



*Контрольні питання
з навчальної дисципліни*



Дизайн і медіа

K a r a z i n M e d i a T o p o s G r o u p 2 0 1 9

**КОНТРОЛЬНІ ПИТАННЯ
ДЛЯ ПІДГОТОВКИ ДО ЗАЛІКУ
З НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ
«ДИЗАЙН І МЕДІА»**

Розділ 1. Графічний дизайн
Керівник курсу О. А. Векленко

1. Графічний дизайн як соціокультурний феномен.
2. Морфологія та граматики візуальної мови графічного дизайну.
3. Графічні першоелементи як елементарні морфеми візуальної мови графічного дизайну.
4. Графічні форми і знаки у проектуванні шрифтів і піктографічних знакових систем.
5. Універсальна граматики візуальної мови графічного дизайну: домінанта, рівновага, статика, динаміка, ритм.
6. Шрифт і типографіка у графічному дизайні.
7. Прийоми формоутворення візуальних знакових систем у графічному дизайні.
8. Верстка текстів. Застосування модульної сітки у дизайні текстових публікацій.
9. Робота зі шрифтом і текстом у графічних редакторах Adobe Illustrator і Adobe InDesign.
10. Кодування візуального повідомлення в графічному дизайні.
11. Інфографіка в сучасному графічному дизайні.
12. Основні стилеві прийоми провідних сучасних дизайнерів-графіків.
13. Візуальні стилістичні стереотипи у графічному дизайні.
14. Візуальні коди та схеми, відповідні стилям комунікації, у графічному дизайні.
15. Інтерактивність візуальної мови графічного дизайну.
16. Аудіовідеореальність: синтетичні підходи до проектування в сучасному графічному дизайні.

Розділ 2. Дизайн візуальних комунікацій
Керівник курсу О. Л. Квітка

1. Візуальна мова, комунікація і дизайн.
2. Дизайн візуальних комунікацій як проектування візуальної форми мислення.
3. Специфіка візуальної мови дизайну в медіа.
4. Запис інформації у візуальній формі.
5. Дизайн візуальних комунікацій та кіберкультура.
6. Генеза формоутворення у візуальній комунікації.
7. Еволюція стилів візуального мислення.
8. Інфографіка та айдентика, текстові смайли та невербальні меми у сучасних комунікаціях.
9. Перехід від вербальних комунікацій до візуальних і від вербального мислення до візуального у ХХІ ст.
10. Дизайн як основна технологія візуалізації реклами та ЗМІ.
11. Дизайн візуальних комунікацій як цілісний процес візуалізації сенсу.
12. Множинність і мультикультурність сучасної художньої рефлексії як форми самовираження у дизайні візуальних комунікацій.
13. Цифрові векторні, растрові, тривимірні й анімаційні графічні редактори.
14. Методи аналізу мови візуальної комунікації.
15. Структурно-морфологічний та функціональний аналіз візуальних текстів.
16. Семіотичний метод аналізу мови візуальної комунікації.

Розділ 3. 3D моделювання та анімація

Керівник курсу Д. Д. Бочкарьов

1. Історія розвитку цифрової графіки.
2. Програми з 3D моделювання, анімації, роботи з текстурами і постобробки зображень.
3. 3D Maya: принцип роботи та призначення.
4. Особливості та функціонал вьюпорті у 3D Maya.
5. Інструментарій для моделювання і робота з картами текстур у 3D Maya.
6. Основні інструменти роботи з 3D об'єктами у 3D Maya.
7. Візуалізація та анімація у 3D Maya.
8. ZBrush: принцип роботи та призначення.
9. Особливості та функціонал вьюпорті у ZBrush.
10. Особливості та функціонал вьюпорті у ZBrush.
11. Інструментарій скалптингу, специфіка роботи з 3D об'єктами в ZBrush.
12. Текстурування у ZBrush.
13. UVLayout: принцип роботи, призначення та специфіка роботи.
14. Створення UV розгортки моделі в UVLayout.
15. Marmoset Toolbag: принцип роботи, призначення, специфіка роботи віртуальної фотостудії.
16. Експорт та налаштування моделі й текстур у Marmoset Toolbag.