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

117628, ГОРОД МОСКВА, УЛ. ГРИНА, Д. 34, К. 1, Э 1 ПОМ V ОФИС 11, тел. +7(800)550-76-72

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

|  |  |
| --- | --- |
|  | **УТВЕРЖДАЮ****Генеральный директор ООО "МАДП "Пентаскул"****\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ С.О. Малихина****приказ от 31.01.2023 № 2/ОП** |

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ПРОФЕССИОНАЛЬНАЯ ПРОГРАММА**

**профессиональной переподготовки**

**Наименование программы**

Графический дизайн: основы верстки и фирменный стиль

**Квалификация**

ГРАФИЧЕСКИЙ ДИЗАЙНЕР

**Новый вид профессиональной деятельности**

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

**Документ о квалификации**

Диплом о профессиональной переподготовке

**Общая трудоемкость**

340 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 графического дизайна.

 **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).

 **Присваиваемая квалификация:** ГРАФИЧЕСКИЙ ДИЗАЙНЕР.

 **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. Основные приемы и методы выполнения художественно-графических работ.З 1.2. 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. | У 1.1. Использовать средства дизайна для разработки эскизов и оригиналов элементов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации.У 1.2. 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 1.1. 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 |
| ОК 01 по (ФГОС СПО 54.02.01) | Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности применительно к различным контекстам. |
| ПК 1.3 по (ФГОС СПО 54.02.01) | Осуществлять процесс дизайнерского проектирования с применением специализированных компьютерных программ. |
| ПК 4.2 по (ФГОС СПО 54.02.01) | Составлять конкретные технические задания для реализации дизайн-проекта на основе технологических карт. |

 **1.4. Общая трудоемкость программы.**

 Общая трудоемкость освоения программы дополнительного профессионального образования составляет 340 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 |
| **Общепрофессиональные дисциплины** |
| 1. | Пропедевтика. Основы композиции | 40 | 20 | 20 | З |
| **Специальные дисциплины** |
| 2. | Adobe Photoshop: основные инструменты и возможности | 50 | 15 | 35 | ДЗ |
| 3. | Adobe Illustrator. Работа с векторной графикой | 50 | 20 | 30 | ДЗ |
| 4. | Программа вёрстки Adobe Indesign | 50 | 20 | 30 | ДЗ |
| 5. | Типографика | 40 | 20 | 20 | З |
| 6. | Основы вёрстки | 50 | 20 | 30 | ДЗ |
| 7. | Визуальная айдентика бренда. Дизайн-система | 50 | 20 | 30 | ДЗ |
| Итоговая аттестация | 10 | Итоговый междисциплинарный экзамен |
| **ИТОГО** | **340** |

1 ДЗ – дифференцированный зачет. З - зачет.

 **2.2. Календарный учебный график.**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| № п/п | Наименование дисциплин | Общая трудоемкость, в акад. час. | Учебные недели 2 |
| 1. | Пропедевтика. Основы композиции | 40 | 1-2 |
| 2. | Adobe Photoshop: основные инструменты и возможности | 50 | 3-5 |
| 3. | Adobe Illustrator. Работа с векторной графикой | 50 | 6-8 |
| 4. | Программа вёрстки Adobe Indesign | 50 | 9-10 |
| 5. | Типографика | 40 | 11-12 |
| 6. | Основы вёрстки | 50 | 13-14 |
| 7. | Визуальная айдентика бренда. Дизайн-система | 50 | 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 | Отметкапо двухбалльной системе | Отметкапо 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 | Отметкапо 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. Авотынь, Т.Б. Основы композиции / Т.Б. Авотынь. - М.: ЭНОБ «Современные образовательные технологии в социальной среде», 2016. - [Электронный ресурс]. - URL: http://lib.lomonosov.online/course/view.php?id=4131

3. 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

4. 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

5. Проскурина Марина Викторовна, Визуальная айдентика бренда. Дизайн-система / Проскурина Марина Викторовна. - М.: ЭНОБ «Современные образовательные технологии в социальной среде», 2022. - [Электронный ресурс]. - URL: http://lib.lomonosov.online/course/view.php?id=26191

