**ОБЩЕСТВО С ОГРАНИЧЕННОЙ ОТВЕТСТВЕННОСТЬЮ «МОСКОВСКАЯ АКАДЕМИЯ ДИЗАЙН-ПРОФЕССИЙ «ПЕНТАСКУЛ»**

117628 город Москва, улица Грина, дом 34, корпус 1, эт. 1 пом. V оф. 11, тел. +7(880)055-07-67

e-mail: dekanat@pentaschool.ru, веб-сайт: pentaschool.ru

|  |  |
| --- | --- |
|  | **УТВЕРЖДАЮ:**  **ООО "МАДП "Пентаскул"**  **\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ Малихина С.О.**  **приказ от 31-01-2023 № 2/ОП** |

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ПРОФЕССИОНАЛЬНАЯ ПРОГРАММА**

**профессиональной переподготовки**

**Наименование программы**

Дизайн полиграфии

**Новый вид профессиональной деятельности**

Выполнение работ по созданию элементов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации

**Документ о квалификации**

Диплом о профессиональной переподготовке

**Общая трудоемкость**

300 академических часов

**Форма обучения**

Заочная

**СОДЕРЖАНИЕ**

1. Общая характеристика программы (цель, планируемые результаты обучения)

2. Содержание программы (учебный план, календарный учебный график)

3. Организационно-педагогические условия реализации программы

4. Оценка качества освоения программы (формы аттестации, контроля, оценочные материалы и иные компоненты)

5. Список используемой литературы и информационных источников

Приложение № 1. Рабочие программы дисциплин

Приложение № 2. Программа итоговой аттестации

Приложение № 3. Оценочные материалы

**1. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА ПРОГРАММЫ**

**(цель, планируемые результаты обучения)**

**Нормативные правовые основания разработки программы.**

Нормативную правовую основу разработки программы составляют:

1. Федеральный закон от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
2. Приказ Минобрнауки России от 1 июля 2013 г. № 499 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным профессиональным программам».

Перечень документов, с учетом которых создана программа:

1. Методические рекомендации по разработке основных профессиональных образовательных программ и дополнительных профессиональных программ с учетом соответствия профессиональных стандартов (утв. приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 22 января 2015г. №ДЛ-1/05);
2. Федеральный государственный образовательный стандарт среднего профессионального образования по специальности 54.02.01 Дизайн (по отраслям) (утв. Приказом Минпросвещения России от 05.05.2022 № 308).
3. Профессиональный стандарт "Графический дизайнер" (утв. Приказом Минтруда России от 17.01.2017 № 40н).

**1.1. Категория обучающихся.**

К освоению программы допускаются лица: имеющие/получающие образование из перечня профессий СПО/специальностей СПО и перечня направлений/специальностей ВО.

**1.2. Форма обучения - заочная.**

Программа реализуется с применением электронного обучения, дистанционных образовательных технологий.

**1.3. Цель реализации программы и планируемые результаты обучения.**

**Цель:** формирование новых профессиональных компетенций обучающегося в сфере дизайна полиграфической продукции.

**Характеристика профессиональной деятельности выпускника.**

Выпускник готовится к выполнению следующего вида деятельности:

1. Выполнение работ по созданию элементов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации (А/5).

**Планируемые результаты обучения.**

Результатами освоения обучающимися программы являются приобретенные выпускником компетенции, выраженные в способности применять полученные знания и умения при решении профессиональных задач.

**Характеристика компетенций, подлежащих совершенствованию, и (или) перечень новых компетенций, формирующихся в результате освоения программы:**

**ВД 1. Выполнение работ по созданию элементов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации (А/5) (по ПС "Графический дизайнер")**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Профессиональные компетенции | Знания | Умения | Практический опыт (владение) |
| 1 | 2 | 3 | 4 |
| ПК 1. Создание эскизов и оригиналов элементов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации (A/01.5). | З 1.1. Цветоделение, цветокоррекция, художественное ретуширование изображений в соответствии с характеристиками воспроизводящего оборудования.  З 1.2. Основы технологии производства в области полиграфии, упаковки, кино и телевидения.  З 1.3. Компьютерное программное обеспечение, используемое в дизайне объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации.  З 1.4. Профессиональная терминология в области дизайна. | У 1.1. Работать с проектным заданием на создание объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации.  У 1.2. Использовать средства дизайна для разработки эскизов и оригиналов элементов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации.  У 1.3. Использовать компьютерные программы, необходимые для создания и корректирования объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации. | ПО 1.1. Изучение проектного задания на создание объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации.  ПО 1.2. Создание эскизов элемента объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации, согласование дизайн-макета основного варианта эскиза с руководителем дизайн-проекта.  ПО 1.3. Создание оригинала элемента объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации и представление его руководителю дизайн-проекта. |

**Выпускник должен обладать компетенциями:**

|  |  |
| --- | --- |
| Код компетенции | Наименование компетенции |
| ПК 1.1 по (ФГОС СПО 54.02.01) | Разрабатывать техническое задание согласно требованиям заказчика. |
| ПК 1.3 по (ФГОС СПО 54.02.01) | Осуществлять процесс дизайнерского проектирования с применением специализированных компьютерных программ. |

**1.4. Общая трудоемкость программы.**

Общая трудоемкость освоения программы дополнительного профессионального образования составляет 300 академических часов за весь период обучения.

**2. СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ**

**(учебный план, календарный учебный график)**

**2.1. Учебный план программы, реализуемой с применением электронного обучения, дистанционных образовательных технологий.**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| № п/п | Наименование разделов и дисциплин | Общая трудоемкость, в акад. час. | Работа обучающегося в СДО, в акад. час. | | Формы промежуточной и итоговой аттестации (ДЗ, З) 1 |
| Лекции | Практические занятия и/или тестирование |
| 1. | Adobe Photoshop: основные инструменты и возможности | 50 | 15 | 35 | ДЗ |
| 2. | Adobe Illustrator. Работа с векторной графикой | 50 | 20 | 30 | ДЗ |
| 3. | Программа вёрстки Adobe Indesign | 50 | 20 | 30 | ДЗ |
| 4. | Основы вёрстки | 40 | 20 | 20 | ДЗ |
| 5. | Иллюстрация в издательском деле | 60 | 25 | 35 | ДЗ |
| 6. | Предпечатная подготовка | 40 | 20 | 20 | З |
| Итоговая аттестация | | 10 | | | Итоговый междисциплинарный экзамен |
| **ИТОГО** | | **300** | | | |

1 ДЗ – дифференцированный зачет. З - зачет.

**2.2. Календарный учебный график.**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| № п/п | Наименование дисциплин | Общая трудоемкость, в акад. час. | Учебные недели 2 |
| 1. | Adobe Photoshop: основные инструменты и возможности | 50 | 1-3 |
| 2. | Adobe Illustrator. Работа с векторной графикой | 50 | 4-6 |
| 3. | Программа вёрстки Adobe Indesign | 50 | 7-9 |
| 4. | Основы вёрстки | 40 | 10-11 |
| 5. | Иллюстрация в издательском деле | 60 | 12-14 |
| 6. | Предпечатная подготовка | 40 | 15-17 |
| Итоговая аттестация | | 10 | 18 |

2 Учебные недели отсчитываются с момента зачисления в Образовательную организацию.

2.3. Рабочие программы дисциплин представлены в Приложении № 1.

2.4. Программа Итоговой аттестации представлена в Приложении № 2.

2.5. Оценочные материалы представлены в Приложении № 3.

**3. ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ**

**3.1 Материально-технические условия реализации программы.**

ОБЩЕСТВО С ОГРАНИЧЕННОЙ ОТВЕТСТВЕННОСТЬЮ «МОСКОВСКАЯ АКАДЕМИЯ ДИЗАЙН-ПРОФЕССИЙ «ПЕНТАСКУЛ» (далее – Образовательная организация) располагает материально-технической базой, обеспечивающей реализацию образовательной программы и соответствующей действующим санитарным и противопожарным правилам и нормам.

**3.2. Требования к материально-техническим условиям со стороны обучающегося (потребителя образовательной услуги).**

Рекомендуемая конфигурация компьютера:

1. Разрешение экрана от 1280х1024.
2. Pentium 4 или более новый процессор с поддержкой SSE2.
3. 512 Мб оперативной памяти.
4. 200 Мб свободного дискового пространства.
5. Современный веб-браузер актуальной версии (Firefox 22, Google Chrome 27, Opera 15, Safari 5, Internet Explorer 8 или более новый).

**3.3. Учебно-методическое и информационное обеспечение программы.**

Образовательная организация обеспечена электронными учебниками, учебно-методической литературой и материалами по всем учебным дисциплинам (модулям) программы. Образовательная организация также имеет доступ к электронным образовательным ресурсам (ЭОР).

При реализации программ с применением электронного обучения, дистанционных образовательных технологий в Образовательной организации созданы условия для функционирования электронной информационно-образовательной среды, включающей в себя:

1. Электронные информационные ресурсы.
2. Электронные образовательные ресурсы.
3. Совокупность информационных технологий, телекоммуникационных технологий, соответствующих технологических средств.

Данная среда способствует освоению обучающимися программ в полном объеме независимо от места нахождения обучающихся.

Электронная информационно-образовательная среда Образовательной организации обеспечивает возможность осуществлять следующие виды деятельности:

1. Планирование образовательного процесса.
2. Размещение и сохранение материалов образовательного процесса.
3. Фиксацию хода образовательного процесса и результатов освоения программы.
4. Контролируемый доступ участников образовательного процесса к информационным образовательным ресурсам в сети Интернет.
5. Проведение мониторинга успеваемости обучающихся.

Содержание учебных дисциплин (модулей) и учебно-методических материалов представлено в учебно-методических ресурсах, размещенных в электронной информационно-образовательной среде Образовательной организации.

Учебно-методическая литература представлена в виде электронных информационных и образовательных ресурсов в библиотеках и в системе дистанционного обучения. Образовательная организация имеет удаленный доступ к электронным каталогам и полнотекстовым базам:

1. http://www.lomonosov.online/ – электронная научно-образовательная библиотека «Современные образовательные технологии в социальной сфере»;
2. http://www.biblioclub.ru/ – университетская библиотека, ЭБС «Университетская библиотека онлайн».

**3.4. Кадровое обеспечение программы.**

Реализация программы профессиональной переподготовки обеспечивается педагогическими работниками, требование к квалификации которых регулируется законодательством Российской Федерации в сфере образования и труда.

**4. ОЦЕНКА КАЧЕСТВА ОСВОЕНИЯ ПРОГРАММЫ**

**(формы аттестации, контроля, оценочные материалы и иные компоненты)**

**4.1. Формы текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации.**

В процессе обучения используется тестирование как форма текущего контроля успеваемости.

Формой промежуточной аттестации по дисциплинам программы является зачет или дифференцированный зачет. Для получения положительной отметки по промежуточной аттестации обучающийся должен набрать определенное количество баллов согласно системе оценивания.

Промежуточная аттестация включает в себя прохождение тестирования и выполнение практического задания. Промежуточная аттестация входит в период (время изучения) учебной дисциплины и проводится в форме, указанной в учебном плане. Время, отводимое на промежуточную аттестацию, заложено в каждой дисциплине программы (столбец практические занятия и тестирование). При наборе определенного количества баллов для получения отметки не ниже «зачтено» или «удовлетворительно» при прохождении тестирования, практическое задание не является обязательным для выполнения.

Вариант оценочных материалов представлен в Приложении №3.

**Системы оценивания.**

По результатам промежуточной аттестации выставляются отметки по стобалльной, двухбалльной и (или) четырехбалльной системам оценивания.

Соответствие балльных систем оценивания:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Количество баллов  по стобалльной системе | Отметка  по двухбалльной системе | Отметка  по четырехбалльной системе |
| 81-100 | «зачтено» | «отлично» |
| 61-80 | «зачтено» | «хорошо» |
| 51-60 | «зачтено» | «удовлетворительно» |
| менее 51 | «не зачтено» | «неудовлетворительно» |

Оценка результатов освоения обучающимся образовательной программы или ее части осуществляется в соответствии со следующими критериями:

отметка «зачтено» ставится обучающемуся, успешно освоившему учебную дисциплину и не имеющему задолженностей по результатам текущего контроля успеваемости;

отметка «не зачтено» ставится обучающемуся, имеющему задолженности по результатам текущего контроля успеваемости по дисциплине;

отметка «отлично» выставляется обучающемуся, если он глубоко и прочно усвоил материал раздела образовательной программы, владеет разносторонними навыками и приемами выполнения практических задач;

отметка «хорошо» выставляется обучающемуся, показавшему освоение планируемых результатов (знаний, умений, навыков, компетенций), предусмотренных программой, допустившему несущественные ошибки в выполнении предусмотренных программой заданий;

отметка «удовлетворительно» выставляется обучающемуся, если он имеет знания только основного материала, но не усвоил его деталей, испытывает затруднения при выполнении практических работ;

отметка «неудовлетворительно» выставляется обучающемуся, который не знает значительной части материала раздела образовательной программы, неуверенно, с большими затруднениями выполняет практические работы; обучающемуся, который после начала промежуточной аттестации отказался ее проходить.

**4.2. Итоговая аттестация.**

Итоговая аттестация обучающихся по программе профессиональной переподготовки является обязательной и осуществляется после освоения образовательной программы в полном объеме. Итоговая аттестация проводится в форме итогового междисциплинарного экзамена (Приложение №2).

