

## СОДЕРЖАНИЕ САМОСТОЯТЕЛЬНОЙ РАБОТЫ

Самостоятельная работа студентов обеспечивает подготовку студента к текущим аудиторным занятиям. Результаты этой подготовки проявляются в активности студента на занятиях и в качестве выполненных практических работ.

***СР включает следующие виды работ:***

1. работа с лекционным материалом, предусматривающая проработку конспекта лекций и учебной литературы;
2. выполнение домашнего задания в виде практической работы, творческой работы;
3. доработка практического аудиторного задания
4. изучение материала, вынесенного на самостоятельную проработку;
5. подготовка к экзамену, зачету, дифференцированному зачету.

### 7.1. ТЕМЫ И ЗАДАНИЯ ДЛЯ ПРАКТИЧЕСКИХ ЗАНЯТИЙ

#### РАЗДЕЛ 1. 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, слои оформления, инструментом Vlob 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), обрезающая 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 2. 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 эскиза 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 Stop 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]

**РАЗДЕЛ 3. СОЗДАНИЕ ЗАРИСОВОК ОКРУЖАЮЩЕЙ СРЕДЫ И ЛЮДЕЙ В**  
**ДВИЖЕНИИ**  
**(III СЕМЕСТР)**

**Тема №15. наброски людей с натуры и по памяти гелевой ручкой**

1. Виды и техника наброска.
2. Рисование гелевой ручкой.
3. Рисование по памяти.

*Термины:* рисунок, набросок, скетч, зарисовка, натура, строение, обобщение

*Выполнить:*

1. Изучить литературу по пройденной теме.
2. Нарисовать 60 набросков с натуры в аудитории.
3. Нарисовать не менее 20 набросков по памяти (ориентируясь на предыдущее задание).

*Литература:* [[6](#), [7](#), [8](#)]

**Тема №16. наброски людей в движении с натуры**

1. Одноминутные наброски.
2. Передача характера через движение.
3. Рисование набросков с натуры в движении.

*Термины:* рисунок, набросок, скетч, зарисовка, натура, строение, обобщение, движение, походка

*Выполнить:*

1. Нарисовать 50 набросков людей на улице.
2. Нарисовать 50 набросков студентов академии Матусовского.

*Литература:* [[8](#), [9](#), [15](#)]

### **Тема №17. Тематические зарисовки людей с натуры в цвете**

1. наброски в цвете.
2. Мультяшная поза в наброске.
3. Преувеличение черт реальной натуры в наброске.

*Термины:* рисунок, набросок, скетч, зарисовка, натура, строение, обобщение, движение, походка, преувеличение, цвет

*Выполнить:*

1. Изучить литературу по пройденной теме.
2. Создать 40 цветных набросков с преувеличением позы и формы натуры.

*Литература:* [[6](#), [7](#), [8](#)]

### **Тема №18. Наброски людей в экстримальных ракурсах**

4. Экстримальный ракурс.
5. Перспективное сокращение.
6. Применение экстримальных ракурсов.

*Термины:* рисунок, набросок, скетч, зарисовка, натура, строение, обобщение, движение, походка, преувеличение, ракурс, экстримальный ракурс, перспектива

*Выполнить:*

1. Создать копии образцов с экстримальным ракурсом (образцы предоставляются преподавателем).
2. Создать 5 рисунков в цвете с экстримальным ракурсом.

*Литература:* [[8](#), [9](#), [15](#)]

### **Тема №19. Эскизы улиц городских и сельских**

1. Рисование эскизов окружения с натуры.
2. Наброски городских улиц.
3. Наброски сельских улиц.

*Термины:* рисунок, набросок, скетч, зарисовка, строение, конструкция, обобщение, преувеличение, ракурс, перспектива, точка схода

*Выполнить:*

1. 5 эскизов городских улиц гелевой ручкой.
2. 5 эскизов сельских улиц гелевой ручкой.

*Литература:* [[14](#), [16](#), [17](#)]

### **Тема №20. Эскизы комнат жилого помещения с разных ракурсов**

1. Эскизы интерьера с натуры.
2. Вещи-детали в интерьере.
3. История персонажа, рассказанная через окружение.

