

Министерство науки и высшего образования Российской Федерации
Федеральное государственное автономное образовательное учреждение высшего образования
«Северо-Кавказский федеральный университет»
Колледж креативных индустрий СКФУ в г. Ставрополе

**МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ
к практическим занятиям**

ПМ.01 Разработка технического задания на продукт графического дизайна

Профессия	54.01.20	Графический дизайнер
	код	наименование специальности
Форма обучения	очная	
	очная, заочная, очно-заочная	

Ставрополь, 2026 г.

Методические указания к практическим занятиям по модулю «ПМ.01 Разработка технического задания на продукт графического дизайна» составлены в соответствии с требованиями ФГОС СПО и предназначены для студентов, обучающихся по профессии 54.01.20 Графический дизайнер

Методические указания профессионального модуля разработаны:

Осадчая С.С. доцент кафедры дизайна ВШКИ

Трянов Ю.А. доцент кафедры дизайна ВШКИ

Ловянникова О.С. доцент кафедры дизайна ВШКИ

Тибилова А.А. ассистент кафедры дизайна ВШКИ

СОДЕРЖАНИЕ

I. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

II. ПЕРЕЧЕНЬ ПРАКТИЧЕСКИХ ЗАНЯТИЙ

III. ПРАКТИЧЕСКИЕ ЗАНЯТИЯ

МДК.01.01 Дизайн-проектирование

Практическое занятие №1 Применение компьютерной графики

Практическое занятие №2 Работа в Adobe Photoshop

Практическое занятие №3 Работа с инструментами Adobe Illustrator

Практическое занятие №4 Упражнения на пластику форм

Практическое занятие №5 Упражнения на цвет и цветовое воздействие

Практическое занятие №6 Упражнения на пластику форм (линейно-плоскостную, плоскостную, объемную, объемно-пространственную).

Практическое занятие №7 Упражнения на гармонизацию художественной формы с выделением центра композиции.

Практическое занятие №8 Создание модульных композиций, используя принцип комбинаторики

Практическое занятие №9 Верстка журнала

Практическое занятие №10 Выполнение композиций: монограммы, каллиграммы, коллажа из букв.

Практическое занятие №11 Комбинаторные упражнения

Практическое занятие №12 Верстка рекламной брошюры

МДК.02.04 «Проектная графика»

Практическое занятие №1 «Создание эскизов»

Практическое занятие №2 «Скетчинг и композиция»

Практическое занятие №3 «Анализ требований ТЗ»

Практическое занятие №4 «Интерфейс Adobe Illustrator»

Практическое занятие №5 «Векторные иллюстрации»

Практическое занятие №6 «Работа с шрифтами»

Практическое занятие №7 «Адаптация макетов»

Практическое занятие №8 «Тестирование UX/UI»

Практическое занятие №9 «Основы Blender»

Практическое занятие №10 «Текстурирование»

Практическое занятие №11 «Интерфейсы в Figma»

Практическое занятие №12 «Анализ сценариев»

Практическое занятие №13 «Подготовка макетов»

Практическое занятие №14 «Цветокоррекция»

IV. СПИСОК ИСПОЛЬЗУЕМОЙ ЛИТЕРАТУРЫ

I. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

1) Методические рекомендации по выполнению практических занятий профессионального модуля «ПМ.01 Разработка технического задания на продукт графического дизайна» для профессии 54.01.20 Графический дизайнер в соответствии с ФГОС среднего профессионального образования и рабочей программой учебного курса.

2) В соответствии с ФГОС профессионального модуля «ПМ.01 Разработка технического задания на продукт графического дизайна» учебным планом предусмотрено 276 часов аудиторных занятий, в том числе 204 часа отведено на практические занятия.

3) Дидактической целью содержания практических занятий является формирование и развитие ПК 1.1.; ПК 1.2.; ПК 1.3.; ПК 1.4.; ПК 2.2.; ПК 2.3.; ПК 2.4.

4) В результате выполнения практических заданий студент должен:

уметь:

проводить проектный анализ;

разрабатывать концепцию проекта;

выбирать графические средства в соответствии с тематикой и задачами проекта;

производить расчеты основных технико-экономических показателей проектирования;

презентовать разработанное техническое задание согласно требованиям к структуре и содержанию;

знать:

теоретические основы композиционного построения в графическом и в объемно-пространственном дизайне;

законы формообразования;

систематизирующие методы формообразования (модульность и комбинаторику);

преобразующие методы формообразования (стилизацию и трансформацию);

законы создания цветовой гармонии;

технологии изготовления изделия;

действующие стандарты и технические условия, методики оформления технического задания и различных продуктов.

II. ПЕРЕЧЕНЬ ПРАКТИЧЕСКИХ ЗАНЯТИЙ

Наименование разделов и тем	Содержание лабораторных и практических работ	Объем, ак. ч
1	2	3
МДК.01.01 Дизайн-проектирование		
Тема 1. Введение в компьютерную графику	Практическое занятие 1. Применение компьютерной графики	
Тема 2. Растровая графика Adobe Photoshop Конспект лекций	Практическое занятие 2. Работа в Adobe Photoshop	
Тема 3. Векторная графика Adobe Illustrator	Практическое занятие 3. Работа с инструментами Adobe Illustrator	
Тема 4. Композиция в графическом дизайне как основа будущего продукта	Практическое занятие 4. Упражнения на пластику форм. Практическое занятие 5. Упражнения на цвет и цветовое воздействие Практическое занятие 6. Упражнения на пластику форм (линейно-плоскостную, плоскостную, объемную, объемно-пространственную).	
Тема 5. Средства гармонизации композиции в продуктах графического дизайна	Практическое занятие 7. Упражнения на гармонизацию художественной формы с выделением центра композиции. Практическое занятие 8. Создание модульных композиций, используя принцип комбинаторики Практическое занятие 9. Верстка журнала	
Тема 6. Художественный образ элементов графического дизайна	Практическое занятие 10. Выполнение композиций: монограммы, каллиграммы, коллажа из букв. Практическое занятие 11. Комбинаторные упражнения Практическое занятие 12. Верстка рекламной брошюры	
МДК.01.02 Проектная графика		
Тема 1.1. Основные понятия и инструменты	Практическая работа «Создание эскизов»	
	Практическая работа «Скетчинг и композиция»	
Тема 1.2. Формирование ТЗ. Работа с редакторами	Практическая работа «Анализ требований ТЗ»	
	Практическая работа «Интерфейс Adobe Illustrator»	
Тема 2.1. Инструменты дизайна	Практическая работа «Векторные иллюстрации»	
	Практическая работа «Работа с шрифтами»	
Тема 2.2. Адаптация дизайна	Практическая работа «Адаптация макетов»	
	Практическая работа «Тестирование UX/UI»	
Тема 3.1. 3D моделирование	Практическая работа «Основы Blender»	
	Практическая работа «Текстурирование»	
Тема 3.2. Веб-дизайн и UX/UI	Практическая работа «Интерфейсы в Figma»	
	Практическая работа «Анализ сценариев»	
Тема 4.1. Препресс и цветокоррекция	Практическая работа «Подготовка макетов»	
	Практическая работа «Цветокоррекция»	
Тема 4.2. Управление	Практическая работа «Планирование в Trello»	

проектами	Практическая работа «Анализ рисков»	
-----------	-------------------------------------	--

III. ПРАКТИЧЕСКИЕ ЗАНЯТИЯ

МДК.01.01 Дизайн-проектирование

Практическое занятие №1 Применение компьютерной графики

Тема Тема 1. Введение в компьютерную графику

Цель: формирование у обучающихся практических навыков создания и обработки графической информации средствами современных компьютерных технологий. Студенты освоят методы визуализации объектов и сцен, научатся создавать качественные цифровые иллюстрации, чертежи и модели, применяя инструменты графических редакторов и специализированных программных пакетов.

Теоретический материал:

Теоретические основы применения компьютерной графики

Компьютерная графика представляет собой совокупность методов и способов построения, хранения и отображения цифровой визуальной информации с использованием вычислительной техники. Компьютерная графика широко применяется в науке, технике, искусстве, дизайне, образовании и многих других областях человеческой деятельности.

Основные виды компьютерной графики

Растровая графика

Растровое изображение состоит из множества точек (пикселей), каждая из которых имеет свое собственное значение цвета. Чем больше пикселей используется для формирования изображения, тем выше его качество. Примеры растровых файлов: JPEG, PNG, BMP.

Преимущества:

- Возможность детализации мелких элементов изображения.
- Легкость редактирования отдельных участков рисунка.

Недостатки:

- Увеличенный размер файла при высоком разрешении.
- Ухудшение качества при масштабировании (изображение становится пикселизированным).

Векторная графика

Основана на геометрическом представлении изображений посредством кривых линий, контуров и заливок. Такие изображения состоят из математически определенных примитивов (линий, окружностей, многоугольников). Файлы формата SVG, EPS относятся к векторному типу.