Итоговая аттестация предназначена для определения общих и специальных (профессиональных) компетенций обучающихся, определяющих подготовленность к решению профессиональных задач, установленных образовательной программой.

**Критерии оценки результатов освоения образовательных программ.**

По результатам итоговой аттестации выставляются отметки по стобалльной системе и четырехбалльной.

Соответствие балльных систем оценивания:

|  |  |
| --- | --- |
| Количество баллов  по стобалльной системе | Отметка  по четырехбалльной системе |
| 81-100 | «отлично» |
| 61-80 | «хорошо» |
| 51-60 | «удовлетворительно» |
| менее 51 | «неудовлетворительно» |

Оценка результатов освоения программы осуществляется в соответствии со следующими критериями:

отметка «неудовлетворительно» выставляется обучающемуся, не показавшему освоение планируемых результатов (знаний, умений, навыков, компетенций), предусмотренных программой; допустившему серьезные ошибки в выполнении предусмотренных программой заданий;

отметка «удовлетворительно» выставляется обучающемуся, показавшему частичное освоение планируемых результатов (знаний, умений, навыков, компетенций), предусмотренных программой; сформированность не в полной мере новых компетенций и профессиональных умений для осуществления профессиональной деятельности;

отметка «хорошо» выставляется обучающемуся, показавшему освоение планируемых результатов (знаний, умений, навыков, компетенций), предусмотренных программой, допустившему несущественные ошибки в выполнении предусмотренных программой заданий;

отметка «отлично» выставляется обучающемуся, показавшему полное освоение планируемых результатов (знаний, умений, навыков, компетенций), всестороннее и глубокое изучение литературы.

**5. СПИСОК ИСПОЛЬЗУЕМОЙ ЛИТЕРАТУРЫ И ИНФОРМАЦИОННЫХ ИСТОЧНИКОВ**

**Основная литература.**

1. Adobe Illustrator. Работа с векторной графикой\_new. - URL: http://lib.lomonosov.online/course/view.php?id=19903

2. Алпатова, Е.В. Основы верстки / Е.В. Алпатова. - М.: ЭНОБ «Современные образовательные технологии в социальной среде», 2019. - [Электронный ресурс]. - URL: http://lib.lomonosov.online/course/view.php?id=18237

3. Витковский, К.А. Программа вёрстки Adobe Indesign\_new / К.А. Витковский. - М.: ЭНОБ «Современные образовательные технологии в социальной среде», 2019. - [Электронный ресурс]. - URL: http://lib.lomonosov.online/course/view.php?id=19905

4. Тихомирова Дарья Анатольевна, Голуб Ольга Георгиевна, Adobe Photoshop: основные инструменты и возможности / Тихомирова Дарья Анатольевна, Голуб Ольга Георгиевна. - М.: ЭНОБ «Современные образовательные технологии в социальной среде», 2022. - [Электронный ресурс]. - URL: http://lib.lomonosov.online/course/view.php?id=26189

5. Черникович Илья Николаевич, Предпечатная подготовка / Черникович Илья Николаевич. - М.: ЭНОБ «Современные образовательные технологии в социальной среде», 2022. - [Электронный ресурс]. - URL: http://lib.lomonosov.online/course/view.php?id=25876

6. Ярошенко Ольга Эдуардовна, Иллюстрация в издательском деле / Ярошенко Ольга Эдуардовна. - М.: ЭНОБ «Современные образовательные технологии в социальной среде», 2022. - [Электронный ресурс]. - URL: http://lib.lomonosov.online/course/view.php?id=25967

**Дополнительная литература.**

1. Александрова Н. О.. Современное издательское дело: учебное пособие [Электронный ресурс] / Челябинск:ЧГИК,2017. -200с. - 978-5-94839-593-7. - URL: http://biblioclub.ru/index.php?page=book\_red&id=491229

2. Божко А. Н.. Обработка растровых изображений в Adobe Photoshop [Электронный ресурс] / М.:Национальный Открытый Университет «ИНТУИТ»,2016. -320с. - . - URL: http://biblioclub.ru/index.php?page=book\_red&id=428970

3. Божко А. Н.. Ретушь и коррекция изображений в Adobe Photoshop [Электронный ресурс] / М.:Национальный Открытый Университет «ИНТУИТ»,2016. -427с. - . - URL: http://biblioclub.ru/index.php?page=book\_red&id=428789

4. Ганиева Н. М.. Технология формных процессов: учебное пособие [Электронный ресурс] / Омск:Издательство ОмГТУ,2017. -134с. - 978-5-8149-2524-4. - URL: http://biblioclub.ru/index.php?page=book\_red&id=493308

5. Инженерная и компьютерная графика: учебное пособие [Электронный ресурс] / Ставрополь:СКФУ,2017. -286с. -. - URL: http://biblioclub.ru/index.php?page=book\_red&id=494714

6. Исхаков, О.А. Аналоговые и цифровые фотопроцессы в полиграфии / О.А. Исхаков ; Министерство образования и науки России, Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования «Казанский национальный исследовательский технологический университет». – Казань : Издательство КНИТУ, 2017. – 204 с. : ил. – Режим доступа: по подписке. – URL: http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=501151 (дата обращения: 09.09.2019). – Библиогр. в кн. – ISBN 978-5-7882-2239-4. – Текст : электронный.. - URL: http://biblioclub.ru/index.php?page=book\_red&id=501151

7. Клещев О. И.. Технологии полиграфии: учебное пособие [Электронный ресурс] / Екатеринбург:Архитектон,2015. -108с. - 978-5-7408-0223-7. - URL: http://biblioclub.ru/index.php?page=book\_red&id=455450

8. Комиссарова Я. В.. Основы полиграфологии: учебник для магистров [Электронный ресурс] / М.:Проспект,2016. -188с. - 978-5-392-21097-8. - URL: http://biblioclub.ru/index.php?page=book\_red&id=444882

9. Кузвесова Н. Л.. История графического дизайна : от модерна до конструктивизма: учебное пособие [Электронный ресурс] / Екатеринбург:Архитектон,2015. -107с. - 978-5-7408-0203-9. - URL: http://biblioclub.ru/index.php?page=book\_red&id=455462

10. Леонидова Г. Ф.. Настольные издательские системы: учебное пособие [Электронный ресурс] / Кемерово:Кемеровский государственный институт культуры,2017. -136с. - 978-5-8154-0387-1. - URL: http://biblioclub.ru/index.php?page=book\_red&id=487685

11. Литунов С. Н., Гусак Е. Н.. Основы печатных процессов: учебное пособие [Электронный ресурс] / Омск:Издательство ОмГТУ,2017. -166с. - 978-5-8149-2493-3. - URL: http://biblioclub.ru/index.php?page=book\_red&id=493345

12. Мандель Б. Р.. Психология рекламы: иллюстрированное учебное пособие [Электронный ресурс] / М.|Берлин:Директ-Медиа,2015. -381с. - 978-5-4475-3779-1. - URL: http://biblioclub.ru/index.php?page=book\_red&id=270327

13. Марусева И. В.. Мишень вкуса : аксиомы и структура арт-маркетинга; графический дизайн и креатив; рекламные арт-мемы; творческий метод создания рекламы «Золотое сечение»: монография [Электронный ресурс] / М.|Берлин:Директ-Медиа,2016. -305с. - 978-5-4475-7044-6. - URL: http://biblioclub.ru/index.php?page=book\_red&id=438287

14. Пикок Д.. Основы издательского дела [Электронный ресурс] / М.:Национальный Открытый Университет «ИНТУИТ»,2016. -473с. - . - URL: http://biblioclub.ru/index.php?page=book\_red&id=428991

15. Шульдова, С. Г. Компьютерная графика : учебное пособие / С. Г. Шульдова. – Минск : РИПО, 2020. – 301 с. : ил., табл.. - URL: https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=599804

Приложение № 1 к дополнительной

профессиональной программе

профессиональной переподготовки

«Дизайн полиграфии»

**РАБОЧИЕ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИН**

**Рабочая программа дисциплины**

**«Adobe Photoshop: основные инструменты и возможности»**

**1. Цель освоения дисциплины:** формирование у обучающихся профессиональных компетенций в сфере работы в программе растровой графики Adobe Photoshop (обработка, ретушь, коллажирование).

**2. Характеристика компетенций, подлежащих совершенствованию, и (или) перечень новых компетенций, формирующихся в результате освоения дисциплины:**

**ВД 1. Выполнение работ по созданию элементов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации (А/5) (по ПС "Графический дизайнер")**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Профессиональные компетенции | Знания | Умения | Практический опыт (владение) |
| 1 | 2 | 3 | 4 |
| ПК 1. Создание эскизов и оригиналов элементов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации (A/01.5). | З 1.3. Компьютерное программное обеспечение, используемое в дизайне объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации.  З 1.4. Профессиональная терминология в области дизайна. | У 1.2. Использовать средства дизайна для разработки эскизов и оригиналов элементов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации.  У 1.3. Использовать компьютерные программы, необходимые для создания и корректирования объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации. | ПО 1.2. Создание эскизов элемента объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации, согласование дизайн-макета основного варианта эскиза с руководителем дизайн-проекта. |

**Выпускник должен обладать компетенциями:**

|  |  |
| --- | --- |
| Код компетенции | Наименование компетенции |
| ПК 1.3 по (ФГОС СПО 54.02.01) | Осуществлять процесс дизайнерского проектирования с применением специализированных компьютерных программ. |

**3. Структура и содержание дисциплины.**

**Объем дисциплины и виды учебной деятельности.**

Общая трудоемкость дисциплины «Adobe Photoshop: основные инструменты и возможности» составляет 50 академических часов.

**Разделы дисциплины и виды занятий.**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| № п/п | Наименование модулей и тем | Общая трудоемкость, в акад. час. | Работа обучающегося в СДО, в акад. час. | |
| Лекции | Практические занятия и/или тестирование |
| **Модуль I. Знакомство с программой Adobe Photoshop** | | | | |
| 1. | Основные инструменты программы Adobe Photoshop | 2.5 | 0.5 | 2 |
| 2. | Специфика растровой графики. Цветовые модели. Разрешение. Основы работы с цветом (палитры) | 2.5 | 0.5 | 2 |
| 3. | Основы использования интерфейса программы | 3 | 1 | 2 |
| 4. | Принципы работы со слоями | 3 | 1 | 2 |
| **ВСЕГО** | | 11 | 3 | 8 |
| **Модуль II. Основы коллажирования** | | | | |
| 1. | Основы тоновой и цветовой коррекции | 1.5 | 0.5 | 1 |
| 2. | Различные способы вырезания объектов | 2.5 | 0.5 | 2 |
| 3. | Продвинутые способы вырезания объектов: маски и перо | 3 | 1 | 2 |
| 4. | Использование фильтров и цветов | 3 | 1 | 2 |
| 5. | Свет: создание теней и объемов | 3 | 1 | 2 |
| **ВСЕГО** | | 13 | 4 | 9 |
| **Модуль III. Основы создания дизайн-макетов** | | | | |
| 1. | Основные инструменты верстки. Линейки, направляющие, отступы, воздух | 1.5 | 0.5 | 1 |
| 2. | Иерархия и теория близости | 2.5 | 0.5 | 2 |
| 3. | Тонкости работы со шрифтами. Подбор шрифта, шрифт по форме, в объекте, кегль и выключка | 3 | 1 | 2 |
| 4. | Цвет, градиент, векторная и растровая графика, использование смарт объектов и дополнительных кистей | 3 | 1 | 2 |
| 5. | Хитрости дизайна: скрипты, шаблоны и мокапы | 3 | 1 | 2 |
| **ВСЕГО** | | 13 | 4 | 9 |
| **Модуль IV. Основы ретуши** | | | | |
| 1. | Цветовая коррекция изображений. Настройка яркости, насыщенности, контрастности, цветового баланса | 3 | 1 | 2 |
| 2. | Изменение цвета глаз, волос, кожи, «отбеливание зубов», устранение «эффекта красных глаз» | 3 | 1 | 2 |
| 3. | Обработка кожи | 3 | 1 | 2 |
| 4. | Добавление реалистичности фото, резкость и подавление шума | 4 | 1 | 3 |
| **ВСЕГО** | | 13 | 4 | 9 |
| **ИТОГО** | | **50** | **15** | **35** |

**Форма промежуточной аттестации:** диф.зачет.

**Тематическое содержание дисциплины.**

Модуль I. Знакомство с программой Adobe Photoshop.

Тема 1. Основные инструменты программы Adobe Photoshop. Инструменты выделения по форме. Кадрирование, нарезка. Инструменты ретуши. Инструменты работы с цветом. Инструменты работы с тоном изображения.

Тема 2. Специфика растровой графики. Цветовые модели. Разрешение. Основы работы с цветом (палитры). Растровые и векторные изображения. Основные цветовые модели: RGB, CMYK — разница, особенности применения. Палитры цветов и градиентов.

Тема 3. Основы использования интерфейса программы. Основная панель меню. Строка параметров выбранного инструмента. Выпадающее меню. Дополнительные панели – палитры (вкладка Окна). Рабочее окно. Строка состояния документа.

Тема 4. Принципы работы со слоями. Виды слоев. Создание новых слоёв, их режимы наложения, прозрачности, видимость слоёв, коррекция слоёв.

Модуль II. Основы коллажирования.