6. Проскурина, М.В. Типографика / М.В. Проскурина. - М.: ЭНОБ «Современные образовательные технологии в социальной среде», 2019. - [Электронный ресурс]. - URL: http://lib.lomonosov.online/course/view.php?id=19977

7. 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. Арбатский, И.В. Шрифт и массмедиа: учебное пособие для студентов высших учебных заведений, обучающихся по программам магистерской подготовки по направлениям Дизайн, Дизайн архитектурной среды, Градостроительство / И.В. Арбатский. – Красноярск : СФУ, 2015. – 271 с. : ил. – Режим доступа: по подписке. – URL: http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=496976 (дата обращения: 09.09.2019). – Библиогр. в кн. – ISBN 978-5-7638-3358-4. – Текст : электронный.. - URL: http://biblioclub.ru/index.php?page=book\_red&id=496976

2. Арт-менеджмент / Л.Н. Жуковская, С.В. Костылева, В.С. Лузан и др. ; Министерство образования и науки Российской Федерации, Сибирский Федеральный университет. – Красноярск : СФУ, 2016. – 188 с. : ил. – Режим доступа: по подписке. – URL: http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=496978 (дата обращения: 09.09.2019). – Библиогр.: с. 179-184. – ISBN 978-5-7638-3491-8. – Текст : электронный.. - URL: http://biblioclub.ru/index.php?page=book\_red&id=496978

3. Безрукова Е. А., Мхитарян Г. Ю.. Шрифтовая графика: учебное наглядное пособие [Электронный ресурс] / Кемерово:Кемеровский государственный институт культуры,2017. -130с. - 978-5-8154-0407-6. - URL: http://biblioclub.ru/index.php?page=book\_red&id=487657

4. 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

5. 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

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

7. Казарина Т. Ю.. Пропедевтика: практикум [Электронный ресурс] / Кемерово:Кемеровский государственный институт культуры,2016. -52с. - 978-5-8154-0337-6. - URL: http://biblioclub.ru/index.php?page=book\_red&id=472627

8. Казарина Т. Ю.. Пропедевтика: учебное пособие [Электронный ресурс] / Кемерово:Кемеровский государственный институт культуры,2016. -104с. - 978-5-8154-0337-6. - URL: http://biblioclub.ru/index.php?page=book\_red&id=472626

9. 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

10. 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

11. 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

12. 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

13. 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

14. 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

15. Чуваргина Н. П.. Основы графической композиции : учебно-методическое пособие по дисциплине «Основы композиции (пропедевтика)» [Электронный ресурс] / Екатеринбург:Архитектон,2015. -44с. - . - URL: http://biblioclub.ru/index.php?page=book\_red&id=455438

16. Шарков, Ф.И. Интегрированные коммуникации: реклама, паблик рилейшнз, брендинг / Ф.И. Шарков. – Москва : Дашков и К°, 2020. – 324 с. – Режим доступа: по подписке. – URL: http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=116042 (дата обращения: 30.04.2020). – Библиогр. в кн. – ISBN 978-5-394-03519-7. – Текст : электронный.. - URL: http://biblioclub.ru/index.php?page=book\_red&id=116042

17. Шарков, Ф.И. Константы гудвилла: стиль, паблисити, репутация, имидж и бренд фирмы : учебное пособие / Ф.И. Шарков. – 4-е изд., стер. – Москва : Дашков и К°, 2019. – 272 с. : ил. – Режим доступа: по подписке. – URL: http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=573436 (дата обращения: 30.04.2020). – Библиогр. в кн. – ISBN 978-5-394-03152-6. – Текст : электронный.. - URL: http://biblioclub.ru/index.php?page=book\_red&id=573436

18. 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

«Графический дизайн: основы верстки и фирменный стиль»

**РАБОЧИЕ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИН**

**Рабочая программа дисциплины**

**«Пропедевтика. Основы композиции»**

 **1. Цель освоения дисциплины:** изучение базовых понятий графического дизайна, основополагающих принципов формальной композиции, композиции цвета и средств организации графического пространства.

