

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

По дисциплине	МДК.02.04 «Проектная графика»
Профессия	54.01.20 Графический дизайнер
Форма обучения	очная

Методические указания к практическим занятиям по дисциплине «Проектная графика» составлены в соответствии с требованиями ФГОС СПО и предназначены для студентов, обучающихся по профессии: 54.01.20 Графический дизайнер.

Методические указания для учебной дисциплины разработаны:

Трянов Ю.А. доцент кафедры дизайна ВШКИ

СОДЕРЖАНИЕ

II. ПЕРЕЧЕНЬ ПРАКТИЧЕСКИХ ЗАНЯТИЙ.....	5
III. ПРАКТИЧЕСКИЕ ЗАНЯТИЯ.....	7
Практическое занятие №1 «Создание эскизов».....	7
Практическое занятие №2 «Скетчинг и композиция».....	7
Практическое занятие №3 «Анализ требований ТЗ».....	8
Практическое занятие №4 «Интерфейс Adobe Illustrator».....	9
Практическое занятие №5 «Векторные иллюстрации».....	9
Практическое занятие №6 «Работа с шрифтами».....	10
Практическое занятие №7 «Адаптация макетов».....	10
Практическое занятие №8 «Тестирование UX/UI».....	11
Практическое занятие №9 «Основы Blender».....	12
Практическое занятие №10 «Текстурирование».....	12
Практическое занятие №11 «Интерфейсы в Figma».....	13
Практическое занятие №12 «Анализ сценариев».....	14
Практическое занятие №13 «Подготовка макетов».....	14
Практическое занятие №14 «Цветокоррекция».....	15
IV. СПИСОК ИНФОРМАЦИОННЫХ ИСТОЧНИКОВ.....	17

I. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

1) Методические рекомендации по выполнению практических занятий по учебной дисциплине МДК.02.04 «Проектная графика» для профессии 54.01.20 Графический дизайнер в соответствии с ФГОС среднего профессионального образования и рабочей программой учебного курса.

2) В соответствии с ФГОС по дисциплине 54.01.20 Графический дизайнер учебным планом предусмотрено 144 часа аудиторных занятий, в том числе 112 часов отведено на практические занятия.

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

4) В результате выполнения практических заданий студент должен:
уметь:

Методы сбора и анализа информации (технические требования, целевая аудитория, тренды).

Принципы структурирования данных в техническом задании.

Критерии выбора программных и технических средств для дизайн-проектов.

Стандарты оформления технической документации.

Требования к содержанию ТЗ (цели, сроки, бюджет, этапы).

Особенности коммуникации с заказчиком.

Характеристики современных графических редакторов (Adobe Photoshop, Illustrator, Figma и др.).

Особенности материалов для печати и цифровой публикации.

Технические требования к оборудованию (мониторы, принтеры).

Основы композиции, колористики, типографики.

Принципы адаптации дизайна под разные носители (сайты, упаковка, соцсети).

Тренды в графическом дизайне.

Методы визуализации и презентации проектов (мокапы, анимации).

Принципы аргументации дизайн-решений.

Особенности обратной связи с заказчиком.

знать:

Проводить анализ данных из разных источников.

Систематизировать информацию в логические блоки.

Обосновывать выбор инструментов и материалов.

Составлять структурированное ТЗ с учётом задач проекта.

Адаптировать документ под специфику заказчика.

Использовать профессиональную терминологию.

Выбирать ПО под конкретные задачи (веб-дизайн, полиграфия, 3D).

Оценивать совместимость материалов с технологиями производства.

Создавать макеты в соответствии с ТЗ.

Работать с векторной и растровой графикой.

Использовать шаблоны и библиотеки элементов.

Подготавливать презентационные материалы.

Защищать концепцию перед аудиторией.

Корректировать макет по итогам обсуждения.

II. ПЕРЕЧЕНЬ ПРАКТИЧЕСКИХ ЗАНЯТИЙ

Наименование разделов и тем	Содержание практических работ	Объем, ак. час
Раздел 1. Основы проектной графики		38
Тема 1.1. Основные понятия и инструменты	Практическая работа «Создание эскизов»	12
	Практическая работа «Скетчинг и композиция»	10
Тема 1.2. Формирование ТЗ. Работа с редакторами	Практическая работа «Анализ требований ТЗ»	8
	Практическая работа «Интерфейс Adobe Illustrator»	8
Раздел 2. Создание дизайн-макетов		30
Тема 2.1. Инструменты дизайна	Практическая работа «Векторные иллюстрации»	10
	Практическая работа «Работа с шрифтами»	8
Тема 2.2. Адаптация дизайна	Практическая работа «Адаптация макетов»	8
	Практическая работа «Тестирование UX/UI»	4
Раздел 3. Продвинутые техники		24
Тема 3.1. 3D моделирование	Практическая работа «Основы Blender»	10
	Практическая работа	6

Наименование разделов и тем	Содержание практических работ	Объем, ак. час
	«Текстурирование»	
Тема 3.2. Веб-дизайн и UX/UI	Практическая работа «Интерфейсы в Figma»	6
	Практическая работа «Анализ сценариев»	2
Раздел 4. Подготовка к производству		20
Тема 4.1. Препресс и цветокоррекция	Практическая работа «Подготовка макетов»	8
	Практическая работа «Цветокоррекция»	6
Тема 4.2. Управление проектами	Практическая работа «Планирование в Trello»	4
	Практическая работа «Анализ рисков»	2
Всего:		112

III. ПРАКТИЧЕСКИЕ ЗАНЯТИЯ

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 СМУК-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. Экпортируйте модель в формат FBX.

