

Федеральное агентство по образованию
АМУРСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ
ГОУВПО «АмГУ»

УТВЕРЖДАЮ

И. о. зав. кафедрой «Дизайн»

_____ Е.Б. Коробий

«_____» _____ 2007г.

КОМПЬЮТЕРНОЕ ПРОЕКТИРОВАНИЕ
В ДИЗАЙНЕ КОСТЮМА

УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКИЙ КОМПЛЕКС ПО ДИСЦИПЛИНЕ

для специальности 070601 – «Дизайн»

Составитель: Т.Н. Бугреева старший преподаватель кафедры «Дизайн»

Благовещенск

2007 г.

Печатается по решению
редакционно-издательского совета
факультета прикладных искусств
Амурского государственного
университета

Т.Н. Бугреева

Учебно-методический комплекс по дисциплине «Компьютерное проектирование в дизайне костюма» для студентов очной формы обучения специальности 070601 «Дизайн». - Благовещенск: Амурский гос. ун-т, 2007.
– 63 с.

Учебно-методические рекомендации ориентированы на оказание помощи студентам очной формы обучения по специальности 070601 «Дизайн» для формирования специальных знаний об основных принципах и приемах проектирования элементов предметной среды в системе человек-одежда-среда, практических навыков при решении проектных задач.

© Амурский государственный университет, 2007

СОДЕРЖАНИЕ

Введение.....	4
1. Программа дисциплины, соответствующая требованиям государственного образовательного стандарта.....	5
2. Рабочая программа дисциплины.....	6
2.1. Цели и задачи дисциплины	6
2.1.1. Цель преподавания дисциплины.....	6
2.1.2. Задачи дисциплины.....	6
2.2. Содержание дисциплины.....	7
2.2.1. Федеральный компонент.....	7
2.2.2. Лабораторные занятия, их наименование и объем в часах	8
2.2.3. Перечень и темы промежуточных форм контроля знаний.....	11
2.2.4. Зачет	11
2.2.5. Курсовая работа, ее характеристика.....	12
2.2.5.1. Пояснительная записка в отношении студента.....	12
2.2.5.2. Структура курсовой работы.....	12
2.2.5.3. Оформление титульного листа курсовой работы.....	13
2.2.5.4. Критерии оценки курсовой работы.....	15
2.3. Учебно-методические материалы по дисциплине.....	15
2.3.1. Перечень обязательной (основной) литературы.....	15
2.3.2. Перечень дополнительной литературы.....	15
2.3.3. Перечень наглядных и других пособий.....	16
3. Методические рекомендации по проведению лабораторных работ.....	17
4. Методические рекомендации по выполнению лабораторных работ.....	40
4.1. Примеры выполнения лабораторных работ.....	46

ВВЕДЕНИЕ

В настоящее время дизайн является важным фактором формирования предметно-пространственной среды и образа жизни. На рынке дизайнерских услуг предлагается масса идей и проектов, но не все из них реализуются и находят своего потребителя. В этом случае, для дизайнера очень важно не только умение развить свои идеи и воплотить их в реальном проекте, но и представить свой проект выразительно, ярко, броско и грамотно, презентовать свои идеи так, чтобы обеспечить их конкурентоспособность и способствовать росту потребительского интереса к своей работе.

Курс, дает студентам комплекс практических навыков при решении определенных проектных задач, формирует тип проектного мышления для раскрытия художественного замысла проекта средствами компьютерной графики, выразительно представлять свой проект с помощью изобразительных рекламных средств и умению грамотно выполнять задачу с точки зрения дизайна.

Данное пособие составлено с учетом рекомендаций учебно-методического отдела АмГУ и включает следующие разделы:

- программа дисциплины, соответствующая требованиям государственного образовательного стандарта
- рабочая программа дисциплины
- учебно-методические материалы по дисциплине
- комплекты заданий для лабораторных работ
- контрольные вопросы к зачету
- учебно-методическая карта дисциплины

1. ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ, СООТВЕТСТВУЮЩАЯ ТРЕБОВАНИЯМ ГОСУДАРСТВЕННОГО ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО СТАНДАРТА

Курс «Компьютерное проектирование в дизайне костюма» является дисциплиной по выбору национально-регионального компонента цикла общепрофессиональных дисциплин.

В ходе изучения курса «Компьютерное проектирование в дизайне костюма» студенты обучаются технике и методам использования графического программного обеспечения, учатся раскрывать художественный замысел создаваемого объекта средствами компьютерной графики.

2. РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ

Курс 3, 4, 5

Семестр 6, 7, 8, 9, 10

Лабораторные занятия 195 (час.)

Зачет 7, 8, 10 (семестр)

Курсовая работа 9 (семестр)

Всего часов 195 (час)

2.1. Цели и задачи дисциплины, ее место в учебном процессе

2.1.1. Цель преподавания дисциплины.

Программа курса «Компьютерное проектирование в дизайне костюма» составлена в соответствии с требованиями государственного образовательного стандарта высшего профессионального образования.

Курс «Компьютерное проектирование в дизайне костюма» ставит своей целью развивать образное и пространственное мышление, творческие способности студентов, их технические навыки, изобретательность, способность к самостоятельному пополнению знаний и повышению уровня профессиональной подготовки в работе с современным графическим программным обеспечением.

Основные цели дисциплины "Компьютерное проектирование в дизайне костюма" - освещение прогрессивных существующих и перспективных методов проектирования элементов предметной среды в системе человек-одежда-среда, демонстрация возможностей компьютерной графики для выполнения дизайнерских работ: освоение студентами современных графических редакторов и специализированных компьютерных программ.

2.1.2. Задачи дисциплины.

Изучение курса базируется на знаниях по информатике, черчению и рисованию, полученных в рамках среднего или средне-профессионального образования, а также сведениях полученных в курсах начертательной геометрии, рисунка, живописи, проектной графики.

Задача курса состоит в обучении студентов технике и методам использования графического программного обеспечения, научить их раскрывать художественный замысел средствами компьютерной графики, ориентация студентов в компьютерных программах и умение грамотно выполнять задачу с точки зрения дизайнера.

По окончании курса студенты должны:

- овладеть основами современных графических программных обеспечений;
- иметь представление о компьютерных программах в этой области;
- овладеть основами программы (предложенной к изучению);
- уметь самостоятельно работать в данном редакторе.

2.2. Содержание дисциплины

2.2.1. Федеральный компонент *Компьютерное проектирование в дизайне костюма.*

Компьютерная графика как один из современных способов разработки и подачи дизайнерской идеи.

Курс «Компьютерное проектирование в дизайне костюма» является составной частью учебного плана, в комплексе с другими дисциплинами направлен на формирование специалиста, подготовленного к творческой работе. Данный курс дает необходимые знания и навыки при создании эскизов моделей, разработки вариантных проектных решений в автоматизированном режиме.

Основные понятия информатики; общая характеристика процессов сбора, передачи, обработки и накопления информации при решении задач

проектирования. Изучение основ операционных систем, файловых структур и пользовательских интерфейсов различных графических редакторов и браузеров. Основные принципы работы в Интернете.

2.2.2. Лабораторные занятия, их наименование и объем в часах

3 курс, 6 семестр

№ п/п	Содержание лабораторных занятий	КОЛ-ВО ЧАСОВ
1	Компьютерная графика как один из современных способов разработки и подачи дизайнерской идеи. Знакомство с программой Photoshop. Элементы интерфейса. Главное меню. Палитры. Инструменты. Средства управления панели инструментов. Управление изображениями.	6
2	Рисование и ретуширование изображений. Задание цветов. Цветовые режимы. Инструменты рисования и редактирования. Кисти: форма, размер, режимы.. Ретуширование и восстановление изображений.	4
3	Выделенные области и контуры. Создание масок. Корректирующая фильтрация. Искажения и эффекты.	10
4	Работа со слоями. Чудеса режимов наложения. Фигуры и стили. Работа с текстом. Текст как искусство. Печать изображений.	10
ИТОГО:		30

4 курс, 7 семестр

№ п/п	Содержание лабораторных занятий	КОЛ-ВО ЧАСОВ
1	Знакомство с CorelDRAW. Интерфейс CorelDRAW. Сохранение и создание документов. Копирование, вырезание и вставка объектов. Отмена и повторение действий.	6
2	Создание графических примитивов. Рисование линий. Операции с объектами. Текст. Простой и фигурный.	6
3	Управление цветом. Средства выбора цвета. Цветовые палитры, микшеры, стили. Заливка объектов и обводка контуров.	6
4	Огибающие и деформации. Перетекание, ореол и фигурная обрезка. Линзы. Прозрачность. Трехмерные эффекты.	8
5	Работа с растровыми изображениями. Печать. Подготовка документов к печати в типографии.	10
ИТОГО:		36

4 курс, 8 семестр

N п/ п	Содержание лабораторных занятий	КОЛ- ВО ЧАСОВ
Поиск изобразительной формы объекта (фигуры человека) или графического пятна для дальнейшей разработки логотипа проекта.		
1	Стилизация фигуры человека. Заполнение внутри силуэтной формы фигуры линией, пятном. Черно-белая графика.	6
2	Применение линейно-пятновой техники в разработке стилизованной фигуры. Использование фактуры материала в черно-белой графике плюс один цвет.	4
3	Работа с контурной линией силуэта: использование двойной линии, двухцветных линий, применение линии "хамелеон" (переход из одного цвета в другой).	4
4	Преобразование фигуры до знака символа.	4
5	Разработка фирменного знака	4
6	Работа над композицией: использование линии и фигуры (объекта), фигуры и двух линий, фигура + линии + цвет.	8
ИТОГО:		30

5 курс, 9 семестр

N п/ п	Содержание лабораторных занятий	КОЛ- ВО ЧАСОВ
Работа с текстом и шрифтом в композиции фирменного блока		
1	Создание орнаментально шрифтовой композиции (черно-белая графика плюс один цвет).	6
2	Композиция шрифта и изображения.	6
3	Композиция шрифта в пространстве изображения. Шрифт располагается внутри формы изображения, по контуру формы или заполняет всю форму.	6
4	Стилизация букв в предмет. Разработка логотипа.	6

5	Поиск образной формы плоскости листа пригласительного билета.	6
6	Разработка элементов авторского стиля.	6
ИТОГО:		36

5 курс, 10 семестр

№ п/п	Содержание лабораторных занятий	кол-во часов
1	Разработка авторского стиля в рекламе коллекции одежды. Основная идея и образ коллекции. Использование графической программы Adobe Photoshop в разработке образного плаката-коллажа.	2
2.	Разработка элементов авторского стиля. Буквенно-шрифтовая композиция. Создание орнаментально шрифтовой композиции (черно-белая графика плюс один цвет).	4
3.	Композиция шрифта и изображения. Композиция шрифта в пространстве изображения. Шрифт располагается внутри формы изображения, по контуру формы или заполняет всю форму	4
4.	Стилизация буквы в предмет. Буква находится в начале слова, в середине слова, в конце слова.	4
5.	Разработка логотипа.	2
6.	Поиск образной формы плоскости листа пригласительного билета. Оформление пригласительных билетов.	2
7.	Оформление приглашений на презентацию. Разработка визитной карточки, этикетки	4
8.	Разработка обложки буклета	4

9.	Разработка рекламного плаката-афиши для презентации авторской коллекции	4
ИТОГО:		30

2.2.3. Перечень и промежуточных форм контроля знаний

Текущий контроль знаний проводится в рамках лабораторных работ и консультаций. Итоговый контроль проводится в виде зачета в 7, 8, 10 семестрах, в 9 семестре студенты выполняют курсовую работу.

