

ТЕМЫ И ЗАДАНИЯ ДЛЯ ПОДГОТОВКИ ПРАКТИЧЕСКИХ ЗАНЯТИЙ

РАЗДЕЛ VIII. 3D ЭФФЕКТЫ В ВЕКТОРНОМ ГРАФИЧЕСКОМ РЕДАКТОРЕ (VII 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 в векторной программе концепции листовки формата А6 (2 +2) подготовленной под печать на ризографе и разложенной на формате А3

Термины: векторное изображение, растровое изображение, пиксель, кривые Безье, слой, разрешение, векторный редактор Adobe Illustrator, растровый редактор Adobe Photoshop, векторный редактор CorelDRAW, меню просмотра, палитра Layers, палитра Navigator, инструмент Selection, цветоделение, ризография, препресс, постпресс.

Выполнить:

1. Рассмотреть один из популярных способов печати на ризографе.
2. Определить роль раздаточного материала в полиграфическом блоке носителей для фирменных стилей.
3. Научиться создавать макеты к этому виду печати.
4. Ознакомиться с приемами расположения основных и второстепенных элементов в подобного рода листовках и со средствами акцентирования на главном в ней.
5. Создать новый файл формата А3.
6. Создать эскиз макет в два цвета (лицо и оборот) рекламной листовки предприятия или магазина формата А6 под печать на ризографе. На обороте расположить карту проезда.
7. Листовка должна иметь объекты, которые не доходят к краям листовки на 5 мм.
8. Листовка не должна иметь объекты разных цветов, которые находятся близко один к другому.
9. Разложить, в итоге, каждый цвет по слоям в файле используя метки реза.

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

Практическое занятие №2

Отрисовка с трех предоставленных растровых изображений логотипов — трех

векторных логотипов, и созданием с ними трех визиток подготовленных к шелкотрафаретному виду печати

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

Выполнить:

1. Научиться использовать инструменты графических примитивов в программе.
2. Ознакомиться с функциями перемещения объектов в стопке, изменения периметров объектов с целью имитирования контуров.
3. Выучить требования к печати шелкотрафаретным способом.
4. Научиться пользоваться функциями изменения формы объектов с целью подготовки макету к шелкотрафаретной печати.
5. Создать файл формата А4.
6. Поместить в файл растровые изображения логотипов.
7. Отрисовать каждый логотип в векторе.
8. Все нарисованные контуры перевести в объекты.
9. Создать для каждого логотипа визитку, в которой использовать только цвета логотипа.
10. Расставить метки реза по углам каждой визитки.
11. Разложить каждую визитку с логотипом по цветам с учетом требований к шелкотрафаретному виду печати.
12. Каждую разложенную визитку перенести в новый слой, который заранее следует создать в файле.

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

Тема №2. Трансформирование объектов. Рисование с помощью инструментов Pen и Pencil. 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

Первичная отрисовка в векторной программе натюрморта с помощью инструмента «градиентная сетка»

Термины: векторное изображение, векторный контур, градиентная заливка, заливка по сетке, изобразительный эффект, комплексное изображение, инструмент Pencil, инструмент Pen, маска непрозрачности (opacity mask), обрезная маска (clipping mask), опорная точка, растривание, слой, текстура.

Выполнить:

1. Подборку растровых изображений натюрморта с количеством предметов не менее 5-и.
2. Анализ приемов применения инструмента „градиентная сетка”.
3. Работу с инструментами выделения и трансформации.
4. Необходимый рядом эффектов и фильтров, с помощью которых можно имитировать разные поверхности.
5. Создание файл формата Latter.
6. Поместить в файл растровое изображение натюрморта.
7. Закрепить помещенное изображение.
8. С помощью инструментов Pen и графических примитивов последовательно отрисовать каждый элемент натюрморта, задавая цвет с помощью инструмента градиентной сетки, отсекающую маску и маску прозрачности.
9. Использовать для ускорения процесса отрисовки эффекты трансформирования.
10. После процесса отрисовки, если были использованные эффекты трансформирования, расширить эти эффекты.
11. Для создания более реалистичных объектов применение фильтров программы.
12. Допустимые приемы для подготовки в печать созданного макета с помощью инструмента „градиентная сетка” и примененных эффектов.
13. Встроить растровое изображение в файл.

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

Тема №3 Работа с текстом. 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 концепции автопортрета в технике оп-арт с помощью кириллического текста. Создание в программе структуры автопортрета в технике оп-арт.

Термины: выключка, свойства текста, инструмент Blend, импорт текстовых файлов, текста вдоль контура, текст фигурный, глифы, кегль, кернинг, направляющая, объект перехода, рабочий лист (artboard), текстовая дорожка, текстовая оборка, текстовый блок, текстовый стиль, трекинг, шрифт, гарнитура шрифта.

Выполнить:

1. Поиск концепции автопортрета в технике оп-арт с помощью кириллического текста.
2. Создать файл формата Latter.

3. Поместить в созданный файл фото с собственным изображением.
4. Закрепить фото и используя инструменты текста, нарисовать автопортрет в технике оп-арт.
5. При создании автопортрета можно использовать инструменты группы Pen, кисти, фильтры и эффекты группы Warp, а также наложения градиентной сетки (меш).
6. Для увеличения эффекта объема использовать разные кисти символов и палитру Color.
7. По завершению работы все эффекты упростить, а символы перевести в кривые.
8. Растровое изображение встроить в файл.

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

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 макета-эскиза черно-белого автопортрета (имитация туши), выполненного с помощью функции трассирования и кистей в векторном редакторе

Термины: графический стиль, профиль кисти, растровое изображение, символ, слои оформления, инструментом Blob Brush, каллиграфическая кисть, щетинная кисть, узорчатая кисть, объектная кисть, функция Expand, функция Expand Appearance, палитра редактирования эффектов Appearance, растровый эффект, векторный эффект.

Выполнить:

1. Создать новый файл в формате А5.
2. Поместить растровое изображение автопортрета.
3. Создать ряд кистей имитирующих мазки туши.
4. С помощью настроек трассирования и кистей программы симитировать в программе технику туши.
5. Полученный результат упростить и разгруппировать.

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 макета-эскиза цветного автопортрета (имитация акварели), выполненного с помощью функции трассирования и кистей в векторном редакторе

Термины: инструмент Lasso, контур, путь, встроенное изображение, помещенное изображение, растровое изображение, палитра Stroke, образец цвета, инструмент Brush, инструмент Pen, инструмент частичного выделения, редактирование узлов, меню эффектов, символ, слои оформления, инструментом Blob Brush.

Выполнить:

1. Создать новый файл в формате А5.
2. Поместить растровое изображение автопортрета.
3. Создать ряд кистей имитирующих мазки акварельной краски.
4. С помощью настроек трассирования и кистей программы симитировать в программе технику акварели.
5. Полученный результат упростить и разгруппировать. Упражнения на выравнивание объектов с помощью диалогового окна Align and Distribute.

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