Преимущества:

- Независимость от разрешения экрана.
- Масштабируемость без потери качества.
- Малый объем памяти, занимаемый файлом.

Недостатки:

- Сложность реализации сложных деталей (например, фотографий).

- Ограниченность возможностей фотореалистичного воспроизведения.

Трёхмерная графика

Используется для создания трехмерных моделей объектов и сцен. Позволяет реалистично изображать формы, освещение, тени и материалы. Применяется в архитектуре, кинематографии, индустрии развлечений и научных исследованиях.

Этапы создания трёхмерной сцены:

1. Моделирование — создание геометрии объектов.
2. Текстурирование — наложение материалов на поверхность объектов.
3. Рендеринг — визуализация готовой сцены с учётом освещения и теней.

Инструменты и программы для работы с графикой

Для каждого вида графики существуют специализированные программы:

- Для растровых изображений: Adobe Photoshop, Corel PaintShop Pro, GIMP.
- Для векторных изображений: Adobe Illustrator, CorelDRAW, Inkscape.
- Для трёхмерной графики: Autodesk Maya, Blender, Cinema 4D, 3ds Max.

Эти приложения предоставляют широкие возможности для редактирования, преобразования и сохранения изображений различного типа.

Применение компьютерной графики в разных сферах

1. Дизайн и реклама: разработка логотипов, рекламных баннеров, визиток, буклетов.
2. Архитектура и строительство: проектирование зданий, визуализация интерьеров и экстерьеров.
3. Кинематография и анимация: создание спецэффектов, анимации персонажей и окружения.
4. Игровая индустрия: разработка игровых уровней, героев, предметов.
5. Образование: интерактивные учебные пособия, наглядные демонстрации процессов и явлений.

Компьютерная графика является важным инструментом современного специалиста практически любой профессии, связанной с созданием визуального контента. Она помогает решать разнообразные практические задачи, начиная от простых операций над изображением и заканчивая сложнейшими проектами, такими как архитектурные проекты или кинематографическая продукция. Владение основами компьютерной графики значительно расширяет профессиональные компетенции студента и повышает конкурентоспособность на рынке труда.

Вопросы для самоконтроля:

1. Что такое компьютерная графика?
2. Какие два основных вида компьютерной графики различают и чем они отличаются друг от друга?
3. Назовите хотя бы три преимущества и недостатка растровых изображений.
4. Перечислите этапы создания трехмерной сцены.
5. Приведите примеры популярных программ для работы с растровой графикой.
6. Какой формат чаще всего используют для хранения векторных изображений?
7. Каковы особенности применения компьютерной графики в сфере архитектуры и строительства?
8. Опишите различия между растром и вектором на примере фотографии и логотипа.
9. Какие факторы влияют на выбор подходящего инструмента (графического редактора) для конкретного проекта?
10. Почему важно уметь оптимизировать изображения перед публикацией в Интернете?

Этот перечень вопросов позволяет оценить знания студентов по ключевым аспектам темы и закрепить полученные ими навыки.

Задания: изучить виды компьютерной графики

Порядок и методика выполнения заданий:

Изучение материала: изучить материал, открыть основные программы, ознакомиться с панелью инструментов

Подготовка презентации: каждый готовит краткую презентацию (5-7 минут)

Защита проектов: студенты представляют свои презентации, отвечают на вопросы и получают обратную связь от преподавателя и других студентов.

Практическое занятие №2 Работа в AdobePhotoshop

Тема Тема 2. Растровая графика AdobePhotoshop

Цель:

Развитие у студентов базовых навыков работы в среде Adobe Photoshop, овладение основными инструментами и техниками обработки изображений, развитие способности самостоятельно создавать и редактировать графические файлы, подготовка к решению реальных дизайнерских и творческих задач.

Теоретический материал:

Интерфейс Adobe Photoshop

Программа Adobe Photoshop обладает удобным и интуитивно-понятным интерфейсом, включающим следующие основные элементы:

- Панель инструментов — набор стандартных инструментов для рисования, выбора, кадрирования и прочих манипуляций с изображением.
- Палитры и панели — содержат дополнительные настройки инструментов, слоев, стилей и фильтров.
- Рабочая область — основное окно для размещения изображений и рабочей среды.
- Меню — стандартное верхнее меню, содержащее команды открытия, закрытия документов, настройки и экспорта.

Типы файлов и форматы изображений

Программой поддерживаются различные форматы файлов:

- PSD — собственный формат Photoshop, сохраняет всю структуру документа, слои, прозрачность и прочие свойства.
- JPEG — самый распространенный формат для фотографий, поддерживает сжатие с потерями.
- PNG — подходит для прозрачных изображений и графики высокого качества, обеспечивает баланс между качеством и размером файла.
- TIFF — профессиональный формат, используемый в полиграфии, хранящий максимальное количество информации об изображении.

Основные инструменты Photoshop

Среди ключевых инструментов выделяются:

- Selection Tools (инструменты выделения):
 - Rectangular Marquee Tool (прямоугольное выделение)
 - Lasso Tool (лассо)
 - Magic Wand Tool (волшебная палочка)
- Painting Tools (инструменты рисования):
 - Brush Tool (кисть)
 - Pencil Tool (карандаш)
 - Eraser Tool (ластик)
- Retouching Tools (инструменты ретуши):
 - Spot Healing Brush Tool (корректор пятен)
 - Clone Stamp Tool (клонировующий штамп)
 - Patch Tool (патч-инструмент)
- Transform Tools (инструменты трансформации):
 - Crop Tool (кадрирование)
 - Free Transform (свободное трансформирование)
- Filters & Adjustments (фильтры и корректировки):
 - Filters (используются для добавления эффектов, размытия, усиления чёткости)
 - Adjustment layers (позволяют менять экспозицию, оттенки, свет и цвет изображения)

Основы работы со слоями

Одним из важнейших механизмов Photoshop являются слои. Они позволяют добавлять, удалять и изменять отдельные части изображения независимо друг от друга. Основные операции со слоями включают:

- Добавление нового слоя.
- Перемещение слоёв вверх-вниз по иерархии.
- Объединение нескольких слоёв в группу.
- Использование масок слоя для сокрытия определённых частей изображения.

Вопросы для самоконтроля:

1. 1. Что такое Adobe Photoshop и зачем он нужен специалистам в области дизайна и рекламы?
2. Объясните разницу между режимами работы с изображением (RGB и CMYK).
3. Перечислите ключевые компоненты рабочего пространства Adobe Photoshop.
4. Какие инструменты используются для выделения областей изображения в программе?
5. Какие средства коррекции цвета и света имеются в арсенале Photoshop?
6. Зачем применяются слои и маски слоя в процессе обработки изображений?
7. Какие бывают типы кистей в Photoshop и для чего они предназначены?
8. Расскажите о понятиях разрешение и DPI. Как правильно выбрать разрешение для печати?
9. Какими способами можно изменить размеры изображения в Photoshop без ухудшения качества?
10. Поясните, что такое ретушь и какие её виды существуют.

Задание: Обработка и монтаж фотографий в Adobe Photoshop

Порядок и методика выполнения заданий:

1. Откройте Adobe Photoshop и создайте новый документ размером A4 (формат бумаги 21×29 см) с разрешением 300 ppi.
2. Импортируйте фотографию человека, которую будете использовать для дальнейшей обработки.
3. Используя инструмент Rectangular Marquee, выделите фигуру человека на фотографии и скопируйте её в отдельный слой.
4. Создайте фоновый слой с однородным фоном (можно использовать градиент).
5. Произведите ретушь лица (устраните дефекты кожи, выровняйте тон, удалите ненужные детали).
 - Используйте инструмент Spot Healing Brush для удаления прыщей и пятен.
 - Отрегулируйте уровень освещённости и контраста с помощью Levels или Curves.
6. Добавьте эффект размытия фона, используя фильтр Gaussian Blur. Настройте радиус размытия так, чтобы акцентировать внимание на фигуре человека.
7. Примените лёгкий виньеточный эффект, создав новую маску слоя и постепенно затенив края изображения.
8. Задайте рамку вокруг итогового изображения с помощью простого эффекта Stroke («Обводка»).
9. Экспортируйте обработанное изображение в формате JPG с максимальным качеством (установите качество на уровне 10–12).

МЕТОДИКА ВЫПОЛНЕНИЯ

1. Запускаем Adobe Photoshop и создаём новый документ (File → New...).
2. Выбираем нужный инструмент (Marquee, Healing Brush и т.д.) и производим нужные манипуляции с изображением.
3. Работаем последовательно по каждому пункту заданий, сохраняя промежуточные версии проекта.
4. Используем команду Undo (Ctrl+Z) для исправления ошибок.
5. По окончании сохраняем итоговый вариант работы в нужном формате (File → Save As...).

Практическое занятие №3 Работа с инструментами Adobe Illustrator

Тема Тема 3. Векторная графика Adobe Illustrator

Цель:

Ознакомление студентов с возможностями и принципами работы в графическом редакторе Adobe Illustrator, приобретение начальных навыков работы с инструментами векторной графики и самостоятельное выполнение творческого проекта.