ВИД КОНТРОЛЯ	УЧЕБНАЯ НЕДЕЛЯ
6,8,10 СЕМЕСТР (15 НЕДЕЛЬ)	
1. Текущий просмотр самостоятельных работ	4 неделя
2. Текущий просмотр работ	8 неделя
3. Текущий просмотр и самостоятельных работ	12 неделя
4. Текущий просмотр и самостоятельных работ	15 неделя
7,9 СЕМЕСТР (18 НЕДЕЛЬ)	
1. Текущий просмотр работ	4 неделя
2. Текущий просмотр работ	8 неделя
3. Текущий просмотр работ	12 неделя
4. Текущий просмотр работ	16 неделя
5. Текущий просмотр работ	18 неделя

2.2.4. Зачет

По окончании 7 семестра студенты сдают зачет по изучаемым темам лабораторных занятий, а также в процессе учебы сдают задания, полученные и выполненные на лабораторных занятиях. По окончании 8 и 10

семестров студенты сдают недифференцированный зачет в виде просмотра графических работ.

«Зачтено» - умение самостоятельно работать в графическом редакторе, своевременно выполненные упражнения в течение семестра, наличие графической части.

«Не зачет» - незнание программы, выполнение графической части в неполном объеме, отсутствие графической части.

2.2.5. Курсовая работа, ее характеристика

В курсе «Компьютерное проектирование в дизайне костюма» запланировано выполнение курсовой работы в 9 семестре.

2.2.5.1. Пояснительная записка в отношении студента

Курсовая работа должна содержать пояснительную записку объемом 20-30 страниц печатного текста с иллюстрациями.

Тематика курсовой работы "Разработка авторского стиля в рекламе коллекции одежды". Необходимо разработать элементы авторского стиля, включающие в себя следующие компоненты:

- варианты буквенно-шрифтовой композиции;
- варианты логотипов;
- варианты этикеток;
- варианты визиток,
- буклета,
- приглашений на презентацию,
- плакатов-афиш.

2.2.5.2. Структура курсовой работы

Лист - Задание

Реферат

Содержание

Введение

1. Основная идея и образ коллекции

- 1.1. Разработка образного плаката-коллажа
- 2. Разработка элементов авторского стиля:
 - 2.1. Буквенно-шрифтовая композиция
 - 2.2. Логотип проектируемой коллекции
 - 2.3. Этикетка
 - 2.4. Визитка
 - 2.5. Буклет
 - 2.6. Приглашение на презентацию
 - 2.7. Плакт-афиша

Заключение

Список использованных источников

Приложение

2.2.5.3. Оформление титульного листа курсовой работы

**Федеральное агентство по образованию
Государственное образовательное учреждение высшего
профессионального образования
"Амурский государственный университет"
(ГОУВПО "АмГУ")**

Кафедра дизайна

**КУРСОВАЯ РАБОТА
ПО КОМПЬЮТЕРНОМУ ПРОЕКТИРОВАНИЮ
В ДИЗАЙНЕ КОСТЮМА**

Тема: Разработка авторского стиля в рекламе коллекции одежды

Выполнил студент гр. 185

Горбач И.П.

Проверил ст. преподаватель

Бугреева Т.Н.

2.2.5.4. Критерии оценки курсовой работы

1. Соответствие заданию, объем выполнения -20 балл
2. Новизна, оригинальность идеи, художественная выразительность, соответствие образной темы -15 балл
3. Качество графической подачи, разнообразие используемых приемов -15 балл

"отлично" - 46-50 баллов

"хорошо" - 36-45 баллов

"удовлетворительно" - 30-35 баллов

"неудовлетворительно" - 0-30 баллов

2.3. Учебно-методические материалы по дисциплине

2.3.1.Перечень обязательной (основной) литературы

1. Мак-Клелланд, Дик. M15 Photosyop 7. Библия пользователя. : Пер. с англ. – М. : Издательский дом «Вильямс», 2003. – 928 с.: ил. – Парал. Тит. англ.
2. Божко Аркадий Николаевич Photoshop CS: учеб. пособие/ А.Н.Божко. - М.: Кудиц-Образ, 2004.- 619 с.
3. Миронов Дмитрий Фелексович, Компьютерная графика в дизайне: Учеб./ Д.Ф.Миронов. - СПб.: - 2004 - 216 с.
4. Миронов Д.Ф. Компьютерная графика в дизайне: Учеб. – СПб.: Питер, 2004
5. Миронов Д.Ф. Corel Draw 10. Учебное пособие и практикум. – СПб.: Питер, 2001.
6. Аксенова К.А. Реклама и рекламная деятельность: Учебник для вузов. – М.: Приор-издат, 2005. – 96 с.
7. Бердник Т.О. Основы художественного проектирования костюма и эскизной графики. Учеб. пособие. Ростов н/Д: Феникс, 2001.

2.3.2. Перечень дополнительной литературы:

1. Ж-л "КомпьюАрт".
2. Ж-л "САПР и графика".
3. Пармон Ф.М., Кондратенко Т.П. Рисунок и графика костюма: Учебник для вузов. – М.: Легпромбытиздат, 1987.- 208 с.
4. Федько В.П., Федько Н.Г., Шапор О.А. Основы маркетинга. Серия «Учебники, учебные пособия». Ростов н/Д: Феникс, 2001.
5. Чармэсон Г. Торговая марка: как создать имя, которое принесет миллионы. СПб: Изд-во "Питер", 1999.
6. Мокшанцев Р. И. Психология рекламы. М.: ИНФРА-М, 2000.

2.3.3. Перечень наглядных и других пособий

1. Образцы выполнения работ по основным темам.
2. Стендовые учебно-методические плакаты.
3. Стендовые образцы студенческих работ.

3. МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ ПО ПРОВЕДЕНИЮ ЛАБОРАТОРНЫХ РАБОТ

3 курс, 6 семестр

№ п/п	Содержание лабораторных занятий	кол-во часов
1	Компьютерная графика как один из современных способов разработки и подачи дизайнерской идеи. Знакомство с программой Photoshop. Элементы интерфейса. Главное меню. Палитры. Инструменты. Средства управления панели инструментов. Управление изображениями.	6
2	Рисование и ретуширование изображений. Задание цветов. Цветовые режимы. Инструменты рисования и редактирования. Кисти: форма, размер, режимы.. Ретуширование и восстановление изображений.	4
3	Выделенные области и контуры. Создание масок. Корректирующая фильтрация. Искажения и эффекты.	10
4	Работа со слоями. Чудеса режимов наложения. Фигуры и стили. Работа с текстом. Текст как искусство. Печать изображений.	10
	ИТОГО:	30

4 курс, 7 семестр

№ п/п	Содержание лабораторных занятий	кол-во часов
1	Знакомство с CorelDRAW. Интерфейс CorelDRAW. Сохранение и создание документов. Копирование, вырезание и вставка объектов. Отмена и повторение действий.	6
2	Создание графических примитивов. Рисование линий. Операции с объектами. Текст. Простой и фигурный.	6
3	Управление цветом. Средства выбора цвета. Цветовые палитры, микшеры, стили. Заливка	6

	объектов и обводка контуров.	
4	Огибающие и деформации. Перетекание, ореол и фигурная обрезка. Линзы. Прозрачность. Трехмерные эффекты.	8
5	Работа с растровыми изображениями. Печать. Подготовка документов к печати в типографии.	10
ИТОГО:		36

4 курс, 8 семестр

№ п/п	Содержание лабораторных занятий	кол-во часов
Поиск изобразительной формы объекта (фигуры человека) или графического пятна для дальнейшей разработки логотипа проекта.		
1	Стилизация фигуры человека. Заполнение внутри силуэтной формы фигуры линией, пятном. Черно-белая графика.	6
2	Применение линейно-пятновой техники в разработке стилизованной фигуры. Использование фактуры материала в черно-белой графике плюс один цвет.	4
3	Работа с контурной линией силуэта: использование двойной линии, двухцветных линий, применение линии "хамелеон" (переход из одного цвета в другой).	4
4	Преобразование фигуры до знака символа.	4
5	Разработка фирменного знака	4
6	Работа над композицией: использование линии и фигуры (объекта), фигуры и двух линий, фигура + линии + цвет.	8
ИТОГО		30

5 курс, 9 семестр

Для успешного выполнения лабораторных работ необходим теоретический базовый материал. В специальной учебной литературе подобная информация представлена поверхностно, рассеяно и неполно. Для

подготовки к проведению семестровых лабораторных работ необходимо придерживаться данного теоретического материала.

ОРГАНИЗАЦИЯ ШРИФТА В КОМПОЗИЦИИ РЕКЛАМЫ

Для гармоничной композиции рекламного плаката отводить более 20% поверхности графической рекламы одежде шрифту нежелательно, но и эта площадь требует продуманной организации. Изобразительное и шрифтовое сообщения призваны вместе решать одну задачу в рекламе.

Привычное движение глаз – сверху вниз и слева направо. Поэтому чтобы сообщение хорошо усваивалось, необходимо избегать композиций, заставляющих глаз следовать против его нормального движения. В рекламе легкость прочтения текста – насущная необходимость. Строчек в виде ломаной линии, круга, всевозможных кривых необходимо избегать и применять их только тогда, когда есть твердая уверенность, что они могут усилить действие образа.

Для свободного прочтения текста определенного размера имеется и определенная визуальная дистанция. Так, для журнальных и газетных шрифтов она приблизительно равна 30 см. При увеличении дистанции шрифты должны пропорционально увеличиваться. Зная, что журнальный шрифт имеет высоту около 3 мм и расстояние для его прочтения 30 см, можно узнать высоту шрифтов, читаемых на разных расстояниях. В рекламе для интерьера текст, читаемый с расстояния в среднем 2 м, должен иметь высоту букв не менее 2 см. При восприятии плакатов с расстояния в 5-20 м, высота шрифтов должна варьироваться от 5 до 20 см.

Мы знаем, что в хорошей рекламной композиции глаз зрителя без особых усилий движется по связанным между собой массам изображенных форм и задерживается (иногда надолго) на доминирующей форме. В рекламе одежды это изображение товара предмета или название марки. В графике дипломников предпочтение отдается предмету, если он рекламируется в виде плаката. В журнальном варианте могут быть случаи, когда текст на какой-

нибудь странице будет первенствовать, но и тогда над текстом зритель должен представлять продукт.

В текстовой рекламе ведущая линия должна идти сверху слева и заканчиваться внизу справа. В иллюстративной рекламе эта линия может иметь самые разнообразные интерпретации в зависимости от цели художника. Начало линии – наиболее важная масса (иллюстрация, заголовок и т.п.), конец обозначается названием фирмы или маркой. В середину линии включаются промежуточные массы не основных иллюстраций, дополнительные блоки текста и т.д. Обычно работают самостоятельно не более четырех основных опорных композиционных масс, так как при увеличении количества они теряют свою самостоятельность, превращаясь в метрический ряд. Текст почти всегда входит в эти опорные массы и подчиняется общим законам декоративного размещения масс – симметрии, асимметрии, контрасту, ритму, пластике. В слове, как и в отдельной букве, наблюдается устойчивость и равновесие, статика и динамика.

Шрифт может служить объединяющим элементом в композиции или сообщающим движение и разнообразие общей теме.

Плакат информативного характера может выполняться: используя изображение и шрифт (рисунки 18-21), и на основе буквенно-шрифтовой композиции (рисунок 1,2).