 **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. Основные приемы и методы выполнения художественно-графических работ. | У 1.1. Использовать средства дизайна для разработки эскизов и оригиналов элементов 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 |
| ОК 01 по (ФГОС СПО 54.02.01) | Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности применительно к различным контекстам. |

 **3. Структура и содержание дисциплины.**

 **Объем дисциплины и виды учебной деятельности.**

 Общая трудоемкость дисциплины «Пропедевтика. Основы композиции» 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. Средства выразительности в графическом дизайне** |
| 1. | Основы визуального восприятия. Сравнение, силуэт, подобие и контраст | 2 | 1 | 1 |
| 2. | Введение. Линия, пятно, точка. Понятие растра, виды растра. Текстура | 2 | 1 | 1 |
| 3. | Формообразование в ГД. Геометрические примитивы | 2 | 1 | 1 |
| 4. | Принципы взаимодействия форм в ГД. Сложение и вычитание силуэта. Инверсия изображения. Разрушение и организация формы | 4 | 2 | 2 |
| **ВСЕГО** | 10 | 5 | 5 |
| **Модуль II. Базовые принципы формальной композиции и средства организации графического пространства** |
| 1. | Центр и периферия. Динамическое равновесие. Золотое сечение | 2 | 1 | 1 |
| 2. | Три базовых контраста композиции: размер, тон, количество | 2 | 1 | 1 |
| 3. | Пропорции формата как выразительное средство. Композиционные оси и поля восприятия | 2 | 1 | 1 |
| 4. | Основные композиционные схемы. Ритм и сетка. Композиционная линейка масштабов | 4 | 2 | 2 |
| **ВСЕГО** | 10 | 5 | 5 |
| **Модуль III. Базовые принципы композиции цвета** |
| 1. | Цвето-тональное решение. Основные цветовые сочетания и виды цветовых контрастов. Составление цветовой гаммы на основе цветового круга И. Иттена | 2 | 1 | 1 |
| 2. | Дизайн цвета. Основной и дополнительные цвета. Колорит и акцент | 4 | 2 | 2 |
| 3. | Графические, пространственные и образные характеристики цвета | 4 | 2 | 2 |
| **ВСЕГО** | 10 | 5 | 5 |
| **Модуль IV. Основные принципы графической стилизации** |
| 1. | Скетчинг – выявление образа и структуры объекта. Опорные точки силуэта и связи внутри формы | 2 | 1 | 1 |
| 2. | Выявление образа через упрощение формы. Основной геометрический примитив. Техники исполнения скетча для создания образного решения | 4 | 2 | 2 |
| 3. | Био- и техно-пластика. Линейное, пятновое и гибридные решения в стилизации | 4 | 2 | 2 |
| **ВСЕГО** | 10 | 5 | 5 |
| **ИТОГО** | **40** | **20** | **20** |

 **Форма промежуточной аттестации:** Зачет.

 **Тематическое содержание дисциплины.**

 Модуль I. Средства выразительности в графическом дизайне.

 Тема 1. Основы визуального восприятия. Сравнение, силуэт, подобие и контраст. Сравнение как базовый принцип визуального восприятия. Особенности формирование силуэта. Силуэт как ведущий фактор восприятия изображения. Гармонизация по принципу подобия. Гармонизация по принципу контраста.

 Тема 2. Введение. Линия, пятно, точка. Понятие растра, виды растра. Текстура. Понятия точки. Точка и формат. Понятие линии. Понятие пятна. Три способа изображения пятна. Понятие растра. Виды и применение растра. Понятие фактуры. Сравнение фактуры и растра.

 Тема 3. Формообразование в ГД. Геометрические примитивы. Определение геометрических примитивов. Выразительные свойства круга. Выразительные свойства треугольника. Выразительные свойства квадрата.

 Тема 4. Принципы взаимодействия форм в ГД. Сложение и вычитание силуэта. Инверсия изображения. Разрушение и организация формы. Принципы взаимодействия форм в ГД. Сложение и вычитание силуэта. Инверсия изображения. Разрушение и организация формы.

