

**МИНИСТЕРСТВО КУЛЬТУРЫ, СПОРТА И МОЛОДЕЖИ
ЛУГАНСКОЙ НАРОДНОЙ РЕСПУБЛИКИ**
**ГОУК ЛНР «ЛУГАНСКАЯ ГОСУДАРСТВЕННАЯ АКАДЕМИЯ
КУЛЬТУРЫ И ИСКУССТВ ИМЕНИ М. МАТУСОВСКОГО»**

Кафедра художественной анимации

УТВЕРЖДАЮ

Проректор по учебной работе

 И.А.Федоричева

29.08. 2019 г.

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ
СПЕЦИАЛЬНАЯ ГРАФИКА**

Уровень основной образовательной программы – бакалавриат

Направление подготовки – 50.03.02 Изящные искусства (Художественная анимация)


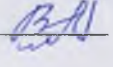
Статус дисциплины – вариативная

Учебный план 2018 года


Описание учебной дисциплины по формам обучения


Курс	Семестр	Очная							Заочная								
		Всего час. / зач. единиц	Всего аудиторных час.	Лекции, часов	Практ.(семинарские) занятия, час.	Самост. работа, час..	Индивидуальные задания	Форма контроля	Курс	Семестр	Всего час. / зач. единиц	Всего аудиторных час.	Лекции, часов	Практ.(семинарские) занятия, час.	Самост. работа, час..	Контрольная работа	Форма контроля
1	1.2	105/ 3	70	17	53	35	-	-	1	1.2	107	22	9	13	85	-	-
2	3.4	113/ 3	70	3	69	41	-	Экзамен (4)	2	3.4	109	24	8	16	85	+	Экзамен (4)
3	5.6	172/ 4	106	16	90	66	-	Экзамен (6),	3	5.6	160	24	8	16	136	+	Экзамен (6),
4	7.8	117/ 3	78	18	60	39	-	Диф.зачет (8)	4	7.8	118/3	18	6	12	100	+	Диф.зачет (8)
Всего		432/ 12	275	42	233	157	-		Всего		432/ 12	64	22	42	368		

Рабочая программа составлена на основании учебного плана с учетом требований ООП и ГОС ВО, утвержденного Министерством образования и науки Луганской Народной Республики.

Программу разработали  С. В. Вейда, старший преподаватель кафедры графического дизайна;  В. И. Гашина, преподаватель кафедры художественной анимации.

Рассмотрено на заседании кафедры художественной анимации (ГОУК ЛНР «ЛГАКИ имени М.Матусовского)

Протокол № 1 от 28.08 2019 г. Зав. кафедрой  Н. Г. Феденко

Согласовано: Декан факультета изобразительного и декоративно-прикладного искусства  Н. Г. Феденко _____ 2019г.

1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Дисциплина «Специальная графика» является вариативной частью профессионального блока дисциплин ООП ГОС ВО (уровень бакалавриата) и адресована студентам 4 курса (VII-VIII семестры) направления подготовки 50.03.02 Изящные искусства, специализации Художественная анимация ГОУК ЛНР «Луганская государственная академия культуры и искусств имени М.Матусовского». Дисциплина реализуется кафедрой художественной анимации.

Содержание дисциплины:

- рассматривается интерфейс векторного редактора, его основные функции, инструментарий; палитры; диалоговые окна. Также создается ряд макетов, в процессе создания которых, студенты приобретают профессиональные навыки работы в программе
- возможности прикладных графических программ векторных и растровых, взаимодействие между ними (программами) и трансформация художественного образа от авторского эскиза до оригинал-макета, что является последним связующим звеном между художником и производством.

Преподавание дисциплины предусматривает следующие формы организации учебного процесса: лекции, практические занятия, самостоятельная работа студентов и консультации.

Программой дисциплины предусмотрены следующие виды контроля: текущий контроль успеваемости в форме:

- устная (устный опрос, защита графических работ, просмотр на мониторе выполненных заданий в графических редакторах и т. п.);
- письменная либо интерактивная (электронное тестирование).

Итоговый контроль в форме дифференцированного зачета.

Программой предусмотрено изучение дисциплины «Специальная графика» с 1-го по 8-й семестр в объеме 12 з. е., 432 часа. Программой дисциплины предусмотрены лекционные занятия – 42 часа для очной формы обучения и 33 часов для заочной формы обучения, практические занятия - 233 часов для очной формы обучения и 61 часов для заочной формы обучения, самостоятельная работа - 157 часов для очной формы обучения и 518 часов для заочной формы обучения.

2. ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ ИЗУЧЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Цель изучения учебной дисциплины «Специальная графика» - сориентировать студентов в разнообразии прикладного программного обеспечения относительно прорабатывания графической и текстовой информации, подобрать программное обеспечение для решения конкретных задач с учетом того, какая информация подлежит обработке; изучить основные правила и приемы верстки, возможности текстовых редакторов в области издательских процессов в объеме, необходимом для верстки публикаций, стили (их назначение и использование); овладеть полиграфическими терминами.

Задачи дисциплины:

- владение информационными технологиями, различных видов изобразительных искусств и проектной графики;
- владение современными информационными технологиями для создания графических образов;
- формирование представления о роли художника как коммуникатора в современном обществе;
- усвоение практических навыков работы с определенным кругом прикладных графических программ;

- развитие практических навыков анализа выполняемого проекта, и выбора технологий, программных продуктов, средств, обеспечивающих выполнение проекта в полном объеме.

3. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ООП

Дисциплина «Специальная графика» относится к вариативной части профессионального блока дисциплин. Данному курсу должно сопутствовать изучение дисциплин: «Академический рисунок», «Академическая живопись», «Практическая анимация», «Компьютерная графика», «История анимации», «Общий курс композиции», которые логически, содержательно и методически связаны с дисциплиной.

В программе учтены межпредметные связи с другими учебными дисциплинами.

4. ТРЕБОВАНИЯ К РЕЗУЛЬТАТАМ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Изучение дисциплины направлено на формирование следующих компетенций в соответствии с ГОС ВО направления 50.03.02 Изящные искусства

Общекультурные компетенции (ОК):

№ компетенции	Содержание компетенции
ОК-2	способностью анализировать основные этапы и закономерности исторического развития общества для формирования гражданской позиции

Общепрофессиональные компетенции (ОПК):

№ компетенции	Содержание компетенции
ОПК - 8	психологические и социально-психологические составляющие функционирования культуры и искусства, особенности работы искусствоведа-исследователя, творца (исполнителя) произведений искусства в данном аспекте

Профессиональные компетенции (ПК):

№ компетенции	Содержание компетенции
ПК-1	способностью к пониманию и постановке профессиональных задач в области научно-исследовательской и творческой деятельности по направленности (профилю) образования

В результате изучения учебной дисциплины студент должен **знать:**

- области использования компьютерной графики;
- основные изобразительные и функциональные возможности и особенности определенного ряда графических редакторов;
- теоретические основы строения цифровых изображений;
- теоретические основы композиции, закономерности построения художественной формы и особенности её восприятия;
- методы и средства доредакционной подготовки компьютерных изображений;
- особенности графики и макетирования на разных стадиях проектирования;

В результате изучения учебной дисциплины студент должен владеть **навыками:**

- навыками и методами работы с рядом графических редакторов;
- анализировать задачи, которые требуют создания, художественной обработки или корректировки изображений с помощью компьютера, и принимать оптимальные решения по выбору технологии и техники исполнения;
- самостоятельно оценивать новые программные продукты и их особенности, связанные с направлением выбранной профессиональной специализации

В результате изучения учебной дисциплины студент должен владеть **умениями:**

- развивать компетенцию в сфере использования векторной и растровой графики;
- показать особенности работы при использовании графических редакторов;
- грамотно подготовить графический проект к печати.
 - уметь строить простые композиции, используя возможности графических редакторов.

5. СТРУКТУРА УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

Названия разделов и тем	Количество часов							
	Очная форма				Заочная форма			
	Всего	в том числе			Всего	в том числе		
		л	пр	с.р.		л	пр	с.р.
1	2	3	4	5	6	7	8	9
РАЗДЕЛ VII. СОЗДАНИЕ МАКЕТА ИНТЕРАКТИВНОГО ПОРТФОЛИО (VII СЕМЕСТР)								
Тема 1. Типы презентаций.	10	2	4	4	13	1	1	11
Тема 2. Работа с интерактивными документами.	15	2	8	5	13	1	1	11
Тема 3. Создание кнопок для системы постраничной навигации.	15	2	8	5	13	1	1	11
Тема 4. Функции создания Multi-state Object.	12	2	6	4	13	1	1	11
Всего по VII разделу	52	8	26	17	52	4	4	44
РАЗДЕЛ VIII. ИСКУССТВО ПЛАКАТА (VIII СЕМЕСТР)								
Тема 5. Плакат и его роль в искусстве.	15	4	6	5	36	1	4	28
Тема 6. Приемы и правила создания плаката и афиши.	51	6	28	17	36	1	4	28
Всего по VIII разделу	66	10	34	22	66	2	8	56
Всего по VII и VIII разделам	118	18	60	39	118	6	12	100

6.СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

РАЗДЕЛ VII. СОЗДАНИЕ МАКЕТА ИНТЕРАКТИВНОГО ПОРТФОЛИО (VII СЕМЕСТР)

Тема 1. Типы презентаций. Линейные презентации. Нелинейные презентации. Циклические презентации. Смешанные презентации.