Тема 1. Основы тоновой и цветовой коррекции. Что такое цветовая и тоновая коррекция. Где используется цветовая и тоновая коррекция. Автоматические инструменты коррекции. Коррекция с помощью Яркость/Контраст. Уровни, Кривые. Цветовой тон/Насыщенность. Цветовой баланс и Тени/Cвета.

Тема 2. Различные способы вырезания объектов. Выделение с помощью инструмента выделения по форме (M). Выделение с помощью инструменты свободного выделения (L). Выделение с помощью быстрого выделения (W). Инверсия, размытие по краю. Перенесение области выделения на отдельный слой. Инструмент Ластик. Выделение через Цветовой диапазон.

Тема 3. Продвинутые способы вырезания объектов: маски и перо. Вариант выделения с помощью кривых и инструмента Перо. Инструмент Маска.

Тема 4. Использование фильтров и цветов. Для чего служат и какие задачи выполняют фильтры. Применение фильтров из галереи и краткий обзор на примерах их использования. Что такое смартфильтры? Палитры цветов, градиентов, библиотеки. Краткий обзор узоров и стилей.

Тема 5. Свет: создание теней и объемов. Инструменты ручного затемнения, осветления, обесцвечивания. Создание теней на изображении с помощью кистей и трансформации формы. Использование палитры слоёв и инструментов Curve для создания дополнительного объёма изображения.

Модуль III. Основы создания дизайн-макетов.

Тема 1. Основные инструменты верстки. Линейки, направляющие, отступы, воздух. Настройки при создании макета для web и под печать. Линейки и их настройки. Как и для чего используются направляющие и сетка. Какую роль в макете играют отступы. Зачем в макете «воздух».

Тема 2. Иерархия и теория близости. Целостность композиции. Равновесие, баланс. Соподчинение.

Тема 3. Тонкости работы со шрифтами. Подбор шрифта, шрифт по форме, в объекте, кегль и выключка. Горизонтальный, вертикальный текст. Обтравочная маска для текста (фигуры). Палитры для работы с текстом. Сетка для верстки текста. Правила хорошего тона в верстке текста.

Тема 4. Цвет, градиент, векторная и растровая графика, использование смарт объектов и дополнительных кистей. Использование цвета градиентов в дизайне, инструмент пипетка. Подбор цвета для макета, координаты цвета. Смарт объекты и инструмент Кадр. Использование инструментов карандаш, кисть.

Тема 5. Хитрости дизайна: скрипты, шаблоны и мокапы. Что такое скрипты, операции и как их создавать. Как помогают шаблоны в дизайне. Мокапы – что это такое и как использовать. Мудборд, что это и для чего.

Модуль IV. Основы ретуши.

Тема 1. Цветовая коррекция изображений. Настройка яркости, насыщенности, контрастности, цветового баланса. Цветовые модели и оттенки кожи. Анализ перед коррекцией кожи. Цветовая и тоновая коррекция кожи. Тонирование фото.

Тема 2. Изменение цвета глаз, волос, кожи, «отбеливание зубов», устранение «эффекта красных глаз». Коррекция глаз. Отбеливание зубов. Инструмент Пластика. Коррекция волос. Добавление макияжа.

Тема 3. Обработка кожи. Точечная коррекция с помощью инструментов заплатка, штамп, восстанавливающая кисть. Ретушь по методу частотного разложения. Разложение на две частоты с помощью операции вычитания.

Тема 4. Добавление реалистичности фото, резкость и подавление шума. Способы дополнительного объема и реалистичности: с помощью Каналов, Коррекции, Краевого контраста, Кривых.

**Практические занятия.**

Практическое занятие предусматривает выполнение практического задания, которое включает в себя отработку умений и навыков по всем темам модуля. Практическое задание может выполняться как после каждой темы (частично), так и после всего модуля (полностью).

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| № модуля | Темы практических занятий | Практические задания |
| 1. | 1. Основные инструменты программы Adobe Photoshop.  2. Специфика растровой графики. Цветовые модели. Разрешение. Основы работы с цветом (палитры).  3. Основы использования интерфейса программы.  4. Принципы работы со слоями. | Создание простого коллажа из фото и нескольких геометрических фигур различных форм и цветов |
| 2. | 1. Основы тоновой и цветовой коррекции.  2. Различные способы вырезания объектов.  3. Продвинутые способы вырезания объектов: маски и перо.  4. Использование фильтров и цветов.  5. Свет: создание теней и объемов. | Коррекция с примером до/после – цветовая и тоновая коррекция изображения Приведение изображения к образцу |
| 3. | 1. Основные инструменты верстки. Линейки, направляющие, отступы, воздух.  2. Иерархия и теория близости.  3. Тонкости работы со шрифтами. Подбор шрифта, шрифт по форме, в объекте, кегль и выключка.  4. Цвет, градиент, векторная и растровая графика, использование смарт объектов и дополнительных кистей.  5. Хитрости дизайна: скрипты, шаблоны и мокапы. | Создание макета с использованием текста и изображения: карточка товара Создание рекламного макета с использованием текста и изображения, а также градиентов и фигурных кистей. Демонстрация макета на готовом мокапе |
| 4. | 1. Цветовая коррекция изображений. Настройка яркости, насыщенности, контрастности, цветового баланса.  2. Изменение цвета глаз, волос, кожи, «отбеливание зубов», устранение «эффекта красных глаз».  3. Обработка кожи.  4. Добавление реалистичности фото, резкость и подавление шума. | Коррекция изображения по тону, цвету, насыщенности и контрасту. Изменение у модели цвета глаз и волос, отбеливание зубов Коррекция изображения по тону, цвету, насыщенности и контрасту. Ретушь портрета с помощью частотного разложения, добавление дополнительного объема с помощью кривых. Детализация глаз |

**Список используемой литературы и информационных источников.**

**Основная литература.**

1. Тихомирова Дарья Анатольевна, Голуб Ольга Георгиевна, Adobe Photoshop: основные инструменты и возможности / Тихомирова Дарья Анатольевна, Голуб Ольга Георгиевна. - М.: ЭНОБ «Современные образовательные технологии в социальной среде», 2022. - [Электронный ресурс]. - URL: http://lib.lomonosov.online/course/view.php?id=26189

**Дополнительная литература.**

1. Божко А. Н.. Обработка растровых изображений в Adobe Photoshop [Электронный ресурс] / М.:Национальный Открытый Университет «ИНТУИТ»,2016. -320с. - . - URL: http://biblioclub.ru/index.php?page=book\_red&id=428970

2. Божко А. Н.. Ретушь и коррекция изображений в Adobe Photoshop [Электронный ресурс] / М.:Национальный Открытый Университет «ИНТУИТ»,2016. -427с. - . - URL: http://biblioclub.ru/index.php?page=book\_red&id=428789

3. Шульдова, С. Г. Компьютерная графика : учебное пособие / С. Г. Шульдова. – Минск : РИПО, 2020. – 301 с. : ил., табл.. - URL: https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=599804

**Рабочая программа дисциплины**

**«Adobe Illustrator. Работа с векторной графикой»**

**1. Цель освоения дисциплины:** формирование навыков работы в редакторе векторной графики Adobe Illustrator.

**2. Характеристика компетенций, подлежащих совершенствованию, и (или) перечень новых компетенций, формирующихся в результате освоения дисциплины:**

**ВД 1. Выполнение работ по созданию элементов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации (А/5) (по ПС "Графический дизайнер")**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Профессиональные компетенции | Знания | Умения | Практический опыт (владение) |
| 1 | 2 | 3 | 4 |
| ПК 1. Создание эскизов и оригиналов элементов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации (A/01.5). | З 1.1. Цветоделение, цветокоррекция, художественное ретуширование изображений в соответствии с характеристиками воспроизводящего оборудования.  З 1.3. Компьютерное программное обеспечение, используемое в дизайне объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации.  З 1.4. Профессиональная терминология в области дизайна. | У 1.2. Использовать средства дизайна для разработки эскизов и оригиналов элементов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации.  У 1.3. Использовать компьютерные программы, необходимые для создания и корректирования объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации. | ПО 1.2. Создание эскизов элемента объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации, согласование дизайн-макета основного варианта эскиза с руководителем дизайн-проекта.  ПО 1.3. Создание оригинала элемента объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации и представление его руководителю дизайн-проекта. |

**Выпускник должен обладать компетенциями:**

|  |  |
| --- | --- |
| Код компетенции | Наименование компетенции |
| ПК 1.3 по (ФГОС СПО 54.02.01) | Осуществлять процесс дизайнерского проектирования с применением специализированных компьютерных программ. |

**3. Структура и содержание дисциплины.**

**Объем дисциплины и виды учебной деятельности.**

Общая трудоемкость дисциплины «Adobe Illustrator. Работа с векторной графикой» составляет 50 академических часов.

**Разделы дисциплины и виды занятий.**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| № п/п | Наименование модулей и тем | Общая трудоемкость, в акад. час. | Работа обучающегося в СДО, в акад. час. | |
| Лекции | Практические занятия и/или тестирование |
| **Модуль I. Вводный** | | | | |
| 1. | Вектор и растр — наглядное пояснение разницы. Сферы применения Adobe Illustrator. Настройки холста | 5 | 2 | 3 |
| 2. | Знакомство с интерфейсом | 7 | 3 | 4 |
| **ВСЕГО** | | 12 | 5 | 7 |
| **Модуль II. Рисуем сет иконок** | | | | |
| 1. | Простые фигуры и их свойства | 1.5 | 0.5 | 1 |
| 2. | Обводка и заливка | 1.5 | 0.5 | 1 |
| 3. | Обработка контуров | 1.5 | 0.5 | 1 |
| 4. | Инструменты "Отражение", "Поворот" | 1.5 | 0.5 | 1 |
| 5. | Трансформирование | 2 | 1 | 1 |
| 6. | Монтажная область, слои | 2 | 1 | 1 |
| 7. | Экспорт для экранов и веб | 2 | 1 | 1 |
| **ВСЕГО** | | 12 | 5 | 7 |
| **Модуль III. Рисуем иконку-иллюстрацию** | | | | |
| 1. | Точки и направляющие | 2 | 1 | 1 |
| 2. | Инструмент "Перо" | 2 | 1 | 1 |
| 3. | Настройки обводки | 3 | 1 | 2 |
| 4. | Палитры | 3 | 1 | 2 |
| 5. | Создание градиентов | 3 | 1 | 2 |
| **ВСЕГО** | | 13 | 5 | 8 |
| **Модуль IV. Рисуем плакат** | | | | |
| 1. | Импорт растровых изображений | 1.5 | 0.5 | 1 |
| 2. | Трассировка растровых изображений | 1.5 | 0.5 | 1 |
| 3. | Инструмент "Текст" | 1.5 | 0.5 | 1 |
| 4. | Текст по контуру | 1.5 | 0.5 | 1 |
| 5. | Обтравочные маски | 1.5 | 0.5 | 1 |
| 6. | Режимы смешения | 1.5 | 0.5 | 1 |
| 7. | Сетки и выравнивание | 2 | 1 | 1 |
| 8. | Экспорт | 2 | 1 | 1 |
| **ВСЕГО** | | 13 | 5 | 8 |
| **ИТОГО** | | **50** | **20** | **30** |

**Форма промежуточной аттестации:** диф.зачет.

**Тематическое содержание дисциплины.**

Модуль I. Вводный.

Тема 1. Вектор и растр — наглядное пояснение разницы. Сферы применения Adobe Illustrator. Настройки холста. Отличие векторной графики от растрового изображения. Сферы дизайна, где используется Adobe Illustrator. Базовые настройки холста в Adobe Illustrator.

Тема 2. Знакомство с интерфейсом. Как устроен интерфейс программы. Основное меню. Панель управления. Панель палитр.

Модуль II. Рисуем сет иконок.

Тема 1. Простые фигуры и их свойства. Инструменты группы "Фигуры". Инструмент "Прямоугольник" и его свойства.

Тема 2. Обводка и заливка. Работа с разными формами из группы "Фигуры". Цвет. Инструменты «Заливка» и «Обводка».

Тема 3. Обработка контуров. Как с помощью палитры "Обработка контуров" создавать из простых фигур более сложные.

Тема 4. Инструменты "Отражение", "Поворот". Применение инструментов «Зеркальное отражение» и «Поворот».

Тема 5. Трансформирование. Варианты применение инструмента «Свободное трансформирование».

Тема 6. Монтажная область, слои. Структура и режимы слоев. Применение слоев в работе.

Тема 7. Экспорт для экранов и веб. Варианты экспорта и сохранения файлов.

Модуль III. Рисуем иконку-иллюстрацию.

Тема 1. Точки и направляющие. Трансформация фигуры посредством опорных точек и направляющих. Использование инструментов «Опорная точка» и «Прямое выделение».

Тема 2. Инструмент "Перо". Правила применения инструмента «Перо».

Тема 3. Настройки обводки. Различные свойства обводки. Работа с линией при помощи кривых безье. Работа с инструментами «Ширина» и «Динамические профили обводки».

Тема 4. Палитры. Возможности управления цветом. Как подобрать палитру, исходя из цветовой гармонии. Применение инструмента «Изменение цвета».

Тема 5. Создание градиентов. Применение градиентов в работе.

Модуль IV. Рисуем плакат.

Тема 1. Импорт растровых изображений. Параметры качественного растрового изображения. Импорт растрового изображения в редактор.

