

## ТЕМЫ И ЗАДАНИЯ ДЛЯ ПОДГОТОВКИ ПРАКТИЧЕСКИХ ЗАНЯТИЙ

### РАЗДЕЛ VII. СОЗДАНИЕ МАКЕТА ИНТЕРАКТИВНОГО ПОРТФОЛИО (VII СЕМЕСТР)

#### **Тема №1. Типы презентаций**

1. Линейные презентации.
2. Нелинейные презентации.
3. Циклические презентации.
4. Смешанные презентации.

#### **Практическое занятие №1**

##### **Создание структуры электронного интерактивного авторского портфолио**

*Термины:* портфолио, презентация, растровое CGM, GIF, JPEG, изображение, векторное изображение, пиксель, разрешение, растровый редактор, Adobe Photoshop, AdobeInDesign, Adobe Illustrator, формат, модуль, модульная сетка, презентация, портфолио.

*Выполнить:*

1. Собрать и проанализировать аналоги электронных портфолио в сети Интернет.
2. На базе анализа аналогов создать общую концепцию авторского портфолио.
3. Создать на базе анализа аналогов структуру авторского портфолио.
4. Выполнить модульное построение страницы портфолио.

*Литература:* [1— С. 14-17; 2— С. 10-23; 3— С.7-8; 83-85; 4— С. 80-96]

#### **Тема №2. Работа с интерактивными документами**

1. Создание нового интерактивного документа.
2. Использование палитры Buttons and Forms.
3. Создание интерактивных закладок и текстовых ссылок.
4. Создание интерактивных гиперссылок.
5. Использование палитры Hyperlinks.

#### **Практическое занятие №1** **Создание безусловных переходов**

*Термины:* вёрстка, информационная навигация, компьютерная графика, контекст, контент, линейность устройства, система вёрстки, мультимедиа, интерактивность, ссылка, кнопка, интерактивный переход, фрейм, палитра Buttons and Forms, палитра Hyperlinks, гиперссылка, анимация, полоса, тайминг.

*Выполнить:*

1. Создать две страницы, которые визуально отличаются.
2. На первой странице построить кнопку.
3. Назначить функцию одному из состояний кнопки.
4. Протестировать действие функции перехода между страницами с помощью кнопки.

*Литература:* [1— С. 14-17; 2— С. 10-23; 3— С.7-8; 83-85; 4— С. 80-96]

#### **Тема №3. Создание кнопок для системы постраничной навигации**

1. Манипулирование объектами (окно Transformation)

2. Блокировка объектов
3. Порядок перекрывания объектов

### **Практическое занятие №1** **Создание статичной и анимированной кнопки**

*Термины:* ССІТТ, BMP, RGB, гамма коррекция, интерфейс, кегль, классификатор, файл, физическая модель объекта, шкала цветового охвата, интерактивность, компьютерная анимация, уровень интерактивности, формат файла.

*Выполнить:*

1. Создать активный элемент - кнопку.
2. Создать визуальное подтверждение состояния кнопки, зависит от действий пользователя.
3. Создать кнопку, в которой активная зона не совпадает с графическим элементом.
4. Проанализировать созданные кнопки, в контексте метафоры инструмента управления..

*Литература:* [1—С. 14-17; 2—С. 10-23; 3—С.7-8; 83-85; 4—С. 80-96]

### **Практическое занятие №2** **Создание макетов навигационного меню**

*Термины:* навигация, меню, функция перехода, мастер страниц, палитра Pages, помещенная графика, встроенная графика, палитра Links, палитра Layers, перемещение объектов, масштабирование объектов, копирование, дублирование объектов, инструменты ряда графических примитивов.