Тема 2. Работа с интерактивными документами. Создание нового интерактивного документа. Использование палитры Buttons and Forms. Создание интерактивных закладок и текстовых ссылок. Создание интерактивных гиперссылок.. Использование палитры Hyperlinks. Использование палитры Animation. Создание и работа с Custom Motion Path. Регулировка времени в проекте. Использование палитры Timing. Использование альтернативных версий и плавающей верстки при подготовке макетов для различных устройств.

Тема 3. Создание кнопок для системы постраничной навигации.

Обзор возможностей работы с кнопками и интерактивными формами. Создание кнопок для системы постраничной навигации. Создание невидимых кнопок для реализации функций "всплывания". Работа с интерактивными формами. Использование аудиофайлов в проекте. Использование видеофайлов в проекте. Использование палитры Media Создание эффектов Page Transitions.

Тема 4. Функции создания Multi-state Object.

Палитра Multi-state Object. Создание галереи изображений с помощью Multi-state Object. Использование палитры Object State. Экспорт полученных проектов в формат Interactive PDF. Экспорт полученных проектов в формат Flash. Экспорт полученных проектов в формат HTML 5.

РАЗДЕЛ VIII. ИСКУССТВО ПЛАКАТА (VIII СЕМЕСТР)

Тема 5. Плакат и его роль в искусстве. История плаката. Виды плакатов. Целостность восприятия плаката.

Тема 6. Приемы и правила создания плаката и афиши. Организация внимания зрителя. Законы композиции в плакате. Симметричные композиции. Композиционный центр. Зрительные оси равновесия в асимметричной композиции. Золотое сечение. Ритм и цвет в плакате.

7. СОДЕРЖАНИЕ САМОСТОЯТЕЛЬНОЙ РАБОТЫ ТЕМЫ

Целью проведения самостоятельной работы является получение студентами практических навыков работы в графических редакторах, а также применение этих навыков при создании, как интерактивного электронного портфолио, так и ряда афиш, создании художественного образа используемого в них от авторского эскиза до оригинал-макета, что является последним связующим звеном между художником и производством.

Самостоятельная работа студентов предназначена для внеаудиторной работы по закреплению теоретического курса и практических навыков дисциплины; по изучению дополнительных разделов дисциплины, подготовки к экзамену, а также включает:

- работу с лекционным материалом, предусматривающую проработку конспекта лекций и учебной литературы;
- выполнение домашнего задания в виде практической работы, творческой работы;
- доработка практического аудиторного задания
- подготовку к созданию макетов задания (поиск и анализ аналогов, разработка эскизов);

В течение всего VII семестра студенты готовят материалы для макета интерактивного электронного портфолио и самостоятельно выполняют задание в программе многостраничной верстки.

В течение всего VIII семестра студенты готовят материалы для макета ряда афиш и самостоятельно выполняют задание в растровом графическом редакторе.

Для студентов заочной формы обучения самостоятельная работа предполагает выполнение контрольной работы.

7.1. 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.

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

Выполнить:

1. Создать структуру электронного интерактивного авторского портфолио
 - Собрать и проанализировать аналоги электронных портфолио в сети Интернет.
 - На базе анализа аналогов создать общую концепцию авторского портфолио.
 - Создать на базе анализа аналогов структуру авторского портфолио.
 - 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.

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 безусловные переходы
 - Создать две страницы, которые визуально отличаются.
 - На первой странице построить кнопку.
 - Назначить функцию одному из состояний кнопки.
 - 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

Термины:

- ССИТТ, BMP, RGB, гамма коррекция, интерфейс, кегль, классификатор, файл, физическая модель объекта, шкала цветового охвата, интерактивность, компьютерная анимация, уровень интерактивности, формат файла.
- 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.
- 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.
- иерархическая схема, смешанная схема, отображение, цветовое решение, палитра Color, инструмент Pen.
- палитра Character, палитра Paragraf, стиль текстового решения, форматирование, кегль, абзац, интерлиньяж, абзацная отбивка, трекинг, кернинг, буква, глиф, колонцифра, сериф, начертание, гарнитура, меню Туре, автопереносы, маркер ввода и вывода текста, перевести текст в кривые, язык переносов, базовая линия, инструмент вода текста, текст по пути, текст в области, выключка.
- 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. Создание статичной и анимированной кнопки
 - Создать активный элемент - кнопку.