Теоретический материал: Основные сведения о программе Adobe Illustrator

Adobe Illustrator — специализированный редактор для работы с векторной графикой, позволяющий создавать рисунки, логотипы, иконки, плакаты и многое другое. Главное преимущество программы заключается в том, что созданные изображения сохраняют высокое качество даже при изменении масштаба благодаря использованию векторных форм.

Основные инструменты Adobe Illustrator

1. Pen Tool (P) — основной инструмент для создания произвольных фигур и контура путем постановки опорных точек.
2. Shape Tools (U) — группа инструментов для быстрого создания прямоугольников, кругов, звезд и других геометрических фигур.
3. Selection Tools (V/A/Q/W/E/S/D/F) — набор инструментов для выделения объектов целиком либо частично, с возможностью последующего перемещения, вращения, масштабирования и изменения положения опорных точек.
4. Gradient Tool (G) — позволяет заполнять фигуры линейным или радиальным градиентом.
5. Color Panel — служит для выбора цвета заливки и границы объектов.
6. Layers Panel — позволяет управлять объектами на различных уровнях, скрывать или показывать их, группировать, перемещать между слоями.

Понятие слоев и группировка объектов

Работа со слоями облегчает управление большим количеством объектов на холсте. Группировка объектов также упрощает работу с несколькими элементами одновременно.

Трансформация и деформация объектов

В Adobe Illustrator существует возможность свободно преобразовывать объект, поворачивать, наклонять, зеркально отражать и искажать форму с помощью специальных команд и панелей.

Вопросы для самоконтроля:

1. В чём отличие векторной графики от растровой?
2. Что такое Pen Tool и для чего он используется?
3. Как добавить новое рабочее пространство (workspace)?
4. Какие инструменты служат для создания простейших геометрических фигур?
5. Как осуществляется работа с цветами и градиентами?
6. Можно ли экспортировать файл из Adobe Illustrator в другие форматы? Если да, перечислите некоторые из них.
7. В каком виде сохраняются файлы в Adobe Illustrator?
8. Какие способы группировки объектов возможны в Adobe Illustrator?
9. Как удалить опорную точку линии?
10. Что означает термин "масштабируемость" применительно к векторной графике?

Задание: разработать дизайн фирменного знака и визитной карточки компании.

Порядок и методика выполнения заданий:

1. Определите целевую аудиторию компании и сформулируйте основную идею будущего логотипа.
2. Выберите подходящие цветовые решения, ориентируясь на психологию восприятия цвета и брендбук компании.
3. Воспользуйтесь инструментом Shape Tools для создания начертания эмблемы компании.
4. С помощью Pen Tool дополните эскиз дополнительными линиями и формами, формирующими финальный вид логотипа.
5. Подготовьте две версии логотипа: горизонтальную и вертикальную.
6. Создайте макет визитной карты, разместив название компании, контактную информацию и разработанные ранее логотипы.
7. Оптимизируйте макет визитки для последующей печати, выбрав правильное разрешение и форматирование.

8. Сохраните готовые работы в формате AI и PDF.

Практическое занятие №4 Упражнения на пластику форм

Тема Тема 4. Композиция в графическом дизайне как основа будущего продукта

Цель:

Приобретение студентами навыков выразительного воплощения объема и формы, развитие пространственного воображения и понимания принципов взаимодействия объемов в пространстве.

Теоретический материал: Понятие пластика форм

Пластика форм подразумевает передачу объёма, поверхности и структуры предмета таким образом, чтобы подчеркнуть характер и настроение объекта. Задача художника — передать ощущения материальности, плотности и массы форм.

Принципы передачи объёмов

1. Перспектива — способ показа расстояния между предметами, уменьшение размеров объектов вдали.
2. Светотень — использование света и тени для подчёркивания рельефа и глубины формы.
3. Контраст и нюанс — применение различий в цвете, форме и размере для привлечения внимания зрителя.
4. Пропорции — соблюдение соотношений между частями целого для достижения гармонии и единства композиции.

Материалы и техника

Занятие выполняется преимущественно карандашом, углем или пастелью. Важно научиться передавать массу, направление и движение формы с минимальными средствами.

Вопросы для самоконтроля:

1. Что подразумевается под пластикой форм?
2. Какие приёмы помогают выявить объём и глубину предмета?
3. Чем отличается перспектива параллельная от центральной перспективы?
4. Как грамотно построить блики и тени на рисунке?
5. Что такое контрасты и как они работают в передаче объёма?
6. Какие существуют подходы к построению сложной формы из простых объёмов?
7. Какие этапы проходят при создании натюрморта?
8. Что влияет на восприятие пропорции в произведениях искусства?
9. Как правильно разместить источник света при выполнении рисунка?
10. Как избежать перегруженности штриховки и сделать рисунок ясным и лаконичным?

Задание: Декоративный натюрморт из простых геометрических тел

Порядок и методика выполнения заданий:

1. Выбор объекта. Возьмите простые предметы: куб, шар, цилиндр и пирамиду. Расположите их произвольно, создавая интересные сочетания форм.
2. Наброски. Сделайте быстрые наброски, передавая общие очертания предметов и взаимодействие поверхностей.

3. Определение пропорций. Проверьте пропорциональные отношения между фигурами, следуя правилам измерения глазомерным способом.
4. Штриховка и передача объёма. Начинайте проработку деталей, используя технику плавного перехода от тёмных к светлым участкам. Передавайте игру света и тени.
5. Завершающая обработка. Проработайте мелкие детали, убедитесь, что вся композиция сбалансирована и гармонизирована.
6. Самостоятельная оценка. Посмотрите на свою работу свежим взглядом, выявите недостатки и постарайтесь устранить их.

Требования к выполнению задания:

- Правильное построение основных форм.
- Грамотная передача светотени.
- Лёгкая и убедительная передача характера и движения форм.
- Чёткое представление границ между объектами и плоскостью листа.

Практическое занятие №5 Упражнения на цвет и цветовое воздействие

Тема Тема 4. Композиция в графическом дизайне как основа будущего продукта

Цель:

Формирование у студентов представлений о влиянии цвета на восприятие визуальной информации, обучение подбору эффективных цветовых решений в графическом дизайне, развитие навыков анализа и интерпретации цветовой композиции.

Теоретический материал:

Цвет и его влияние на восприятие

Цвет оказывает сильное эмоциональное и психологическое воздействие на человека. Каждому цвету присущи собственные ассоциации и значения, которые зависят от культурных особенностей, традиций и личного опыта индивидов.

Примеры воздействия цветов:

- Красный: энергия, страсть, активность, агрессия.
- Зелёный: природа, спокойствие, рост, здоровье.
- Синий: доверие, надёжность, стабильность, холод.
- Жёлтый: радость, позитив, тепло, солнечность.
- Чёрный: элегантность, строгость, власть, траур.

Важнейшие аспекты работы с цветом в графическом дизайне

1. Психология цвета — понимание влияния цвета на эмоции и поведение аудитории.
2. Цветовая гамма — продуманное сочетание цветов для гармонизации общей картины.
3. Использование контраста — эффективное противопоставление цветов для привлечения внимания.
4. Баланс и акценты — распределение цветов таким образом, чтобы взгляд плавно переходил от одного участка композиции к другому.

Принципы составления удачной цветовой схемы

1. Монотонная схема — оттенки одного цвета.
2. Дополнительная схема — цвета противоположные на цветовом круге.
3. Триадная схема — равносторонний треугольник на цветовом круге.
4. Аналогичная схема — соседствующие цвета на цветовом круге.

Вопросы для самоконтроля:

1. Какие основные цветовые категории выделяют в психологии восприятия?

2. Что такое цветовой круг и как он используется в практике дизайнеров?
3. В чём заключается принцип дополнительной цветовой схемы?
4. Какие факторы определяют выбор цветовой гаммы в рекламе и маркетинге?
5. Что значит понятие "контраст цвета"? Приведите пример.
6. Как достичь гармоничного распределения акцентов в композиции?
7. Когда целесообразно использовать монохроматическую схему?
8. Какие рекомендации даются при выборе доминирующего цвета в проекте?
9. Как разные культуры воспринимают одни и те же цвета?
10. Как цвет влияет на принятие решений потребителем?

Задание: Разработка цветового оформления бренда (компании или продукта)

Порядок и методика выполнения заданий: 1. Постановка задачи. Решите, какой продукт или компанию вы планируете представить. Составьте бриф с описанием целевой аудитории и необходимой атмосферы.

2. Анализ концепции. Исследуйте рынок и проанализируйте существующие бренды в данной нише. Определите возможные направления для оригинального подхода.
3. Создание прототипа. Нарисуйте эскизы вручную или сразу приступите к созданию цифрового варианта в выбранной программе (например, Adobe Photoshop или Illustrator).
4. Подбор цветовой схемы. Исходя из выбранного направления, выберите подходящую цветовую комбинацию, используя теорию цветовых схем.
5. Проверка вариантов. Попробуйте разные вариации одной и той же цветовой схемы и выберите оптимальный вариант.
6. Представление результатов. Покажите законченное оформление группе или преподавателю, обсудите достоинства и недостатки своего проекта.