Тема 2. Трассировка растровых изображений. Как использовать трассировку растрового изображения. Как управлять параметрами трассировки.

Тема 3. Инструмент "Текст". Свойства инструмента «Текст». Как работать с разными шрифтами. Преобразование текста в кривые.

Тема 4. Текст по контуру. Применение текста в качестве графического элемента. Использование текста по контуру.

Тема 5. Обтравочные маски. Создание обтравочных масок в работе с векторной и растровой графикой. Создание составных масок и более сложных масок на несколько объектов.

Тема 6. Режимы смешения. Применение смешения слоев. Различные режимы смешения слоев.

Тема 7. Сетки и выравнивание. Как выровнять объекты с помощью палитры «Выравнивание». Применение «направляющих» и их свойств.

Тема 8. Экспорт. Экспорт иллюстрации. Отправка изображения на печать.

**Практические занятия.**

Практическое занятие предусматривает выполнение практического задания, которое включает в себя отработку умений и навыков по всем темам модуля. Практическое задание может выполняться как после каждой темы (частично), так и после всего модуля (полностью).

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| № модуля | Темы практических занятий | Практические задания |
| 1. | 1. Вектор и растр — наглядное пояснение разницы. Сферы применения Adobe Illustrator. Настройки холста.  2. Знакомство с интерфейсом. | Выполнение заданий, направленных на отработку умения использовать в практической деятельности знания устройства интерфейса программы Adobe Illustrator |
| 2. | 1. Простые фигуры и их свойства.  2. Обводка и заливка.  3. Обработка контуров.  4. Инструменты "Отражение", "Поворот".  5. Трансформирование.  6. Монтажная область, слои.  7. Экспорт для экранов и веб. | Отрисовка иконок с помощью простых фигур, с применением базовых инструментов программы |
| 3. | 1. Точки и направляющие.  2. Инструмент "Перо".  3. Настройки обводки.  4. Палитры.  5. Создание градиентов. | Отрисовка объекта с помощью инструмента «Перо» Создание простой иллюстрации в программе |
| 4. | 1. Импорт растровых изображений.  2. Трассировка растровых изображений.  3. Инструмент "Текст".  4. Текст по контуру.  5. Обтравочные маски.  6. Режимы смешения.  7. Сетки и выравнивание.  8. Экспорт. | Создание двусторонней визитки Создание афиши с текстом и иллюстрациями |

**Список используемой литературы и информационных источников.**

**Основная литература.**

1. Adobe Illustrator. Работа с векторной графикой\_new. - URL: http://lib.lomonosov.online/course/view.php?id=19903

**Дополнительная литература.**

1. Инженерная и компьютерная графика: учебное пособие [Электронный ресурс] / Ставрополь:СКФУ,2017. -286с. -. - URL: http://biblioclub.ru/index.php?page=book\_red&id=494714

2. Кузвесова Н. Л.. История графического дизайна : от модерна до конструктивизма: учебное пособие [Электронный ресурс] / Екатеринбург:Архитектон,2015. -107с. - 978-5-7408-0203-9. - URL: http://biblioclub.ru/index.php?page=book\_red&id=455462

3. Шульдова, С. Г. Компьютерная графика : учебное пособие / С. Г. Шульдова. – Минск : РИПО, 2020. – 301 с. : ил., табл.. - URL: https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=599804

**Рабочая программа дисциплины**

**«Программа вёрстки Adobe Indesign»**

**1. Цель освоения дисциплины:** формирование профессиональных компетенций обучающегося в сфере применения программы вёрстки Adobe Indesign.

**2. Характеристика компетенций, подлежащих совершенствованию, и (или) перечень новых компетенций, формирующихся в результате освоения дисциплины:**

**ВД 1. Выполнение работ по созданию элементов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации (А/5) (по ПС "Графический дизайнер")**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Профессиональные компетенции | Знания | Умения | Практический опыт (владение) |
| 1 | 2 | 3 | 4 |
| ПК 1. Создание эскизов и оригиналов элементов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации (A/01.5). | З 1.1. Цветоделение, цветокоррекция, художественное ретуширование изображений в соответствии с характеристиками воспроизводящего оборудования.  З 1.3. Компьютерное программное обеспечение, используемое в дизайне объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации.  З 1.4. Профессиональная терминология в области дизайна. | У 1.2. Использовать средства дизайна для разработки эскизов и оригиналов элементов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации.  У 1.3. Использовать компьютерные программы, необходимые для создания и корректирования объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации. | ПО 1.2. Создание эскизов элемента объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации, согласование дизайн-макета основного варианта эскиза с руководителем дизайн-проекта.  ПО 1.3. Создание оригинала элемента объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации и представление его руководителю дизайн-проекта. |

**Выпускник должен обладать компетенциями:**

|  |  |
| --- | --- |
| Код компетенции | Наименование компетенции |
| ПК 1.3 по (ФГОС СПО 54.02.01) | Осуществлять процесс дизайнерского проектирования с применением специализированных компьютерных программ. |

**3. Структура и содержание дисциплины.**

**Объем дисциплины и виды учебной деятельности.**

Общая трудоемкость дисциплины «Программа вёрстки Adobe Indesign» составляет 50 академических часов.

**Разделы дисциплины и виды занятий.**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| № п/п | Наименование модулей и тем | Общая трудоемкость, в акад. час. | Работа обучающегося в СДО, в акад. час. | |
| Лекции | Практические занятия и/или тестирование |
| **Модуль I. Введение и изучение интерфейса** | | | | |
| 1. | Сферы применения программы. Интерфейс Adobe InDesign | 3 | 1 | 2 |
| 2. | Инструменты, палитры, команды меню. Работа с объектами | 4 | 2 | 2 |
| 3. | Трансформация объектов. Палитры Выравнивание (Align), Трансформирование (Transform), Обработка контуров (Pathfinder). Параметры объектов | 5 | 2 | 3 |
| **ВСЕГО** | | 12 | 5 | 7 |
| **Модуль II. Работа с текстом и объектами** | | | | |
| 1. | Работа с текстом в InDesign | 3 | 1 | 2 |
| 2. | Свойства текста. Настройки символов и абзацев | 4 | 2 | 2 |
| 3. | Текст вдоль контура. Перевод текста в кривые. Линки (все о них и зачем они нужны) | 5 | 2 | 3 |
| **ВСЕГО** | | 12 | 5 | 7 |
| **Модуль III. Работа со стилями** | | | | |
| 1. | Работа со стилями символов и абзацев (Character и Paragraph Style) | 2 | 1 | 1 |
| 2. | Создание и настройка вложенных стилей (Nested Styles) | 2 | 1 | 1 |
| 3. | Создание и настройка стилей таблиц (Table Styles) | 3 | 1 | 2 |
| 4. | Настройка стилей обводки (Stroke Styles) | 3 | 1 | 2 |
| 5. | Генерация содержания документа/книги | 3 | 1 | 2 |
| **ВСЕГО** | | 13 | 5 | 8 |
| **Модуль IV. Шаблоны страниц** | | | | |
| 1. | Шаблоны страниц (Master Pages) | 3 | 1 | 2 |
| 2. | Нумерация страниц | 5 | 2 | 3 |
| 3. | Настройка колонтитулов (Running Header). Возможные сложности и их решение | 5 | 2 | 3 |
| **ВСЕГО** | | 13 | 5 | 8 |
| **ИТОГО** | | **50** | **20** | **30** |

**Форма промежуточной аттестации:** диф.зачет.

**Тематическое содержание дисциплины.**

Модуль I. Введение и изучение интерфейса.

Тема 1. Сферы применения программы. Интерфейс Adobe InDesign. Для чего предназначен InDesign. Отличие InDesign от Illustrator и Photoshop. Интерфейс программы.

Тема 2. Инструменты, палитры, команды меню. Работа с объектами. Инструменты. Их функционал и возможности. Цветовые пространства в InDesign: CMYK, RGB. Создание документа. Изменение размеров и ориентации листа. Экспорт документа в формат PDF, обзор пресетов.

Тема 3. Трансформация объектов. Палитры Выравнивание (Align), Трансформирование (Transform), Обработка контуров (Pathfinder). Параметры объектов. Создание объектов. Трансформация объектов (вращение, искажение, изменений пропорций). Выравнивание объектов. Создание сложных объектов с помощью инструмента Pathfinder. Прозрачность объектов и режимы наложения. Градиентная прозрачность объекта.

Модуль II. Работа с текстом и объектами.

Тема 1. Работа с текстом в InDesign. Понятие текстового фрейма. Создание текстового фрейма. Изменение пропорций текстового фрейма и создание многоколоночного фрейма. Перетекание текстового фрейма в рамках одной и нескольких полос издания. Импортирование текста в InDesign.

Тема 2. Свойства текста. Настройки символов и абзацев. Изменение шрифта и его кегля (размера). Копирование настроек текста с помощью инструмента «пипетка». Изменений цвета текста и его прозрачности. Искажение текста. Выравнивания текста. Добавление табуляции в текст. Добавление буквицы в начало абзаца. Создание стилей текста (обзорно).

Тема 3. Текст вдоль контура. Перевод текста в кривые. Линки (все о них и зачем они нужны). Изменение направления текста: вдоль контура кривой, по кругу, по границам иных фигур. Варианты преобразования текста в кривые, горячие клавиши и метод с использованием конвертации в PDF. Ликбез по линкам, плюсы и минусы их использования.

Модуль III. Работа со стилями.

Тема 1. Работа со стилями символов и абзацев (Character и Paragraph Style). Paragraph и Character style, их отличие и совместная работа. Углубленная настройка стилей и их возможности. Настройка простой последовательности стилей.

Тема 2. Создание и настройка вложенных стилей (Nested Styles). Возможности Nested Style, или последовательность стилей в рамках одной строки.

Тема 3. Создание и настройка стилей таблиц (Table Styles). Структура таблиц, виды ячеек. Настройка стилей ячеек. Настройка стиля таблицы и их возможности.

Тема 4. Настройка стилей обводки (Stroke Styles). Возможность создания своей, индивидуальной обводки, которая будет применена в оформлении таблицы.

Тема 5. Генерация содержания документа/книги. Принцип создания содержания. Настройки стилей содержания. Настройки отточия.

Модуль IV. Шаблоны страниц.

Тема 1. Шаблоны страниц (Master Pages). Шаблон и его основная функция. Создание родительского и дочернего шаблона и для чего это нужно. Создание автоматической нумерации. Добавление статичного и динамичного колонтитула в шаблон издания.

Тема 2. Нумерация страниц. Создание нумерации. Нумерация с указанием общего количества полос в издании. Декоративная нумерация. Нумерация с изменением направления цифр.

Тема 3. Настройка колонтитулов (Running Header). Возможные сложности и их решение. Принцип создания многострунных бегущих колонтитулов.

**Практические занятия.**

Практическое занятие предусматривает выполнение практического задания, которое включает в себя отработку умений и навыков по всем темам модуля. Практическое задание может выполняться как после каждой темы (частично), так и после всего модуля (полностью).

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| № модуля | Темы практических занятий | Практические задания |
| 1. | 1. Сферы применения программы. Интерфейс Adobe InDesign.  2. Инструменты, палитры, команды меню. Работа с объектами.  3. Трансформация объектов. Палитры Выравнивание (Align), Трансформирование (Transform), Обработка контуров (Pathfinder). Параметры объектов. | Создание документа и трансформация объектов |
| 2. | 1. Работа с текстом в InDesign.  2. Свойства текста. Настройки символов и абзацев.  3. Текст вдоль контура. Перевод текста в кривые. Линки (все о них и зачем они нужны). | Работа с текстовыми фреймами |
| 3. | 1. Работа со стилями символов и абзацев (Character и Paragraph Style).  2. Создание и настройка вложенных стилей (Nested Styles).  3. Создание и настройка стилей таблиц (Table Styles).  4. Настройка стилей обводки (Stroke Styles).  5. Генерация содержания документа/книги. | Настройка трех типов стилей Paragraph Style на основе изображений. |
| 4. | 1. Шаблоны страниц (Master Pages).  2. Нумерация страниц.  3. Настройка колонтитулов (Running Header). Возможные сложности и их решение. | Повтор полос с 18 по 25, с настройкой стилей, полей, master pages и автоматической нумерации на основе фрагмента современного издания Яна Чихольда. |

**Список используемой литературы и информационных источников.**

**Основная литература.**

1. Витковский, К.А. Программа вёрстки Adobe Indesign\_new / К.А. Витковский. - М.: ЭНОБ «Современные образовательные технологии в социальной среде», 2019. - [Электронный ресурс]. - URL: http://lib.lomonosov.online/course/view.php?id=19905

**Дополнительная литература.**

1. Леонидова Г. Ф.. Настольные издательские системы: учебное пособие [Электронный ресурс] / Кемерово:Кемеровский государственный институт культуры,2017. -136с. - 978-5-8154-0387-1. - URL: http://biblioclub.ru/index.php?page=book\_red&id=487685

2. Марусева И. В.. Мишень вкуса : аксиомы и структура арт-маркетинга; графический дизайн и креатив; рекламные арт-мемы; творческий метод создания рекламы «Золотое сечение»: монография [Электронный ресурс] / М.|Берлин:Директ-Медиа,2016. -305с. - 978-5-4475-7044-6. - URL: http://biblioclub.ru/index.php?page=book\_red&id=438287

3. Шульдова, С. Г. Компьютерная графика : учебное пособие / С. Г. Шульдова. – Минск : РИПО, 2020. – 301 с. : ил., табл.. - URL: https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=599804

**Рабочая программа дисциплины**

**«Основы вёрстки»**

**1. Цель освоения дисциплины:** формирование профессиональных компетенций обучающихся в сфере основ полиграфической верстки.