- Создать визуальное подтверждение состояния кнопки, зависит от действий пользователя.
 - Создать кнопку, в которой активная зона не совпадает с графическим элементом.
 - Проанализировать созданные кнопки, в контексте метафоры инструмента управления.
2. Создать макет навигационного меню
 - Построить макеты действующих навигационных меню:
 - горизонтальное - стиль «гиперссылки»
 - горизонтальное - стиль «кнопка»
 - вертикальное - стиль «гиперссылки»
 - вертикальное - стиль «кнопка»
 - «карта ссылок».
 - Протестировать действие функции перехода между страницами
 3. Создать несколько страниц портфолио действующих по линейной и нелинейной схеме построения мультимедиа-проектов
 - Проанализировать линейную схему построения ресурсов.
 - Проанализировать нелинейную схему построения ресурсов.
 - Создать необходимое количество визуально отличных узлов (страниц).
 - Проанализировать связи между узлами проекта и добавить в узловые блоки-схемы необходимые активные элементы (кнопки).
 - Собрать макет действует.
 - Протестировать макет.
 4. Создать действующий макета состоящий из нескольких страниц по иерархической и смешанной схеме построения мультимедиа-проектов
 - Проанализировать иерархическую схему построения ресурсов.
 - Проанализировать смешанную схему построения ресурсов.
 - Создать необходимое количество визуально отличных узлов (страниц).
 - Проанализировать связи между узлами проекта и добавить в узловые блоки-схемы необходимые активные элементы (кнопки).
 - Собрать макет действует.
 - Протестировать макет.
 5. Добавить статический текст в макет портфолио.
 - Внести в проект элемент - текстовое поле.
 - Выставить необходимые параметры.
 - Внести в проект элемент управления - изменения текста.
 - Связать между элемент управления с текстовым полем.
 - Протестировать макет.
 6. Добавить динамический текст как внешнюю переменную в макет портфолио.
 - Внести в проект элемент - текстовое поле.
 - Выставить необходимые параметры.
 - Внести в проект элемент управления - кнопка-текст.
 - Вставить в текстовое поле отрывок текста и анимировать его.
 - Связать между элемент управления с текстовым полем.
 - 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.

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.
- альфа-канал, кривая Безье, оптимизация графики, 2d-презентация, динамика изображения, переменная составляющая, постоянная составляющая, фрактальная графика, трёхмерная графика, рендеринг, двумерная анимация, моделирование, скетч, заливка.
- 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.
- 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. Добавить статическую пиксельную графику, как внешнюю переменную
 - Создать проект
 - Построить элемент управления.
 - Создать внешнюю структуру проекта.
 - Написать функцию, загружает изображения.
 - Связать функцию с элементом управления.
 - Протестировать макет.
2. Добавить динамическую пиксельную графику, как внешнюю переменную
 - Создать проект.
 - Построить элемент управления, загружает изображения.
 - Написать функцию, загружает изображения.
 - Связать функцию с элементом управления.
 - Создать элементы, управляющие воспроизведением динамического изображения
 - Протестировать макет.
3. Создать динамическое изменение сложных модулей мультимедиа-проекта
 - Разработать схематическое решение модульного проекта.
 - Создать базовый проект.
 - Создать модули загружаются.
 - Создать навигационное меню базового проекта.
 - Написать функции, загружают модули.
 - Связать функции загрузки с элементами навигационного меню.
 - Протестировать макет.
4. Создание действующей модели личного портфолио по выбранной схеме
 - Проанализировать схемы построения ресурсов.
 - Разработать схему портфолио, содержащее все необходимые узлы.
 - Создать проект, содержащий необходимое количество узлов (страниц).
 - Расставить маркеры.
 - Проанализировать связи между узлами проекта и добавить в узловыи блоки схемы необходимы активные элементы (кнопки).
 - Написать необходимые функции, и закрепить их за соответствующими кнопками.
 - Собрать действующий макет.

- 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..