Практическое занятие №6 Упражнения на пластику форм (линейно-плоскостную, плоскостную, объёмную, объёмно-пространственную)

Тема Тема 4. Композиция в графическом дизайне как основа будущего продукта

Цель:

Развитие у студентов навыков художественного выражения формы в различных видах: линейно-плоскостной, плоскостной, объёмной и объёмно-пространственной, а также укрепление понимания взаимосвязи формы и пространства.

Теоретический материал:

Формы и их классификация

Форма — одно из фундаментальных понятий в изобразительном искусстве, которое отражает внешние признаки объекта. Существует четыре основных вида форм:

1. Линейно-плоскостная форма — форма, выражаемая лишь контуром и линиями на плоскости. Используется для схематичных рисунков, технических чертежей и зарисовок.
2. Плоскостная форма — предполагает дополнительную проработку внутренней площади внутри контура. Художник работает с распределением масс, пятен и внутренних ритмов.
3. Объёмная форма — характеризуется передачей третьего измерения (объёма), выражается игрой света и тени, создает иллюзию реального тела.
4. Объёмно-пространственная форма — совмещает объём с расположением в виртуальном пространстве, учитывает расположение объектов относительно друг друга и перспективы.

Способы передачи формы

Передача формы зависит от мастерства художника и набора используемых приёмов:

- Светотень — нанесение светлых и тёмных зон на предмет, чтобы придать ему ощущение объёма.
- Линейная перспектива — способ показать расстояние и соотношение величин путём уменьшения размера дальних объектов.
- Ритм и динамика — повторение одинаковых элементов или постепенное изменение их характеристик.
- Симметрия и асимметрия — равномерное или неравномерное размещение элементов.

Вопросы для самоконтроля:

1. Что понимается под линейно-плоскостной формой?
2. Чем отличается плоскостная форма от линейно-плоскостной?
3. Как достигается эффект объёма в рисунке?
4. Что такое объёмно-пространственная форма?
5. Какие приёмы помогают передать перспективу в объёме?
6. Что такое ритм и симметрия в формах?
7. Как связаны светотень и объём?
8. В чём особенность работы с цветом в плоской и объёмной формах?
9. Какие основные законы перспективы важны для понимания объёмной формы?
10. Какие трудности возникают при переходе от плоского изображения к объёмному?

Задание: Создание композиции, иллюстрирующей пластику форм

Задание выполняется в графическом редакторе (например, Adobe Photoshop или Illustrator).

Порядок и методика выполнения заданий:

1. Подготовка сюжета. Разработайте сюжет, предусматривающий наличие объектов различной природы (живые существа, архитектура, растения и т.д.).
2. Выбор формы. Решите, какая именно форма (линейно-плоскостная, плоскостная, объёмная или объёмно-пространственная) лучше всего подойдёт вашему замыслу.
3. Рисование. Выполните черновой набросок, стараясь соблюдать принципы, изложенные в теории.
4. Детализация и отделка. Приступите к детальному прорисовыванию и обработке изображения согласно избранной форме.
5. Эффекты и дополнения. Добавьте любые дополнительные элементы (тени, рефлексы, отражение света и т.д.), если считаете нужным.
6. Итоговая проверка. Просмотрите своё произведение и проверьте, насколько оно соответствует первоначальному замыслу и заявленным требованиям.

Практическое занятие №7 Упражнения на гармонизацию художественной формы с выделением центра композиции

Тема Тема 5. Средства гармонизации композиции в продуктах графического дизайна

Цель: Освоение навыков организации художественных композиций с ярко выраженным центром, изучение приемов создания зрительных акцентов и достижение визуальной гармонии в целом.

Теоретический материал:

Центр композиции

Центр композиции — точка наибольшего интереса в картине, которая привлекает внимание зрителя. Выделяя центр, художник направляет зрительский взгляд и выстраивает равновесие композиции.

Существует несколько подходов к размещению центра:

- Симметричный центр — композиция делится пополам и обе половины уравновешены относительно центрального объекта.
- Ассиметричный центр — центр смещён, создаёт динамику и интерес, требует особого внимания к балансу остальных элементов.
- Диагональный центр — элементы располагаются вдоль диагоналей, усиливая динамику и напряжение.

Средства выделения центра композиции

1. Размер и масштаб — центральный объект выделяется большей площадью.
2. Цвет и контраст — яркие цвета привлекают внимание сильнее нейтральных.
3. Расположение и дистанция — близко расположенные объекты объединяются и образуют центр.
4. Направляющие линии — линии создают динамические связи, ведущие к центру.
5. Структура и ритм — организованная структура элементов усиливает целостность композиции.

Гармонизация формы

Для создания гармонии важен баланс между массой, весом и размерами объектов. Акцентируя центр композиции, важно учитывать остальную часть полотна, добиваясь общего впечатления целостности и равновесия.

Вопросы для самоконтроля:

1. Что такое центр композиции и почему он важен?
2. Какие приемы используются для выделения центра композиции?
3. Каким образом определяется симметричность и ассиметричность композиции?
4. Какие существуют подходы к достижению визуальной гармонии?
5. В чём заключается значимость расположения и дистанции объектов?
6. Какие приёмы направлены на усиление динамики композиции?
7. Как влияет выбор цвета на восприятие центра композиции?
8. Что понимают под понятием "гармония" в композиции?
9. В чём проявляется важность баланса в композиции?
10. Какие советы вы можете дать начинающим художникам для правильного определения центра композиции?

Задание: Создание композиции с выделенным центром

Задание выполняется в графическом редакторе (например, Adobe Photoshop или Illustrator).

Порядок и методика выполнения заданий:

1. Постановка задачи. Придумайте сюжет, соответствующий задаче выделения центра композиции.
2. Создание композиции. Начните с грубого плана, расставляя крупные пятна и определяя общий ход композиции.
3. Центральный объект. Оформите ключевой объект композиции, придав ему максимальный вес и выразительность.
4. Акцентирование. Усилите выразительность центра композиции, используя контраст, размер, форму и цвет.
5. Отделка и доводка. Завершите работу, доведя каждый элемент до состояния полной завершенности.
6. Итого. Проверьте ваше произведение на целостность и визуальное единство.

Практическое занятие №8 Создание модульных композиций, используя принцип комбинаторики

Тема Тема 5. Средства гармонизации композиции в продуктах графического дизайна

Цель: Овладение навыком создания модульных композиций, основанным на применении принципа комбинаторики. Развитие способностей анализировать и синтезировать графические элементы, составлять целостные конструкции, отличающиеся разнообразием и структурностью.

Теоретический материал:

Модульная композиция строится на принципе комбинации модулей — отдельных компонентов, соединяемых в единое целое. Каждый модуль самостоятелен, но вместе модули формируют единую систему. Этот подход активно используется в современной архитектуре, дизайне и искусстве.

Основные понятия

1. Модуль — стандартный блок или единица, обладающий своими характеристиками (размер, форма, цвет).
2. Принцип комбинаторики — создание новых комбинаций и конфигураций из ограниченного числа элементов.
3. Комбинационные законы — установленные правила соединения модулей для образования устойчивых и эстетически приятных конструкций.

Особенности модульных композиций

Модульные композиции характеризуются регулярностью и упорядоченностью. Их простота сочетается с богатством возможных комбинаций, позволяя варьировать внешний вид, сохраняя внутренний каркас неизменным.

Этапы проектирования модульной композиции

1. Анализ ситуации и формулировка задачи.
2. Разработка базовых модулей и выявление закономерностей их объединения.
3. Подбор оптимального количества модулей и их ориентации.
4. Окончательная сборка композиции и внесение необходимых изменений.

Вопросы для самоконтроля:

1. Что такое модульная композиция?
2. В чём суть принципа комбинаторики?
3. Как классифицируются модули в зависимости от формы?
4. Какие требования предъявляются к модулям в рамках единого ансамбля?
5. Как выбираются и комбинируются модули?
6. Какие ограничения накладываются на конструкцию модульной композиции?
7. Какие преимущества имеют модульные композиции?
8. Какие проблемы возникают при составлении модульных композиций?
9. Приведите примеры известных модульных сооружений или изделий.
10. Какие шаги входят в разработку модульной композиции?

Задание: Создание модульной композиции

Задание выполняется в графическом редакторе (например, Adobe Photoshop или Illustrator).

Порядок и методика выполнения заданий:

1. Исследование темы. Изучите известные примеры модульных композиций и их организацию.
2. Разработка концепта. Придумайте собственную уникальную модульную структуру, состоящую из двух-трех типов модулей.
3. Проектирование базовой ячейки. Продумайте и нарисуйте ваш основной модуль, задав его точные габариты и характеристики.
4. Сборка композиции. Соединяйте модули в различных вариантах, проверяя устойчивость и эстетичность получившихся конструкций.
5. Оформление композиции. Представьте готовую композицию, учитывая композицию и общее видение.
6. Заключение. Предоставьте краткую презентацию своего проекта, обозначив главную идею и сильные стороны предложенной вами системы.