 Модуль II. Базовые принципы формальной композиции и средства организации графического пространства.

 Тема 1. Центр и периферия. Динамическое равновесие. Золотое сечение. Основы композиции в ГД. Центр и периферия. Динамическое равновесие. Золотое сечение.

 Тема 2. Три базовых контраста композиции: размер, тон, количество. Понятие базовых контрастов. Контраст по величине формы. Контраст по количеству объектов. Контраст по тону.

 Тема 3. Пропорции формата как выразительное средство. Композиционные оси и поля восприятия. Понятие структуры применительно к графической композиции. Пропорции формата как выразительное средство. Композиционные оси. Поля восприятия.

 Тема 4. Основные композиционные схемы. Ритм и сетка. Композиционная линейка масштабов. Основные композиционные схемы. Ритм и сетка в композиции. Композиционная линейка масштабов.

 Модуль III. Базовые принципы композиции цвета.

 Тема 1. Цвето-тональное решение. Основные цветовые сочетания и виды цветовых контрастов. Составление цветовой гаммы на основе цветового круга И. Иттена. Понятие цвето-графической композиции. Цвето-тональное графическое решение. Основные цветовые сочетания. Виды цветовых контрастов. Составление цветовой гаммы на основе цветового круга И. Иттена.

 Тема 2. Дизайн цвета. Основной и дополнительные цвета. Колорит и акцент. Понятие дизайна цвета. Основной и дополнительный цвет в цвето-графической композиции. Теплохолодность в дизайне цвета. Понятие колорита. Понятие акцента.

 Тема 3. Графические, пространственные и образные характеристики цвета. Цвет как выразительное средство в графическом дизайне. Графические характеристики цвета. Пространственные характеристики цвета. Образные характеристики цвета.

 Модуль IV. Основные принципы графической стилизации.

 Тема 1. Скетчинг – выявление образа и структуры объекта. Опорные точки силуэта и связи внутри формы. Эскизирование в графической стилизации. Выявление структуры в эскизировании. Выявление образа в эскизировании. Опорные точки силуэта и связи внутри знаковой формы.

 Тема 2. Выявление образа через упрощение формы. Основной геометрический примитив. Техники исполнения скетча для создания образного решения. Выявление образа через упрощение формы. Основной геометрический примитив в стилизации. Создание образного решения с помощью графических техник.

 Тема 3. Био- и техно-пластика. Линейное, пятновое и гибридные решения в стилизации. Пластические решения в стилизации. Био-и техно-пластика. Линейное, пятновое и гибридные решения в стилизации.

 **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 визуального восприятия. Сравнение, силуэт, подобие и контраст.2. Введение. Линия, пятно, точка. Понятие растра, виды растра. Текстура.3. Формообразование в ГД. Геометрические примитивы.4. Принципы взаимодействия форм в ГД. Сложение и вычитание силуэта. Инверсия изображения. Разрушение и организация формы. | Создание двух формальных композиций в квадрате на темы "Динамика" и "Статика".
Создание формальной композиции в квадрате на свободную тему, с использованием в композиции 3 видов растра
Создание двух формальных композиций в квадрате на темы "Сложение силуэта" и "Вычитание силуэта" |
| 2. | 1. Центр и периферия. Динамическое равновесие. Золотое сечение.2. Три базовых контраста композиции: размер, тон, количество.3. Пропорции формата как выразительное средство. Композиционные оси и поля восприятия.4. Основные композиционные схемы. Ритм и сетка. Композиционная линейка масштабов. | Создание трех формальных композиций в квадрате на тему: "взрыв"
Создание композиции на основе одной буквы (по выбору), с изображением ее во всех 3-х видах масштабов в соответствии со «шкалой масштабов»
Создание симметричной и асимметричной композиции |
| 3. | 1. Цвето-тональное решение. Основные цветовые сочетания и виды цветовых контрастов. Составление цветовой гаммы на основе цветового круга И. Иттена.2. Дизайн цвета. Основной и дополнительные цвета. Колорит и акцент.3. Графические, пространственные и образные характеристики цвета. | Переложение в цвето-графическую композицию (5 цветов) композиции из задания к Модулю 1. Составление цветовой гаммы
Создание композиций в цветах зимнего и летнего колоритов |
| 4. | 1. Скетчинг – выявление образа и структуры объекта. Опорные точки силуэта и связи внутри формы.2. Выявление образа через упрощение формы. Основной геометрический примитив. Техники исполнения скетча для создания образного решения.3. Био- и техно-пластика. Линейное, пятновое и гибридные решения в стилизации. | Создание структурного наброска, образного наброска, изображения линией и пятном бытового объекта (по выбору)
Создание геометрического изображения выбранного бытового объекта |