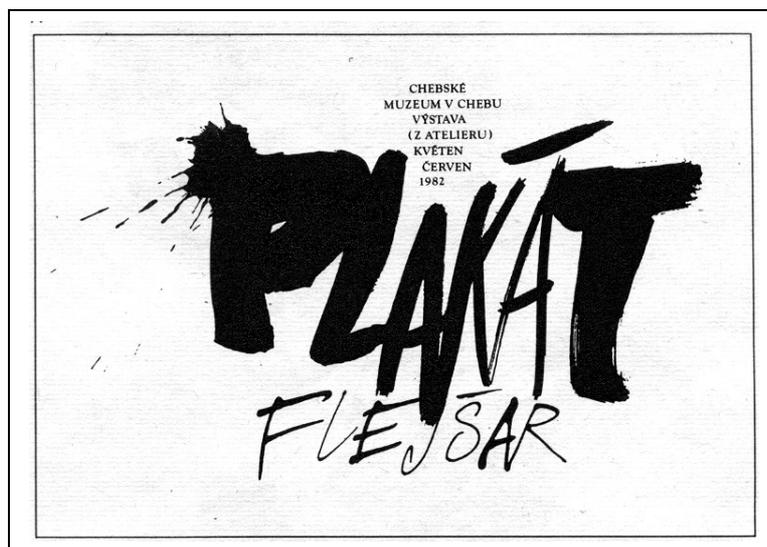


Рисунок 1 – Плакат для авторской выставки

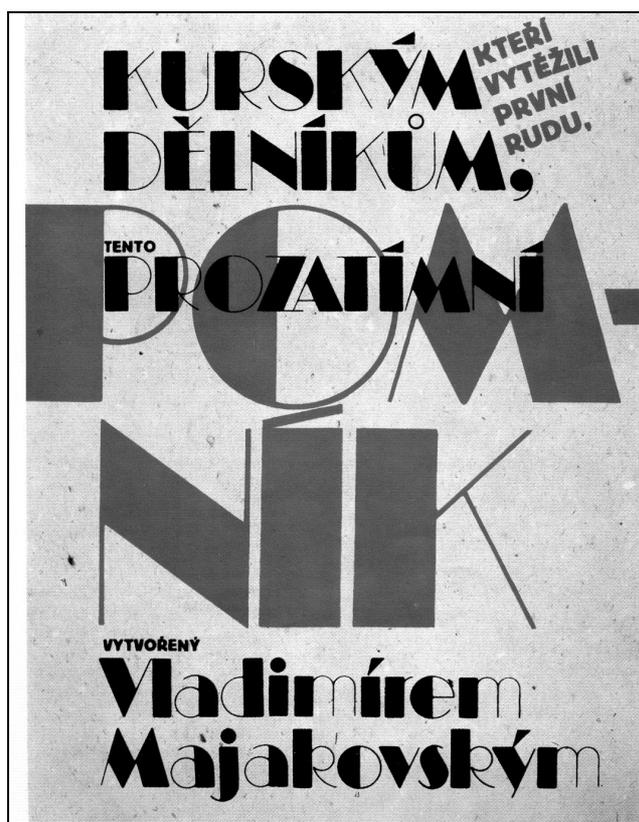


Рисунок 2 – Плакаты. Буквенно-шрифтовые композиции

Начертание шрифта должно соответствовать характеру информации и подчиняться определенному художественному образу. Так как глаз человека в первую секунду улавливает цвет и форму объекта, шрифт визуально воспринимается как картинка, которая информирует потребителя о характере товара или услуги, а затем прочитывается надпись, и зрительные эффекты шрифтовой композиции усиливаются смысловым звучанием текста.

Приемы выразительной шрифтовой композиции:

- буквы создают орнаментальную композицию (рисунок 3);
- вносятся элементы стилизации самих букв, причем стилизованная буква выступает в начале, в середине или в конце слова (рисунок 4, 5). На рисунке 4-а представлен плакат, информирующий о выставке японской фотографии. В оформлении плаката представлена буквенно-шрифтовая

композиция, в которой буква «О», стоящая в середине слова, заменена изображением стилизованного цветка хризантемы. Кроме того, стилизованный элемент выделен цветом и доминирует в окружении белых букв и черного фона.

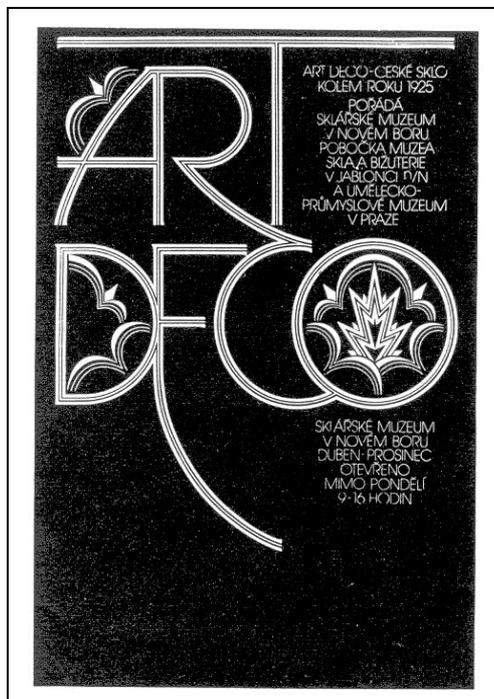
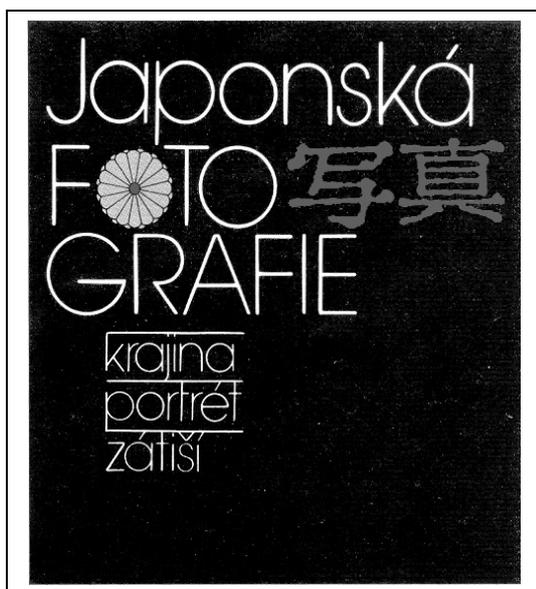


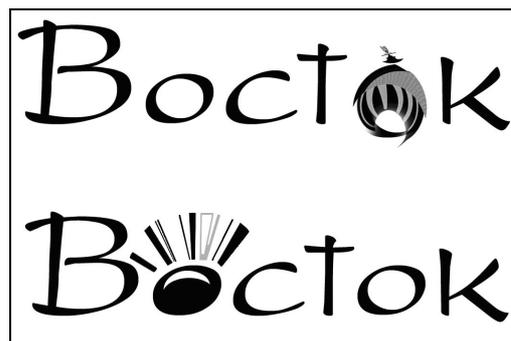
Рисунок 3– Плакат. Буквенно-орнаментальная композиция

На рисунке 4-б – разработка надписи для образного плаката «Восток», стилизованная буква «О» ставится в начале и в конце слова. Рисунок 4-в демонстрирует рекламный плакат модного бутика «Галерея». Здесь буква «Л» в середине слова заменена на английскую «L», стилизованную в виде элегантной трости, кроме того, она выделена ярким красным цветом на черно-белом плакате.

На рисунке 5 представлен плакат оперы «Макбет», центр композиции организует надпись-название спектакля на фоне темного пятна кирпичной стены, последняя буква названия стилизована и изображена в виде кинжала. Все элементы композиции подчиняются единой образной теме и ярко выражают содержание спектакля.



a)



б)



в)

Рисунок 4 – Плакат. Стилизация одной буквы в слове

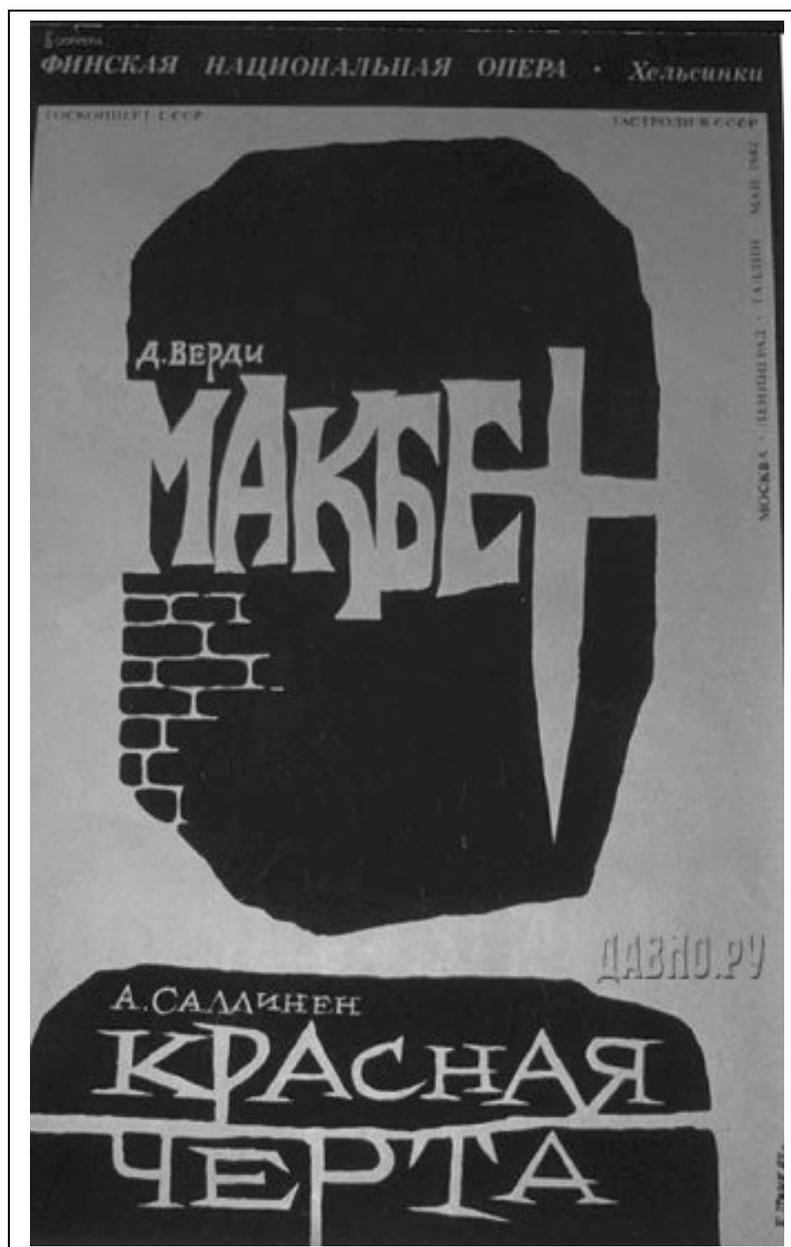


Рисунок 5 – Плакат- афиша к опере «Макбет»

- шрифтовая композиция может располагаться в пространстве изображения (шрифт располагается внутри формы изображения, по контуру формы, заполняет всю форму).

На рисунке 6 представлены плакаты демонстрирующие использование шрифта в пространстве изображения. Рисунок 6-а - плакат «Сrtativ Hand Lettering», который признан одним из лучших мировых плакатов. Здесь шрифтовая композиция создает изображение - образ

	пространстве изображения. Шрифт располагается внутри формы изображения, по контуру формы или заполняет всю форму	
4.	Стилизация буквы в предмет. Буква находится в начале слова, в середине слова, в конце слова.	4
5.	Разработка логотипа.	2
6.	Поиск образной формы плоскости листа пригласительного билета. Оформление пригласительных билетов.	2
7.	Оформление приглашений на презентацию. Разработка визитной карточки, этикетки	4
8.	Разработка обложки буклета	4
9.	Разработка рекламного плаката-афиши для презентации авторской коллекции	4
ИТОГО:		30

Далее представлен необходимый теоретический материал для проведения семестровых лабораторных занятий.

