

# ТЕМЫ И ЗАДАНИЯ ДЛЯ ПОДГОТОВКИ ПРАКТИЧЕСКИХ ЗАНЯТИЙ

## РАЗДЕЛ I. ВЕКТОРНЫЙ ГРАФИЧЕСКИЙ РЕДАКТОР (I СЕМЕСТР)

### **Тема №1. Знакомство с рабочей средой. Выделение и выравнивание. Создание и редактирование фигур.**

1. Обзор рабочей среды
2. Изменение режима просмотра иллюстрации
3. Навигация по нескольким монтажным областям
4. Использование палитры Navigator
5. Поиск ресурсов при работе с векторным редактором.
6. Выделение объектов
7. Выравнивание объектов
8. Управление группами объектов
9. Упорядочивание объектов
10. Скрытие объектов
11. Применение методов выделения
12. Создание нового документа
13. Работа с базовыми фигурами
14. Комбинирование и редактирование фигур
15. Трассировка изображений для создания фигур

### **Практическое занятие №1**

#### **Создание эскиза пейзажа**

#### **с использованием геометрических примитивов в виде силуэта**

*Термины:* векторное изображение, растровое изображение, пиксель, кривые Безье, слой, разрешение, векторный редактор Adobe Illustrator, растровый редактор Adobe Photoshop, векторный редактор CorelDRAW.

*Выполнить:*

1. Изучить литературу по пройденной теме.
2. Создать эскиз пейзажа с использованием геометрических примитивов в виде силуэта.
3. Используя инструментарий программы выполнить по эскизу данное задание в векторном редакторе.

*Литература:* [1— С. 64-165; 2— С. 58-166; 3— С.28-40; 83-85; 4— С. 26-46]

### **Практическое занятие №2**

#### **Создание эскиза пейзажа с применением воздушной перспективы и использования геометрических примитивов с применением оттенков серого**

*Термины:* выбивка (knockout), вырезка (slice), групповой объект, заливка, комбинированный объект, обводка, поле обрезки, рабочее пространство (working space), равномерная заливка, расширение оболочки, трансформационные маркеры, цветовая модель.

*Выполнить:*

1. Изучить литературу по пройденной теме.
2. Создать эскиз пейзажа с применением воздушной перспективы и использования геометрических примитивов с применением оттенков серого.

3. Используя инструментарий программы выполнить по эскизу данное задание в векторном редакторе.

*Литература:* [1— С. 64-165; 2— С. 58-166; 3— С.28-40; 83-85; 4— С. 26-46]

### **Практическое занятие №3**

#### **Создание эскиза пейзажа с применением геометрической перспективы и использованием геометрических примитивов в виде силуэта с введением объекта (автомобиля)**

*Термины:* векторное изображение, векторный контур, градиентная заливка, заливка по сетке, изобразительный эффект, комплексное изображение, инструмент Pencil, инструмент Pen, растривание, слой, текстура.

*Выполнить:*

1. Изучить литературу по пройденной теме.
2. Создать эскиз пейзажа с использованием геометрических примитивов в виде силуэта и введением объекта (автомобиля).
3. Используя инструментарий программы выполнить по эскизу данное задание в векторном редакторе.

*Литература:* [1— С. 64-165; 2— С. 58-166; 3— С.28-40; 83-85; 4— С. 26-46]

### **Практическое занятие №4**

#### **Создание эскиза пейзажа с использованием геометрических примитивов в виде силуэта и введением объекта (автомобиля)**

*Термины:* выключка, свойства текста, инструмент Blend, импорт текстовых файлов, текста вдоль контура, текст фигурный, глифы, кегль, кернинг, направляющая.

*Выполнить:*

1. Изучить литературу по пройденной теме.
2. Создать эскиз пейзажа с использованием геометрических примитивов в виде силуэта и введением объекта (автомобиля)
3. Используя инструментарий программы выполнить по эскизу данное задание в векторном редакторе.

*Литература:* [1— С. 64-165; 2— С. 58-166; 3— С.28-40; 83-85; 4— С. 26-46]

### **Практическое занятие №5**

#### **Создание эскиза пейзажа с применением воздушной перспективы и использования геометрических примитивов с применением оттенков серого и введением объекта (автомобиля)**

*Термины:* графический стиль, профиль кисти, растровое изображение, символ, слой оформления, инструментом Blob Brush.

*Выполнить:*

1. Изучить литературу по пройденной теме.
2. Создать эскиз пейзажа с применением воздушной перспективы и использования геометрических примитивов с применением оттенков серого и введением объекта (автомобиля).

3. Используя инструментарий программы выполнить по эскизу данное задание в векторном редакторе.