**2. Характеристика компетенций, подлежащих совершенствованию, и (или) перечень новых компетенций, формирующихся в результате освоения дисциплины:**

**ВД 1. Выполнение работ по созданию элементов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации (А/5) (по ПС "Графический дизайнер")**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Профессиональные компетенции | Знания | Умения | Практический опыт (владение) |
| 1 | 2 | 3 | 4 |
| ПК 1. Создание эскизов и оригиналов элементов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации (A/01.5). | З 1.3. Компьютерное программное обеспечение, используемое в дизайне объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации.  З 1.4. Профессиональная терминология в области дизайна. | У 1.1. Работать с проектным заданием на создание объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации.  У 1.3. Использовать компьютерные программы, необходимые для создания и корректирования объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации. | ПО 1.2. Создание эскизов элемента объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации, согласование дизайн-макета основного варианта эскиза с руководителем дизайн-проекта.  ПО 1.3. Создание оригинала элемента объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации и представление его руководителю дизайн-проекта. |

**Выпускник должен обладать компетенциями:**

|  |  |
| --- | --- |
| Код компетенции | Наименование компетенции |
| ПК 1.1 по (ФГОС СПО 54.02.01) | Разрабатывать техническое задание согласно требованиям заказчика. |
| ПК 1.3 по (ФГОС СПО 54.02.01) | Осуществлять процесс дизайнерского проектирования с применением специализированных компьютерных программ. |

**3. Структура и содержание дисциплины.**

**Объем дисциплины и виды учебной деятельности.**

Общая трудоемкость дисциплины «Основы вёрстки» составляет 40 академических часов.

**Разделы дисциплины и виды занятий.**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| № п/п | Наименование модулей и тем | Общая трудоемкость, в акад. час. | Работа обучающегося в СДО, в акад. час. | |
| Лекции | Практические занятия и/или тестирование |
| **Модуль I. Основные принципы вёрстки** | | | | |
| 1. | Форматы и поля | 2 | 1 | 1 |
| 2. | Модульность. Прямоугольники и их согласованность, считываемость | 2 | 1 | 1 |
| 3. | Принципы верстки: часть 1. Примитивы вёрстки, правила внутреннего и внешнего, близость, выравнивание | 2 | 1 | 1 |
| 4. | Принципы верстки: часть 2. Контраст, якорные объекты | 2 | 1 | 1 |
| 5. | Сетка. Принципы создания модульной сетки, расчет сетки | 4 | 2 | 2 |
| **ВСЕГО** | | 12 | 6 | 6 |
| **Модуль II. Работа с текстом** | | | | |
| 1. | Шрифт. Выбор подходящего шрифта, параметры шрифта, сочетаемость | 2 | 1 | 1 |
| 2. | Текстовые блоки. Заголовок, основной текст, подписи, врезки, цитаты. Разделение текста на блоки | 4 | 2 | 2 |
| 3. | Основной текст. Выравнивание и другие параметры, приводность. Ошибки. Нестандартное расположение текста | 4 | 2 | 2 |
| 4. | Особые виды текста. Списки, сноски, примечания, подписи | 4 | 2 | 2 |
| **ВСЕГО** | | 14 | 7 | 7 |
| **Модуль III. Графические элементы на макете** | | | | |
| 1. | Изображение. Подбор подходящих фотографий и иллюстраций, работа с фотобанками. Сочетаемость | 4 | 2 | 2 |
| 2. | Иллюстрация. Расположение на странице. Доминирующие и вспомогательные иллюстрации. Их расположение по сетке | 4 | 2 | 2 |
| 3. | Элементы. Отбивки, плашки, линейки, фон | 6 | 3 | 3 |
| **ВСЕГО** | | 14 | 7 | 7 |
| **ИТОГО** | | **40** | **20** | **20** |

**Форма промежуточной аттестации:** диф.зачет.

**Тематическое содержание дисциплины.**

Модуль I. Основные принципы вёрстки.

Тема 1. Форматы и поля. Формат. Стандартные форматы. Визитки. Нестандартные форматы. Выбор полей. Поля внутри полосы.

Тема 2. Модульность. Прямоугольники и их согласованность, считываемость. Модули. Принципы деления на модули. Считываемость модулей.

Тема 3. Принципы верстки: часть 1. Примитивы вёрстки, правила внутреннего и внешнего, близость, выравнивание. Примитивы верстки. Точка. Линия. Прямоугольник. Правило внутреннего и внешнего. Выравнивание.

Тема 4. Принципы верстки: часть 2. Контраст, якорные объекты. Якорные объекты. Контраст.

Тема 5. Сетка. Принципы создания модульной сетки, расчет сетки. Основные виды сеток. Швейцарская типографика. Расчет сетки. Как использовать сетку.

Модуль II. Работа с текстом.

Тема 1. Шрифт. Выбор подходящего шрифта, параметры шрифта, сочетаемость. Шрифт и параметры. Выбор подходящего шрифта. Сочетаемость шрифтов.

Тема 2. Текстовые блоки. Заголовок, основной текст, подписи, врезки, цитаты. Разделение текста на блоки. Какие бывают текстовые блоки. Заголовки и подзаголовки. Наборный текст. Выносы, врезы и цитаты.

Тема 3. Основной текст. Выравнивание и другие параметры, приводность. Ошибки. Нестандартное расположение текста. Выравнивание (выключка) текста. Выключка по формату. Флаговое выравнивание (выключка). Выравнивание (выключка) по центру. Приводность текста. Нестандартное расположение текста.

Тема 4. Особые виды текста. Списки, сноски, примечания, подписи. Простые списки. Сложные списки. Сноски и примечания. Подписи.

Модуль III. Графические элементы на макете.

Тема 1. Изображение. Подбор подходящих фотографий и иллюстраций, работа с фотобанками. Сочетаемость. Работа с фотобанками. Векторная графика. Сочетаемость.

Тема 2. Иллюстрация. Расположение на странице. Доминирующие и вспомогательные иллюстрации. Их расположение по сетке. Расположение. Выравнивание по сетке. Кадрирование фотографий.

Тема 3. Элементы. Отбивки, плашки, линейки, фон. Отбивки и линейки. Плашки. Иконки. Фон. Создание акцента.

**Практические занятия.**

Практическое занятие предусматривает выполнение практического задания, которое включает в себя отработку умений и навыков по всем темам модуля. Практическое задание может выполняться как после каждой темы (частично), так и после всего модуля (полностью).

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| № модуля | Темы практических занятий | Практические задания |
| 1. | 1. Форматы и поля.  2. Модульность. Прямоугольники и их согласованность, считываемость.  3. Принципы верстки: часть 1. Примитивы вёрстки, правила внутреннего и внешнего, близость, выравнивание.  4. Принципы верстки: часть 2. Контраст, якорные объекты.  5. Сетка. Принципы создания модульной сетки, расчет сетки. | Вёрстка листовки формата А6 Вёрстка буклета (евроформат: 1/3 А4) |
| 2. | 1. Шрифт. Выбор подходящего шрифта, параметры шрифта, сочетаемость.  2. Текстовые блоки. Заголовок, основной текст, подписи, врезки, цитаты. Разделение текста на блоки.  3. Основной текст. Выравнивание и другие параметры, приводность. Ошибки. Нестандартное расположение текста.  4. Особые виды текста. Списки, сноски, примечания, подписи. | Вёрстка шрифтового плаката на одну из заданных тем, с использованием одного или нескольких шрифтов (на выбор). Стиль, шрифт и формат плаката - на выбор обучающегося |
| 3. | 1. Изображение. Подбор подходящих фотографий и иллюстраций, работа с фотобанками. Сочетаемость.  2. Иллюстрация. Расположение на странице. Доминирующие и вспомогательные иллюстрации. Их расположение по сетке.  3. Элементы. Отбивки, плашки, линейки, фон. | Вёрстка брошюры формата 70х100/16 (количество полос - на усмотрение обучающегося) |

**Список используемой литературы и информационных источников.**

**Основная литература.**

1. Алпатова, Е.В. Основы верстки / Е.В. Алпатова. - М.: ЭНОБ «Современные образовательные технологии в социальной среде», 2019. - [Электронный ресурс]. - URL: http://lib.lomonosov.online/course/view.php?id=18237

**Дополнительная литература.**

1. Клещев О. И.. Технологии полиграфии: учебное пособие [Электронный ресурс] / Екатеринбург:Архитектон,2015. -108с. - 978-5-7408-0223-7. - URL: http://biblioclub.ru/index.php?page=book\_red&id=455450

2. Комиссарова Я. В.. Основы полиграфологии: учебник для магистров [Электронный ресурс] / М.:Проспект,2016. -188с. - 978-5-392-21097-8. - URL: http://biblioclub.ru/index.php?page=book\_red&id=444882

3. Литунов С. Н., Гусак Е. Н.. Основы печатных процессов: учебное пособие [Электронный ресурс] / Омск:Издательство ОмГТУ,2017. -166с. - 978-5-8149-2493-3. - URL: http://biblioclub.ru/index.php?page=book\_red&id=493345

**Рабочая программа дисциплины**

**«Иллюстрация в издательском деле»**

**1. Цель освоения дисциплины:** сформировать умение выполнять иллюстрации и макеты для книжных и журнальных страниц, разворотов, обложек.

**2. Характеристика компетенций, подлежащих совершенствованию, и (или) перечень новых компетенций, формирующихся в результате освоения дисциплины:**

**ВД 1. Выполнение работ по созданию элементов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации (А/5) (по ПС "Графический дизайнер")**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Профессиональные компетенции | Знания | Умения | Практический опыт (владение) |
| 1 | 2 | 3 | 4 |
| ПК 1. Создание эскизов и оригиналов элементов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации (A/01.5). | З 1.3. Компьютерное программное обеспечение, используемое в дизайне объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации.  З 1.4. Профессиональная терминология в области дизайна. | У 1.1. Работать с проектным заданием на создание объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации.  У 1.2. Использовать средства дизайна для разработки эскизов и оригиналов элементов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации. | ПО 1.1. Изучение проектного задания на создание объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации. |

**Выпускник должен обладать компетенциями:**

|  |  |
| --- | --- |
| Код компетенции | Наименование компетенции |
| ПК 1.1 по (ФГОС СПО 54.02.01) | Разрабатывать техническое задание согласно требованиям заказчика. |
| ПК 1.3 по (ФГОС СПО 54.02.01) | Осуществлять процесс дизайнерского проектирования с применением специализированных компьютерных программ. |

**3. Структура и содержание дисциплины.**

**Объем дисциплины и виды учебной деятельности.**

Общая трудоемкость дисциплины «Иллюстрация в издательском деле» составляет 60 академических часов.

**Разделы дисциплины и виды занятий.**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| № п/п | Наименование модулей и тем | Общая трудоемкость, в акад. час. | Работа обучающегося в СДО, в акад. час. | |
| Лекции | Практические занятия и/или тестирование |
| **Модуль I. Книжная иллюстрация** | | | | |
| 1. | Структура книги | 3 | 1 | 2 |
| 2. | Авторский почерк иллюстратора | 3 | 1 | 2 |
| 3. | Леттеринг, каллиграфия и типографика в иллюстрации | 4 | 2 | 2 |
| 4. | Поиск идей, сюжетов, композиционных схем в иллюстрации | 4 | 2 | 2 |
| 5. | Мастер-класс 1. Adobe Photoshop. Редактирование фотоматериалов для верстки | 5 | 2 | 3 |
| **ВСЕГО** | | 19 | 8 | 11 |
| **Модуль II. Иллюстрирование специальных изданий** | | | | |
| 1. | Каталоги, буклеты, брошюры, меню, прайсы | 3 | 1 | 2 |
| 2. | Публицистика | 3 | 1 | 2 |
| 3. | Авторское право | 4 | 2 | 2 |
| 4. | Этапы создания иллюстраций | 5 | 2 | 3 |
| 5. | Мастер-класс 2. Adobe InDesign. Авторская врезка иллюстраций | 5 | 2 | 3 |
| **ВСЕГО** | | 20 | 8 | 12 |
| **Модуль III. Журнальная и газетная верстка иллюстраций** | | | | |
| 1. | Особенности журнальной обложки | 3 | 1 | 2 |
| 2. | Многоколоночная верстка с иллюстрациями | 4 | 2 | 2 |
| 3. | Визуальная эргономика на странице | 4 | 2 | 2 |
| 4. | Подготовка иллюстраций к печати и публикации в сети интернет | 5 | 2 | 3 |
| 5. | Мастер-класс 3. Adobe Illustrator. Типографическая иллюстрация | 5 | 2 | 3 |
| **ВСЕГО** | | 21 | 9 | 12 |
| **ИТОГО** | | **60** | **25** | **35** |

**Форма промежуточной аттестации:** диф.зачет.

**Тематическое содержание дисциплины.**

Модуль I. Книжная иллюстрация.

Тема 1. Структура книги. Традиционные и нестандартные форматы книг. Дизайн книжных макетов. Особенности иллюстраций для детской книги, художественной литературы и комиксов. Макет по шаблону. Интеграция текста и изображений. Авторская врезка иллюстраций. Графика для форзаца. Оформление титульного листа. Единая стилистика шмуцтитулов.