РАЗРАБОТКА АВТОРСКОГО СТИЛЯ

Одно из первых действий в организации имиджа дизайнера – это создание авторского стиля. Авторский стиль должен способствовать формированию благоприятного имиджа дизайнера, призван усиливать эффективность его рекламных контактов с потребителями, способствовать росту репутации и известности на рынке, вызывать доверие партнеров.

Авторский стиль – это совокупность изобразительных, визуальных и информационных средств, совокупность графических элементов, с помощью которых подчеркивается индивидуальность.

1. Преобразование объекта до знака-символа

Процесс преобразования объекта (натурного материала) в стилизованные образы следует вести в следующей последовательности:

- Подробное визуальное изучение (анализ объекта);
- Трансформация (стилизация – преобразование, форм натурного материала);
- Обобщение стилизованных форм, композиция линий и пятен.

Анализ и обобщение – две составляющие диалектического процесса познания и отображения явлений действительности.

В современном дизайне есть два пути художественного обобщения. Первый – это изобразительный путь, который заключается не в простом отображении реального облика изображаемого объекта, а в передаче обобщенного, стилизованного его образа, превращенного в декоративный элемент (знак-символ). Второй путь существенно отличается от первого тем, что здесь дизайнер обращается не к конкретным изобразительным образам, а к ассоциациям, основанным на наблюдении и жизненном опыте.

Процесс трансформации натурного материала (фигура человека, предмет одежды, предметы окружающей среды и т.д.) производится двумя способами. Сначала необходимо найти убедительный по своей художественной выразительности пластический объект, который соответствует образной теме авторского проекта или отражает характер деятельности автора. Очень важно, чтобы дизайнер мог в выбранном мотиве уловить самые характерные линии для передачи его пластической формы. Далее дизайнер ведет композиционное рисование по памяти и представлению.

При композиционном рисовании дизайнер не должен стараться точно скопировать объект, чтобы добиться большей убедительности и организованности всех элементов. Он может допускать свободное обращение с размерами обрабатываемых элементов, с расстояниями между ними, их числом, а также изменять пропорции отдельных элементов (удлинение или

укорачивание) и деформировать формы для придания им большей выразительности.

Целесообразно начинать работу с натуральных набросков стилизуемого объекта. Делать их лучше всего многочисленные, но кратковременные (по 5-10 минут). Очень полезно делать наброски по памяти и представлению. В натуральных зарисовках линейному рисунку принадлежит особая роль в силу того, что линия наиболее остро способна передать все нюансы изменения пластических переходов одних элементов в другие, ритмическое распределение этих элементов. Пятновая трактовка объекта способствует максимальному силуэтному обобщению.

Предметом пластических преобразований объекта могут быть очертания его формы и тот орнаментальный образ, который лежит в основе этой формы (структура и фактура поверхности объекта).

Однако преобразовывать форму объекта следует до определенного предела, оставляя объект трансформации узнаваемым, для чего дизайнеру необходимо уметь выявить типичные индивидуальные черты конкретного объекта. В работе над знаком-символом нужно учитывать следующие особенности: предметная форма должна приобретать условный декоративный смысл, для чего возможно нарушение пропорций; движение может быть склонно к неестественности, привнося забавную характеристику изображению. Преобразование формы объекта до знака-символа может основываться не только на характеристиках природной формы, но и в значительной степени, на представлении дизайнера о логике развития формы, на его интуиции и фантазии.

Примеры преобразования фигуры человека (линейная и пятновая техники) представлены на рисунке 7. На рисунке 7-а показан пример линейной разработки знака-символа для авторского проекта «Галерея». На рисунке 7-б представлены варианты стилизованного знака для авторского проекта «Восток».



а)

б)

Рисунок 7 – Преобразование объекта до знака-символа: а) линейная графика; б) поиск стилизованной формы в пятновой технике

2. Работа с текстом и шрифтом в композиции фирменного блока авторского стиля

Шрифт должен подчеркивать характер представляемого авторского проекта. Шрифтовая надпись (название, девиз, слоган и т.д.) должна способствовать формированию определенного образа, который предлагает автор. Для этого можно применять готовые шрифты или разработать свой собственный авторский шрифт. Шрифтовая надпись становится более интересной, когда в ней используется одна стилизованная буква, которая может находиться в начале, в середине или в конце слова или надписи.

Шрифтовая надпись может занимать первое место, а текст иметь откровенно подчиненное значение. Текст может выступать в качестве тонового пятна фона. Строчки текста могут располагаться горизонтально, вертикально, диагонально (снизу вверх – слева направо или сверху вниз –

слева направо). Текст может иметь форму неопределенного пятна или вписываться в четко определенную изобразительную форму (рисунок 8).

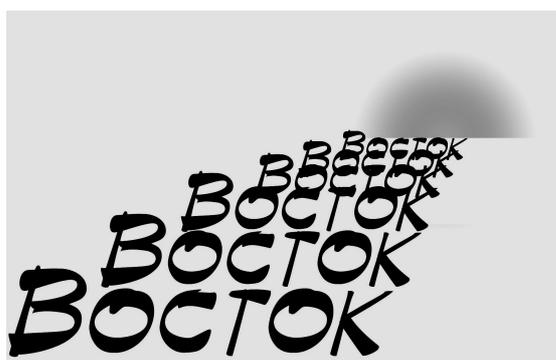


Рисунок 8 – Буквенно-шрифтовая композиция

3. Разработка логотипа

Как уже было отмечено, с разработки логотипа начинается серьезная рекламная работа автора. Логотип должен способствовать формированию благоприятного имиджа автора, как среди партнеров, так и среди клиентов.

Логотип может быть разработан на основе стилизованного визуального объекта (знака-символа), на основе буквенно-шрифтовой композиции, либо складываться из двух составляющих: изображения и шрифта.

На рисунках 9, 10 показаны разработки логотипов, выполненные студентами для проектов «Галерея» и «Восток».



Рисунок 9 – Логотипы проекта «Галерея»

На рисунке 9 – логотипы разработаны на основе шрифтовой надписи, в середине которой использована стилизованная буква «L». Здесь показано как изменяется компоновка шрифта, а доминирующая буква выделяется цветом.

На рисунке 10 представлены логотипы авторского проекта «Восток», где используется стилизованное изображение фигуры человека, одежда которого символизирует восходящее солнце. Ритм расходящихся лучей солнца задает тон восточной тематики, передает характерные полосы ткани восточного халата.

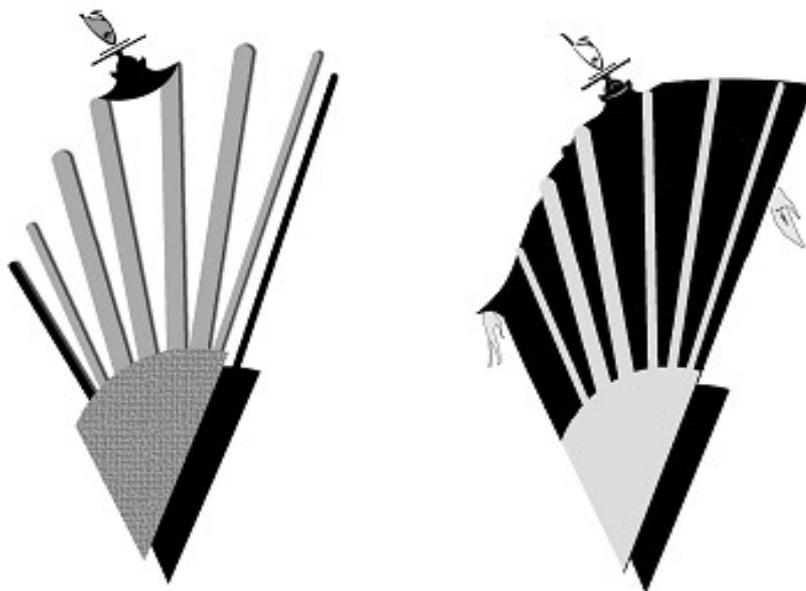


Рисунок 10 – Логотипы авторского проекта «Восток»

4. Разработка элементов авторского стиля

Элементы авторского стиля должны ассоциироваться именно с Вашим авторским проектом. Кроме того, авторский стиль должен одинаково

выглядеть и быть читаемым на всех рекламных носителях и медиа средствах, таких как фирменный бланк, визитка, буклет, плакат или экран телевизора. Запоминающийся имидж - надежный способ привлечь клиента и заявить о себе в мире бизнеса.

На рисунке 11 показаны варианты визиток, разработанных к авторским проектам «Галерея» и «Восток».



Рисунок 11 – Визитные карточки

На рисунке 12 представлены варианты этикеток для моделей коллекций.



а)

б)

Рисунок 12 – этикетки для проектов: а) «Галерея»; б) «Восток»

5. Поиск образной формы плоскости листа пригласительного билета.

В рамках презентации авторского проекта проводятся всевозможные выставки авторских работ, показы коллекции авторских моделей и т.д. Для посетителей подобных мероприятий (как правило, это потенциальные потребители авторской продукции или услуг) необходимо изготовить

пригласительные билеты. Они должны быть оформлены в едином стилевом решении с другими составляющими элементами авторского стиля.

Обычно, билеты на выставки и показы имеют прямоугольную форму, могут быть сложены как вертикально, так и горизонтально в два или три сложения. На билете должны быть указаны: название и специфика мероприятия, дата, время и место его проведения, ряд и место в зале (если таковые предполагаются).

При разработке пригласительных билетов необходимо учитывать контингент приглашаемых людей, так как наверняка найдутся такие люди, мнение которых автору очень важно (так называемые VIP-персоны) и возможно от их отзывов о проекте будет зависеть дальнейшая работа автора.

Для того чтобы вызвать интерес к своему проекту, правильно позиционировать его, подготовить зрительскую аудиторию к восприятию авторского проекта, необходимы особые рекламные средства воздействия на потребителя. С этой целью разрабатываются пригласительные билеты для VIP-персон, которые имеют интересное дизайнерское решение. Обычно таких билетов не много и они изготавливаются вручную. Принцип оформления подобных приглашений диктуется образной темой авторского проекта: ведется поиск выразительной формы и формата листа, возможны необычные сложения билета, используется фурнитура (кнопки, ленты, блочки, крючки и тесемки), цветовое решение и шрифты выбираются в соответствии с авторским стилем.

На рисунках 13, 14 представлены примеры оформления входных и пригласительных билетов. Пригласительные билеты разработаны в два сложения со смещением. Для проекта «Галерея» спроектировано приглашение, которое имеет фигурное отверстие. При сложении билета отверстие образует криволинейный край с правой стороны верхнего листа.