 **Список используемой литературы и информационных источников.**

 **Основная литература.**

1. Авотынь, Т.Б. Основы композиции / Т.Б. Авотынь. - М.: ЭНОБ «Современные образовательные технологии в социальной среде», 2016. - [Электронный ресурс]. - URL: http://lib.lomonosov.online/course/view.php?id=4131

 **Дополнительная литература.**

1. Казарина Т. Ю.. Пропедевтика: практикум [Электронный ресурс] / Кемерово:Кемеровский государственный институт культуры,2016. -52с. - 978-5-8154-0337-6. - URL: http://biblioclub.ru/index.php?page=book\_red&id=472627

2. Казарина Т. Ю.. Пропедевтика: учебное пособие [Электронный ресурс] / Кемерово:Кемеровский государственный институт культуры,2016. -104с. - 978-5-8154-0337-6. - URL: http://biblioclub.ru/index.php?page=book\_red&id=472626

3. Чуваргина Н. П.. Основы графической композиции : учебно-методическое пособие по дисциплине «Основы композиции (пропедевтика)» [Электронный ресурс] / Екатеринбург:Архитектон,2015. -44с. - . - URL: http://biblioclub.ru/index.php?page=book\_red&id=455438

**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 1.2. Цветоделение, цветокоррекция, художественное ретуширование изображений в соответствии с характеристиками воспроизводящего оборудования. | У 1.1. Использовать средства дизайна для разработки эскизов и оригиналов элементов 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. Основные приемы и методы выполнения художественно-графических работ.З 1.3. Компьютерное программное обеспечение, используемое в дизайне 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 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. Основные приемы и методы выполнения художественно-графических работ.З 1.3. Компьютерное программное обеспечение, используемое в дизайне 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 «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**

**«Типографика»**

 **1. Цель освоения дисциплины:** формирование у обучающихся профессиональных компетенций в области типографики.

 **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. Основные приемы и методы выполнения художественно-графических работ. | У 1.1. Использовать средства дизайна для разработки эскизов и оригиналов элементов 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 «Типографика» 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. История шрифта и развития типографики** |
| 1. | История типографики | 2 | 1 | 1 |
| 2. | Стили и стилистические течения в типографике | 2 | 1 | 1 |
| 3. | История латиницы | 4 | 2 | 2 |
| 4. | Происхождение и развитие кириллицы | 4 | 2 | 2 |
| **ВСЕГО** | 12 | 6 | 6 |
| **Модуль II. Шрифт** |
| 1. | Архитектура и основные параметры шрифты. Оптическая компенсация | 4 | 2 | 2 |
| 2. | Классификация шрифтов: Антиква, Гротески, Брусковые шрифты | 4 | 2 | 2 |
| 3. | Каллиграфия и леттеринг | 6 | 3 | 3 |
| **ВСЕГО** | 14 | 7 | 7 |
| **Модуль III. Типографика** |
| 1. | Наборы в верстке, микротипографика | 4 | 2 | 2 |
| 2. | Особенности верстки для web и печатных изданий | 4 | 2 | 2 |
| 3. | Сочетания шрифтов | 6 | 3 | 3 |
| **ВСЕГО** | 14 | 7 | 7 |
| **ИТОГО** | **40** | **20** | **20** |

 **Форма промежуточной аттестации:** Зачет.

 **Тематическое содержание дисциплины.**

 Модуль I. История шрифта и развития типографики.