Тема 2. Авторский почерк иллюстратора. Уникальная манера, стиль или техника изображений. Ручная и цифровая графика. Смешанные техники. Профессиональное портфолио иллюстратора.

Тема 3. Леттеринг, каллиграфия и типографика в иллюстрации. Особенности книжной обложки. Оформление суперобложки и корешка книг. Инструменты для каллиграфии и леттеринга. Обработка ручной графики в цифровых редакторах.

Тема 4. Поиск идей, сюжетов, композиционных схем в иллюстрации. Интерпретация сюжетов. Графическое повествование. Методы визуальных ассоциаций: гротеск, гипербола, метафора, парадокс, иносказание, аллегория и другие. Управление вниманием зрителя. Композиция в заданном формате. Основной, активный и акцентный цвет в колорите иллюстраций.

Тема 5. Мастер-класс 1. Adobe Photoshop. Редактирование фотоматериалов для верстки. .

Модуль II. Иллюстрирование специальных изданий.

Тема 1. Каталоги, буклеты, брошюры, меню, прайсы. Шаблонная многостраничная верстка иллюстраций. Стилистическое единство иллюстративного фотоматериала, варианты цветокоррекции. Композиция кадра (пейзаж, натюрморт, городская среда, интерьер). Правила кадрирования портрета и фигуры человека. Групповая съемка.

Тема 2. Публицистика. Научно-популярные издания, энциклопедии, путеводители. Иллюстрации в учебной и технической литературе. Вектор или растр? Выбор программы для создания схем и чертежей. Буквица, пиктограмма, виньетка, и другая мелкая графика в оформлении издания.

Тема 3. Авторское право. Российское и мировое законодательство в области авторского права. Виды лицензий на шрифты. Интернет-ресурсы для поиска, покупки и продажи иллюстраций.

Тема 4. Этапы создания иллюстраций. Бриф от заказчика. Референсы, концепт. Скетч, зарисовка, набросок, эскиз. Варианты композиций. Стилистическое единство серии изображений. Графические средства выразительной композиции.

Тема 5. Мастер-класс 2. Adobe InDesign. Авторская врезка иллюстраций. .

Модуль III. Журнальная и газетная верстка иллюстраций.

Тема 1. Особенности журнальной обложки. Почему название всегда вверху формата? Фото, рисунок или коллаж — акценты внимания на обложке. Культовые журнальные обложки. Современные графические тренды.

Тема 2. Многоколоночная верстка с иллюстрациями. Макет по сетке. Вариативная компоновка разворотов. Визуальный дайджест, анонс, содержание. Художественные врезки, сноски, пояснения. Фоновая и акцентная графика.

Тема 3. Визуальная эргономика на странице. Баланс между текстовой и графической информацией в развороте. Композиция с учетом верстки. Раскадровка макета. Доминанты и контекстный материал. Готовые шаблоны.

Тема 4. Подготовка иллюстраций к печати и публикации в сети интернет. Формат, разрешение, цветовая модель изображений, в зависимости от способа печати. Размещение графики в готовые шаблоны в Adobe InDesign. Адаптация изданий с иллюстрациями к публикации в цифровом виде. Сохранение и тиражирование макетов с полноцветными, монохромными и ч/б изображениями.

Тема 5. Мастер-класс 3. Adobe Illustrator. Типографическая иллюстрация. .

**Практические занятия.**

Практическое занятие предусматривает выполнение практического задания, которое включает в себя отработку умений и навыков по всем темам модуля. Практическое задание может выполняться как после каждой темы (частично), так и после всего модуля (полностью).

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| № модуля | Темы практических занятий | Практические задания |
| 1. | 1. Структура книги.  2. Авторский почерк иллюстратора.  3. Леттеринг, каллиграфия и типографика в иллюстрации.  4. Поиск идей, сюжетов, композиционных схем в иллюстрации.  5. Мастер-класс 1. Adobe Photoshop. Редактирование фотоматериалов для верстки. | Создание уникального портрета в одном из вариантов в рамках предложенной стилистики. Раскрытие характера и образа личности |
| 2. | 1. Каталоги, буклеты, брошюры, меню, прайсы.  2. Публицистика.  3. Авторское право.  4. Этапы создания иллюстраций.  5. Мастер-класс 2. Adobe InDesign. Авторская врезка иллюстраций. | Создание серии иллюстративных буквиц для использования в верстке на любом языке Создание городского пейзажа в любой технике или манере. Размещение на обложке любого формата Подбор шрифтовых гарнитур для заголовка книги, имени автора и/или названия издательства |
| 3. | 1. Особенности журнальной обложки.  2. Многоколоночная верстка с иллюстрациями.  3. Визуальная эргономика на странице.  4. Подготовка иллюстраций к печати и публикации в сети интернет.  5. Мастер-класс 3. Adobe Illustrator. Типографическая иллюстрация. | Создание визуального дайджеста, содержания, иллюстративного анонса Создание уникальных заголовков для статьи журнала или страницы календаря (авторская подача типографической композиции в любых стиле и технике) |

**Список используемой литературы и информационных источников.**

**Основная литература.**

1. Ярошенко Ольга Эдуардовна, Иллюстрация в издательском деле / Ярошенко Ольга Эдуардовна. - М.: ЭНОБ «Современные образовательные технологии в социальной среде», 2022. - [Электронный ресурс]. - URL: http://lib.lomonosov.online/course/view.php?id=25967

**Дополнительная литература.**

1. Александрова Н. О.. Современное издательское дело: учебное пособие [Электронный ресурс] / Челябинск:ЧГИК,2017. -200с. - 978-5-94839-593-7. - URL: http://biblioclub.ru/index.php?page=book\_red&id=491229

2. Мандель Б. Р.. Психология рекламы: иллюстрированное учебное пособие [Электронный ресурс] / М.|Берлин:Директ-Медиа,2015. -381с. - 978-5-4475-3779-1. - URL: http://biblioclub.ru/index.php?page=book\_red&id=270327

3. Пикок Д.. Основы издательского дела [Электронный ресурс] / М.:Национальный Открытый Университет «ИНТУИТ»,2016. -473с. - . - URL: http://biblioclub.ru/index.php?page=book\_red&id=428991

**Рабочая программа дисциплины**

**«Предпечатная подготовка»**

**1. Цель освоения дисциплины:** сформировать целостное представление об особенностях и технологиях подготовки макетов к печати.

**2. Характеристика компетенций, подлежащих совершенствованию, и (или) перечень новых компетенций, формирующихся в результате освоения дисциплины:**

**ВД 1. Выполнение работ по созданию элементов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации (А/5) (по ПС "Графический дизайнер")**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Профессиональные компетенции | Знания | Умения | Практический опыт (владение) |
| 1 | 2 | 3 | 4 |
| ПК 1. Создание эскизов и оригиналов элементов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации (A/01.5). | З 1.2. Основы технологии производства в области полиграфии, упаковки, кино и телевидения.  З 1.3. Компьютерное программное обеспечение, используемое в дизайне объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации.  З 1.4. Профессиональная терминология в области дизайна. | У 1.1. Работать с проектным заданием на создание объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации. | ПО 1.2. Создание эскизов элемента объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации, согласование дизайн-макета основного варианта эскиза с руководителем дизайн-проекта.  ПО 1.3. Создание оригинала элемента объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации и представление его руководителю дизайн-проекта. |

**Выпускник должен обладать компетенциями:**

|  |  |
| --- | --- |
| Код компетенции | Наименование компетенции |
| ПК 1.1 по (ФГОС СПО 54.02.01) | Разрабатывать техническое задание согласно требованиям заказчика. |
| ПК 1.3 по (ФГОС СПО 54.02.01) | Осуществлять процесс дизайнерского проектирования с применением специализированных компьютерных программ. |

**3. Структура и содержание дисциплины.**

**Объем дисциплины и виды учебной деятельности.**

Общая трудоемкость дисциплины «Предпечатная подготовка» составляет 40 академических часов.

**Разделы дисциплины и виды занятий.**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| № п/п | Наименование модулей и тем | Общая трудоемкость, в акад. час. | Работа обучающегося в СДО, в акад. час. | |
| Лекции | Практические занятия и/или тестирование |
| **Модуль I. Виды печати** | | | | |
| 1. | Основы полиграфического производства | 4 | 2 | 2 |
| 2. | Традиционные способы печати | 4 | 2 | 2 |
| 3. | Специальные виды и способы печати | 4 | 2 | 2 |
| **ВСЕГО** | | 12 | 6 | 6 |
| **Модуль II. Подготовка к печати** | | | | |
| 1. | Допечатная подготовка: стандарты и общие принципы | 2 | 1 | 1 |
| 2. | Допечатная подготовка: алгоритм подготовки макета | 4 | 2 | 2 |
| 3. | Подготовка макета к печати в разных редакторах | 4 | 2 | 2 |
| 4. | Полиграфические материалы и их применение | 4 | 2 | 2 |
| **ВСЕГО** | | 14 | 7 | 7 |
| **Модуль III. Постпечатная подготовка** | | | | |
| 1. | Печать рекламных материалов на разных носителях | 4 | 2 | 2 |
| 2. | Отделочные процессы в полиграфии: специфика тиснения | 4 | 2 | 2 |
| 3. | Отделочные процессы: лакирование, штанцевание, бигование, перфорация, брошюрирование | 6 | 3 | 3 |
| **ВСЕГО** | | 14 | 7 | 7 |
| **ИТОГО** | | **40** | **20** | **20** |

**Форма промежуточной аттестации:** Зачет.

**Тематическое содержание дисциплины.**

Модуль I. Виды печати.

Тема 1. Основы полиграфического производства. Как устроен процесс изготовления печатной продукции. Воспроизведение изображений при печати. Виды и способы печати. Виды печатной продукции.

Тема 2. Традиционные способы печати. Плоская офсетная печать. Высокая печать: флексография и леттерпресс. Глубокая печать. Цифровая печать.

Тема 3. Специальные виды и способы печати. Специальные виды и способы печати. Трафаретная печать. Тампопечать. Сублимационная печать. Печать с использованием плашечных цветов. Влияние элементов печатного процесса на стоимость тиража.

Модуль II. Подготовка к печати.

Тема 1. Допечатная подготовка: стандарты и общие принципы. Этапы допечатной подготовки. Основные параметры макета. Стандартные форматы файлов. Ловушки цвета - почему на печати все бывает “по-другому”.

Тема 2. Допечатная подготовка: алгоритм подготовки макета. Технические требования для различных способов печати. Алгоритм подготовки макета. Сохранение и проверка PDF.

Тема 3. Подготовка макета к печати в разных редакторах. Подготовка макета в Adobe Photoshop. Подготовка макета в Adobe Illustrator. Подготовка макета в Adobe InDesign.

Тема 4. Полиграфические материалы и их применение. Ассортимент полиграфических материалов. Бумага. Картон. Полимерные плёнки.

Модуль III. Постпечатная подготовка.

Тема 1. Печать рекламных материалов на разных носителях. Наружная и внутренняя реклама. Печать для сектора b2b (носители коммерческого предложения). Печать для сектора b2c (носители рекламного предложения). Подготовка к печати материалов для рекламного продвижения товара (разные форматы и носители).

Тема 2. Отделочные процессы в полиграфии: специфика тиснения. Специфика отделочных процессов в полиграфии. Тиснение: блинтовое, конгревное, с фольгой, текстурирование. Лакирование: материалы и технологии. Штанцевание, бигование, высечка. Брошюрирование.

Тема 3. Отделочные процессы: лакирование, штанцевание, бигование, перфорация, брошюрирование. Лакирование: материалы и технологии. Штанцевание, бигование, высечка. Брошюрирование.

**Практические занятия.**

Практическое занятие предусматривает выполнение практического задания, которое включает в себя отработку умений и навыков по всем темам модуля. Практическое задание может выполняться как после каждой темы (частично), так и после всего модуля (полностью).