*Литература:* [1— С. 168-284; 2— С. 170-286; 3— С.250-281; 434-447; 4— С. 240-267; 414-426]

### **Практическое занятие №6**

**Создание эскиза пейзажа с применением геометрической перспективы и использования геометрических примитивов с применением оттенков серого и введением объекта (автомобиля)**

*Термины:* инструмент Lasso, контур, путь, встроенное изображение, помещенное изображение, растровое изображение, палитра Stroke, образец цвета, инструмент Brush, расширение контура, палитра Pathfinder.

*Выполнить:*

4. Изучить литературу по пройденной теме.
5. Создать эскиз пейзажа с применением геометрической перспективы и использования геометрических примитивов с применением оттенков серого и введением объекта (автомобиля).
6. Используя инструментарий программы выполнить по эскизу данное задание в векторном редакторе.

*Литература:* [1— С. 168-284; 2— С. 170-286; 3— С.250-281; 434-447; 4— С. 240-267; 414-426]

**Тема №2. Трансформирование объектов. Рисование с помощью инструментов Pen и Pencil. Работа с текстом. Цвет и работа с ним в программе.**

1. Управление монтажными областями
2. Трансформирование объектов
3. Точное позиционирование объектов
4. Создание прямых линий
5. Создание криволинейных контуров
6. Рисование кривых
7. Редактирование кривых
8. Рисование с помощью инструмента Pencil
9. Представление о цвете
10. Создание цвета
11. Работа с быстрой заливкой.

### **Практическое занятие №1**

**Создание эскиза лесного пейзажа с применением воздушной перспективы и возможным наличием геометрической перспективы с использованием цвета и применением различных инструментов, кистей и эффектов векторной программы**

*Термины:* инструмент Pen, инструмент частичного выделения, редактирование узлов, меню эффектов, символ, слои оформления, инструментом Blob Brush, текстовая дорожка, текстовая оборка, текстовый блок, текстовый стиль, трекинг, шрифт,.

*Выполнить:*

1. Изучить литературу по пройденной теме.
2. Создать эскиз лесного пейзажа с применением воздушной перспективы и возможным наличием геометрической перспективы с использованием цвета и применением различных инструментов, кистей и эффектов векторной программы.
3. Используя инструментарий программы выполнить по эскизу данное задание в векторном редакторе.

*Литература:* [1— С. 168-284; 2 — С. 170-286; 3 — С.250-281; 434-447; 4 — С. 240-267; 414-426]

**Практическое занятие №2**  
**Создание эскиза городского пейзажа**  
**с применением воздушной перспективы и геометрической перспективы с**  
**использованием цвета и применением различных инструментов, кистей и эффектов**  
**векторной программы**

*Термины:* маска непрозрачности (opacity mask), обрезная маска (clipping mask), опорная точка, функция Expand Appearance, палитра редактирования эффектов Appearance, растровый эффект.

*Выполнить:*

1. Изучить литературу по пройденной теме.
2. Создать эскиз городского пейзажа с применением воздушной перспективы и геометрической перспективы с использованием цвета и применением различных инструментов, кистей и эффектов векторной программы.
3. Используя инструментарий программы выполнить по эскизу данное задание в векторном редакторе.

*Литература:* [1— С. 288-418; 2 — С. 290-422; 3 — С.106-140; 222-246; 4 — С. 110-143; 218-237]

**Практическое занятие №3**  
**Создание эскиза горного пейзажа**  
**с применением воздушной перспективы и возможным наличием геометрической**  
**перспективы с использованием цвета и применением различных инструментов, кистей**  
**и эффектов векторной программы**

*Термины:* меню просмотра, палитра Layers, палитра Navigator, инструмент Selection, цветоделение, ризография, препресс, постпресс, векторный эффект.

*Выполнить:*

1. Изучить литературу по пройденной теме.
2. Создать эскиз горного пейзажа с применением воздушной перспективы и возможным наличием геометрической перспективы с использованием цвета и применением различных инструментов, кистей и эффектов векторной программы.
3. Используя инструментарий программы выполнить по эскизу данное задание в векторном редакторе.

*Литература:* [1— С. 288-418; 2 — С. 290-422; 3 — С.106-140; 222-246; 4 — С. 110-143; 218-237]

**РАЗДЕЛ II. СОЗДАНИЕ СЦЕН ОКРУЖАЮЩЕЙ СРЕДЫ ПРИ ПОМОЩИ  
ВЕКТОРНОГО РЕДАКТОРА  
(II СЕМЕСТР)**

**Тема №3. Работа со слоями. Создание переходов между цветами и фигурами**

1. Работа с текстом
2. Форматирование текста
3. Создание и использование стилей текста
4. Создание слоев
5. Закрепление слоев
6. Просмотр слоев
7. Вставка слоев
8. Создание обтравочных масок
9. Объединение слоев
10. Поиск слоев
11. Применение к слоям атрибутов оформления
12. Работа с градиентами

**Практическое занятие №1**

**Создание эскиза комнаты в 3/4 с освещением от камина, с наличием интерьера и присутствия в данной локации персонажей в виде пожилого человека и животных**

*Термины:* каллиграфическая кисть, щетинная кисть, узорчатая кисть, объектная кисть, функция Expand, палитра Align, палитра Transform.

