнение авторского знака в программе Adobe Illustrator;

Во время проведения просмотра обучающиеся представляют визуальные материалы, которые должны определить компетентность обучающегося в текущих решениях, принятых для выполнения творческого задания.

РАЗДЕЛ 3

К просмотру обучающийся должен представить 50% задания по выполнению графической композиции в растровой графике в программе Photoshop.



1. Изучить основные цветовые модели.
2. Изучить возможности программы Photoshop и ее интерфейс.
3. Обработать цветные изображения.
4. Работа с выделенными областями.

5. Применить фильтры и эффекты.
6. Работа над фвтворской иллюстрацией. Возможности программы AdobePhotoShop в.
7. Современные способы обработки графического изображения.
8. Сканирование.
9. Трансформация фотоматериалов и уникальной графики в компьютерное изображение.
10. Насыщение цветом черно-белых изображений.
11. Изменение яркости и контрастности в исходных материалах.

Во время проведения просмотра обучающиеся представляют визуальные материалы, которые должны определить компетентность обучающегося в текущих решениях, принятых для выполнения творческого задания.

РАЗДЕЛ 4

К просмотру обучающийся должен представить 80% задания по выполнению графической композиции в растровой графике в программе PhotoShop



1. Описать проблему воплощения литературного образа в произведении изобразительного искусства.
2. Выполнение иллюстрации приемами коллажной композиции.
3. Совмещение разномасштабных изображений.
4. Организация цветового единства коллажной композиции.
5. Создание компьютерного изображения методом наложения различных по принципу создания исходных материалов.
6. Импортирование объектов уникальной графики в программу PhotoShop.
7. Слои и методы их использования в программе.

Во время проведения просмотра обучающиеся представляют визуальные материалы, которые должны определить компетентность обучающегося в текущих решениях, принятых для выполнения творческого задания.

РАЗДЕЛ 5

К просмотру студент должен представить 50% задания по выполнению абстрактной векторной иллюстрации.



1. Изучение текстовой и иллюстративной составляющей программы Adobellusrator.
2. Изучение возможностей программы при работа с текстами (стили и эффекты).
3. Работа со слоями.
4. Работа с цветом и заливками.
5. Создание модульной сетки, таблиц, диаграмм.
6. Создание сложных векторных объектов с использованием дополнительных эффектов. Создание фактур и текстур.
7. Наполнение смыслом дополнительных изображений средствами фактур и текстур.
8. Использование дополнительных эффектов в создании рекламной продукции

Во время проведения просмотра обучающиеся представляют визуальные материалы, которые должны определить компетентность обучающегося в текущих решениях, принятых для выполнения творческого задания.

РАЗДЕЛ 6

К просмотру студент должен представить 90% задания в векторной программе Adobellustrator абстрактную композицию, применяя освоенные инструменты и фильтры.



1. Разработка эскизов абстрактной композиции.
2. создание фактурных элементов в абстрактную композицию.
3. Оцифровка каллиграфии и внесение ее в контекст композиции.
4. Изучение возможностей программы Adobellusrator для создания иллюзии трехмерности.
5. маркировка объектов для насыщения их содержания.
6. Подготовка растровых изображений к различным видам использования.

Во время проведения просмотра обучающиеся представляют визуальные материалы, которые должны определить компетентность обучающегося в текущих решениях, принятых для выполнения творческого задания.

ПРАКТИЧЕСКИЕ ЗАДАНИЯ К ЗАЧЕТУ

3 семестр

Разработать авторский знак. Объяснить свой творческий замысел. Предоставить эскизы и выполнить чистовой вариант методом векторного построения в программе Adobellustrator.



Работа над заданием включает:

1. Изучение специфики векторной графики. Основные принципы построения векторного объекта
2. Изучение интерфейса программы Adobellustrator;
3. Работа над эскизами и концепцией авторского знака;
4. Отрисовка авторского знака;
5. Практическое выполнение авторского знака в программе Adobellustrator;

Творческое задание следует выполнить в полном объеме.

В работах должны быть отражено понимание основных принципов восприятия графического символа и креативность мышления. В работе следует организовать систему визуальной коммуникации на основе понятной символики, а также осуществить техническое исполнение знака в графической программе.

Выполненные работы выставляются на кафедральный обход, результат оценивается коллегиально преподавателями кафедры.

4 семестр

Выполнение графической композиции на заданную тему в программе растровой графики Adobe Photoshop.



Работа над заданием включает:

1. Изучение специфики растровой графики. Основные принципы работы с растровой картинкой, принципиальные отличия от растровой графики.
2. Изучение интерфейса программы Adobe Photoshop
3. Изучение работы с цветом, слоями, маской и эффектами.
4. Подбор иллюстративного материала на заданную тему.
5. Эскизы композиционного решения.
6. Выполнение композиции в программе Adobe Photoshop
7. Пробные распечатки и внесение коррекции в изображения

Творческое задание следует выполнить в полном объеме.

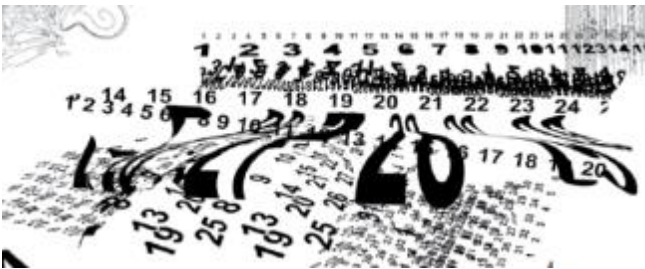
В работе должно быть отражено понимание основных принципов композиционного построения. Студентам необходимо показать умение работать с иллюстративным материалом: подбор, обработка, коллажирование. Также необходимо показать знание программы растровой графики.

Выполненные работы выставляются на кафедральный обход, результат оценивается коллегиально преподавателями кафедры.

ПРАКТИЧЕСКИЕ ЗАДАНИЯ К ЗАЧЕТУ С ОЦЕНКОЙ

5 семестр

Выполнить в векторной программе Adobe Illustrator абстрактную композицию, применяя освоенные инструменты и фильтры. Нарисовать, обработать каллиграфию и включить ее в композиционное решение. Подготовить изображение к печати



Работа над заданием включает:

1. Просмотр аналогов;
2. Изучение возможностей программы Adobe Illustrator;
3. Работа над эскизами и концепцией абстрактной шрифтовой композиции на заданные темы;
4. Выполнение компьютерная абстрактной композиции с использованием фильтров и эффектов программы Adobe Illustrator;
5. Выполнение оригинал-макета. Подготовка к печати.

Творческое задание следует выполнить в полном объеме.

В работах должны быть отражено понимание основных принципов композиционного построения и креативность мышления. Задание развивает абстрактное мышление и помогает понять основные принципы работы с шрифтом в программе Adobe Illustrator, изучить методы трансформации, фильтры и эффекты.

Выполненные работы выставляются на кафедральный обход, результат оценивается коллегиально преподавателями кафедры.