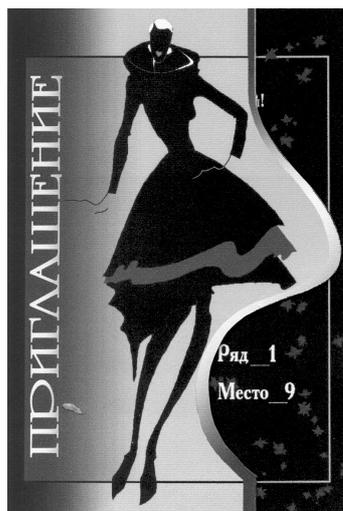
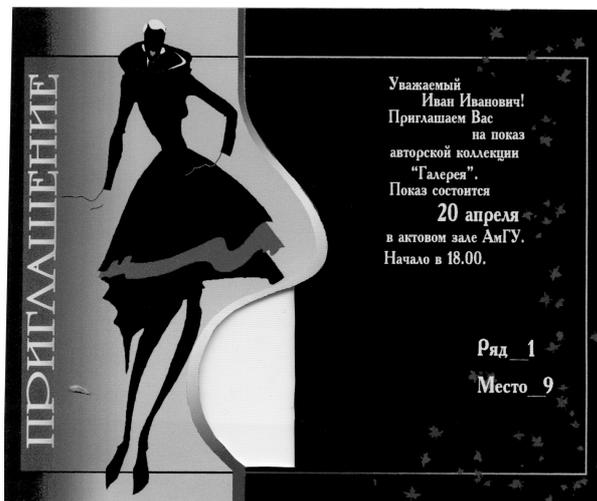
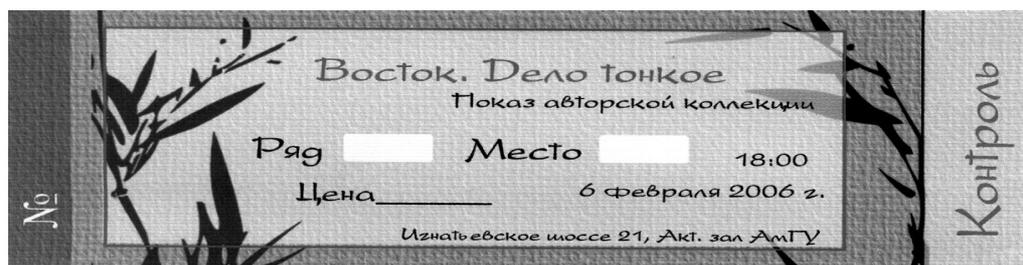


Рисунок 13 – Пригласительные билеты для проекта «Галерея»: входной билет, приглашение в развернутом виде, приглашение в сложенном виде



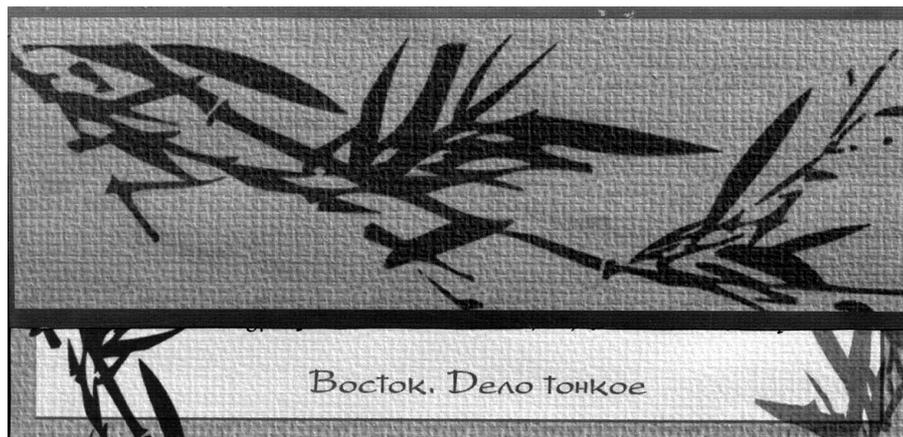


Рисунок 14 - Пригласительные билеты для проекта «Восток»: билет, приглашение в сложенном виде, приглашение в развернутом виде

6. Разработка рекламного плаката-афиши.

Цель плаката – привлечь внимание зрителя, остановить его и сразу передать информацию о предмете рекламы. Плакат чаще всего имеет минимум текста, который должен легко читаться и запоминаться сразу, вызывая интерес у зрителя к данному проекту (модели костюма).

Графическая манера исполнения рисунка объекта (модели) также должна притягивать к себе внимание зрителя. На плакате изображаемая форма объекта (костюма) всегда обобщена по рисунку, лаконична по силуэту, проработке деталей и элементов, подаче цвета. Идея формы костюма только тогда легко и эффективно доносится до потребителя, когда она выражена оригинально и ярко.

На рисунках 15, 16 показаны варианты плакатов к авторским проектам «Галерея» и «Восток».



Рисунок 15 – Плакаты-афиши авторского проекта «Галерея»



Рисунок 16 – Плакаты-афиши авторского проекта «Восток»

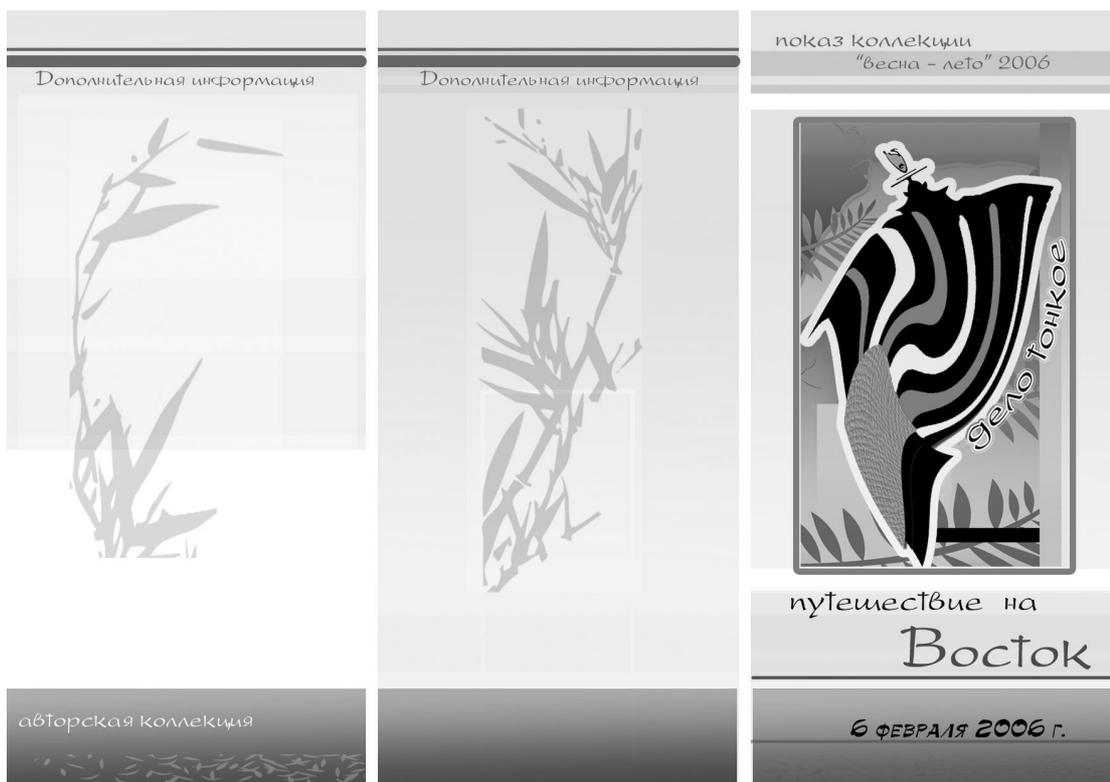
7. Разработка буклета

Буклет или проспект – книжная форма рекламы. Обычно здесь имеется значительное количество текста, поясняющего изобразительную информацию.

На рисунках 17, 18 представлены развороты буклетов, выполненных к презентациям коллекций «Галерея» и «Восток». Буклеты выполнены в три сложения.



Рисунок 17 – буклет «Галерея»



а)



б)

Рисунок 18 – Буклет «Восток»: а) внешняя сторона буклета; б) внутренняя сторона буклета

4. МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ ПО ВЫПОЛНЕНИЮ ЛАБОРАТОРНЫХ РАБОТ

3 курс, 6 семестр, 30 часов – знакомство с программой Photoshop.

По каждой теме лабораторных работ выполняется 5-10 вариантов эскизов с различной композиционной проработкой. Эскизы должны быть сохранены в формате А-4 (210 x 290 мм), с разрешением 72 pixels\см с расширением JPEG или PSD в электронном варианте отдельной папке.

4 курс, 7 семестр, 36 часов - знакомство с программой CorelDRAW.

По каждой теме лабораторных работ выполняется 5-10 вариантов эскизов с различной композиционной проработкой. Эскизы должны быть сохранены в формате А-4 (210 x 290 мм), с разрешением 72 pixels\см с расширением JPEG или CDR в электронном варианте отдельной папке.

4 курс, 8 семестр, 30 часов - Поиск изобразительной формы объекта (фигуры человека) или графического пятна для дальнейшей разработки логотипа проекта.

Лабораторная работа №1. Изобразить фигуру человека в определенном стилистическом образе, используя гелевую ручку, тушь или маркер черного цвета. Изображение сканировать, эскиз доработать и обработать при помощи компьютерных графических программ Photoshop и CorelDRAW.

Выполнить:

- по 5 эскизов в линейной, пятновой и линейно-пятновой технике черно-белой графики;
- 5 эскизов в линейно-пятновой технике, цвет: черный, белый, серый, используя правила процентного соотношения тонов в композиции эскиза.

- Сохранить эскизы в отдельной папке с расширением JPEG

Лабораторная работа №2. Применение линейно-пятновой техники в разработке стилизованной фигуры. Использование фактуры материала в черно-белой графике плюс один цвет.

Выполнить:

- 5 эскизов в линейно-пятновой технике, цвет: черный, белый, + 1 цвет, используя правила процентного соотношения тонов в композиции эскиза.

- 5 эскизов в линейно-пятновой технике, цвет: черный, белый, серый, + 1 цвет, используя правила процентного соотношения тонов в композиции эскиза.

- Сохранить эскизы в отдельной папке с расширением JPEG

Лабораторная работа №3. Применение линейно-пятновой техники в разработке стилизованной фигуры. Использование фактуры материала в черно-белой графике плюс два цвета. Использование фактуры материала в черно-белой графике плюс три цвета.

Выполнить:

- 6 эскизов в линейно-пятновой технике, использовать фактуры материала, фильтры, образцы узорной заливки, применяя черно-белую графику плюс два цвета (2 эскиза на применении родственных цветов, 2 эскиза – родственно-контрастные цвета, 2 эскиза – контрастное сочетание цвета).

- 6 эскизов в линейно-пятновой технике, использовать фактуры материала, фильтры, образцы узорной заливки, применяя черно-белую графику плюс три цвета (2 эскиза - пример гармонизации цвета по принципу прямоугольного треугольника, 2 эскиза – гармонизация цвета по принципу

равнобедренного треугольника, 2 эскиза – использовать принцип равностороннего треугольника).

Лабораторная работа №4. Работа с контурной линией силуэта: использование двойной линии, двухцветных линий, применение линии "хамелеон" (переход из одного цвета в другой).

Выполнить:

- Композицию стилизованной фигуры с двойной контурной линией (3 варианта)
- Композицию стилизованной фигуры с двухцветной контурной линией (3 варианта) на сочетании родственных цветов, родственно-контрастных и контрастных цветов.
- Композицию стилизованной фигуры с контурной линией «хамелион»(3 варианта) с цветовым и тоновым переходом на сочетании родственных цветов, родственно-контрастных и контрастных цветов.
- Сохранить эскизы в отдельной папке с расширением JPEG

Лабораторная работа №5. Преобразование фигуры до знака символа.

Выполнить:

- с помощью компьютерной графической программы стилизовать заданную фигуру до визуального знака, символизирующего определенный образ (3 варианта линейно-пятновой техники)
- Сохранить эскизы в отдельной папке с расширением JPEG

Лабораторная работа №6. Разработка фирменного знака.

Выполнить:

- с помощью компьютерной графической программы разработать фирменный знак, соответствующий определенному образу (3 варианта линейно-пятновой техники), используя фирменные символы и цвета.

- Сохранить эскизы в отдельной папке с расширением JPEG

5 курс, 9 семестр, 36 часов - Работа с текстом и шрифтом в композиции фирменного блока

Лабораторная работа №1. Создание орнаментально шрифтовой композиции (черно-белая графика плюс один цвет).