Практическое занятие №9 Верстка журнала

Тема Тема 5. Средства гармонизации композиции в продуктах графического дизайна

Цель: Формирование у студентов навыков профессиональной верстки журналов, развитие понимания принципов композиции, подготовки печатных изданий и использования инструментов графических редакторов.

Теоретический материал:

Верстка журнала

Верстка журнала — это процесс создания макета издания, включающего страницы, колонки, заголовки, тексты, иллюстрации и рекламу. Главная задача верстки — сделать издание привлекательным, удобочитаемым и информативным.

Элементы верстки

Основными элементами верстки журнала являются:

- Колонки — разделение текста на узкие полосы для удобства чтения.
- Заголовки — важные элементы, привлекающие внимание читателей.
- Фотографии и иллюстрации — украшают журнал, дополняют содержание статей.
- Реклама — важная составляющая большинства журналов, часто расположенная на обложке или разворотах.
- Рубрикация — деление журнала на секции и рубрики для лучшей навигации читателя.

Основные принципы верстки

1. Читабельность — текст должен легко восприниматься глазами, шрифты — комфортны для чтения.
2. Композиция — согласованность всех элементов на странице, соблюдение порядка и логичности расположения.
3. Гармоничность — выдержанность стиля и цветов, отсутствие диссонанса между элементами.
4. Логичность — верная организация содержания, удобная навигация.

Стандарты верстки

Современные журналы придерживаются международных стандартов ISO, регламентирующих оформление текста, иллюстраций и рекламы. Наиболее распространённые стандарты — ISO 216 (форматы бумаги) и ISO 3224 (правила изготовления книг и брошюр).

Вопросы для самоконтроля:

1. Что такое верстка журнала?

2. Какие элементы составляют журнальную страницу?
3. Какие основные принципы верстки существуют?
4. Какие стандарты используются при оформлении журналов?
5. Какие виды шрифтов предпочтительны для верстки?
6. Как выбрать оптимальное число колонок на странице?
7. Как определить местоположение фотографий и иллюстраций?
8. Какие правила верстки касаются рекламы?
9. Как добиться максимальной читаемости текста?
10. Как правильно оформить оглавление журнала?

Задание: Верстка номера журнала

Задание выполняется в графическом редакторе (например, Adobe Photoshop или Illustrator).

Порядок и методика выполнения заданий:

1. Постановка задачи. Выберите тематику журнала и составьте подробный контент-план номера.
2. Создание шаблона. Определите сетку страниц, колонки, поля и отступы.
3. Настройка стилей. Установите стандартные гарнитуры и размеры шрифтов для различных элементов (заголовков, подзаголовков, обычного текста).
4. Заполнение содержанием. Разместите подготовленные статьи, фотографии и иллюстрации на страницах журнала.
5. Организация структуры. Организуйте оглавление, рубрикаторы и подписи к фотографиям.
6. Окончательное оформление. Добавьте рекламу, титульную страницу и заднюю обложку.
7. Предварительный просмотр. Проверьте весь номер на ошибки, убедитесь в правильности расположения всех элементов.
8. Экспорт и сдача работы. Экспортируйте макет журнала в требуемом формате (PDF, JPG) и предоставьте его на проверку.

Практическое занятие №10 Выполнение композиций: монограммы, каллиграммы, коллажа из букв.

Тема Тема 6. Художественный образ элементов графического дизайна

Цель: Развитие у студентов навыков художественного творчества и экспериментов с разными видами текстовых композиций: монограммами, каллиграммами и коллажем из букв. Повышение уровня эстетического восприятия и развития дизайнерских идей.

Теоретический материал:

Монограмма

Монограмма — это композиция, созданная из первой буквы имени и фамилии автора или названия фирмы. Обычно создается одним символом, образованным слиянием инициалов.

Особенности:

- Чаще всего применяют буквы латинского алфавита.
- Часто используются в геральдике, дизайне упаковки, корпоративной символике.

Каллиграмма

Каллиграмма — стихотворение или фраза, написанная особым образом, так что сами буквы и строки формируют изображение, связанное с текстом.

Особенности:

- Буквы располагают не линейно, а в виде узнаваемого образа.
- Иногда сопровождаются небольшими иллюстрациями.

Коллаж из букв

Коллаж из букв — композиция, собранная из фрагментов букв, вырезанных из газет, журналов, надписей и любых других источников.

Особенности:

- Может включать фрагменты разной величины, стиля и цвета.
- Особенность коллажа — разнообразие текстурных и стилистических качеств.

Вопросы для самоконтроля:

1. Что такое монограмма и для чего она используется?
2. Какие виды каллиграмм вам известны?
3. Как создается коллаж из букв?
4. Какие инструменты нужны для создания монограммы?
5. В чём специфика каллиграммы как жанра литературы?
6. Какие художественные эффекты можно достигнуть в коллаже из букв?
7. Приведите примеры знаменитых монограмм.
8. Кто считается родоначальником каллиграммы?
9. Как правильно сочетать шрифты в коллаже из букв?
10. Какие этапы проходит создание каллиграммы?

Задание: Создание собственных композиций (монограмма, каллиграмма, коллаж из букв) Задание выполняется в графическом редакторе (например, Adobe Photoshop или Illustrator).

Порядок и методика выполнения заданий:

1. Выбор темы. Определите имя, фразу или слово, которое станет основой вашей композиции.
2. Подготовка материала. Найдите вдохновляющий образец шрифта, слога или символы для создания композиции.
3. Создание композиции.
 - Для монограммы: соедините инициалы в единый знак, сделайте пробный эскиз.
 - Для каллиграммы: напишите стих или короткий текст, потом расположите буквы так, чтобы получился осмысленный образ.
 - Для коллажа из букв: соберите понравившиеся образцы шрифтов, снимите сканы или снимки, откройте в редакторе и перемешивайте элементы, пока не получите интересный и оригинальный результат.
4. Оформление и дополнения. При необходимости добавьте рамки, декоративные элементы или минимальные иллюстрации.
5. Просмотр и исправление. Проверьте композицию на эстетичность, функциональность и целостность.
6. Финальная версия. Экспорт работы в нужное расширение (JPG/PNG) и отправьте преподавателю на оценку.

Практическое занятие №11 Комбинаторные упражнения

Тема Тема 6. Художественный образ элементов графического дизайна

Цель: Развитие у студентов навыков создания оригинальных образов и композиций методом перебора, перестановки и комбинирования элементов, формирование понимания принципов комбинаторики в творчестве и дизайне.

Теоретический материал:

Комбинаторика в искусстве и дизайне

Комбинаторика — наука о подсчете количества комбинаций, перестановок и размещений элементов в определенной последовательности. В творчестве и дизайне комбинаторные упражнения помогают развить воображение, расширить диапазон творческих решений и стимулируют нестандартное мышление.

Основные принципы комбинаторики:

1. Перестановки — изменение порядка элементов в пределах фиксированного множества.
2. Размещение — выбор определенного количества элементов из большего множества.
3. Комбинирование — создание новых сочетаний элементов, иногда случайным образом.

Значение комбинаторики в дизайне

- Способствует формированию навыков поиска необычных решений.
- Помогает находить оригинальные пути решения задач.
- Позволяет взглянуть на привычные вещи под новым углом зрения.

Вопросы для самоконтроля:

1. Что такое комбинаторика и какое отношение она имеет к искусству и дизайну?
2. Какие существуют основные принципы комбинаторики?
3. Как использовать перестановки в создании дизайна?
4. Как формируются оригинальные образы через комбинацию элементов?
5. Приведите примеры случайного комбинирования в истории искусства.
6. Какие творческие задачи решаются с помощью комбинаторных упражнений?
7. Как перестановки способствуют раскрытию потенциала художника?
8. Какие возможности открываются при случайном подборе элементов?
9. Как правильно организовать комбинаторное упражнение?
10. Какие примеры классических комбинаторных задач можно привести?

Задание: Комбинаторные упражнения Задание выполняется в графическом редакторе (например, Adobe Photoshop или Illustrator).

Порядок и методика выполнения заданий:

1. Подготовка материалов. Соберите коллекцию разнородных элементов (формы, орнаменты, абстрактные мотивы).
2. Генерация вариантов. Экспериментируйте с расположением элементов на листе, меняя их взаимное положение, цвет, масштабы.
3. Создание новой композиции. Выберите лучшие варианты и попробуйте объединить их в одном пространстве.
4. Завершение работы. После серии испытаний остановитесь на самом эффективном варианте и доработайте его до полноценного произведения.
5. Документирование процесса. Запишите свои наблюдения и выводы о проделанной работе

Практическое занятие №12 Верстка рекламной брошюры

Тема Тема 6. Художественный образ элементов графического дизайна

Цель: Овладение навыками профессиональной верстки рекламной брошюры, знакомство с этапами подготовки печатных материалов, развитие понимания принципов типографики, композиции и дизайна.

