



*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 2 0

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

РОЗДІЛ 1

Цифрове аудіовізуальне мистецтво

Керівник курсу
Олег БЕКЛЕНКО

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. Композиційні відносини елементів візуальної мови за структурними принципами: число та пропорції, ієрархії, мережі, симетрія, ритм, хаос.
7. Шрифт і типографіка у графічному дизайні.
8. Прийоми формоутворення візуальних знакових систем у графічному дизайні.
9. Верстка тестів.
10. Застосування модульної сітки у дизайні текстових публікацій.
11. Робота зі шрифтом і текстом у графічних редакторах Adobe Illustrator і Adobe InDesign.
12. Кодування візуального повідомлення в графічному дизайні.
13. Інфографіка в сучасному графічному дизайні.
14. Прийоми стилізації в графічному дизайні.
15. Основні стильові прийоми провідних сучасних дизайнерів-графіків.
16. Візуальні стилістичні стереотипи у графічному дизайні.
17. Візуальні коди та схеми, відповідні стилям комунікації, у графічному дизайні.
18. Зв'язок двох взаємодоповнюючих напрямів у проектуванні: інноваційне «виділення» та актуалізаційне «вбудовування».
19. Інтерактивність візуальної мови графічного дизайну.
20. Аудіовідеореальність: синтетичні підходи до проектування в сучасному графічному дизайні.

РОЗДІЛ 2

Дизайн візуальних комунікацій

Керівниця курсу
Ольга 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.
17. Прагматичні аспекти та риторичні прийоми у мові графічного дизайну.
18. Суб'єктивність та неоднозначність візуальних образів. Проблеми інтерпретації візуальних текстів.
19. Методи оптимізації візуальної мови відповідно певної цільової аудиторії.
20. Абстрагування як метод проектування у графічному дизайні. Асоціативний зміст абстрактної форми (лінія, силует, фактура, колір).

РОЗДІЛ 3

3D моделювання та анімація

Керівник курсу
Дмитро 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. Основні вкладки і положення меню у 3D Maya.
5. Особливості та функціонал вьюпорту у 3D Maya.
6. Типи 3D об'єктів: полігональні, NURBS і елементи, з яких вони складаються.
7. Інструментарій для моделювання і робота з картами текстур у 3D Maya.
8. Основні інструменти роботи з 3D об'єктами у 3D Maya.
9. Візуалізація та анімація у 3D Maya.
10. ZBrush: принцип роботи та призначення.
11. Основні вкладки і положення меню ZBrush.
12. Особливості та функціонал вьюпорту у ZBrush.
13. Інструментарій скалптингу, специфіка роботи з 3D об'єктами в ZBrush.
14. Текстурування у ZBrush.
15. Специфіка інструменту projection, за допомогою якого можна переносити деталізацію і запікати карту нормалей, у ZBrush.
16. Специфіка інструменту Spotlight, що дозволяє накладати зображення на 3D модель, у ZBrush.
17. UVLayout: принцип роботи, призначення та специфіка роботи.
18. Створення UV розгортки моделі в UVLayout.
19. Marmoset Toolbag: принцип роботи, призначення, специфіка роботи віртуальної фотостудії.
20. Експорт та налаштування моделі й текстур у Marmoset Toolbag.

