

ПРОГРАМА КОМПЛЕКСНОГО ДЕРЖАВНОГО ЕКЗАМЕНУ

Програма державного екзамену на присвоєння освітньо-кваліфікаційного рівня – молодший спеціаліст – за спеціальністю 022 «Графічний дизайн» складена згідно з галузевим стандартом вищої освіти «Освітньо-професійна програма підготовки молодшого спеціаліста за спеціальністю 022 «Графічний дизайн» та затверджена на засіданні циклової (предметної) комісії з архітектури, будівництва та дизайну.

2.1. КОМП'ЮТЕРНИЙ ДИЗАЙН В ГРАФІЦІ

Тема 1. Комп'ютерний дизайн та графіка. Види комп'ютерної графіки.

Поняття про комп'ютерний дизайн. Поняття про растрову графіку. Векторна графіка. Фрактальна графіка. Тривимірна графіка. Інженерна графіка. Ділова та презентаційна графіка.

Тема 2. Колір і моделі кольору. Формати графічних файлів.

Природа кольору. Моделі кольорів. Адитивна модель кольору RGB. Субтрактивна модель кольорів CMY/CMYK. Суб'єктивна модель кольорів HSB (HSV). Баланс кольорів. Кодування кольору. Палітра кольорів. Оптимальне поєднання кольорів при побудові зображень.

РАСТРОВА ГРАФІКА. ГРАФІЧНИЙ ПАКЕТ «ADOBE PHOTOSHOP»

Основні поняття растрової графіки. Джерела цифрових растрових зображень. Засоби створення і обробки растрової графіки. Формати збереження растрових зображень. Найпопулярніші пакети програм для редагування растрової графіки.

Тема 3. Adobe Photoshop Інтерфейс програми

Меню і палітри. Кольори в програмі Adobe Photoshop. Управління кольором. Початок роботи з Adobe Photoshop. Джерела зображень. Сканування. Загальні відомості про прийоми сканування. Робота в Adobe Photoshop. Відкриття файлів зображень в Adobe Photoshop. Управління зображеннями. Збереження файлів.

Тема 4. Робота в Adobe Photoshop.

Зміна параметрів зображень. Зміна параметрів полотна. Об'єкти в програмі Adobe Photoshop. Команди корегування. Малювання в Adobe Photoshop. Градієнти. Додаткові відомості про шари. Робота з текстом. Фільтри. Налаштування програми Adobe Photoshop та її додаткових модулів. Створення зображень для мережі Internet. Gif-анімація. Друк документів Adobe Photoshop.

ВЕКТОРНА ГРАФІКА. ГРАФІЧНИЙ ПАКЕТ «COREL DRAW»

Джерела цифрових векторних зображень. Засоби створення і обробки векторної графіки. Сучасні пакети графічних програм. Формати збереження векторних зображень. Конвертація векторних зображень.

Тема 5. Поняття об'єкта в "Corel Draw".

Методи створення примітивів. Інструменти малювання. Налаштування інструментів. Форми. Складові частини. Прямі та криві лінії. Техніка виконання перетворень об'єктів. Розміщення об'єктів. Вирівнювання та розподілення. Основи роботи з кольором. Кольорові моделі RGB, CMYK Заливки. Створення заливок і робота з ними.

Тема 6. Додаткові можливості роботи з об'єктами Corel Draw.

Використання різних режимів перегляду документа в практичній роботі. Контекстне меню, як інструмент дизайнера. Інформація про документ Corel Draw. Корисні настройки програми.

Імпорт і експорт файлів. Методи вводу і виводу зображень. Растрові об'єкти Методика обробки, властивості. Трьохвимірні об'єкти. Імпорт та обробка об'єкта.

Тема 7. Верстка документа в Corel Draw.

Створення й збереження користувацького розміру сторінки. Редагування майстер-сторінок. Створення текстових фреймів з колонками. Застосування майстер-сторінок до сторінок документа. Додавання розділів для зміни нумерації сторінок. Перевизначення елементів майстер-сторінки на сторінках документа.

2.2. ДИЗАЙН-ПРОЕКТУВАННЯ

Тема 1. Дизайн як вид проектної діяльності: становлення, розвиток, перспективи

Характеристика синтезуючих складових дизайнерського мислення. Протодизайн на території України. «Нове мистецтво», «новий» стиль – модерн в розвитку протодизайну в Україні Дизайнерські школи: Баугауз і ВХУТЕМАС.

Тема 2. Шрифт як складова образно-знакової системи

Історична довідка розвитку писемності. Головні вимоги до шрифтів. Класифікація шрифтів. Поняття гарнітури.

Тема 3. Знакові зображення та закономірності їх утворення.

Головні закономірності композиції знаків "індексів (фірмові, товарні знаки). Різновиди товарних знаків.

Тема 4. Поліграфічна продукція, матеріали і устаткування для її виготовлення.

Загальні відомості про видавничу справу та поліграфію. Основні відомості про виробництво друкованої продукції. Основні способи друку. Спеціальні способи друку. Загальні відомості з історії розвитку поліграфії. Характеристика поліграфічної продукції. Класифікація і характеристика основних видів друкарських машин. Переваги друкарських пристроїв з цифровими системами обробки інформації. Оздоблення друкованої продукції.

Тема 5. Поняття корпоративного (фірмового) стилю.

Фірмовий стиль. Фірмовий знак. Логотип. Застосування фірмового стилю.

Тема 6. Упаковка як елемент фірмової продукції.

Загальні відомості про упакування. Призначення упакувань. Способи формування упакувань. Класифікація та характеристика упакувань. Пакувальні матеріали і основні вимоги що висуваються до них. Технічні вимоги та конструкторські рішення різних типів упакувань. Складові елементи упаковки та класифікаційні ознаки.

Тема 7. Дизайн книги.

Історія і сучасність. Розробка дизайну поліграфічного видання.

Тема 8. Графічний дизайн рекламної продукції.

Дизайн-проекування реклами. Сучасні підходи до розуміння рекламного дизайну. Композиція рекламного звернення. Дизайн-концепції друкованої реклами. Створення ефективного візуально-комунікативного середовища.

3. ПРАКТИЧНІ ЗАВДАННЯ

Adobe Photoshop:

1. Створити подвійний ефект експозиції з використанням Adobe Photoshop і деяких стокових фото.
2. Створити ефект Боке в Adobe Photoshop.
3. Створити ефект розкиданих фото з використанням Adobe Photoshop.
4. Створити шрифт на основі зображення - текстури з використанням Adobe Photoshop.
5. Створити ефект глибини кадру зображення з використанням Adobe Photoshop.
6. Створити ефект суміщення перспективи з використанням Adobe Photoshop.
7. Створити ефект розпаду з використанням Adobe Photoshop.
8. Портретна ретуш з використанням Adobe Photoshop.
9. Створити Gif-анімацію з використанням Adobe Photoshop.

Corel DRAW:

10. Редагувати зображення з використанням напівтонового ефекту в Corel DRAW.
11. Створіть текст, що містить картинку в якості заливки (використанням PowerClip).
12. Створіть «Полосатий текст» з використанням ефекту в CorelDRAW.
13. Створити геометричну фігуру (куба) з використанням ефекту перспектива та функції «художні мазки».
14. Створити геометричну фігуру (циліндра) з використанням ефекту «перетікання» та функції «художні мазки».