*Выполнить:*

1. Построить макеты действующих навигационных меню:
  - горизонтальное - стиль «гиперссылки»
  - горизонтальное - стиль «кнопка»
  - вертикальное - стиль «гиперссылки»
  - вертикальное - стиль «кнопка»
  - «карта ссылок».
2. Протестировать действие функции перехода между страницами

*Литература:* [1—С. 14-17; 2—С. 10-23; 3—С.7-8; 83-85; 4—С. 80-96]

### **Практическое занятие №3** **Создание нескольких действующих по линейной и нелинейной схеме построения мультимедиа-проектов**

*Термины:* EPS, Flash Video, разрешающая способность, ICC, Intelligent Driver, JFIF, пункт, графический планшет, интерполяция, гипер среда, навигация. образование безусловных переходов, линейная схема, нелинейная схема, мультимедиа, векторизация, визуализация, макетирование, макет, контекст.

*Выполнить:*

1. Проанализировать линейную схему построения ресурсов.
2. Проанализировать нелинейную схему построения ресурсов.
3. Создать необходимое количество визуально отличных узлов (страниц).

4. Проанализировать связи между узлами проекта и добавить в узловые блоки-схемы необходимые активные элементы (кнопки).
5. Собрать макет действует.
6. Протестировать макет.

*Литература:* [1—С. 14-17; 2—С. 10-23; 3—С.7-8; 83-85; 4—С. 80-96]

#### **Практическое занятие №4**

##### **Создание действующего макета состоящего из нескольких страниц по иерархической и смешанной схеме построения мультимедиа-проектов**

*Термины:* иерархическая схема, смешанная схема, отображение, цветовое решение, палитра Color, инструмент Rep.

*Выполнить:*

1. Проанализировать иерархическую схему построения ресурсов.
2. Проанализировать смешанную схему построения ресурсов.
3. Создать необходимое количество визуально отличных узлов (страниц).
4. Проанализировать связи между узлами проекта и добавить в узловые блоки-схемы необходимые активные элементы (кнопки).
5. Собрать макет действует.
6. Протестировать макет.

*Литература:* [1—С. 14-17; 2—С. 10-23; 3—С.7-8; 83-85; 4—С. 80-96]

#### **Практическое занятие №5**

##### **Добавление статического текста**

*Термины:* палитра Character, палитра Paragraf, стиль текстового решения, форматирование, кегль, абзац, интерлиньяж, абзацная отбивка, трекинг, кернинг, букваца, глиф, колонцифра, сериф, начертание, гарнитура, меню Type, автопереносы, маркер ввода и вывода текста, перевести текст в кривые, язык переносов, базовая линия, инструмент вода текста, текст по пути, текст в области, выключка.

*Выполнить:*

1. Внести в проект элемент - текстовое поле.
2. Выставить необходимые параметры.
3. Внести в проект элемент управления - изменения текста.
4. Связать между элемент управления с текстовым полем.
5. Протестировать макет.

*Литература:* [1—С. 14-17; 2—С. 10-23; 3—С.7-8; 83-85; 4—С. 80-96]

#### **Практическое занятие №6**

##### **Добавление динамического текста как внешней переменной**

*Термины:* функция Find Font, функция Change Case, функция Story, наклон текста, фрейм текстовый, библиографический список, буклет, врезка, колонтитул, закладка, компиляция, сноска, инструмент частичного выделения, текстовый фрейм.

*Выполнить:*

1. Внести в проект элемент - текстовое поле.
2. Выставить необходимые параметры.

3. Внести в проект элемент управления - кнопка-текст.
4. Вставить в текстовое поле отрывок текста и анимировать его.
5. Связать между элемент управления с текстовым полем.
6. Протестировать макет.

*Литература:* [1—С. 14-17; 2—С. 10-23; 3—С.7-8; 83-85; 4—С. 80-96]

#### **Тема №4. Функции создания Multi-state Object**

1. Палитра Multi-state Object.
2. Создание галереи изображений с помощью Multi-state Object.
3. Использование палитры Object State.