*Выполнить:*

1. Изучить литературу по пройденной теме.
2. Создать эскиз комнаты в 3/4 с освещением от камина, с наличием интерьера и присутствия в данной локации персонажей в виде пожилого человека и животных.
3. Используя инструментарий программы выполнить по эскизу данное задание в векторном редакторе.

*Литература:* [1— С. 288-418; 2— С. 290-422; 3— С.106-140; 222-246; 4— С. 110-143; 218-237]

**Практическое занятие №2**

**Создание эскиза комнаты-кухни в 3/4 с освещением от люстры, с наличием интерьера и присутствия в данной локации персонажей в виде семьи из двух родителей и трех детей разного пола и возраста сидящих за столом**

*Термины:* инструмент Selection Rectangle, инструмент Magic Wand, инструмент Lasso, инструмент Rotate, инструмент Scale, инструмент Warp.

*Выполнить:*

1. Изучить литературу по пройденной теме.
2. Создать эскиз комнаты-кухни в 3/4 с освещением от люстры, с наличием интерьера и присутствия в данной локации персонажей в виде семьи из двух родителей и трех детей разного пола и возраста сидящих за столом.
3. Используя инструментарий программы выполнить по эскизу данное задание в векторном редакторе.

*Литература:* [1— С. 422-583; 2— С. 426-553; 3— С. 352-370; 374-405; 4— С. 334-352; 356-386]

#### **Тема №4. Работа с кистями. Применение эффектов. Работа с символами**

1. Работа с кистями
2. Использование каллиграфических кистей
3. Использование объектных кистей
4. Использование кистей из щетины
5. Использование узорчатых кистей
6. Изменение атрибутов цвета кистей
7. Работа с инструментом Blob Brush

#### **Практическое занятие №1**

##### **Создание эскиза пейзажа с рыбаком в лодке на озере и лесным массивом на его берегах**

*Термины:* объект перехода, рабочий лист (artboard), гарнитура шрифта, изменяемые кривые, заливка, сплайн, точка координат, палитра Appearance, инструмент Free Transform, инструмент Symbol Sprayer.

*Выполнить:*

1. Изучить литературу по пройденной теме.
2. Создать эскиз пейзажа с рыбаком в лодке на озере и лесным массивом на его берегах.
3. Используя инструментарий программы выполнить по эскизу данное задание в векторном редакторе.

*Литература:* [1— С. 422-583; 2— С. 426-553; 3— С. 352-370; 374-405; 4— С. 334-352; 356-386]

#### **Практическое занятие №2**

##### **Создание эскиза ночной улицы середины-конца XIX века освещенной фонарями**

*Термины:* инструмент Blend, инструмент Mesh, инструмент Gradient, инструмент Eraser, инструмент Gradient, палитра Transparency, палитра Stroke, палитра Swatches, палитра Symbols, палитра Links, палитра Actions.

*Выполнить:*

1. Изучить литературу по пройденной теме.
2. Создать эскиз ночной улицы середины-конца XIX века освещенной фонарями.
3. Используя инструментарий программы выполнить по эскизу данное задание в векторном редакторе.

*Литература:* [1— С. 422-583; 2— С. 426-553; 3— С. 352-370; 374-405; 4— С. 334-352; 356-386]

#### **Практическое занятие №3**

##### **Создание эскиза летней многолюдной улицы с перекрестком и остановкой городского транспорта**

*Термины:* меню Edit, палитра Object, палитра Window, инструмент Crop Area, палитра Control, смещение объектов, комбинированный объект, скрыть выделенные объекты,

заблокировать выделенные объекты, запаковать содержимое файла, упростить кисти, упростить эффект, расширить контур.

*Выполнить:*

1. Изучить литературу по пройденной теме.
2. Создать эскиз летней многолюдной улицы с перекрестком и остановкой городского транспорта.
3. Используя инструментарий программы выполнить по эскизу данное задание в векторном редакторе.

*Литература:* [[1](#) — С. 422-583; [2](#) — С. 426-553; [3](#) — С. 352-370; 374-405; [4](#) — С. 334-352; 356-386]