*Термины:* рисунок, набросок, скетч, зарисовка, строение, конструкция, обобщение, преувеличение, ракурс, перспектива, точка схода, персонаж, интерьер

*Выполнить:*

3. Нарисовать 2 наброска спальни.

4. Нарисовать 2 наброска кухни.
5. Нарисовать 2 наброска ванной комнаты.

*Литература:* [ [14](#), [16](#), [17](#) ]

#### РАЗДЕЛ 4. РАСКАДРОВКИ НА БУМАГЕ (IV семестр)

##### **Тема №21. Раскадровка на 5 кадров**

1. Короткие раскадровки.
2. Передача идеи в раскадровке.
3. Персонаж и границы кадра в раскадровке.

*Термины:* раскадровка, сториборд, рисунок, набросок, скетч, зарисовка, строение, обобщение, преувеличение, ракурс, перспектива, персонаж, кадр, фрейм

*Выполнить:*

1. Создать 5 раскадровок по ключевому слову (слово выбирается генератором случайных слов).
2. Нарисовать альтернативный вариант раскадровок к предыдущему заданию.

*Литература:* [ [15](#), [20](#), [21](#) ]

##### **Тема №22. Раскадровка на 7 кадров «Каждый день моей недели»**

4. Выделение ключевого события дня.
5. Серия раскадровок.
6. Отражение сюжета в одном кадре.

*Термины:* раскадровка, сториборд, рисунок, набросок, скетч, зарисовка, строение, обобщение, преувеличение, ракурс, перспектива, персонаж, кадр, фрейм, сюжет

*Выполнить:*

3. Создать минимум 5 раскадровок, в которой каждый кадр отображает бытия из жизни студента в течении недели.

*Литература:* [ [15](#), [20](#), [21](#) ]

##### **Тема №23. Раскадровка к сцене существующего мультфильма**

1. Изучение работы аниматора-раскадровщика.
2. Анализ композиции кадра мультфильма.
3. Рисование раскадровок по готовым кадрам и анализ кадра.

*Термины:* раскадровка, сториборд, рисунок, набросок, скетч, зарисовка, строение, обобщение, преувеличение, ракурс, перспектива, персонаж, кадр, фрейм, сюжет

*Выполнить:*

1. Изучить видео фрагмент мультфильма.
2. Создать раскадровку по кадрам видео фрагмента.
3. Написать к каждому кадру раскадровки короткую заметку о композиционном решении.

*Литература:* [ [15](#), [20](#), [21](#) ]

#### **Тема №24. Раскадровка для презентации**

1. Раскадровка как отдельный рисунок.
2. Раскадровки в артбуках.
3. Чистовая и черновая раскадровки.

*Термины:* раскадровка, сториборд, рисунок, набросок, скетч, зарисовка, строение, обобщение, преувеличение, ракурс, перспектива, персонаж, кадр, фрейм, сюжет

*Выполнить:*

1. Выбрать наиболее удачные раскадровки из предыдущих тем.
2. Нарисовать чистовой вариант раскадровки гелевой ручкой.

*Литература:* [ [15](#), [20](#), [21](#) ]

### **РАЗДЕЛ 5. РИСОВАНИЕ КОМИКСОВ СРЕДСТВАМИ ГРАФИКИ (V СЕМЕСТР)**

#### **Тема №25. Рисование комикса гелевой ручкой**

1. Композиция кадра в комиксе.
2. Правила рисования комиксного кадра.
3. Работа с текстовыми баллонами.

*Термины:* комикс, текстовый баллон, композиция, композиция кадра, раскадровка, сториборд, рисунок, набросок, скетч, зарисовка, строение, обобщение, преувеличение, ракурс, перспектива, персонаж, кадр, фрейм, сюжет

*Выполнить:*

1. Изучить литературу по пройденной теме.
2. Нарисовать комикс минимум на три страницы по общему для группы ключевому слову.

*Литература:* [ [12](#), [13](#), [19](#) ]

#### **Тема №26. Рисование комикса тушью**

4. Композиция кадра в комиксе.
5. Американские газетные комиксы.
6. Работа тушью.