Выполнить:

- Создание орнаментально шрифтовой композиции, соответствующую выбранному образу. Доминирующий акцент расположить в начале, в центре и в конце шрифтовой композиции (по 3 варианта, итого 9 композиций).

- Сохранить эскизы в отдельной папке с расширением JPEG

Лабораторная работа №2. Композиция шрифта и изображения.

Выполнить:

- 5 вариантов композиции, где шрифт является доминантой, а изображение усиливает образное восприятие композиции в целом (использовать не более 3 цветов)

- Сохранить эскизы в отдельной папке с расширением JPEG

Лабораторная работа №3. Композиция шрифта в пространстве изображения. Шрифт располагается внутри формы изображения, по контуру формы или заполняет всю форму.

Выполнить по 3 варианта композиционного решения каждого задания.

Сохранить эскизы в отдельной папке с расширением JPEG.

Лабораторная работа №4. Стилизация букв в предмет. Разработка логотипа.

Разработать 5 вариантов буквенных стилизаций. При этом буква должна читаться и представлять собой определенный тематический образный объект. Разработать 5 вариантов фирменных логотипов, лаконичных по форме и по пятну и легко читаемых. Сохранить эскизы в отдельной папке с расширением JPEG.

Лабораторная работа №5. Поиск образной формы плоскости листа пригласительного билета.

Разработать 5 вариантов пригласительных билетов для презентации коллекции моделей одежды. Форма пригласительного билета должна соответствовать выбранной образной теме. Сам пригласительный билет может иметь несколько сложений в различных направлениях.

Лабораторная работа №6. Разработка элементов авторского стиля.

Разработать по 5 вариантов визиток, бланков для писем, этикеток, конвертов с использованием фирменных цветов, фирменного логотипа, фирменного шрифта или шрифтовой композиции, а также тематического изображения. Сохранить эскизы в отдельной папке с расширением JPEG.

5 курс, 10 семестр, 30 часов - Разработка авторского стиля в рекламе коллекции одежды.

Лабораторная работа №1. Основная идея и образ коллекции. Использование графической программы Adobe Photoshop в разработке образного плаката-коллажа. Выполнить 3 варианта коллажа. Сохранить эскизы в отдельной папке с расширением JPEG.

Лабораторная работа №2. Разработка элементов авторского стиля. Буквенно-шрифтовая композиция. Создание орнаментально шрифтовой композиции (черно-белая графика плюс один цвет).

Выполнить:

- Создание орнаментально шрифтовой композиции, соответствующую выбранному образу. Доминирующий акцент расположить в начале, в центре и в конце шрифтовой композиции (по 3 варианта, итого 9 композиций).
- Сохранить эскизы в отдельной папке с расширением JPEG.

Лабораторная работа №3. Композиция шрифта и изображения. Композиция шрифта в пространстве изображения. Шрифт располагается внутри формы изображения, по контуру формы или заполняет всю форму.

Выполнить по 3 варианта композиционного решения каждого задания. Сохранить эскизы в отдельной папке с расширением JPEG.

Лабораторная работа №4. Стилизация буквы в предмет. Буква находится в начале слова, в середине слова, в конце слова.

Разработать 5 вариантов буквенных стилизаций. При этом буква должна читаться и представлять собой определенный тематический образный объект.

Сохранить эскизы в отдельной папке с расширением JPEG.

Лабораторная работа №5. Разработка логотипа.

Разработать 5 вариантов фирменных логотипов, лаконичных по форме и по пятну и легко читаемых. Сохранить эскизы в отдельной папке с расширением JPEG.

Лабораторная работа №6. Поиск образной формы плоскости листа пригласительного билета. Оформление пригласительных билетов.

Разработать 5 вариантов пригласительных билетов для презентации коллекции моделей одежды. Форма пригласительного билета должна

соответствовать выбранной образной теме. Сам пригласительный билет может иметь несколько сложений в различных направлениях.

Сохранить эскизы в отдельной папке с расширением JPEG.

Лабораторная работа №7. Оформление приглашений для VIP-персон на презентацию. Разработка визитной карточки.

Разработать 3 варианта приглашений для VIP-персон на презентацию. Приглашения должны быть выполнены в едином стилевом направлении с другими элементами авторского стиля, должны привлекать внимание приглашенного и вызывать интерес к презентации.

Разработать 5 вариантов визиток, используя стилевое решение авторского стиля.

Сохранить эскизы в отдельной папке с расширением JPEG.

Лабораторная работа №8. Разработка обложки буклета.

Разработать 3 варианта обложки буклета с двух сторон. Продумать сложение и (или) прошивку буклета. Использовать стилевое решение авторского стиля.

Сохранить эскизы в отдельной папке с расширением JPEG.

Лабораторная работа №9. Разработка рекламного плаката-афиши для презентации авторской коллекции.

Разработать 3 варианта рекламного плаката-афиши, используя элементы авторского стиля (логотип, цвет, шрифт, изображение, фактура).

Сохранить эскизы в отдельной папке с расширением JPEG.

4.1. Примеры выполнения лабораторных работ

4 курс, 8 семестр

Поиск изобразительной образной формы объекта (фигуры человека) или графического пятна для дальнейшей разработки логотипа проекта.

1. Стилизация фигуры человека. Заполнение внутри силуэтной формы фигуры линиями, пятном. Черно-белая графика.

Примеры выполнения задания представлены на рисунках 1-3.

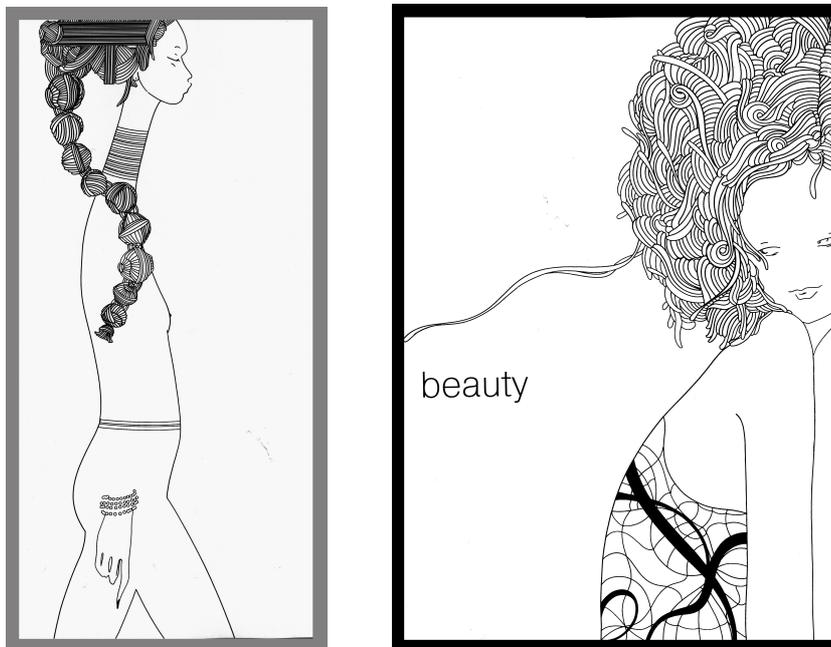


Рисунок 1 – Варианты линейной стилизованной женской фигуры



Рисунок 2 – Варианты линейно-пятновой стилизации женской фигуры

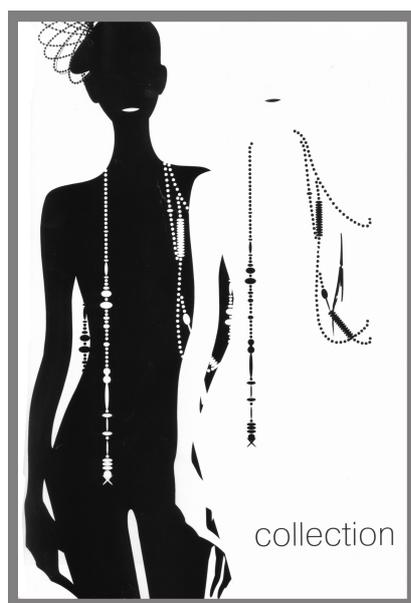


Рисунок 3 – Варианты пятновой стилизации женской фигуры

2. Применение линейно-пятновой техники в разработке стилизованной фигуры. Использование фактуры материала в черно-белой графике плюс один цвет.



Рисунок 4 – Линейно-пятновая техника плюс фактура материала

3. Работа с контурной линией силуэта (рисунок 5): использование двойной линии, двух цветных линий, применение линии «хомелион» (переход из одного цвета в другой).

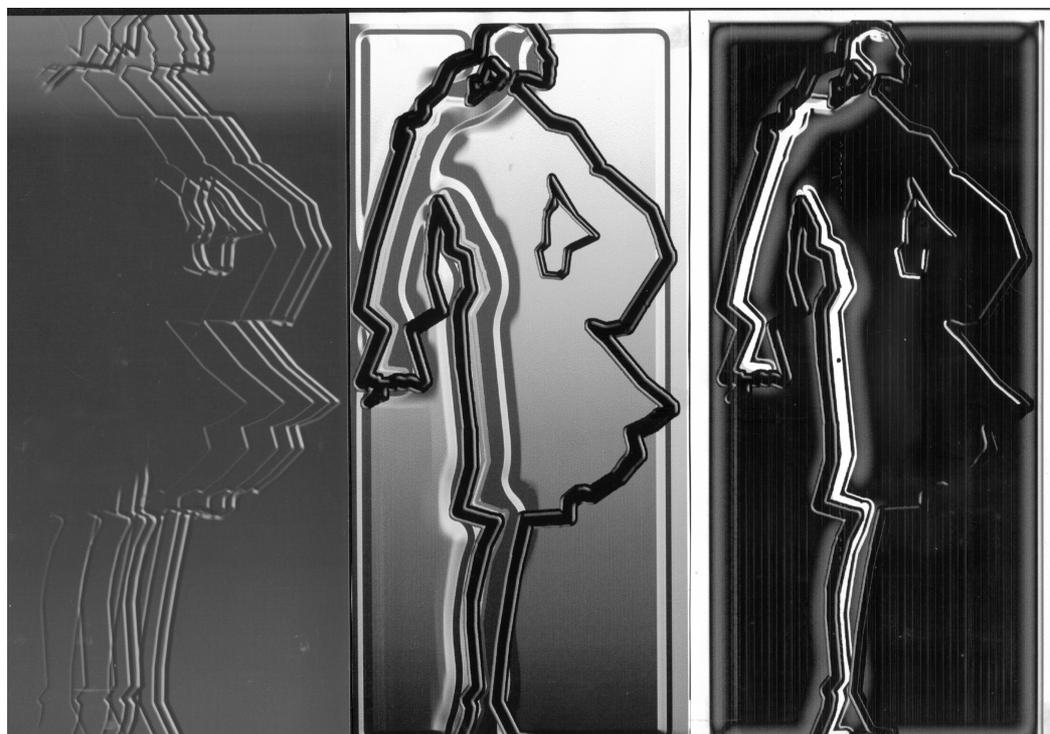


Рисунок 5 – Работа с контуром

4. Преобразование фигуры до знака символа (рисунок 6).