Теоретический материал:

Рекламная брошюра

Рекламная брошюра — это многокомпонентный маркетинговый материал, предназначенный для продвижения товаров, услуг или мероприятий. Брошюра сочетает текст, изображения и инфографику, оформленную профессионально и стильно.

Основные элементы брошюры

- Заголовки и подзаголовки.
- Основной текст.
- Иллюстрации, фотографии, диаграммы.
- Рубрикация и маркированные списки.
- Информационная блокада (таблицы, цитаты, факты).
- Контактная информация.

Принципы качественной верстки

1. Типографика — правильный выбор шрифтов, размеров и межстрочных интервалов.
2. Композиция — логичное и удобное расположение элементов на странице.
3. Графика — качественные изображения, адекватно оформленные и подогнанные по размеру.
4. Цветовая палитра — гармоничное сочетание цветов, соответствующее брендингу и целям коммуникации.
5. Информационный баланс — достаточная плотность подачи информации без перенасыщения страницы.

Инструменты верстки

Наиболее популярными программами для верстки брошюр являются Adobe InDesign, QuarkXPress и Microsoft Publisher.

Вопросы для самоконтроля:

1. Что такое рекламная брошюра и какие задачи она решает?
2. Какие элементы обязательны в структуре рекламной брошюры?
3. Как выбирать шрифты для рекламного текста?
4. Какие типы графики допустимы в рекламной продукции?
5. Какие принципы делают верстку привлекательной и удобной для чтения?
6. Какие программы подходят для верстки рекламных брошюр?
7. Каковы особенности двойной фальцовки брошюры?
8. Как проверить брошенную версию брошюры на ошибки?
9. Как выбрать цветовую палитру для конкретной кампании?
10. Какие форматы страниц считаются стандартными для рекламных брошюр?

Задание: Верстка рекламной брошюры

Задание выполняется в графическом редакторе (например, Adobe Photoshop или Illustrator).

Порядок и методика выполнения заданий:

1. Постановка задачи. Определите тему и аудиторию брошюры, составьте подробный контент-план.
2. Создание шаблона. Выберите шаблон сетки страниц, установите правильные размеры полей и отступов.
3. Установка стилей. Определите и настройте стандартные гарнитуру и размеры шрифтов для различных элементов (заголовков, основного текста, подписей к иллюстрациям).
4. Размещение контента. Разместите подготовленные статьи, фотографии и иллюстрации на страницах брошюры.
5. Организация структуры. Распределите оглавление, разделители и нумерацию страниц.
6. Добавление декоративных элементов. Дополните брошюру мелкими декоративными элементами (иконками, лентами, стрелочками).
7. Тестирование и правка. Проверьте каждую страницу на наличие ошибок, неровностей, неправильно расположенных элементов.
8. Экспорт и презентация. Преобразуйте готовый макет в формат PDF, подготовьте его для сдачи преподавателю.

МДК.01.02 Проектная графика**Практическое занятие №1 «Создание эскизов»**

Тема: Основные понятия и инструменты проектной графики.

Цель: научиться анализировать ТЗ, разрабатывать эскизы и корректировать их в соответствии с требованиями.

Теоретический материал: Техническое задание (ТЗ) - документ, определяющий цели, требования и условия проекта. Эскиз - предварительный набросок, отражающий ключевые идеи дизайна. Анализ ТЗ включает выделение ключевых параметров: стиль, размеры, целевая аудитория. Стиль эскиза зависит от типа проекта (веб, полиграфия, интерьер). Материалы для скетчинга: карандаши, маркеры, графические планшеты. Композиция - расположение элементов для достижения визуальной гармонии. Баланс в композиции достигается через симметрию или асимметрию. Контраст помогает выделить ключевые элементы (цвет, форма, размер). Корректировка эскизов включает устранение ошибок и оптимизацию структуры. Проверка на соответствие ТЗ - обязательный этап перед финализацией. Презентация работы требует логичного изложения и визуальной наглядности. Анализ ошибок позволяет улучшить навыки и избежать повторения недочетов.

Вопросы для самоконтроля:

1. Какие параметры ТЗ влияют на выбор стиля эскиза?
2. Как контраст используется в композиции?
3. Почему важно проверять эскизы на соответствие ТЗ?
4. Какие материалы подходят для цифрового скетчинга?

Задания:

1. Проанализируйте предоставленное ТЗ.
2. Создайте 3 варианта эскизов в разных стилях.
3. Проведите корректировку выбранного варианта.
4. Подготовьте презентацию работы.

Порядок выполнения:

1. Изучите ТЗ, выделите ключевые требования.
2. Выполните наброски карандашом, соблюдая композиционные правила.
3. Отсканируйте эскизы или создайте цифровые версии в Procreate.
4. Внесите правки на основе самоанализа и рекомендаций преподавателя.
5. Оформите презентацию в PowerPoint или Figma.
6. Защитите работу перед группой.

Практическое занятие №2 «Скетчинг и композиция»

Тема: Основы композиции и техники скетчинга.

Цель: освоить принципы композиции и навыки быстрого скетчинга.

Теоретический материал: Композиция - основа визуального восприятия. Ритм создается повторением элементов (линии, формы, цвет). Баланс достигается распределением «веса» элементов в пространстве. Контраст усиливает визуальную иерархию. Скетчинг маркерами требует навыков работы с градиентами. Цифровой скетчинг позволяет быстро вносить правки. Референсы помогают вдохновиться и избежать ошибок. Доработка работ включает добавление деталей и текстур. Портфолио-оформление требует акцента на ключевых работах. Анализ референсов помогает понять тренды. Скетчинг в Procreate использует слои для удобства редактирования. Техника быстрого наброска экономит время на этапе концепции.

Вопросы для самоконтроля:

1. Как создать ритм в композиции?
2. Какие инструменты Procreate подходят для скетчинга?
3. Почему важно использовать референсы?
4. Как оформить работу для портфолио?

Задания:

1. Создайте 5 скетчей с разными типами композиции.
2. Проработайте контраст и баланс в одном из скетчей.
3. Оформите лучший скетч в цифровом формате.
4. Подготовьте мини-портфолио из 3 работ.

Порядок выполнения:

1. Изучите примеры композиций.
2. Нарисуйте скетчи на бумаге, затем переведите в Procreate.
3. Добавьте детали и текстурные эффекты.
4. Экспортируйте работы в формате PNG для портфолио.

Практическое занятие №3 «Анализ требований ТЗ»

Тема: Работа с техническим заданием.

Цель: научиться структурировать ТЗ и выделять ключевые параметры.

Теоретический материал: ТЗ - основа для любого дизайн-проекта. Структура ТЗ включает цели, сроки, бюджет. Ключевые параметры: стиль, аудитория, технические ограничения. Схема проекта визуализирует этапы работы. Чек-лист помогает избежать упущений. Проверка данных на полноту снижает риски ошибок. Правки в ТЗ согласуются с заказчиком. Отчет включает выводы и рекомендации. Презентация результатов требует

четкой аргументации. Ошибки в ТЗ приводят к переделкам. Примеры успешных ТЗ можно найти в открытых источниках. Анализ ТЗ экономит время на этапе реализации.

Вопросы для самоконтроля:

1. Какие разделы должны быть в ТЗ?
2. Как создать чек-лист для проверки ТЗ?
3. Почему важно согласовывать правки с заказчиком?
4. Какие ошибки чаще всего встречаются в ТЗ?

Задания:

1. Проанализируйте пример ТЗ.
2. Составьте схему проекта.
3. Создайте чек-лист из 10 пунктов.
4. Подготовьте отчет с рекомендациями.

Порядок выполнения:

1. Изучите пример ТЗ, выделите недостатки.
2. Используйте Miro для создания схемы проекта.
3. Проверьте ТЗ по чек-листу.
4. Оформите отчет в Word.

Практическое занятие №4 «Интерфейс Adobe Illustrator»

Тема: Освоение базовых функций графического редактора.

Цель: научиться работать с инструментами Adobe Illustrator.

Теоретический материал: Интерфейс Adobe Illustrator включает панели, слои и рабочие области. Инструмент «Перо» используется для создания векторных контуров. Pathfinder объединяет и вычитает фигуры. Слои помогают организовать элементы проекта. Экспорт в SVG сохраняет векторные свойства. Горячие клавиши ускоряют работу. Типовые ошибки: наложение объектов, неправильные разрешения. Тестирование интерфейса улучшает понимание функций. Векторная графика масштабируется без потери качества. Практика с простыми фигурами развивает навыки. Экспорт в PDF подходит для печати. Знание интерфейса - основа для сложных проектов.

Вопросы для самоконтроля:

1. Как создать векторный контур с помощью пера?
2. Для чего нужен Pathfinder?
3. Какие форматы подходят для печати?
4. Как избежать ошибок при экспорте?

