

Эта часть работы выложена в ознакомительных целях. Если вы хотите получить работу полностью, то приобретите ее воспользовавшись формой заказа на странице с готовой работой: <https://stuservis.ru/otchet-po-praktike/347124>

Тип работы: Отчет по практике

Предмет: Педагогика

-

Введение

Цель: практика (по профилю специальности) направлена на формирование у обучающихся общепрофессиональных и профессиональных компетенций, приобретение практического опыта и реализуется в рамках модулей СПССЗ в соответствии с ФГОС среднего профессионального образования для каждого вида профессиональной деятельности, предусмотренного ФГОС по специальности.

Основная часть

Практика проходила на базе Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение

Раздел 1. Знакомство с базой практики, системой организации работы по профессии рабочих «Исполнитель художественно-оформительских работ»

1. Организация индивидуальной художественно-оформительской деятельности.

Художник-оформитель – специалист в области изобразительного искусства, использующий технические приемы и методы в дизайнерских целях.

В обязанности входит следующее:

а) Специальные обязанности:

- Создание работ среднетяжелого растворного типа по готовым трафаретам и нормографам разными шрифтами тушью, гуашью, темперой, масляными, эмульсионными красками и эмалями в тонированных участках, по рисункам художника.
- Раскрашивание рисунков композиционного раствора средней сложности по чертежам и под руководством художника.
- Изготовление простых шаблонов и вырезание трафаретных страниц под оригинальные шрифты.
- Создание различных художественных произведений.
- Перенос простого рисунка с эскиза на бумагу, копирку, картон для изготовления трафаретов, разноцветную порошковую краску.

Раздел 2. Основные направления подготовки и выполнения художественно-оформительских работ

3. Подбор наиболее подходящих материалов для проведения художественно-оформительских работ сообразно целям и задачам базы практики

Древесина

Стекло

Металл

Глина

Вяжущие и пластичные материалы

Лаки и краски

Ткани

4. Подбор основных современных направлений графического дизайна сообразно целям и задачам базы практики

Скетч искусство; коллаж; схематичные иллюстрации; анимированная изометрия; возвращение в прошлое; паттерн; минимализм; плавные формы; цвет.

5. Подбор аналогов композиции сообразно целям и задачам базы практики.

Станковая композиция

1. Это непосредственно мир, который нас окружает: город, деревня, поселок, в котором вы живете.

2. Портреты-образы; окружающие нас люди ассоциируются с определенной профессией, образом жизни. Портреты современников.

3. Все, что сопровождает человека в жизни - работа, отдых, развлечения и увлечения, интерьер, натюрморт, пейзаж.

4. Прошлое и будущее

6. Анализ цветовых приемов гармонизации композиции сообразно целям и задачам базы практики. Для настройки ахроматических цветов используется ступенчатая шкала серого, а если композиция монохромная, то шкала оттенков определенного тона. На шкале может быть разное количество ступеней; важно, чтобы ступени делили участок от черного к белому на равные части, то есть шкала должна быть одинаково ступенчатой.

Раздел 3. Технологии создания и редактирования графических изображений при помощи редакторов растровой графики.

7. Выбор растрового или векторного графического редактора путем эскизирования. Выбор наиболее удачной графики ментором наставником или дирекцией базы практики.

Векторный. Adobe Illustrator - пакет позволяет создавать, обрабатывать и редактировать векторную графику. По своей мощности он эквивалентен растровому редактору Adobe Photoshop: имеет аналогичный интерфейс, позволяет подключать различные фильтры и эффекты, понимает многие графические форматы, даже такие как.cdr (Corel Draw) и.swf (Flash).

8. Настройка интерфейса структуры и содержания графического редактора под личные нужды.

Все палитры открываются из меню Windows (Окно), а закрываются обычным способом; при желании вы можете изменить их размер и размер окон, а также включить/отключить отображение параметров в других палитрах (команда Показать параметры/Скрыть параметры в меню палитры). С любой из палитр, используя ее меню, можно дополнить параметры отображения, а самое главное в библиотеках Образцов, Кистей, Символов и Графических стилей установить параметр Persistent, который обеспечит их автоматическую загрузку.