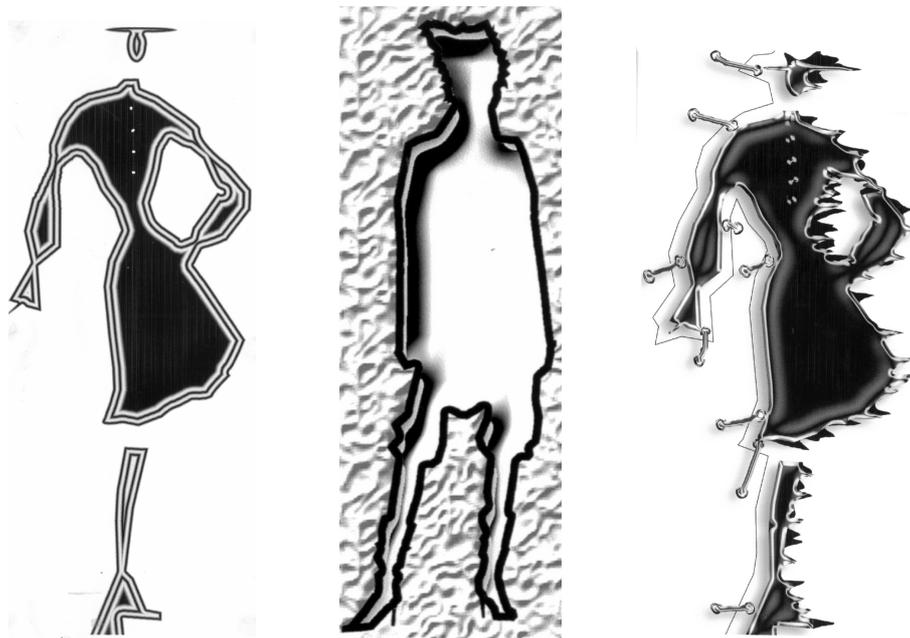


Рисунок 6 – Знаки-символы

6. Работа над композицией (рисунок 7): использование линии и фигуры (объекта), фигуры и двух линий, фигура + линии + цвет. Линией может служить граница фоновой заливки, текстовая строка, орнамент, группа мелких образных элементов. Линия может быть вертикальной, горизонтальной, диагональной, криволинейной, ломаной.

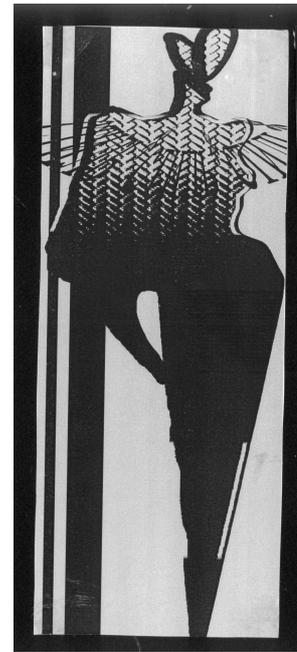


Рисунок 7 – Композиция изображения и линии

5 курс, 9 семестр

Работа с текстом и шрифтом в композиции фирменного блока:

1. Создание орнаментально шрифтовой композиции (черно-белая графика плюс один цвет) (рисунок 8);

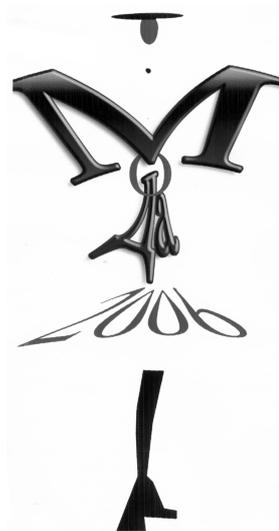
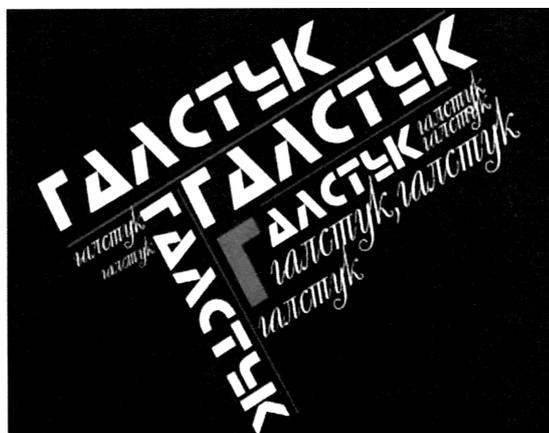
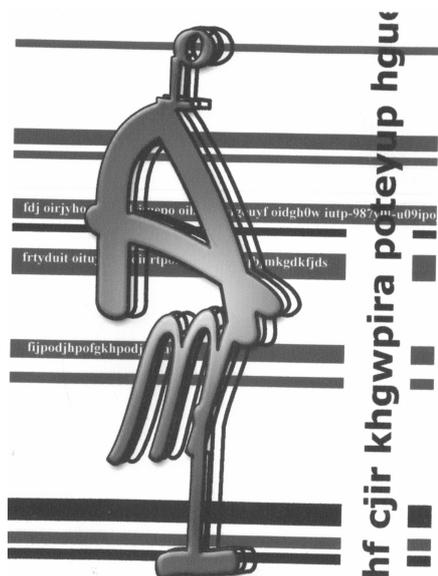


Рисунок 8 – Орнаментально-шрифтовая композиция

2. Композиция шрифта и изображения (рисунок 9);



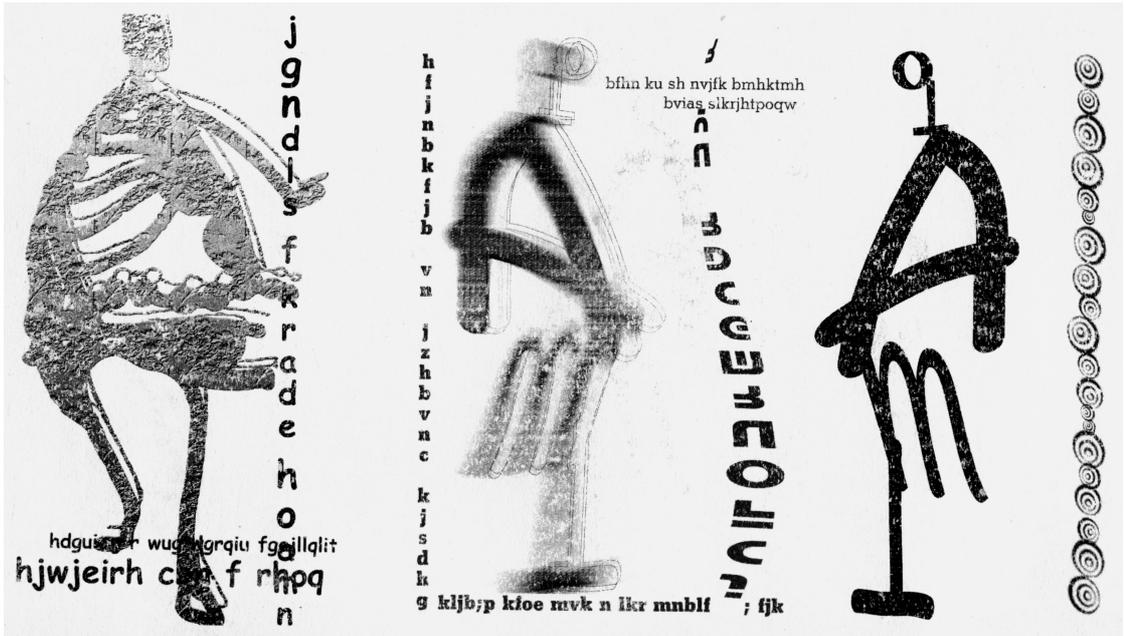


Рисунок 9 – Шрифт и изображение

3. Композиция шрифта в пространстве изображения. Шрифт располагается внутри формы изображения, по контуру формы или заполняет всю форму (рисунок 10);

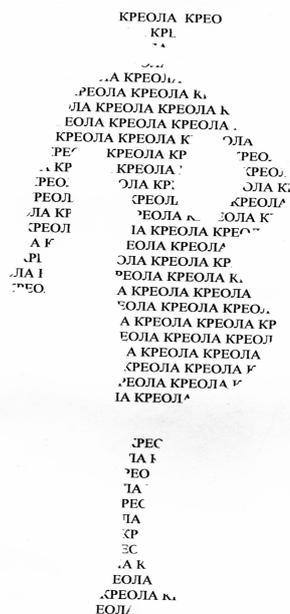


Рисунок 10 – Шрифт в пространстве изображения

4. Стилизация буквы в предмет. Буква находится в начале слова, в середине слова, в конце слова (рисунок 11).

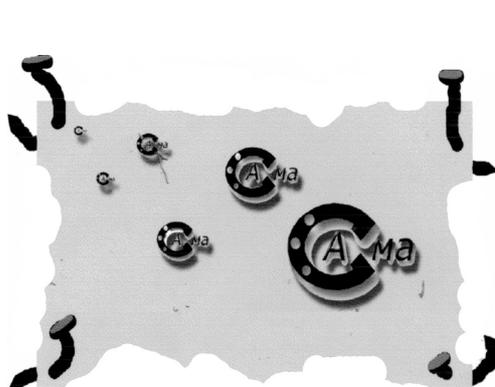


Рисунок 11 – Стилизация буквы в слове



5. Поиск образной формы плоскости листа пригласительного билета (рисунок 13). Форма листа может быть геометрически простой (прямоугольник, квадрат, овал,

круг и т.д.) и геометрически сложной («капля», «сердце», «осенний лист» и т.д.).



билетов



Рисунок 13 –
Возможные варианты
формы
пригласительных

6. Разработка элементов авторского стиля: оформление пригласительных билетов, приглашений на презентацию, визитной карточки (примеры на рисунках 14-16).



Рисунок 14 – входной билет на показ коллекции «Креола»

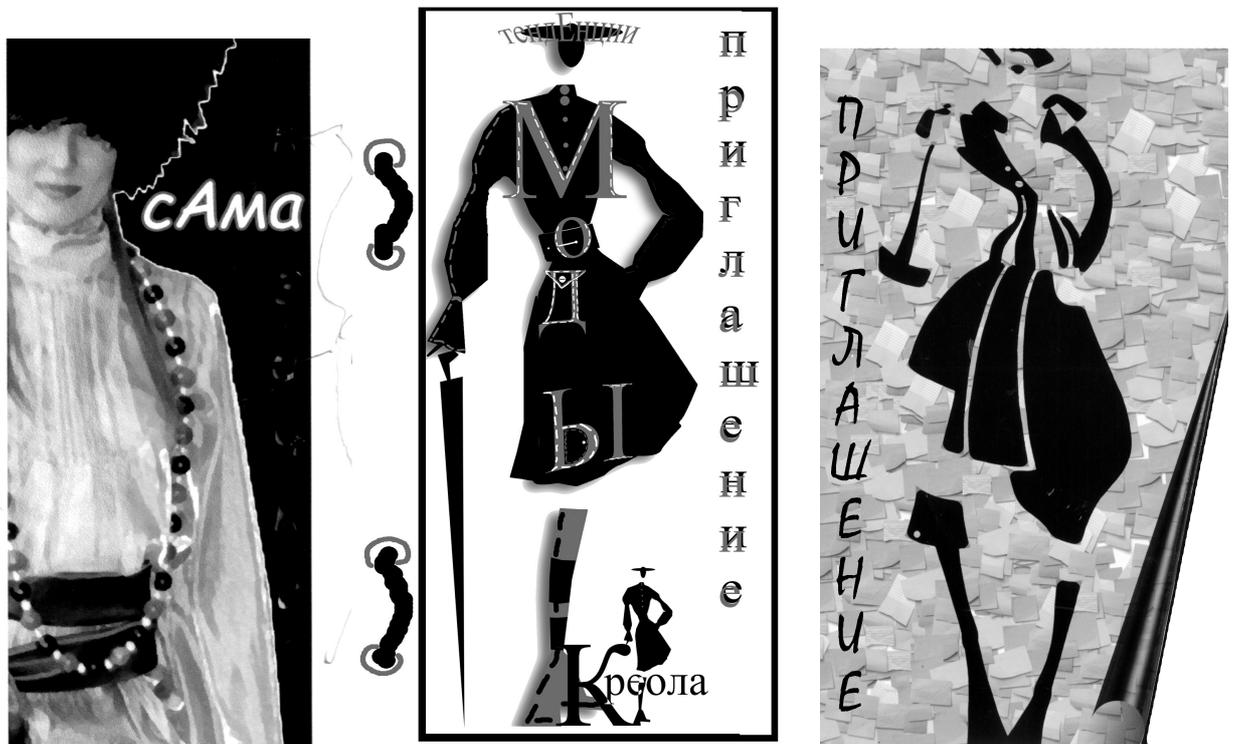


Рисунок 15 – Оформление приглашений на презентацию



Рисунок 16 – Варианты оформления визитных карточек

5 курс, 10 семестр

5. Разработка логотипа. Примеры разработанных логотипов представлены на рисунке 12.