Задания:

1. Создайте геометрическую фигуру с помощью Pathfinder.
2. Настройте слои для многослойного проекта.
3. Экспортируйте файл в SVG и PDF.
4. Пройдите тест на знание интерфейса.

Порядок выполнения:

1. Откройте Adobe Illustrator, создайте новый документ.
2. Используйте инструменты для построения фигур.
3. Организуйте слои, присвойте им названия.
4. Экспортируйте файлы, проверьте качество.

Практическое занятие №5 «Векторные иллюстрации»

Тема: Создание векторной графики.

Цель: освоить техники работы с векторными объектами.

Теоретический материал: Векторная графика основана на математических формулах. Логотипы создаются с учетом масштабируемости. Градиенты добавляют объем и глубину. Паттерны используются для фонов и текстур. Типографика включает выбор шрифтов и кернинг. Брендбук определяет правила использования графики. Экспорт для печати требует CMYK-цветов. Совместимость файлов проверяется в разных программах. Защита проекта включает демонстрацию этапов работы. Векторные иллюстрации подходят для анимации. Ошибки: несовпадение цветов, нарушение пропорций. Практика с простыми формами развивает мастерство.

Вопросы для самоконтроля:

1. Какие преимущества у векторной графики?
2. Как создать паттерн в Illustrator?
3. Почему важно соблюдать брендбук?
4. Какие ошибки возникают при экспорте?

Задания:

1. Создайте логотип с градиентом.
2. Разработайте паттерн для фона.
3. Адаптируйте иллюстрацию под брендбук.
4. Подготовьте файл для печати.

Порядок выполнения:

1. Используйте инструменты Illustrator для создания логотипа.
2. Примените градиенты и паттерны.
3. Сверьтесь с брендбуком, внесите правки.
4. Экспортируйте файл в CMYK-формат.

Практическое занятие №6 «Работа с шрифтами»

Тема: Типографика и верстка.

Цель: научиться подбирать шрифты и создавать иерархию текста.

Теоретический материал: Шрифтовая пара включает основной и акцентный шрифты. Иерархия текста строится через размер, цвет и начертание. Кернинг - регулировка расстояния между буквами. Читаемость зависит от контраста и межстрочного интервала. Адаптация под мобильные устройства требует уменьшения размера. Тестирование на разных экранах выявляет проблемы. Accessibility обеспечивает доступность для всех пользователей. Экспорт в веб-форматы (WOFF, TTF) требует оптимизации. Ошибки: наложение текста, нечитаемые шрифты. Презентация макетов включает пояснения по выбору шрифтов. Примеры удачных решений можно найти в гайдлайнах. Практика с текстовыми блоками улучшает навыки.

Вопросы для самоконтроля:

1. Как создать иерархию в тексте?
2. Почему важен кернинг?
3. Какие шрифты подходят для мобильных устройств?

4. Как проверить accessibility макета?

Задания:

1. Подберите шрифтовую пару для сайта.
2. Создайте текстовый блок с иерархией.
3. Протестируйте макет на мобильном устройстве.
4. Подготовьте презентацию выбранных шрифтов.

Порядок выполнения:

1. Используйте Google Fonts для подбора шрифтов.
2. Создайте макет в Figma, добавьте текстовые блоки.
3. Проверьте адаптацию через режим Preview.
4. Оформите презентацию в слайдах.

Практическое занятие №7 «Адаптация макетов»

Тема: Адаптивный дизайн.

Цель: научиться адаптировать макеты для разных носителей.

Теоретический материал: Адаптация включает изменение размеров и структуры. Веб-макеты требуют Responsive Design. Печатные материалы учитывают DPI и цветовые профили. Тестирование на устройствах выявляет ошибки верстки. Сетки помогают сохранить пропорции. Оптимизация изображений снижает вес файлов. Проверка на соответствие ТЗ - финальный этап. Отчеты документируют изменения. Презентация включает сравнение версий. Ошибки: нарушение сеток, неоптимизированные изображения. Примеры адаптивных макетов можно найти в Behance. Практика с разными носителями развивает гибкость.

Вопросы для самоконтроля:

1. Какие параметры важны для веб-макетов?
2. Как оптимизировать изображения для печати?
3. Почему сетки упрощают адаптацию?
4. Какие инструменты подходят для тестирования?

Задания:

1. Адаптируйте веб-макет под мобильную версию.
2. Подготовьте макет для печати (300 DPI).
3. Протестируйте верстку на разных устройствах.
4. Составьте отчет об изменениях.

Порядок выполнения:

1. Используйте Figma для создания адаптивных макетов.
2. Настройте сетки и отступы.
3. Экпортируйте изображения в нужных форматах.
4. Проверьте макеты через Adobe Acrobat (печать) и DevTools (веб).

Практическое занятие №8 «Тестирование UX/UI»

Тема: Юзабилити и пользовательский опыт.

Цель: освоить методы тестирования интерфейсов.

Теоретический материал: User Flow - схема взаимодействия пользователя с интерфейсом. Прототипирование в Figma позволяет создать интерактивность. Юзабилити-

тестирование выявляет проблемы навигации. Сбор фидбэка проводится через опросы или интервью. Анализ данных включает сортировку по приоритетам. Корректировка интерфейса улучшает UX. А/В тестирование сравнивает два варианта дизайна. Документирование сохраняет результаты для анализа. Ошибки: сложная навигация, непонятные элементы. Примеры успешных UX/UI можно изучить в Dribbble. Практика с реальными проектами повышает навыки. Тестирование - ключ к созданию удобных интерфейсов.

Вопросы для самоконтроля:

1. Как создать User Flow?
2. Какие методы сбора фидбэка эффективны?
3. Зачем нужно А/В тестирование?
4. Как документировать результаты тестов?

Задания:

1. Создайте User Flow для мобильного приложения.
2. Разработайте интерактивный прототип в Figma.
3. Проведите юзабилити-тест с 3 пользователями.
4. Подготовьте отчет с рекомендациями.

Порядок выполнения:

1. Используйте Miro для построения User Flow.
2. Добавьте переходы между экранами в Figma.
3. Проведите тестирование, запишите наблюдения.
4. Оформите выводы в таблице Excel.

Практическое занятие №9 «Основы Blender»

Тема: 3D моделирование.

Цель: освоить базовые инструменты Blender.

Теоретический материал: Blender - бесплатный инструмент для 3D-моделирования.

Настройка сцены включает выбор освещения и камеры. Прimitives (куб, сфера) - основа для сложных моделей. Модификация объектов выполняется через Edit Mode. UV-развертка создает текстуру для 3D-модели. Текстурирование добавляет детализацию. Освещение влияет на реалистичность рендера. Рендеринг - процесс визуализации 3D-сцены. Экспорт в OBJ/FBX подходит для игровых движков. Ошибки: некорректная топология, артефакты. Примеры моделей можно найти на TurboSquid. Практика с простыми объектами развивает навыки.

Вопросы для самоконтроля:

1. Как создать примитив в Blender?
2. Для чего нужна UV-развертка?
3. Какие настройки влияют на рендеринг?
4. Как экспортировать модель в Unity?

Задания:

1. Создайте сцену с кубом и сферой.
2. Модифицируйте объекты (скругление, вытягивание).
3. Настройте освещение и выполните рендеринг.
4. Экспортируйте модель в формат FBX.

Порядок выполнения:

1. Откройте Blender, создайте новую сцену.
2. Используйте инструменты Edit Mode.
3. Настройте источники света и камеру.
4. Экспортируйте файл через меню File > Export.

Практическое занятие №10 «Текстурирование»

Тема: Работа с материалами и текстурами.

Цель: научиться создавать и накладывать текстуры на 3D-модели.

Теоретический материал: Текстуры добавляют реалистичность 3D-объектам. Substance Painter - инструмент для профессионального текстурирования. Шейдеры определяют взаимодействие света с поверхностью. Оптимизация текстур важна для игровых движков. Проверка на артефакты включает анализ UV-развертки. Корректировка UV улучшает наложение текстур. Тестирование в реальном времени проводится в Unity. Отчет включает скриншоты и описание процесса. Ошибки: растяжение текстур, несовпадение швов. Примеры текстур можно найти на Texture Haven. Практика с простыми объектами упрощает обучение. Знание PBR-материалов повышает качество работ.

Вопросы для самоконтроля:

1. Как создать текстуру в Substance Painter?
2. Что такое PBR-материалы?
3. Как избежать растяжения текстур?
4. Зачем тестировать текстуры в движке?

Задания:

1. Загрузите 3D-модель в Substance Painter.
2. Создайте текстуру с эффектом металла.
3. Настройте шейдеры для реалистичного отображения.
4. Протестируйте текстуру в Unity.

Порядок выполнения:

1. Импортируйте модель в Substance Painter.
2. Используйте слои для наложения текстур.
3. Экспортируйте материалы в формат, совместимый с Unity.
4. Проверьте отображение в реальном времени.