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 эскиз афиши к презентации анимационного ролика на тему, выбранную студентом
 - Создать файл заданного формата с необходимыми параметрами для печати.
 - Создать общую концепцию премьерной афиши к презентации анимационного ролика на тему, выбранную студентом.
 - Создать эскиз композиционного решения премьерной афиши.
 - Разверстать тексты, используемые в оформлении премьерной афиши.
 - 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.

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.
- тип диагонали, закон единства, закон соподчинения, закон равновесия, закон видоизменения, закон соразмерения, функциональность, асимметричная композиция, асимметрия, тектоника сдвига.
- принцип пластичности, принцип тональности, пластичность, тональность, принцип ритмичности, принцип пропорциональности, художественный образ, светлота, ритмичность, яркость, колорит, светлота.

Выполнить:

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

Литература: [1— С. 79-132; 137-161; 162-198; 2 — С. 49-64; 66-74; 75-92; 3 — С.54-92; 93-152; 214-285; 4 — С. 37-66; 67-113; 114-137]

7.2.

7.2. ЗАДАНИЯ ДЛЯ КОНТРОЛЬНЫХ РАБОТ

Контрольная работа выполняется студентами **заочной формы обучения** и служит альтернативой семестровой работе для студентов очной формы обучения. Необходимо выбрать один из вариантов в соответствии с порядковым номером в академическом журнале. Для выполнения творческого задания необходимо изучить литературу по теме и выполнить его в соответствующем графическом редакторе. Творческое задание должно отличаться композиционной четкостью, логичностью, грамотностью.

РАЗДЕЛ VII. СОЗДАНИЕ МАКЕТА ИНТЕРАКТИВНОГО ПОРТФОЛИО (VII СЕМЕСТР)

Вариант № 1

1. Изучить особенности электронного интерактивного портфолио.
2. Создать структуру электронного интерактивного портфолио.

Вариант № 2

1. Создать структуру электронного интерактивного портфолио на базе линейной презентации.
2. Создать композицию страниц с линейным типом электронного интерактивного портфолио.

Вариант № 3

1. Изучить особенности нелинейной презентации.
2. Создать композицию страниц с нелинейным типом электронного интерактивного портфолио.

Вариант № 4

1. Изучить особенности навигации в электронном портфолио.
2. Создать два варианта эскиза макета навигации в электронном портфолио.

Вариант № 5

1. Изучить особенности линейной презентации.
2. Создать структуру электронного интерактивного портфолио на базе нелинейной презентации.

Вариант № 6

1. Изучить особенности построения модульной сетки в электронном интерактивном портфолио.
2. Создать композицию двух страниц электронного интерактивного портфолио.

Вариант № 7

1. Изучить особенности верстки страниц в электронном интерактивном портфолио.
2. Создать два варианта композиционного решения страниц электронного интерактивного портфолио.

Вариант № 8

1. Изучить особенности шрифтов используемых при верстке страниц электронного интерактивного портфолио.
2. Создать два разворота страниц портфолио с вариантами шрифтового решения.

Вариант № 9

1. Изучить особенности цветовых решений для электронного интерактивного портфолио.

2. Создать цветовой вариант для двух страниц электронного интерактивного портфолио.

Вариант № 10

1. Изучить особенности создания гиперссылок в электронном интерактивном портфолио.
2. Создать две страницы электронного интерактивного портфолио с разными вариантами решения гиперссылок.

Вариант № 11

1. Изучить особенности анимации в электронном интерактивном портфолио.
2. Создать три страницы электронного интерактивного портфолио с анимационным решением.

Вариант № 12

1. Изучить особенности графического материала используемого в электронном интерактивном портфолио.
2. Подобрать и обработать графический материал для электронного интерактивного портфолио.

РАЗДЕЛ VIII. ИСКУССТВО ПЛАКАТА (VIII СЕМЕСТР)

Вариант № 1

1. Создать эскиз премьерной афиши с главным героем выбранного анимационного ролика.
2. Создать коллаж по созданному эскизу премьерной афиши с главным героем из выбранного анимационного ролика.

Вариант № 2

1. Создать эскиз премьерной афиши с использованием одной из локаций в выбранном анимационном ролике.
2. Создать премьерную афишу с использованием одной из локаций в выбранном анимационном ролике.

Вариант № 3

1. Создать эскиз в векторном графическом редакторе для афиши выбранного анимационного ролика.
2. Выполнить отрисовку в векторном графическом редакторе по созданному эскизу афиши для выбранного анимационного ролика.