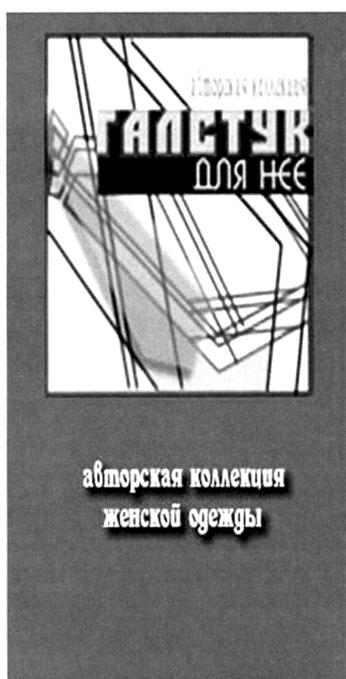


Рисунок 12 – Логотипы

7. Оформление этикетки



а)

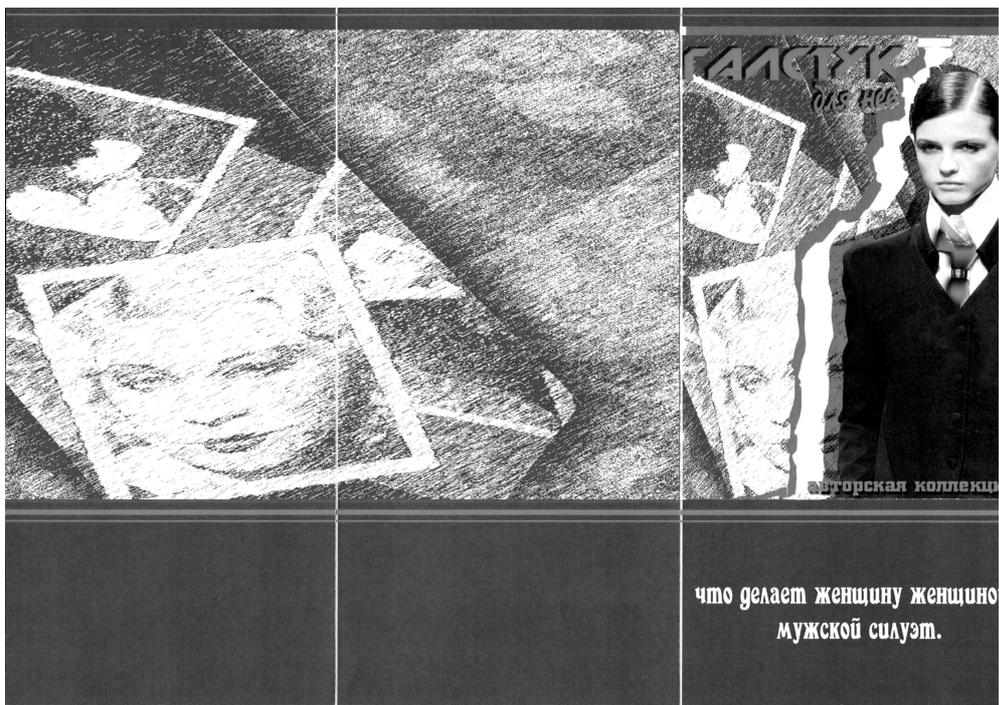


б)

Рисунок 17 – Варианты оформления этикеток: а) для коллекции одежды «Белая рапсодия»; б) для коллекции одежды «Галстук»

8. Разработка обложки буклета

Примеры выполнения задания представлены на рисунке 18.



а)

б)

Рисунок 18 – Буклет «Галстук для нее»: а) внешняя сторона буклета;

б) внутренняя сторона буклета

9. Разработка рекламного плаката-афиши для презентации авторской коллекции (рисунок 19).

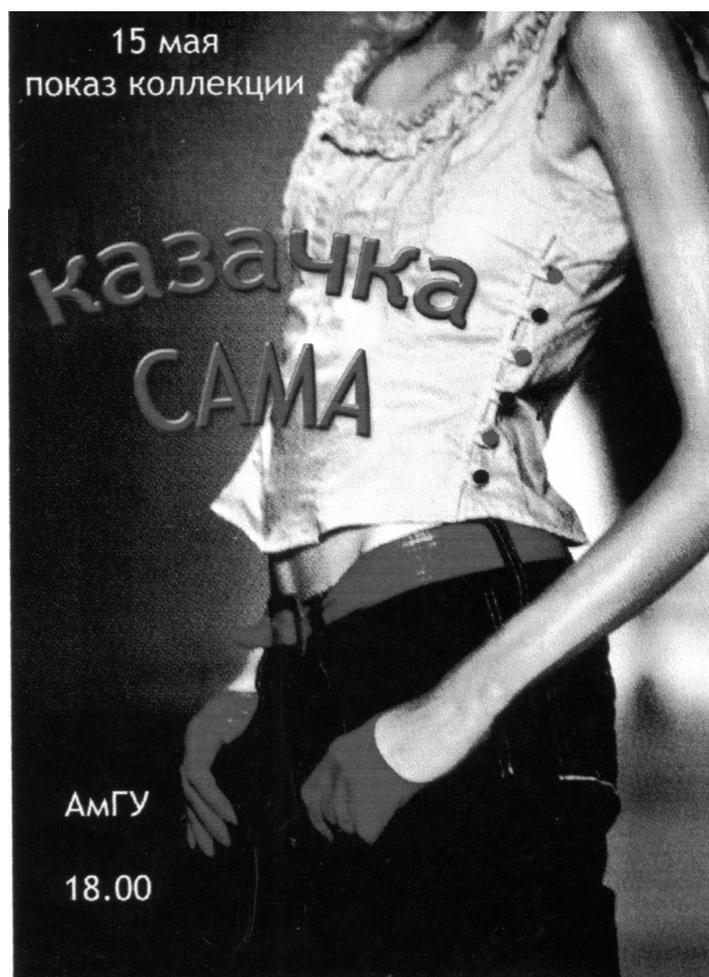


Рисунок 19 – Плакат-афиша

5. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКАЯ КАРТА ДИСЦИПЛИНЫ
для специальности 070601

Номер недели	Лабораторные работы	Содержание	Часы	Форма контроля
1	2	3	4	5
3 курс, 6 семестр				
1, 2, 3	1	Компьютерная графика как один из современных способов разработки и подачи дизайнерской идеи. Знакомство с программой Photoshop. Элементы интерфейса. Главное меню. Палитры. Инструменты. Средства управления панели инструментов. Управление изображениями.	6	
4,5	2	Рисование и ретуширование изображений. Задание цветов. Цветовые режимы. Инструменты рисования и редактирования. Кисти: форма, размер, режимы.. Ретуширование и восстановление изображений.	4	Текущий просмотр самостоятельных работ
6, 7, 8, 9, 10	3	Выделенные области и контуры. Создание масок. Корректирующая фильтрация. Искажения и эффекты.	10	Текущий просмотр самостоятельных работ
11, 12, 13, 14, 15	4	Работа со слоями. Чудеса режимов наложения. Фигуры и стили. Работа с текстом. Текст как искусство. Печать изображений.	10	Текущий просмотр самостоятельных работ
4 курс, 7 семестр				

1, 2, 3	1	Знакомство с CorelDRAW. Интерфейс CorelDRAW. Сохранение и создание документов. Копирование, вырезание и вставка объектов. Отмена и повторение действий.	6	
4, 5, 6	2	Создание графических примитивов. Рисование линий. Операции с объектами. Текст. Простой и фигурный.	6	Текущий просмотр работ
7, 8, 9	3	Управление цветом. Средства выбора цвета. Цветовые палитры, микшеры, стили. Заливка объектов и обводка контуров.	6	Текущий просмотр работ
10, 11, 12, 13	4	Огибающие и деформации. Перетекание, ореол и фигурная обрезка. Линзы. Прозрачность. Трехмерные эффекты.	8	Текущий просмотр работ
14, 15, 16, 17, 18	5	Работа с растровыми изображениями. Печать. Подготовка документов к печати в типографии.	10	Текущий просмотр работ
4 курс, 8 семестр				
1, 2, 3	1	Стилизация фигуры человека. Заполнение внутри силуэтной формы фигуры линией, пятном. Черно-белая графика.	6	
4, 5	2	Применение линейно-пятновой техники в разработке стилизованной фигуры. Использование фактуры материала в черно-белой графике плюс один цвет.	4	Текущий просмотр самостоятельных работ
6, 7	3	Работа с контурной линией силуэта: использование двойной линии, двухцветных линий, применение линии "хамелеон" (переход из одного цвета в другой).	4	
8, 9	4	Преобразование фигуры до знака символа.	4	Текущий просмотр самостоятельных работ
10, 11	5	Разработка фирменного знака	4	

12, 13, 14, 15	6	Работа над композицией: использование линии и фигуры (объекта), фигуры и двух линий, фигура + линии + цвет.	8	Текущий просмотр самостоятельных работ
5 курс, 9 семестр				
1, 2, 3	1	Создание орнаментально шрифтовой композиции (черно-белая графика плюс один цвет).	6	
4, 5, 6	2	Композиция шрифта и изображения.	6	Текущий просмотр работ
7, 8, 9	3	Композиция шрифта в пространстве изображения. Шрифт располагается внутри формы изображения, по контуру формы или заполняет всю форму.	6	Текущий просмотр работ
10,11, 12	4	Стилизация букв в предмет. Разработка логотипа.	6	Текущий просмотр работ
13, 14,15	5	Поиск образной формы плоскости листа пригласительного билета.	6	
16, 17, 18	6	Разработка элементов авторского стиля.	6	Текущий просмотр работ
5 курс, 10 семестр				
1	1	Разработка авторского стиля в рекламе коллекции одежды. Основная идея и образ коллекции. Использование графической программы Adobe Photoshop в разработке образного плаката-коллажа.	2	
2, 3	2.	Разработка элементов авторского стиля. Буквенно-шрифтовая композиция. Создание орнаментально шрифтовой композиции (черно-белая графика плюс один цвет).	4	

4, 5	3.	Композиция шрифта и изображения. Композиция шрифта в пространстве изображения. Шрифт располагается внутри формы изображения, по контуру формы или заполняет всю форму	4	Текущий просмотр самостоятельных работ
6, 7	4.	Стилизация буквы в предмет. Буква находится в начале слова, в середине слова, в конце слова.	4	
8	5.	Разработка логотипа.	2	Текущий просмотр самостоятельных работ
9	6.	Поиск образной формы плоскости листа пригласительного билета. Оформление пригласительных билетов.	2	
10, 11	7.	Оформление приглашений на презентацию. Разработка визитной карточки, этикетки	4	
12, 13	8.	Разработка обложки буклета	4	Текущий просмотр самостоятельных работ
14, 15	9.	Разработка рекламного плаката-афиши для презентации авторской коллекции	4	Текущий просмотр самостоятельных работ