Порядок выполнения:

1. Откройте Blender, создайте новую сцену.
2. Используйте инструменты Edit Mode.
3. Настройте источники света и камеру.
4. Экпортируйте 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 хOVERов. 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 CMYK 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 CMYK?
2. Как проверить разрешение макета?
3. Зачем конвертировать шрифты в кривые?

4. Какие параметры включает препресс-отчет?

Задания:

1. Проверьте макет на соответствие CMYK 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 обреза.
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 насмотренность. 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 CMYK, проверьте цвета.

СПИСОК ИНФОРМАЦИОННЫХ ИСТОЧНИКОВ

Основная учебная литература:

1. Колошкина, И. Е. Компьютерная графика : учебник и практикум для вузов / И. Е. Колошкина, В. А. Селезнев, С. А. Дмитроченко. - 3-е изд., испр. и доп. - М.: Издательство

Юрайт, 2021. - 233 с.— (Высшее образование). - ISBN 978-5-534-12341-8. - Текст: электронный // ЭБС Юрайт [Эл. портал]. - World Wide Web, URL:<https://urait.ru/bcode/470890>

2. Боресков, А. В. Компьютерная графика : учебник и практикум для среднего профессионального образования / А. В. Боресков, Е. В. Шикин. - М.: Издательство Юрайт, 2021. - 219 с.— (Профессиональное образование).— ISBN 978-5-534-11630-4. - Текст: электронный // ЭБС Юрайт [Эл. портал]. —World Wide Web, URL:<https://urait.ru/bcode/476345>.

3. 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>.

4. Шокорова, Л. В. Дизайн-проектирование: стилизация : учебное пособие для среднего профессионального образования / Л. В. Шокорова. - 2-е изд., перераб. и доп. - М.: Издательство Юрайт, 2020. - 110 с.— (Профессиональное образование). - ISBN 978-5-534-10584-1. - Текст: электронный // ЭБС Юрайт [Эл. портал]. - World Wide Web, URL:<https://urait.ru/bcode/456748>.

5. 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>.

Дополнительная учебная литература:

1. Инженерная и компьютерная графика : учебник и практикум для среднего профессионального образования / Р. Р. Анамова [и др.] ; под общей редакцией С. А. Леоновой, Н. В. Пшеничной. - Москва : Издательство Юрайт, 2021. - 246 с. - (Профессиональное образование). - ISBN 978-5-534-02971-0. - Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. —URL: <https://urait.ru/bcode/471039>.

2. 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, 2020. - 119 с.— (Профессиональное образование). - ISBN 978-5-534-11671-7. - Текст : электронный // ЭБС Юрайт [сайт]. - URL: <https://urait.ru/bcode/456065>

3. Вышнепольский, И. С. Техническое черчение : учебник для среднего профессионального образования / И. С. Вышнепольский. - 10-е изд., перераб. и доп.— Москва : Издательство Юрайт, 2021. - 319 с.— (Профессиональное образование). - ISBN 978-5-9916-5337-4. - Текст : электронный // ЭБС Юрайт [сайт]. - URL: <https://urait.ru/bcode/469659>

4. Лютов, В. П. Цветоведение и основы колориметрии : учебник и практикум для среднего профессионального образования / В. П. Лютов, П. А. Четверкин, Г. Ю. Головастики. - 3-е изд., перераб. и доп. - Москва : Издательство Юрайт, 2020. —224 с.— (Профессиональное образование). - ISBN 978-5-534-07008-8. - Текст : электронный // ЭБС Юрайт [сайт]. - URL: <https://urait.ru/bcode/454360>.

5. Кузвесова, Н. Л. История дизайна: от викторианского стиля до ар-деко : учебное пособие для среднего профессионального образования / Н. Л. Кузвесова.— 2-е изд., испр. и доп.—

Москва : Издательство Юрайт, 2020. - 139 с.— (Профессиональное образование).— ISBN 978-5-534-11946-6. - Текст : электронный // ЭБС Юрайт [сайт]. - URL: <https://urait.ru/bcode/454815>.

6. Гартман, К. Стили / К. Гартман. - Москва : Издательство Юрайт, 2020. - 261 с.— (Антология мысли). - ISBN 978-5-534-12184-1. - Текст : электронный // ЭБС Юрайт [сайт]. - URL: <https://urait.ru/bcode/447004>.

Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет»:

1. www.digital-edu.ru (Справочник образовательных ресурсов «Портал цифрового образования»)
2. www.window.edu.ru (Единое окно доступа к образовательным ресурсам Российской Федерации)