Вариант № 4

1. Создать эскиз в растровом графическом редакторе для афиши выбранного анимационного ролика.
2. Выполнить отрисовку в растровом графическом редакторе по созданному эскизу афиши для выбранного анимационного ролика.

Вариант № 5

1. Создать эскиз для афиши выбранного анимационного ролика для комбинированного исполнения (растровый => векторный редактор).
2. Создать афишу для выбранного анимационного ролика в комбинированном исполнении (растровый => векторный редактор).

Вариант № 6

1. Создать эскиз для серии из трех экспозиционных афиш выбранного анимационного ролика для исполнения в растровом графическом редакторе под широкоформатный способ печати.
2. Создать одну серию из трех экспозиционных афиш выбранного анимационного ролика в растровом графическом редакторе под широкоформатный способ печати.

Вариант № 7

1. Выполнить эскиз премьерной афиши выбранного анимационного ролика под офсетный способ печати.
2. Создать премьерную афишу выбранного анимационного ролика под офсетный способ печати.

7.3. ТРЕБОВАНИЯ К ДИФФЕРЕНЦИРОВАННОМУ ЗАЧЕТУ

Для успешной сдачи зачета студенты должны выполнить все задания за семестр, а также теоретическую часть зачетного задания.

Вопросы теоретической части:

1. Какие существуют основные составляющие плаката?
2. Какие существуют виды плакатов?
3. Какие по характеру размещенного художественного материала могут быть плакаты?
4. Какие бывают плакаты по средствам исполнения оригинала художником?
5. На какие разновидности по функциональному назначению можно разделить плакаты?
6. Что включают в себя выпускные данные в плакате?
7. Какой формат плаката считается оптимальным в большинстве случаев при больших и средних тиражах?
8. Когда и где появились первые в мире афиши?
9. Что включает в себя подзаголовочная часть в плакате?
10. Какое количество планов, как правило, допускается в плакате?
11. Перечислите общие закономерности психологических особенностей процесса восприятия.
12. Согласно принципу фазности процесс восприятие предмета и ситуации в целом проходит через несколько быстро сменяющихся фаз (или стадий), какие это фазы?
13. Что требует закон ассоциаций?
14. Что делает селективность?
15. Какое важное значение в искусстве плаката приобретает закономерности соотношения соотношения "фигура - фон"?
16. Что называют принципом гештальта?
17. Что называют принципом близости?
18. Что называют принципом сходства?
19. В чем выражается один из принципов гештальта, так называемый фактор общей судьбы?
20. В чем заключается один из принципов гештальта - принцип переходящих линий?
21. В чем заключается одно из правил гештальта - принцип замкнутости?
22. В процессе восприятия плаката непременно включается произвольный или произвольный вид внимания. На какие категории можно условно разделить плакаты в соответствии с этими двумя формами?
23. Какие существуют процессы внимания?

24. В чем заключается распределение процесса внимания в плакате?
25. В чем заключается процесс переключения внимания в плакате?
26. В чем заключается процесс сосредоточения внимания в плакате?
27. Какое впечатление создает правая диагональ?
28. Какое впечатление создает левая диагональ?
29. Разница в восприятии левой и правой диагонали обусловила и их эмоциональные характеристики. В чем они заключаются?
30. Какие наиболее общие закономерности композиции Вы знаете?
31. В чем заключается закон соразмерения?
32. В чем заключается закон единства?
33. В чем заключается закон соподчинения?
34. В чем заключается закон равновесия?
35. В чем заключается закон видоизменения?
36. Что такое тектоника?
37. Что представляет собой качество композиции - функциональность?
38. Чем раскрывается в плакате такое качество композиции, как Функциональность?
39. Что заложено в понятие первого принципа закона видоизменения "пластика"?
40. Что включает в себя понятие второго принципа закона видоизменения - тональность?
41. Что предполагает в себе композиционный принцип ритмичности?
42. Что делает композиционный принцип пропорциональности?
43. Может ли в плакате быть два композиционных центра?
44. Что называют оптической серединой листа?
45. Какие из предложенных алгоритмов построения являются рядами Фибоначчи?
46. Что называют в называют в композиции понятием - метр?
47. Что представляет собой гармоническая пропорция?
48. Какое смешения цветов используется в плакате?
49. Из какого количества цветов состоит цветовой строй?
50. Какие факторы необходимо учитывать художнику при использовании цвета в плакате?
51. Что такое "феномен (явления) Пуркинье"?
52. Какие шрифты в плакате являются наиболее удобочитаемые?
53. Какие основные решения может иметь по тональным возможностям красочное оформление в плакате?
54. Что такое плоскостное решение по тональным возможностям красочного оформления плаката?
55. Что такое силуэтное решение по тональным возможностям красочного оформления плаката?
56. Что такое ритм?
57. Из всех признаков, создающих изучаемые ритмы, какие является наиболее действенными?
58. Чтобы привлечь внимание и интерес зрителя, активизировать его восприятие, художники-плакатысты используют ряд специфических художественных средств. Что это за средства?
59. Какие различают плакаты по месту воздействия?
60. Чем определяется специфика художественного языка плаката?