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| № модуля | Темы практических занятий | Практические задания |
| 1. | 1. Основы полиграфического производства.  2. Традиционные способы печати.  3. Специальные виды и способы печати. | Подбор способов печати к готовым макетам из кейса |
| 2. | 1. Допечатная подготовка: стандарты и общие принципы.  2. Допечатная подготовка: алгоритм подготовки макета.  3. Подготовка макета к печати в разных редакторах.  4. Полиграфические материалы и их применение. | Подготовка нескольких макетов к печати по техническому заданию |
| 3. | 1. Печать рекламных материалов на разных носителях.  2. Отделочные процессы в полиграфии: специфика тиснения.  3. Отделочные процессы: лакирование, штанцевание, бигование, перфорация, брошюрирование. | Обоснование выбора рекламных носителей для предложенного кейса и подбор вариантов снижения затрат на рекламу за счёт дизайна и печати. Составление описания двух вариантов решений - VIP и супер-премиум - по печати и отделке рекламных материалов для предложенного кейса с учётом бюджета заказчика |

**Список используемой литературы и информационных источников.**

**Основная литература.**

1. Черникович Илья Николаевич, Предпечатная подготовка / Черникович Илья Николаевич. - М.: ЭНОБ «Современные образовательные технологии в социальной среде», 2022. - [Электронный ресурс]. - URL: http://lib.lomonosov.online/course/view.php?id=25876

**Дополнительная литература.**

1. Ганиева Н. М.. Технология формных процессов: учебное пособие [Электронный ресурс] / Омск:Издательство ОмГТУ,2017. -134с. - 978-5-8149-2524-4. - URL: http://biblioclub.ru/index.php?page=book\_red&id=493308

2. Исхаков, О.А. Аналоговые и цифровые фотопроцессы в полиграфии / О.А. Исхаков ; Министерство образования и науки России, Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования «Казанский национальный исследовательский технологический университет». – Казань : Издательство КНИТУ, 2017. – 204 с. : ил. – Режим доступа: по подписке. – URL: http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=501151 (дата обращения: 09.09.2019). – Библиогр. в кн. – ISBN 978-5-7882-2239-4. – Текст : электронный.. - URL: http://biblioclub.ru/index.php?page=book\_red&id=501151

3. Литунов С. Н., Гусак Е. Н.. Основы печатных процессов: учебное пособие [Электронный ресурс] / Омск:Издательство ОмГТУ,2017. -166с. - 978-5-8149-2493-3. - URL: http://biblioclub.ru/index.php?page=book\_red&id=493345

Приложение № 2 к дополнительной

профессиональной программе

профессиональной переподготовки

«Дизайн полиграфии»

**ПРОГРАММА ИТОГОВОЙ АТТЕСТАЦИИ**

**1. Общие положения.**

Итоговая аттестация по программе профессиональной переподготовки предназначена для комплексной оценки уровня знаний обучающегося с учетом целей обучения, вида дополнительной профессиональной образовательной программы, для установления соответствия уровня знаний обучающегося квалификационным требованиям; для рассмотрения вопросов о предоставлении обучающемуся по результатам обучения права вести профессиональную деятельность и выдаче диплома о профессиональной переподготовке.

Итоговая аттестация проводится в форме междисциплинарного экзамена по программе обучения, включающего вопросы следующих дисциплин: «Adobe Photoshop: основные инструменты и возможности», «Adobe Illustrator. Работа с векторной графикой», «Программа вёрстки Adobe Indesign», «Основы вёрстки», «Иллюстрация в издательском деле», «Предпечатная подготовка».

Программа итоговой аттестации составлена в соответствии с локальными актами Образовательной организации, регулирующими организацию и проведение итоговой аттестации.

**2. Содержание итоговой аттестации.**

2.1. Adobe Photoshop: основные инструменты и возможности, тематическое содержание дисциплины:

Основные инструменты программы Adobe Photoshop Инструменты выделения по форме. Кадрирование, нарезка. Инструменты ретуши. Инструменты работы с цветом. Инструменты работы с тоном изображения. Специфика растровой графики. Цветовые модели. Разрешение. Основы работы с цветом (палитры) Растровые и векторные изображения. Основные цветовые модели: RGB, CMYK — разница, особенности применения. Палитры цветов и градиентов. Основы использования интерфейса программы Основная панель меню. Строка параметров выбранного инструмента. Выпадающее меню. Дополнительные панели – палитры (вкладка Окна). Рабочее окно. Строка состояния документа. Принципы работы со слоями Виды слоев. Создание новых слоёв, их режимы наложения, прозрачности, видимость слоёв, коррекция слоёв. Основы тоновой и цветовой коррекции Что такое цветовая и тоновая коррекция. Где используется цветовая и тоновая коррекция. Автоматические инструменты коррекции. Коррекция с помощью Яркость/Контраст. Уровни, Кривые. Цветовой тон/Насыщенность. Цветовой баланс и Тени/Cвета. Различные способы вырезания объектов Выделение с помощью инструмента выделения по форме (M). Выделение с помощью инструменты свободного выделения (L). Выделение с помощью быстрого выделения (W). Инверсия, размытие по краю. Перенесение области выделения на отдельный слой. Инструмент Ластик. Выделение через Цветовой диапазон. Продвинутые способы вырезания объектов: маски и перо Вариант выделения с помощью кривых и инструмента Перо. Инструмент Маска. Использование фильтров и цветов Для чего служат и какие задачи выполняют фильтры. Применение фильтров из галереи и краткий обзор на примерах их использования. Что такое смартфильтры? Палитры цветов, градиентов, библиотеки. Краткий обзор узоров и стилей. Свет: создание теней и объемов Инструменты ручного затемнения, осветления, обесцвечивания. Создание теней на изображении с помощью кистей и трансформации формы. Использование палитры слоёв и инструментов Curve для создания дополнительного объёма изображения. Основные инструменты верстки. Линейки, направляющие, отступы, воздух Настройки при создании макета для web и под печать. Линейки и их настройки. Как и для чего используются направляющие и сетка. Какую роль в макете играют отступы. Зачем в макете «воздух». Иерархия и теория близости Целостность композиции. Равновесие, баланс. Соподчинение. Тонкости работы со шрифтами. Подбор шрифта, шрифт по форме, в объекте, кегль и выключка Горизонтальный, вертикальный текст. Обтравочная маска для текста (фигуры). Палитры для работы с текстом. Сетка для верстки текста. Правила хорошего тона в верстке текста. Цвет, градиент, векторная и растровая графика, использование смарт объектов и дополнительных кистей Использование цвета градиентов в дизайне, инструмент пипетка. Подбор цвета для макета, координаты цвета. Смарт объекты и инструмент Кадр. Использование инструментов карандаш, кисть. Хитрости дизайна: скрипты, шаблоны и мокапы Что такое скрипты, операции и как их создавать. Как помогают шаблоны в дизайне. Мокапы – что это такое и как использовать. Мудборд, что это и для чего. Цветовая коррекция изображений. Настройка яркости, насыщенности, контрастности, цветового баланса Цветовые модели и оттенки кожи. Анализ перед коррекцией кожи. Цветовая и тоновая коррекция кожи. Тонирование фото. Изменение цвета глаз, волос, кожи, «отбеливание зубов», устранение «эффекта красных глаз» Коррекция глаз. Отбеливание зубов. Инструмент Пластика. Коррекция волос. Добавление макияжа. Обработка кожи Точечная коррекция с помощью инструментов заплатка, штамп, восстанавливающая кисть. Ретушь по методу частотного разложения. Разложение на две частоты с помощью операции вычитания. Добавление реалистичности фото, резкость и подавление шума Способы дополнительного объема и реалистичности: с помощью Каналов, Коррекции, Краевого контраста, Кривых.

2.2. Adobe Illustrator. Работа с векторной графикой, тематическое содержание дисциплины:

Вектор и растр — наглядное пояснение разницы. Сферы применения Adobe Illustrator. Настройки холста Отличие векторной графики от растрового изображения. Сферы дизайна, где используется Adobe Illustrator. Базовые настройки холста в Adobe Illustrator. Знакомство с интерфейсом Как устроен интерфейс программы. Основное меню. Панель управления. Панель палитр. Простые фигуры и их свойства Инструменты группы "Фигуры". Инструмент "Прямоугольник" и его свойства. Обводка и заливка Работа с разными формами из группы "Фигуры". Цвет. Инструменты «Заливка» и «Обводка». Обработка контуров Как с помощью палитры "Обработка контуров" создавать из простых фигур более сложные. Инструменты "Отражение", "Поворот" Применение инструментов «Зеркальное отражение» и «Поворот». Трансформирование Варианты применение инструмента «Свободное трансформирование». Монтажная область, слои Структура и режимы слоев. Применение слоев в работе. Экспорт для экранов и веб Варианты экспорта и сохранения файлов. Точки и направляющие Трансформация фигуры посредством опорных точек и направляющих. Использование инструментов «Опорная точка» и «Прямое выделение». Инструмент "Перо" Правила применения инструмента «Перо». Настройки обводки Различные свойства обводки. Работа с линией при помощи кривых безье. Работа с инструментами «Ширина» и «Динамические профили обводки». Палитры Возможности управления цветом. Как подобрать палитру, исходя из цветовой гармонии. Применение инструмента «Изменение цвета». Создание градиентов Применение градиентов в работе. Импорт растровых изображений Параметры качественного растрового изображения. Импорт растрового изображения в редактор. Трассировка растровых изображений Как использовать трассировку растрового изображения. Как управлять параметрами трассировки. Инструмент "Текст" Свойства инструмента «Текст». Как работать с разными шрифтами. Преобразование текста в кривые. Текст по контуру Применение текста в качестве графического элемента. Использование текста по контуру. Обтравочные маски Создание обтравочных масок в работе с векторной и растровой графикой. Создание составных масок и более сложных масок на несколько объектов. Режимы смешения Применение смешения слоев. Различные режимы смешения слоев. Сетки и выравнивание Как выровнять объекты с помощью палитры «Выравнивание». Применение «направляющих» и их свойств. Экспорт Экспорт иллюстрации. Отправка изображения на печать.

2.3. Программа вёрстки Adobe Indesign, тематическое содержание дисциплины:

Сферы применения программы. Интерфейс Adobe InDesign Для чего предназначен InDesign. Отличие InDesign от Illustrator и Photoshop. Интерфейс программы. Инструменты, палитры, команды меню. Работа с объектами Инструменты. Их функционал и возможности. Цветовые пространства в InDesign: CMYK, RGB. Создание документа. Изменение размеров и ориентации листа. Экспорт документа в формат PDF, обзор пресетов. Трансформация объектов. Палитры Выравнивание (Align), Трансформирование (Transform), Обработка контуров (Pathfinder). Параметры объектов Создание объектов. Трансформация объектов (вращение, искажение, изменений пропорций). Выравнивание объектов. Создание сложных объектов с помощью инструмента Pathfinder. Прозрачность объектов и режимы наложения. Градиентная прозрачность объекта. Работа с текстом в InDesign Понятие текстового фрейма. Создание текстового фрейма. Изменение пропорций текстового фрейма и создание многоколоночного фрейма. Перетекание текстового фрейма в рамках одной и нескольких полос издания. Импортирование текста в InDesign. Свойства текста. Настройки символов и абзацев Изменение шрифта и его кегля (размера). Копирование настроек текста с помощью инструмента «пипетка». Изменений цвета текста и его прозрачности. Искажение текста. Выравнивания текста. Добавление табуляции в текст. Добавление буквицы в начало абзаца. Создание стилей текста (обзорно). Текст вдоль контура. Перевод текста в кривые. Линки (все о них и зачем они нужны) Изменение направления текста: вдоль контура кривой, по кругу, по границам иных фигур. Варианты преобразования текста в кривые, горячие клавиши и метод с использованием конвертации в PDF. Ликбез по линкам, плюсы и минусы их использования. Работа со стилями символов и абзацев (Character и Paragraph Style) Paragraph и Character style, их отличие и совместная работа. Углубленная настройка стилей и их возможности. Настройка простой последовательности стилей. Создание и настройка вложенных стилей (Nested Styles) Возможности Nested Style, или последовательность стилей в рамках одной строки. Создание и настройка стилей таблиц (Table Styles) Структура таблиц, виды ячеек. Настройка стилей ячеек. Настройка стиля таблицы и их возможности. Настройка стилей обводки (Stroke Styles) Возможность создания своей, индивидуальной обводки, которая будет применена в оформлении таблицы. Генерация содержания документа/книги Принцип создания содержания. Настройки стилей содержания. Настройки отточия. Шаблоны страниц (Master Pages) Шаблон и его основная функция. Создание родительского и дочернего шаблона и для чего это нужно. Создание автоматической нумерации. Добавление статичного и динамичного колонтитула в шаблон издания. Нумерация страниц Создание нумерации. Нумерация с указанием общего количества полос в издании. Декоративная нумерация. Нумерация с изменением направления цифр. Настройка колонтитулов (Running Header). Возможные сложности и их решение Принцип создания многострунных бегущих колонтитулов.