Практическое занятие №11 «Интерфейсы в Figma»

Тема: Прототипирование веб-интерфейсов.

Цель: научиться создавать интерактивные прототипы.

Теоретический материал: Figma - инструмент для дизайна и прототипирования. Компоненты позволяют повторно использовать элементы. Auto Layout автоматически выравнивает объекты. Прототипы имитируют взаимодействие пользователя. Адаптация под мобильные устройства требует гибких сеток. Тестирование интерактивности выявляет ошибки. Экспорт для разработчиков включает спецификации. Анализ отзывов помогает улучшить дизайн. Финальные правки вносятся перед передачей проекта. Ошибки: несогласованные переходы, отсутствие ховеров. Примеры прототипов можно найти в Figma Community. Практика с реальными задачами ускоряет обучение.

Вопросы для самоконтроля:

1. Как создать компонент в Figma?
2. Для чего нужен Auto Layout?
3. Как проверить интерактивность прототипа?
4. Какие данные экспортируются разработчикам?

Задания:

1. Создайте компонент кнопки с разными состояниями.
2. Настройте Auto Layout для списка элементов.
3. Добавьте переходы между экранами.
4. Подготовьте файл для передачи разработчикам.

Порядок выполнения:

1. Откройте Figma, создайте новый проект.
 2. Используйте инструменты Design и Prototype.
 3. Протестируйте переходы через режим Preview.
 4. Экспортируйте файл с комментариями для разработчиков.
-

Практическое занятие №12 «Анализ сценариев»

Тема: Пользовательские сценарии и CJM.

Цель: научиться анализировать поведение пользователей.

Теоретический материал: User Stories описывают цели и действия пользователя.

Customer Journey Map (CJM) визуализирует путь клиента Pain Points - проблемы, с которыми сталкивается пользователь, Решения должны быть конкретными и реализуемыми. Тестирование гипотез подтверждает их эффективность.

Документирование процессов упрощает коммуникацию. Презентация включает графики и выводы. Защита проекта требует аргументации решений. Ошибки: неучтенные сценарии, поверхностный анализ. Примеры CJM можно найти в специализированных блогах.

Практика с реальными данными повышает точность. Анализ сценариев - основа UX-исследований.

Вопросы для самоконтроля:

1. Как составить User Story?
2. Какие этапы включает CJM?
3. Как выявить Pain Points?
4. Почему важно тестировать гипотезы?

Задания:

1. Составьте 3 User Stories для сайта.
2. Создайте CJM для выбранного сценария.
3. Предложите решения для выявленных Pain Points.
4. Подготовьте презентацию с результатами.

Порядок выполнения:

1. Используйте шаблон User Story: «Как [роль], я хочу [цель], чтобы [причина]».
 2. Постройте CJM в Miro или FigJam.
 3. Проведите интервью с пользователями для проверки гипотез.
 4. Оформите презентацию в Google Slides.
-

Практическое занятие №13 «Подготовка макетов»

Тема: Препресс и технические требования.

Цель: научиться готовить макеты к печати.

Теоретический материал: Цветовой профиль СМУК используется для печати.

Разрешение 300 DPI обеспечивает четкость изображений.

Обрезы учитывают «вылеты» за границы макета. Шрифты конвертируются в кривые во избежание ошибок. Препресс-отчет включает параметры файла. Экспорт в PDF/X-1a гарантирует совместимость. Проверка на ошибки включает анализ слоев и шрифтов. Финализация файлов - последний этап перед печатью. Ошибки: низкое разрешение, неправильные цвета. Примеры препресс-отчетов можно найти в стандартах. Практика с реальными заказами развивает внимательность. Знание препресса снижает риск брака при печати.

Вопросы для самоконтроля:

1. Почему важен цветовой профиль СМУК?
2. Как проверить разрешение макета?
3. Зачем конвертировать шрифты в кривые?
4. Какие параметры включает препресс-отчет?

Задания:

1. Проверьте макет на соответствие СМУК и 300 DPI.
2. Добавьте обрезы по 3 мм с каждой стороны.
3. Конвертируйте шрифты в кривые.
4. Сгенерируйте препресс-отчет.

Порядок выполнения:

1. Откройте файл в Adobe Illustrator.
2. Используйте панель Document Setup для настройки обрезов.
3. Выделите текст, преобразуйте в кривые (Ctrl+Shift+O).
4. Экспортируйте файл в PDF/X-1a, проверьте через Acrobat.

Практическое занятие №14 «Цветокоррекция»

Тема: Работа с цветом в Photoshop.

Цель: освоить техники коррекции цвета и подготовки к печати.

Теоретический материал: Уровни (Levels) регулируют яркость и контраст. Кривые (Curves) позволяют тонко настраивать цвета. Pantone - система точного подбора цветов для печати. Баланс белого корректирует цветовую температуру. Пресеты сохраняют настройки для повторного использования. Экспорт для печати требует проверки цветовых профилей. Сравнение результатов помогает выбрать оптимальный вариант. Отчет включает до и после коррекции. Ошибки: пересветы, неестественные цвета. Примеры цветокоррекции можно найти в Adobe Color. Практика с разными изображениями развивает наблюдательность. Знание цветовых моделей упрощает работу.

Вопросы для самоконтроля:

1. Как использовать кривые для коррекции?
2. Для чего нужны Pantone-цвета?
3. Как создать пресет в Photoshop?
4. Какие ошибки возникают при экспорте?

Задания:

1. Откорректируйте уровни и кривые на изображении.

2. Добавьте Pantone-цвет для логотипа.
3. Создайте пресет для быстрой коррекции.
4. Подготовьте отчет с сравнением до и после.

Порядок выполнения:

1. Откройте изображение в Photoshop.
2. Используйте Adjustment Layers для коррекции.
3. Сохраните пресет через меню Presets.
4. Экспортируйте файл в СМΥК, проверьте цвета.

СПИСОК ИНФОРМАЦИОННЫХ ИСТОЧНИКОВ

Основные печатные издания

1. Алексеев, А. Г. Дизайн-проектирование : учебное пособие для среднего профессионального образования / А. Г. Алексеев. — 2-е изд. — М.: Издательство Юрайт, 2020. — 90 с. — (Профессиональное образование). — ISBN 978-5-534-11134-7. — Текст: электронный // ЭБС Юрайт [Эл. портал]. — World Wide Web, URL:<https://urait.ru/bcode/456785>
2. Графический дизайн. Современные концепции : учебное пособие для вузов / Е. Э. Павловская [и др.] ; ответственный редактор Е. Э. Павловская. — 2-е изд., перераб. и доп. — Москва : Издательство Юрайт, 2023. — 119 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-11169-9. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/515527>
3. Кузвесова, Н. Л. Графический дизайн: от викторианского стиля до ар-деко : учебное пособие для вузов / Н. Л. Кузвесова. — 2-е изд., испр. и доп. — Москва : Издательство Юрайт, 2023. — 139 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-11344-0. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/515585>
4. Основы дизайна и композиции: современные концепции : учебное пособие для среднего профессионального образования / Е. Э. Павловская [и др.] ; ответственный редактор Е. Э. Павловская. — 2-е изд., перераб. и доп. — Москва : Издательство Юрайт, 2023. — 119 с. — (Профессиональное образование). — ISBN 978-5-534-11671-7. — Текст : электронный
5. Шокорова, Л. В. Дизайн-проектирование: стилизация : учебное пособие для среднего профессионального образования / Л. В. Шокорова. — 2-е изд., перераб. и доп. — Москва : Издательство Юрайт, 2023. — 74 с. — (Профессиональное образование). — ISBN 978-5-534-10584-1. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/517951>
6. Цифровые технологии в дизайне. История, теория, практика : учебник и практикум для среднего профессионального образования / А. Н. Лаврентьев [и др.] ; под редакцией А. Н. Лаврентьева. — 2-е изд., испр. и доп. — М.: Издательство Юрайт, 2020. — 208 с. — (Профессиональное образование). — ISBN 978-5-534-11512-3. — Текст: электронный // ЭБС Юрайт [Эл. портал]. — World Wide Web, URL: <https://urait.ru/bcode/457117>

Дополнительные источники

1. Паранюшкин, Р. В. Композиция. Теория и практика изобразительного искусства : учебное пособие для спо / Р. В. Паранюшкин. — 3-е изд., стер. — Санкт Петербург : Планета музыки, 2023. — 100 с. — ISBN 978-5-507-45814-1. — Текст : электронный // Лань электронно-библиотечная <https://e.lanbook.com/book/296600>
2. Ченнини, Ч. Книга об искусстве, или Трактат о живописи : учебное пособие / Ч. Ченнини ; перевод с английского А. Н. Лужецкой. — 4-е изд., стер. — Санкт-Петербург : Планета музыки, 2023. — 132 с. — ISBN 978-5-507-46151-6. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: <https://e.lanbook.com/book/>. (иллюстрации) информация, имеющее, как правило, твёрдый переплёт. (книга)