8. МЕТОДЫ ОБУЧЕНИЯ

Изучение дисциплины «Специальная графика» осуществляется студентами в ходе прослушивания лекций, работы на практических занятиях, а также посредством самостоятельной работы.

В рамках лекционного курса материал излагается в соответствии с рабочей программой. При этом преподаватель подробно останавливается на концептуальных темах курса, а также темах, вызывающих у студентов затруднение при изучении. В ходе проведения лекции студенты конспектируют материал, излагаемый преподавателем, записывая подробно базовые определения и понятия.

В практике анимационного образования применяются различные методы и приемы обучения. Методы можно объединить в следующие 3 группы:

- словесные (объяснения, рассказ, беседа, команда, указание, рекомендация);
- наглядные (показ, использование наглядных пособий, видео, примеров работ студентов предыдущих лет, спидпейнты);
- практические (упражнения, работа традиционными материалами и с применением компьютерных технологий).

9. КРИТЕРИИ ОЦЕНИВАНИЯ ЗНАНИЙ СТУДЕНТОВ

	Характеристика знания предмета и ответов
зачтено	Студент проявляет глубокие знания по курсу, осознает важность теоретических знаний в его профессиональной подготовке; обнаруживает способность использовать свои знания при выполнении различных практических (творческих) задач в графических редакторах
	Студент проявляет полные знания теоретического материала по вопросам, включенным в курс, умение оперировать необходимыми понятиями и их определениями аналитическом уровне; показывает достаточный уровень овладения методами научного познания, умеет работать в графических редакторах
	Студент проявляет теоретические знания из предлагаемых вопросов на уровне репродуктивного воспроизведения, может использовать знания при решении профессиональных задач, умеет работать в графических редакторах
незачтено	Студент проявляет поверхностные знания по теории, допускает ошибки в определении понятий, не умеет работать в графических редакторах, испытывает трудности в практическом применении знаний в конкретных ситуациях.

10. МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ, УЧЕБНАЯ И РЕКОМЕНДУЕМАЯ ЛИТЕРАТУРА

Основная литература

1. [Adobe Illustrator CS. Официальный учебный курс / пер. с англ. М. А. Райтман. — М. : Эксмо, 2014. — 592 с. — Официальный учебный курс.](#)
2. [Adobe InDesign CS. Официальный учебный курс / пер. с англ. М. А. Райтман. — М. : Эксмо, 2014. — 496 с. — Официальный учебный курс.](#)
3. [Adobe Photoshop CS. Официальный учебный курс / пер. с англ. М. А. Райтман. — М. : Эксмо, 2014. — 456 с. — Официальный учебный курс.](#)
4. [Аникст М., Бабурина Н. Русский графический дизайн. — М.: «Внешсигма». — 1997](#)
5. [Аренс Б. Современная реклама. С-Пб. Витязь. 2007.-192 с.](#)
6. [Арнхейм Р. Искусство и визуальное восприятие. — М.: «Прогресс», 1984](#)
7. [Барышников А. П. Основы композиции : учеб. пособие / А. П. Барышников, И. В. Лямин. — М. : Трудрезервиздат, 1951. — 191 с.](#)
8. [Иттен И. Искусство формы. Мой форкурс в Баухаузе и других школах / Иоханнес Иттен. — М. : Изобразительное искусство, 1975. — 138 с.](#)
9. [Крейг Дж., Скала И. Шрифт и дизайн. Современная типографика. — СПб : Питер, 2016. — 176 с. : ил.](#)
10. [Никулина И. А. Верстака, дизайн и допечатная подготовка в полиграфическом процессе : учебник. — Краснодар : Кубанский гос. ун-т, 2010. — 236 с. : ил.](#)
11. [Кудин П.А., Ломов Б.Ф., Митькин А.А. Психология восприятия и искусство плаката. — М.: «Плакат». - 1987](#)
12. [Родионов В. И. Подготовка электронных публикаций в InDesign CS6. — СПб : БХВ-Петербург, 2013. — 224 с.](#)
13. [Рунге В. Ф. Сеньковский В. В. Основы теории и методологии дизайна. Учебное пособие \(конспект лекций\) — М.: МЗ-Пресс, 2003 — 252 с.](#)
14. [Самара Т. Типографика цвета. Практикум. — М.: «РИП-холдинг» - 2007 — 255 с.](#)
15. [Смирнов С. И. Шрифт в наглядной агитации. — Москва: Плакат, 1987 —192 с., ил. Стандарты по издательскому делу. — М.: Юристь, 1998.](#)
16. [Стефанов Стефан. Полиграфия и технологии печати : учеб. пособие / под науч. ред. В. Н. Румянцева, В. Р. Фиделя. — М. : ЛИБРОКОМ, 2009. — 144 с.](#)
17. [Шевелев И.Ш. М.А.Марутаев, И.П.Шмелев, Золотое сечение/Section Divine. - М.: Стройиздат, 1990.](#)
18. [Шевченко В. Я. Композиция плаката. Учебное пособие. — Харьков.: Колорит, 2004. - 123 с.: ил.](#)