2.4. Основы вёрстки, тематическое содержание дисциплины:

Форматы и поля Формат. Стандартные форматы. Визитки. Нестандартные форматы. Выбор полей. Поля внутри полосы Модульность. Прямоугольники и их согласованность, считываемость Модули. Принципы деления на модули. Считываемость модулей Принципы верстки: часть 1. Примитивы вёрстки, правила внутреннего и внешнего, близость, выравнивание Примитивы верстки. Точка. Линия. Прямоугольник. Правило внутреннего и внешнего. Выравнивание Принципы верстки: часть 2. Контраст, якорные объекты Якорные объекты. Контраст Сетка. Принципы создания модульной сетки, расчет сетки Основные виды сеток. Швейцарская типографика. Расчет сетки. Как использовать сетку Шрифт. Выбор подходящего шрифта, параметры шрифта, сочетаемость Шрифт и параметры. Выбор подходящего шрифта. Сочетаемость шрифтов Текстовые блоки. Заголовок, основной текст, подписи, врезки, цитаты. Разделение текста на блоки Какие бывают текстовые блоки. Заголовки и подзаголовки. Наборный текст. Выносы, врезы и цитаты Основной текст. Выравнивание и другие параметры, приводность. Ошибки. Нестандартное расположение текста Выравнивание (выключка) текста. Выключка по формату. Флаговое выравнивание (выключка). Выравнивание (выключка) по центру. Приводность текста. Нестандартное расположение текста Особые виды текста. Списки, сноски, примечания, подписи Простые списки. Сложные списки. Сноски и примечания. Подписи Изображение. Подбор подходящих фотографий и иллюстраций, работа с фотобанками. Сочетаемость Работа с фотобанками. Векторная графика. Сочетаемость Иллюстрация. Расположение на странице. Доминирующие и вспомогательные иллюстрации. Их расположение по сетке Расположение. Выравнивание по сетке. Кадрирование фотографий Элементы. Отбивки, плашки, линейки, фон Отбивки и линейки. Плашки. Иконки. Фон. Создание акцента

2.5. Иллюстрация в издательском деле, тематическое содержание дисциплины:

Структура книги Традиционные и нестандартные форматы книг. Дизайн книжных макетов. Особенности иллюстраций для детской книги, художественной литературы и комиксов. Макет по шаблону. Интеграция текста и изображений. Авторская врезка иллюстраций. Графика для форзаца. Оформление титульного листа. Единая стилистика шмуцтитулов. Авторский почерк иллюстратора Уникальная манера, стиль или техника изображений. Ручная и цифровая графика. Смешанные техники. Профессиональное портфолио иллюстратора. Леттеринг, каллиграфия и типографика в иллюстрации Особенности книжной обложки. Оформление суперобложки и корешка книг. Инструменты для каллиграфии и леттеринга. Обработка ручной графики в цифровых редакторах. Поиск идей, сюжетов, композиционных схем в иллюстрации Интерпретация сюжетов. Графическое повествование. Методы визуальных ассоциаций: гротеск, гипербола, метафора, парадокс, иносказание, аллегория и другие. Управление вниманием зрителя. Композиция в заданном формате. Основной, активный и акцентный цвет в колорите иллюстраций. Мастер-класс 1. Adobe Photoshop. Редактирование фотоматериалов для верстки Каталоги, буклеты, брошюры, меню, прайсы Шаблонная многостраничная верстка иллюстраций. Стилистическое единство иллюстративного фотоматериала, варианты цветокоррекции. Композиция кадра (пейзаж, натюрморт, городская среда, интерьер). Правила кадрирования портрета и фигуры человека. Групповая съемка. Публицистика Научно-популярные издания, энциклопедии, путеводители. Иллюстрации в учебной и технической литературе. Вектор или растр? Выбор программы для создания схем и чертежей. Буквица, пиктограмма, виньетка, и другая мелкая графика в оформлении издания. Авторское право Российское и мировое законодательство в области авторского права. Виды лицензий на шрифты. Интернет-ресурсы для поиска, покупки и продажи иллюстраций. Этапы создания иллюстраций Бриф от заказчика. Референсы, концепт. Скетч, зарисовка, набросок, эскиз. Варианты композиций. Стилистическое единство серии изображений. Графические средства выразительной композиции. Мастер-класс 2. Adobe InDesign. Авторская врезка иллюстраций Особенности журнальной обложки Почему название всегда вверху формата? Фото, рисунок или коллаж — акценты внимания на обложке. Культовые журнальные обложки. Современные графические тренды. Многоколоночная верстка с иллюстрациями Макет по сетке. Вариативная компоновка разворотов. Визуальный дайджест, анонс, содержание. Художественные врезки, сноски, пояснения. Фоновая и акцентная графика. Визуальная эргономика на странице Баланс между текстовой и графической информацией в развороте. Композиция с учетом верстки. Раскадровка макета. Доминанты и контекстный материал. Готовые шаблоны. Подготовка иллюстраций к печати и публикации в сети интернет Формат, разрешение, цветовая модель изображений, в зависимости от способа печати. Размещение графики в готовые шаблоны в Adobe InDesign. Адаптация изданий с иллюстрациями к публикации в цифровом виде. Сохранение и тиражирование макетов с полноцветными, монохромными и ч/б изображениями. Мастер-класс 3. Adobe Illustrator. Типографическая иллюстрация

2.6. Предпечатная подготовка, тематическое содержание дисциплины:

Основы полиграфического производства Как устроен процесс изготовления печатной продукции. Воспроизведение изображений при печати. Виды и способы печати. Виды печатной продукции. Традиционные способы печати Плоская офсетная печать. Высокая печать: флексография и леттерпресс. Глубокая печать. Цифровая печать. Специальные виды и способы печати Специальные виды и способы печати. Трафаретная печать. Тампопечать. Сублимационная печать. Печать с использованием плашечных цветов. Влияние элементов печатного процесса на стоимость тиража. Допечатная подготовка: стандарты и общие принципы Этапы допечатной подготовки. Основные параметры макета. Стандартные форматы файлов. Ловушки цвета - почему на печати все бывает “по-другому”. Допечатная подготовка: алгоритм подготовки макета Технические требования для различных способов печати. Алгоритм подготовки макета. Сохранение и проверка PDF. Подготовка макета к печати в разных редакторах Подготовка макета в Adobe Photoshop. Подготовка макета в Adobe Illustrator. Подготовка макета в Adobe InDesign. Полиграфические материалы и их применение Ассортимент полиграфических материалов. Бумага. Картон. Полимерные плёнки. Печать рекламных материалов на разных носителях Наружная и внутренняя реклама. Печать для сектора b2b (носители коммерческого предложения). Печать для сектора b2c (носители рекламного предложения). Подготовка к печати материалов для рекламного продвижения товара (разные форматы и носители). Отделочные процессы в полиграфии: специфика тиснения Специфика отделочных процессов в полиграфии. Тиснение: блинтовое, конгревное, с фольгой, текстурирование. Лакирование: материалы и технологии. Штанцевание, бигование, высечка. Брошюрирование. Отделочные процессы: лакирование, штанцевание, бигование, перфорация, брошюрирование Лакирование: материалы и технологии. Штанцевание, бигование, высечка. Брошюрирование.

**3. Критерии оценки результатов освоения образовательной программы.**

По результатам итоговой аттестации выставляются отметки по стобалльной системе и четырехбалльной.

Соответствие балльных систем оценивания:

|  |  |
| --- | --- |
| Количество баллов  по стобалльной системе | Отметка  по четырехбалльной системе |
| 81-100 | «отлично» |
| 61-80 | «хорошо» |
| 51-60 | «удовлетворительно» |
| менее 51 | «неудовлетворительно» |

Оценка результатов освоения программы осуществляется итоговой аттестационной комиссией в соответствии со следующими критериями:

отметка «неудовлетворительно» выставляется обучающемуся, не показавшему освоение планируемых результатов (знаний, умений, навыков, компетенций), предусмотренных программой; допустившему серьезные ошибки в выполнении предусмотренных программой заданий;

отметка «удовлетворительно» выставляется обучающемуся, показавшему частичное освоение планируемых результатов (знаний, умений, навыков, компетенций), предусмотренных   программой; сформированность не в полной мере новых компетенций и профессиональных умений для осуществления профессиональной деятельности;

отметка «хорошо» выставляется обучающемуся, показавшему освоение планируемых результатов (знаний, умений, навыков, компетенций), предусмотренных программой, допустившему несущественные ошибки в выполнении предусмотренных программой заданий;

отметка «отлично» выставляется обучающемуся, показавшему полное освоение планируемых результатов (знаний, умений, навыков, компетенций), всестороннее и глубокое изучение литературы.

Приложение № 3 к дополнительной

профессиональной программе

профессиональной переподготовки

«Дизайн полиграфии»

**ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ**

**Примерный (демонстрационный) вариант оценочных материалов для проведения промежуточной и итоговой аттестации.**

1. Программа Adobe Illustrator – графический редактор, созданный для работы преимущественно с

а) Векторной графикой

б) Фрактальной графикой

в) Растровой графикой

г) Видео-контентом

2. Уровень детализации векторного и растрового изображения чаще всего ..?

а) Различен, детализация растрового выше

б) Преимущественно одинаков

в) Различен, детализация векторного выше

г) Не зависит от вида графики

3. Какова область применения программы Adobe Illustrator?

а) Ретушь фотоснимков, цветокоррекция

б) Создание сложных форм

в) Создание несложной анимации

г) Все вышеперечисленные пункты

4. Суть векторной графики, это:

а) Изображение, состоящее из пикселей

б) Изображение с высоким разрешением

в) Изображение, созданное с помощью математических алгоритмов, путём проведения кривых линий между опорных точек

г) Изображение, созданное в процессе пикселизации

5. Идентификатор после названия программы говорит о её

а) Разрядности

б) Функциях

в) Версии и годе выпуска

г) Авторах

6. Adobe Systems разработчик

а) Программы Adobe Photoshop

б) Программы Adobe Illustrator

в) Пакета более 15 редакторов

г) Программ только для платформы Windows

7. Единицами измерения в документе Adobe Illustrator могут быть

а) Пиксели, пункты, точки/ Pixels,Picas,Points

б) Миллиметры, Сантиметры/ Millimeters, Centimeters

в) Дюймы/ Inches

г) Ничего из вышеперечисленного, иной вариант

8. Инструмент для работы с опорными точками

а) Selection Tool/Выделение

б) Rectangle Tool/Прямоугольник

в) Type Tool/Текст

г) Direct Selection Tool/Прямое Выделение

9. Настройка горячих клавиш в программе Adobe Illustrator

а) Осуществляется через строку меню

б) Осуществляется на панели параметров и опций

в) Осуществляется через окно View/Вид

г) Невозможна

10. Клавиша, позволяющая создавать равносторонние формы, углы, кратные 45 ?

а) Cmd

б) Shift

в) Ctrl

г) Alt

11. Манипуляторы регулируют

а) Угол кривизны

б) Высоту объекта

в) Ширину объекта

г) Радиус кривизны

12. Выбор нескольких определенных опорных точек возможен с использованием инструмента

а) Selection Tool/Выделение

б) Direct Selection Toool/Прямое выделение

в) Lasso Tool/Лассо

г) Magic Wand/Волшебная палочка

13. Выбор цвета с области открытой программы возможен с использованием

а) Selection Tool /Выделение

б) Direct Selection Tool /Прямое выделение

в) Eyedropper Tool/Пипетка

г) Magic Wand /Волшебная палочка

14. К свойствам объекта относятся

а) Цвет заливки

б) Цвет обводки

в) Свойства обводки

г) Расположение в системе координат

15. Инструмент Перо/ Pen Tool работает по принципу

а) Кривой Безье

б) Создания опорных точек и манипуляторов

в) Создания сложной формы на основе простых геометрических фигур

г) Создания простых форм с использованием деформации

16. Инструмент, позволяющий работать с каждым манипулятором по отдельности

а) Selection Tool/ Выделение

б) Direct Selection Tool/ Прямое выделение

в) Lasso Tool/ Лассо

г) Anchor Point Tool/ Опорная точка

17. Клавиша, позволяющая работать с каждым манипулятором по отдельности

а) Cmd

б) Shift

в) Ctrl

г) Alt

18. Инструмент, позволяющий упростить форму

а) Curvature Tool/ Перо кривизны

б) Pencil Tool/ Карандаш

в) Paintbrush Tool/ Кисть

г) Line Segment Tool/ Линия

19. К инструментам деформации относятся:

а) Selection Tool/ Выделение

б) Warp Tool/ Деформация

в) Bloat Tool/ Раздувание

г) Wrinkle Tool/ Морщины

20. Настройка инструментов деформации производится

а) Зажатием левой клавиши мыши на монтажной области

б) Однократным нажатием ЛКМ (левой клавиши мыши) на значке инструмента

в) Двойным нажатием ЛКМ на значке инструмента

г) Зажатием ЛКМ на значке инструмента

21. «Втягивает» форму внутрь инструмент

а) Warp Tool/ Деформация

б) Pucker Tool/ Вытягивание

в) Twirl Tool/ Воронка

г) Bloat Tool/ Раздувание

22. В палитре Pathfinder/ Обработка контуров есть режимы:

а) Unite/ Добавление

б) Divide/ Разделение

в) Minus Front/ Минус передний

г) Crop/ Кадрирование

23. Для создания перехода от одной формы к другой используется инструмент

а) Selection Tool/ Выделение

б) Direct Selection Tool/ Прямое выделение

в) Blend Tool/ Переход

г) Arc Tool/ Дуга

24. Режим перехода, задающий количество шагов

а) Smooth Color/ Плавный переход цвета

б) Specified Steps /Заданное количество шагов

в) Specified Distance/ Заданное расстояние

г) Нет правильного варианта, иной ответ

25. Инструмент, позволяющий упростить форму

а) Перо кривизны

б) Карандаш

в) Кисть

г) Линия

26. Инструмент, выполняющий похожие функции с режимами палитры Pathfinder/ Обработка контуров

а) Blend Tool/ Переход

б) Warp Tool/ Деформация

в) Symbol Sprayer Tool/ Распыление символов

г) Shape Builder Tool/ Создание фигур

27. Разгруппировать объекты можно

а) Зажатием ПКМ и выполнением команды Ungroup/ Разгруппировать

б) Зажатием клавиш Cmd (Ctrl) + Shift + G

в) Зажатием ЛКМ на объектах

г) Выполнив команду Object > Ungroup/ Объект > Разгруппировать

28. Команды деформации также находятся по пути

а) Object > Path/ Объект > Контур

б) Effect > Stylize/ Эффекты > Стилизовать

в) Effect > Distort&Transform/ Эффекты > Деформация и Трансформация

г) Window > Appearance/ Окно > Внешний Вид

29. Что такое дисперсия света?

а) Прохождение световых лучей через отверстие фотографической техники

б) Попадание лучей света на светочувствительный материал

в) Раздражение световыми лучами цветочувствительных клеток

г) Разложение белого света на цветной спектр

30. Ахроматическим цветом является:

а) любой чистый цвет

б) синий, красный и зелёный

в) белый и чёрный

г) серый