 Тема 1. История типографики. Введение. Происхождение книгопечатания. Печатная книга. Роль антиквы в наборе. Брусковые шрифты и гротески в типографике. Методы печати в типографике.

 Тема 2. Стили и стилистические течения в типографике. Эпоха классицизма. Типографика ренессанса. Ренессансные прямые шрифты. Ренессансные курсивы. Шрифты маньеризма. Типографика барокко. Типографика рококо. Типографика неоклассицизма. Типографика романтизма. Викторианский стиль. Движение искусств и ремесел. Эпоха модернизма. Ар-нуво. Экспрессионизм. Типографика реализма. Геометрический модернизм. Лирический модернизм. Футуризм и конструктивизм. Баухаус и новая типографика. Ар-деко. Поздний модернизм или швейцарский стиль. Эпоха постмодернизма. Типографика постмодернизма.

 Тема 3. История латиницы. Введение. Древнейшие системы письма. Финикийская письменность. Греческая письменность. Латинские почерки в письме. Готическое письмо. Латиница и книгопечатание.

 Тема 4. Происхождение и развитие кириллицы. Язычество. Славянская азбука. Кириллические почерки. Кириллица в печатной книге. Реформы кириллицы. После реформ.

 Модуль II. Шрифт.

 Тема 1. Архитектура и основные параметры шрифты. Оптическая компенсация. Основные понятия. Параметры наборной строки. Шрифтовые начертания. Оптическая компенсация.

 Тема 2. Классификация шрифтов: Антиква, Гротески, Брусковые шрифты. Введение. Антиквенные шрифты. Гротески. Брусковые шрифты.

 Тема 3. Каллиграфия и леттеринг. Введение в каллиграфию. Арабская каллиграфия (арабика). Западная каллиграфия. Восточная каллиграфия. Каллиграфия Китая. Японская каллиграфия. Леттеринг.

 Модуль III. Типографика.

 Тема 1. Наборы в верстке, микротипографика. Верстка. Составляющие верстки. Наборы в верстке. Способы, помогающие улучшить читаемость текста в наборе. Колонки. Текст по контуру. Микротипографика.

 Тема 2. Особенности верстки для web и печатных изданий. Введение. Применение стиля для оформления документа. Верстка многостраничного документа. О шрифтах. Верстка для web.

 Тема 3. Сочетания шрифтов. Введение. Гармоничные сочетания. Контрастные сочетания.

 **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. История типографики.2. Стили и стилистические течения в типографике.3. История латиницы.4. Происхождение и развитие кириллицы. | Определение стилей в типографике на предложенных изображениях
Определение типов письма
Определение типов кириллического письма |
| 2. | 1. Архитектура и основные параметры шрифты. Оптическая компенсация.2. Классификация шрифтов: Антиква, Гротески, Брусковые шрифты.3. Каллиграфия и леттеринг. | Определение параметров, влияющих на начертание шрифта, для предложенных изображений
Определение типов используемых на изображениях шрифтов
Выбор способов создания шрифтовой композиции |
| 3. | 1. Наборы в верстке, микротипографика.2. Особенности верстки для web и печатных изданий.3. Сочетания шрифтов. | Создание шрифтовой композиции, демонстрирующей основные особенности шрифта
Оформление печатной полосы (афиша, обложка, страница журнала - на выбор обучающегося), с использованием шрифта в качестве основного средства выразительности в композиции |

 **Список используемой литературы и информационных источников.**

 **Основная литература.**

1. Проскурина, М.В. Типографика / М.В. Проскурина. - М.: ЭНОБ «Современные образовательные технологии в социальной среде», 2019. - [Электронный ресурс]. - URL: http://lib.lomonosov.online/course/view.php?id=19977

 **Дополнительная литература.**

1. Арбатский, И.В. Шрифт и массмедиа: учебное пособие для студентов высших учебных заведений, обучающихся по программам магистерской подготовки по направлениям Дизайн, Дизайн архитектурной среды, Градостроительство / И.В. Арбатский. – Красноярск : СФУ, 2015. – 271 с. : ил. – Режим доступа: по подписке. – URL: http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=496976 (дата обращения: 09.09.2019). – Библиогр. в кн. – ISBN 978-5-7638-3358-4. – Текст : электронный.. - URL: http://biblioclub.ru/index.php?page=book\_red&id=496976