Палитры Adobe Illustrator нельзя настроить в окне программы, но палитра управления палитрой является исключением.

По умолчанию некоторые палитры сгруппированы и отображаются в одном окне в виде вкладок. При желании комбинированные палитры можно разрезать, перетаскивая разрываемую палитру за строку вкладок на свободную область экрана, или объединить с любыми другими палитрами, где палитра, входящая в группу палитр, перетаскивается за строку вкладок напрямую в группу. Обратите внимание, что перетаскивание другой палитры с заголовком окна не дает указанного результата, а просто меняет ее положение на экране.

9. Общение с заказчиком, эскизирование

Составление эскиза работы

10. Работа со слоями и текстом в графическом редакторе

Все операции со слоями (создание, удаление, фиксирование и т. п.) осуществляются с помощью палитры Layers (Слои) (рис. 1), которая открывается командой Layers (Слои) меню Window (Окно).

Рис. 1. Палитра Layers

Кроме того, палитра Layers (Слои) используется для выделения и удаления объектов и их групп, настройки и скрытия, а также назначения параметров. Таким образом, палитра может работать как «панель управления» не только для слоев.

Разработчики программы предусмотрели следующие условия для работы со слоями, группами и объектами: вы можете создавать произвольное количество слоев, групп и объектов;

слои могут содержать другие слои (вложенные слои), группы и отдельные элементы. Сами группы могут содержать другие группы и объекты, но не слои;

при наличии каких-либо команд, используемых в слоях и группах в слоях, например Lock (редактировать) меню Item (Object), необходимо учитывать диапазон слоев, групп и объектов. Например, на уровне 1 есть группы А и В. Команда Lock применяется сначала к группе А, а затем к слою 1. В результате будут скорректированы все слои Layer 1, включая группу А (которая была скорректирована ранее) и группу В.

Если мы сейчас применим команду Unlock (Разблокировать) команда на слой 1, тогда группа А останется, а группа В освободится;

перемещение слоя включает в себя перемещение всех остальных слоев, групп и объектов в нем;

элементы, включенные в группу, помещаются в один и тот же список. Если в группу добавляются объекты из разных слоев, то они «вытягиваются» из списка, включающего самый верхний элемент группы.

Палитра показывает имена слоев, начиная с самого верхнего.

Текущий список, группа или элемент помечаются специальным символом в виде треугольника (). Все операции (например, рисование, перемещение, вставка объектов из буфера обмена) выполняются только в активном списке. Если на каком-либо слое есть выделенные элементы, то в строке этого слоя с правой стороны отображается цветной квадрат.

Чтобы открыть любой слой, просто щелкните левой кнопкой мыши по строке или группе этого слоя. Если слой или группа содержит другие слои или группы, щелкните треугольную стрелку (), чтобы «развернуть» вложенные слои или элементы, включенные в группу (рис. 2). С помощью той же стрелки «падает» информация.

13. Ввод графической информации согласно целям и задачам базы практики.

Создание 3D-модели в графике

Мы все чаще видим 3D-графику среди тенденций дизайна пользовательского интерфейса. Это означает, что все больше и больше дизайнеров используют его в своей работе. Их можно понять: зачастую разработка сайта с 3D-элементами не на порядок дороже обычных шаблонных сайтов, а эффект намного круче.

Начнем с теории

3D-модель — это трехмерное представление объекта в цифровом пространстве. Любая 3D-модель состоит из полигонов — плоских полигонов. Чаще всего это четырехугольники.

Полигоны образуют полигональную сетку, которая определяет форму объекта. Это также называется топологией — как полигоны формируют 3D-объект.

Если топология правильная, объект при анимации будет выглядеть реалистично. Простой пример: мы хотим согнуть модель человека в локте или колене. Если топология выполнена неправильно, складка будет выглядеть неестественно.