Дополнительная литература

19. [Adobe Photoshop CS6. Официальный учебный курс / пер. с англ. М. А. Райтман. — М. : Эксмо, 2013. — 432 с. : ил. — Официальный учебный курс.](#)
20. [Adobe Illustrator CS6. Официальный учебный курс / пер. с англ. М. А. Райтман. — М. : Эксмо, 2013. — 592 с. : ил. — Официальный учебный курс.](#)
21. [Келби С. Справочник по обработке цифровых фотографий в Photoshop / С. Келби. — М. : Вильямс, 2003. — 368 с.](#)

22. Киппхан Г. Энциклопедия по печатным средствам информации. Технологии и способы производства. — Г. 2003. — 1280 с.
23. [Ковешникова Н.А. Дизайн: история и теория. – М.: Омега-Л, 2009. – 224 с.](#)
24. [Розенсон И.А. Основы теории дизайна. – СПб.: Питер, 2008. – 219 с.](#)
25. Соколов А. В. Общая теория социальной коммуникации : учеб. пособие / А. В. Соколов. — СПб : Изд-во Михайлова А. В., 2002. — 461 с.

Интернет-источники

26. Приемы работы, хитрости и секреты, скрипты, плагины, автоматизация верстки Эффективная работа в Adobe InDesign [Электронный ресурс]. – Режим доступа : <http://adobeindesign.ru/>
27. Практическая полиграфия [Электронный ресурс]. – Режим доступа : <http://minixpress.ru/index.php>
28. Журнал «КомпьюАрт» [Электронный ресурс]. – Режим доступа : <http://compuart.ru/Index.aspx>
29. Крупнейшая русскоязычная база шрифтов [Электронный ресурс]. – Режим доступа : <http://fontomania.ru/>
30. Портал о рекламе и дизайне. [Электронный ресурс]. – Режим доступа : www.adme.ru
31. Журнал о графическом дизайне. [Электронный ресурс]. – Режим доступа : www.kak.ru

11. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ И ИНФОРМАЦИОННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

Учебные занятия проводятся в аудиториях согласно расписанию занятий. При подготовке к занятиям по данной дисциплине используется аудиторный фонд (компьютеры, работы студентов предыдущих лет обучения).

При подготовке и проведении занятий используются дополнительные материалы. Предоставляется литература читального зала библиотеки и литература кафедры художественной анимации ГОУК ЛНР «ЛГАКИ им. М. Матусовского». Студенты имеют доступ к ресурсам электронной библиотечной системы Академии.

Применяются такие информационные технологии: видео лекции, облачные хранилища, работа с интернет источниками. Программное обеспечение: графические редакторы и текстовые редакторы.

Программное обеспечение, применяемое в процессе обучения:

№ п/п	Наименование разделов	Рекомендуемые обучающие, справочно-информационные, контролирующие и прочие компьютерные программы
	Раздел VII. Создание макета интерактивного портфолио	Scribus - программа многостраничной верстки; Gravit Designer - векторный редактор; FonTemp; SmoothDraw – растровый редактор.

	Раздел VIII. Искусство плаката	GIMP - растровый редактор; Inkscape - векторный редактор; FonTemp; SmoothDraw – растровый редактор; Paint.NET - растровый редактор.
--	--------------------------------	---