##### **Практическое занятие №1**

##### **Добавление статической пиксельной графики как внешней переменной**

*Термины:* текстура, фильтрация, цветовое пространство, анкор, веб-стандарт, верстка, внешняя ссылка, внутренняя ссылка, взаимная ссылка, гипертекст, домашняя страница, исходящая ссылка, оптимизация, поисковый запрос, текстовый редактор, тег, типографика, электронная почта, юзабилити.

*Выполнить:*

1. Создать проект
2. Построить элемент управления.
3. Создать внешнюю структуру проекта.
4. Написать функцию, загружает изображения.
5. Связать функцию с элементом управления.
6. Протестировать макет.

*Литература:* [1—С. 14-17; 2—С. 10-23; 3—С.7-8; 83-85; 4—С. 80-96]

##### **Практическое занятие №2**

##### **Добавление динамической пиксельной графики как внешней переменной**

*Термины:* альфа-канал, кривая Безье, оптимизация графики, 2d-презентация, динамика изображения, переменная составляющая, постоянная составляющая, фрактальная графика, трёхмерная графика, рендеринг, двумерная анимация, моделирование, скетч, заливка.

*Выполнить:*

1. Создать проект.
2. Построить элемент управления, загружает изображения.
3. Написать функцию, загружает изображения.
4. Связать функцию с элементом управления.
5. Создать элементы, управляющие воспроизведением динамического изображения
6. Протестировать макет.

*Литература:* [1—С. 14-17; 2—С. 10-23; 3—С.7-8; 83-85; 4—С. 80-96]

##### **Практическое занятие №3**

##### **Создание и динамическое изменение сложных модулей мультимедиа-проекта**

*Термины:* секция, вкладка, меню Edit, меню Layout, мультимедийный файл, аудиофайл, видеофайл, Цифровые аудиоформаты, компрессия, инструмент создания графических фреймов, меню Object, меню View, контрольная панель, рабочая область, область страницы.

*Выполнить:*

1. Разработать схематическое решение модульного проекта.
2. Создать базовый проект.
3. Создать модули загружаются.
4. Создать навигационное меню базового проекта.
5. Написать функции, загружают модули.
6. Связать функции загрузки с элементами навигационного меню.
7. Протестировать макет.

*Литература:* [1— С. 14-17; 2— С. 10-23; 3— С.7-8; 83-85; 4— С. 80-96]

#### **Практическое занятие №4** **Создание действующей модели личного портфолио** **по выбранной схеме**

*Термины:* добавление страниц, удаление страниц, переименование страниц, толщина и расположение обводки, сплошные заливки, градиентные заливки, прозрачность заливки, коррекция цвета, маски, команда Place, команда Export, основной и фоновый цвет, полосы прокрутки, окна диалога, интерполяция, обрезание изображения, выделение областей изображения, масштабирование выделенной области, поворот.

*Выполнить:*

1. Проанализировать схемы построения ресурсов.
2. Разработать схему портфолио, содержащее все необходимые узлы.
3. Создать проект, содержащий необходимое количество узлов (страниц).
4. Расставить маркеры.
5. Проанализировать связи между узлами проекта и добавить в узловых блоки схемы необходимы активные элементы (кнопки).
6. Написать необходимые функции, и закрепить их за соответствующими кнопками.
7. Собрать действующий макет.
8. Протестировать макет.

*Литература:* [1— С. 14-17; 2— С. 10-23; 3— С.7-8; 83-85; 4— С. 80-96]

### РАЗДЕЛ VIII. ИСКУССТВО ПЛАКАТА (VIII СЕМЕСТР)

#### **Тема №5. Плакат и его роль в искусстве.**

1. Плакат и его роль в искусстве.
2. История плаката.
3. Виды плакатов.
4. Целостность восприятия плаката..

#### **Практическое занятие №1**

## **Создание эскизов афиши к презентации анимационного ролика на тему, выбранную студентом**

*Термины:* брэнд, доджер, креатив, синкел, слоган, тизер, целевая аудитория, постер, плакат, афиша, коллаж, коммуникация, знаковая система, золотое сечение, ассоциативный ряд, шрифтовое решение, линия Хогарта, ряд Фибоначчи, оптическая середина.