Рисунок 1. 3D-модель

Что еще: текстуры, освещение

Чтобы 3D-модель стала реалистичной, нужны текстуры и освещение.

Текстура — это изображение, которое накладывают на поверхность объекта, чтобы придать ему цвет, окраску или видимость рельефа. Для корректного отображения текстуры на объекте нужна развертка — перенос объекта на плоскость.

Рисунок 2. Текстура 3D-модели

Шейдеры не нуждаются в разворачивании. Да, еще одно хитрое слово. Шейдеры отвечают за физические свойства объекта — шероховатость, прозрачность, блики. Например, чтобы сделать стол деревянным, нужна текстура, а чтобы показать его шероховатости, неровности — шейдер.

Текстуры отвечают за материал. Шейдеры предназначены для физических свойств. Вот она неровность и шероховатость предмета.

Рисунок 3. Фактура 3D-модели

Освещение — один из факторов, благодаря которому 3D-объект выглядит реалистично. Если правильно подобрать освещение, оно создаст контрасты между объектами, сделает материалы более яркими и выразительными, позволит корректировать тени объектов.

Как использовать 3D в веб-дизайне

3D используется в веб- и мобильных интерфейсах, играх, видео, анимации и иллюстрациях. В отличие от плоского 2D-дизайна, 3D-модели получаются объемными и интересными. Пользователь хочет взаимодействовать с ними: исследовать, увеличивать, вращать на 360°. Например, как здесь.

14. Вывод графической информации на периферийные устройства согласно целям и задачам базы практики.

Формат AI инкапсулирует и формализует подмножество языка описания страниц PostScript (PDL) в структурированном файле. Эти файлы предназначены для отображения на принтере PostScript, но могут включать растровую версию изображения, что обеспечивает предварительный просмотр изображения. PostScript в полной реализации является мощным и сложным языком и способен определить практически все, что может быть отображено на двухмерном устройстве вывода, формат AI адаптирован для хранения традиционных графических данных: рисунков, рисунков и декоративных надписей. Однако обратите внимание, что файлы AI могут быть очень сложными. Сила PostScript во многом заключается в возможности

определять последовательности операций, а затем комбинировать их с помощью простых синтаксических средств. Эта скрытая сложность в файлах Adobe Illustrator иногда (но не всегда) сводится к минимуму.

Раздел 6. Анализ собственной деятельности, обобщение результатов

17. Анализ собственной деятельности в период практики, систематизация и обобщение результатов, написание отчета.

Таким образом, по окончании работы производственной практики могу сделать вывод, что я достигла основной цели прохождения производственной практики - получение опыта работы помощником конструктора, который имеет непосредственное отношение к выбранной специальности. Выполнила все задания, которые были предоставлены к исполнению, такие как: Разработка эскизов, шаблонов, трафаретов, шрифтов, шрифтовых композиций. Также, впервые столкнувшись с такой работой, подробно ознакомилась с техникой работы эмалевыми красками. Эта практика принесла мне массу удовольствия и художественного опыта. Я научилась работать в команде, и во время работы у нас не возникало разногласий и конфликтов. По окончании учебной практики на основе собранной информации был составлен отчет.

Выводы

За время прохождения практики в Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение Редькинская средняя общеобразовательная школа все поставленные цели и задачи производственной практики выполнены в полном объеме, а именно:

1. Организация индивидуальной художественно-оформительской деятельности.
2. Ознакомление с профильным учреждением, его структурой, изучение и обобщение опыта организации работы по профессии рабочих «Исполнитель художественно-оформительских работ»
3. Подбор наиболее подходящих материалов для проведения художественно-оформительских работ сообразно целям и задачам базы практики

Эта часть работы выложена в ознакомительных целях. Если вы хотите получить работу полностью, то приобретите ее воспользовавшись формой заказа на странице с готовой работой: <https://stuservis.ru/otchet-po-praktike/347124>