2. Безрукова Е. А., Мхитарян Г. Ю.. Шрифтовая графика: учебное наглядное пособие [Электронный ресурс] / Кемерово:Кемеровский государственный институт культуры,2017. -130с. - 978-5-8154-0407-6. - URL: http://biblioclub.ru/index.php?page=book\_red&id=487657

**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 1.1. Основные приемы и методы выполнения художественно-графических работ. | У 1.1. Использовать средства дизайна для разработки эскизов и оригиналов элементов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации.У 1.2. Работать с проектным заданием на создание объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации. | ПО 1.1. Изучение проектного задания на создание объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации.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 «Основы вёрстки» 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. Основные принципы вёрстки** |
| 1. | Форматы и поля | 3 | 1 | 2 |
| 2. | Модульность. Прямоугольники и их согласованность, считываемость | 3 | 1 | 2 |
| 3. | Принципы верстки: часть 1. Примитивы вёрстки, правила внутреннего и внешнего, близость, выравнивание | 3 | 1 | 2 |
| 4. | Принципы верстки: часть 2. Контраст, якорные объекты | 3 | 1 | 2 |
| 5. | Сетка. Принципы создания модульной сетки, расчет сетки | 4 | 2 | 2 |
| **ВСЕГО** | 16 | 6 | 10 |
| **Модуль II. Работа с текстом** |
| 1. | Шрифт. Выбор подходящего шрифта, параметры шрифта, сочетаемость | 3 | 1 | 2 |
| 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 | 5 | 2 | 3 |
| 4. | Особые виды текста. Списки, сноски, примечания, подписи | 5 | 2 | 3 |
| **ВСЕГО** | 17 | 7 | 10 |
| **Модуль III. Графические элементы на макете** |
| 1. | Изображение. Подбор подходящих фотографий и иллюстраций, работа с фотобанками. Сочетаемость | 5 | 2 | 3 |
| 2. | Иллюстрация. Расположение на странице. Доминирующие и вспомогательные иллюстрации. Их расположение по сетке | 5 | 2 | 3 |
| 3. | Элементы. Отбивки, плашки, линейки, фон | 7 | 3 | 4 |
| **ВСЕГО** | 17 | 7 | 10 |
| **ИТОГО** | **50** | **20** | **30** |

 **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**

**«Визуальная айдентика бренда. Дизайн-система»**

 **1. Цель освоения дисциплины:** сформировать у обучающихся понимание, как создавать фирменный стиль бренда; научить работать с цветом, шрифтами, фотостилем и графикой для разработки фирменного стиля; научить принципам и механике создания логотипа; показать, как создается логотип, от запроса до результата и согласования с заказчиком.

 **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. Основные приемы и методы выполнения художественно-графических работ. | У 1.1. 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 4.2 по (ФГОС СПО 54.02.01) | Составлять конкретные технические задания для реализации дизайн-проекта на основе технологических карт. |