*Выполнить:*

1. Создать файл заданного формата с необходимыми параметрами для печати.
2. Создать общую концепцию премьерной афиши к презентации анимационного ролика на тему, выбранную студентом.
3. Создать эскиз композиционного решения премьерной афиши.
4. Разверстать тексты, используемые в оформлении премьерной афиши.
1. Найти соответствующее созданной концепции цветовое решение премьерной афиши.

*Литература:* [[1](#)— С. 49-78; [2](#)— С. 8-43; [3](#)— С.23-53; [4](#)— С. 17-36]

### **Тема №6. Приемы и правила создания плаката и афиши.**

1. Приемы и правила создания плаката и афиши.
2. Организация внимания зрителя.
3. Законы композиции в плакате.
4. Симметричные композиции.
5. Композиционный центр.
6. Зрительные оси равновесия в асимметричной композиции.
7. Золотое сечение.
8. Ритм и цвет в плакате.

### **Практическое занятие №1**

#### **Создание эскиза первой экспозиционной афиши из серии для анимационного ролика на тему, выбранную студентом**

*Термины:* семантика, плакат, литография, хромолитография, визуальных образов, виды плакатов, фотоплакат, целостность восприятия, общие закономерности, фазы восприятия предмета, селективность, принципы гештальта, процесс переключения внимания, процесс сосредоточения внимания, процесс распределения внимания.

*Выполнить:*

1. Создать файл заданного формата с необходимыми параметрами для печати.
2. Создать общую концепцию первой экспозиционной афиши из серии для анимационного ролика на тему, выбранную студентом.
3. Создать эскиз композиционного решения первой экспозиционной афиши.
4. Разверстать тексты, используемые в оформлении первой экспозиционной афиши.
5. Найти соответствующее созданной концепции цветовое решение первой экспозиционной афиши.

*Литература:* [[1](#)— С. 79-132; [2](#)— С. 49-64; [3](#)— С.54-92; [4](#)— С. 37-66]

### **Практическое занятие №2**

## **Создание эскиза второй экспозиционной афиши из серии для анимационного ролика на тему, выбранную студентом**

*Термины:* тип диагонали, закон единства, закон соподчинения, закон равновесия, закон видоизменения, закон соразмерения, функциональность, асимметричная композиция, асимметрия, тектоника сдвига.

*Выполнить:*

1. Создать файл заданного формата с необходимыми параметрами для печати.
2. Создать общую концепцию второй экспозиционной афиши из серии для анимационного ролика на тему, выбранную студентом.
3. Создать эскиз композиционного решения второй экспозиционной афиши.
4. Разверстать тексты, используемые в оформлении второй экспозиционной афиши.
5. Найти соответствующее созданной концепции цветовое решение второй экспозиционной афиши.

*Литература:* [1— С. 137-161; 2— С. 66-74; 3— С.93-152; 4— С. 67-113]

### **Практическое занятие №3**

## **Создание эскиза третьей экспозиционной афиши из серии для анимационного ролика на тему, выбранную студентом**

*Термины:* принцип пластичности, принцип тональности, пластичность, тональность, принцип ритмичности, принцип пропорциональности, художественный образ, светлота, ритмичность, яркость, колорит, светлота.

*Выполнить:*

1. Создать файл заданного формата с необходимыми параметрами для печати.
2. Создать общую концепцию третьей экспозиционной афиши из серии для анимационного ролика на тему, выбранную студентом.
3. Создать эскиз композиционного решения третьей экспозиционной афиши.
4. Разверстать тексты, используемые в оформлении третьей экспозиционной афиши.
5. Найти соответствующее созданной концепции цветовое решение третьей экспозиционной афиши.

*Литература:* [1— С. 162-198; 2— С. 75-92; 3— С.214-285; 4— С. 114-137]