*Термины:* комикс, текстовый баллон, композиция, композиция кадра, раскадровка, сториборд, рисунок, набросок, скетч, зарисовка, строение, обобщение, преувеличение, ракурс, перспектива, персонаж, кадр, фрейм, сюжет

*Выполнить:*

1. Изучить примеры газетных комиксов.
2. Создать 3 комикса тушью на свободную тему.

*Литература:* [ [12](#), [13](#), [19](#) ]

#### **Тема №27. Рисование комикса цветными карандашами и маркерами**

1. Черно-белые и цветные комиксы.
2. Передача настроения в комиксе через цвет.
3. Работа маркерами и цветными карандашами.

*Термины:* комикс, текстовый баллон, композиция, композиция кадра, раскадровка, сториборд, рисунок, набросок, скетч, зарисовка, строение, обобщение, преувеличение, ракурс, перспектива, персонаж, кадр, фрейм, сюжет, цвет

*Выполнить:*

1. Создать цветной комикс минимум на 3 страницы.

*Литература:* [ [12](#), [13](#), [19](#) ]

## РАЗДЕЛ 6. СОЗДАНИЕ КОНЦЕПТОВ ПЕРСОНАЖЕЙ НА БУМАГЕ ПО ЗАДАНЫМ ПАРАМЕТРАМ (VI СЕМЕСТР)

### **Тема №28. Персонаж разного возраста.**

1. Рисование персонажей младенцев и детей.
2. Создание персонажей подростков и взрослых.
3. Рисование персонажей пожилых.

*Термины:* композиция, рисунок, набросок, скетч, зарисовка, строение, обобщение, преувеличение, ракурс, персонаж, сюжет, цвет

*Выполнить:*

1. Изучить фотореференсы людей разных возрастных категорий.
2. Нарисовать одного персонажа в разных возрастных этапах.

*Литература:* [ [15](#), [19](#), [21](#) ]

### **Тема №29. Персонаж человек-животное**

1. Фурри персонаж.
2. Характерные особенности внешности.
3. Рисование меха.

*Термины:* композиция, рисунок, набросок, скетч, зарисовка, строение, обобщение, преувеличение, ракурс, персонаж, сюжет, цвет

*Выполнить:*

1. Изучить образцы изображений с персонажами фурри.
2. Нарисовать линейку персонажа фурри и лист с эмоциями.

*Литература:* [ [15](#), [19](#), [21](#) ]

### **Тема №30. Персонаж животное-животное**

1. Сравнение анатомии животного и человека.
2. Рисование эскизов животных.
3. Мультяшные животные.

*Термины:* композиция, рисунок, набросок, скетч, зарисовка, строение, обобщение, преувеличение, ракурс, персонаж, сюжет, цвет

*Выполнить:*

1. Изобразить 3 животных в реализме (контур и цвет с простой тенью).
2. Стилизовать животных из предыдущего пункта.

*Литература:* [[15](#), [19](#), [21](#)]

### **Тема №31. Персонаж одушевленный предмет**

1. Персонажи-предметы в мультфильмах Дисней.
2. Способы «одушевить» предмет в рисунке.
3. Понятие хуманизация.

*Термины:* композиция, рисунок, набросок, скетч, зарисовка, строение, обобщение, преувеличение, ракурс, персонаж, сюжет, цвет

*Выполнить:*

1. Нарисовать три предмета быта на выбор.
2. «Одушевить» первый предмет с помощью добавления глаз и рта, второму предмету добавить конечности, третий предмет «хуманизировать».

*Литература:* [[15](#), [19](#), [21](#)]

## **РАЗДЕЛ 7. СОЗДАНИЕ МАКЕТА ИНТЕРАКТИВНОГО ПОРТФОЛИО (VII СЕМЕСТР)**

### **Тема №22. 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, Adobe InDesign, 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 №23. 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 №24. 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:* СИТТ, 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 Paragraph, стиль текстового решения, форматирование, кегль, абзац, интерлиньяж, абзацная отбивка, трекинг, кернинг, буквица, 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 №25. 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 узловые блоки схемы необходимые 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 8. ИСКУССТВО ПЛАКАТА (VIII СЕМЕСТР)

### Тема №26. 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 №27. 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]