 **3. Структура и содержание дисциплины.**

 **Объем дисциплины и виды учебной деятельности.**

 Общая трудоемкость дисциплины «Визуальная айдентика бренда. Дизайн-система» 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. Фирменный стиль бренда и идентичность бренда** |
| 1. | Что такое визуальная айдентика | 5 | 2 | 3 |
| 2. | Система дизайна в визуальной айдентике | 5 | 2 | 3 |
| 3. | Разновидности визуальной айдентики | 6 | 2 | 4 |
| **ВСЕГО** | 16 | 6 | 10 |
| **Модуль II. Логотип и логобук** |
| 1. | Цветовая палитра | 2 | 1 | 1 |
| 2. | Разработка логотипа Часть 1 | 2 | 1 | 1 |
| 3. | Разработка логотипа Часть 2 | 3 | 1 | 2 |
| 4. | Специфика создания разных логотипов | 3 | 1 | 2 |
| 5. | Мастер-класс 1. Разработка логотипа | 3 | 1 | 2 |
| 6. | Мастер-класс 2. Создание логобука | 4 | 2 | 2 |
| **ВСЕГО** | 17 | 7 | 10 |
| **Модуль III. Как работают вместе константы айдентики** |
| 1. | Шрифты в фирменном стиле | 2 | 1 | 1 |
| 2. | Принципы верстки, паттерны и пиктограммы | 2 | 1 | 1 |
| 3. | Фотостиль и иллюстрация | 2 | 1 | 1 |
| 4. | Принципы взаимодействия констант стиля | 2 | 1 | 1 |
| 5. | Брендбук, гайдлайн, руководство по фирменному стилю | 3 | 1 | 2 |
| 6. | Мастер-класс 3. Подбор фотостиля и создание микса фотографий и иллюстраций | 3 | 1 | 2 |
| 7. | Мастер-класс 4. Принципы взаимодействия констант стиля | 3 | 1 | 2 |
| **ВСЕГО** | 17 | 7 | 10 |
| **ИТОГО** | **50** | **20** | **30** |

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

 **Тематическое содержание дисциплины.**

 Модуль I. Фирменный стиль бренда и идентичность бренда.

 Тема 1. Что такое визуальная айдентика. Как мы идентифицируем бренд. Как выдержать единство и почему идея так важна. Как подготовиться к разработке фирменного стиля: research.

 Тема 2. Система дизайна в визуальной айдентике. Фирменный стиль как часть айдентики бренда. Что такое дизайн-система и зачем она нужна. Элементы фирменного стиля: цвет, шрифт, логотип, графика, фотостиль.

 Тема 3. Разновидности визуальной айдентики. Традиционная айдентика. Динамическая айдентика. Полиморфный логотип. Генеративная айдентика. Маскоты. Доминанта в айдентике: обзор кейсов из мировой практики.

 Модуль II. Логотип и логобук.

 Тема 1. Цветовая палитра. Цветовая палитра: баланс цветовых оттенков, сочетаемость цветов. Взаимодействие цвета. Психология и символика цвета. Ошибки и успешные решения брендов. Сколько цветов должно быть в логотипе.

 Тема 2. Разработка логотипа Часть 1. Что такое логотип. Логотип в фирменном стиле. Разновидности логотипа. Несколько кейсов из разных областей.

 Тема 3. Разработка логотипа Часть 2. Этапы разработки логотипа. Зачем нужна модульная сетка.

 Тема 4. Специфика создания разных логотипов. Перенос логотипа в цифровой формат. Полная и сокращенная версии логотипов. Логотипы цифровой эпохи.

 Тема 5. Мастер-класс 1. Разработка логотипа. Мастер-класс по разработке логотипа.

 Тема 6. Мастер-класс 2. Создание логобука. Мастер-класс по cозданию логобука.

 Модуль III. Как работают вместе константы айдентики.

 Тема 1. Шрифты в фирменном стиле. Шрифт как способ коммуникации бренда с аудиторией и элемент визуальной айдентики бренда. Типы шрифтов: наборный и акцидентный. Зачем типографика нужна бизнесу. Шрифт коммуникаций и шрифт логотипа - в чем разница. Как подобрать шрифт для айдентики, от чего зависит выбор шрифта. Критерии того, что шрифт выбран верно. Как работать с платными шрифтами.

 Тема 2. Принципы верстки, паттерны и пиктограммы. Основные принципы верстки. Разработка паттернов и пиктограмм.

 Тема 3. Фотостиль и иллюстрация. Фотостиль как элемент графики в айдентике. Как определить фотостиль бренда. Как прописать ТЗ на фото. Как обойтись без фотосессии. Работа с фотобанком. Иллюстрация как элемент графики в айдентике. Как найти уникальные иллюстрации.

 Тема 4. Принципы взаимодействия констант стиля. Основные и дополнительные элементы графики в айдентике. Композиция и правила сочетания элементов.

 Тема 5. Брендбук, гайдлайн, руководство по фирменному стилю. Как мы передаём клиенту результаты разработки айдентики. Какие виды руководств бывают. Структура и содержание руководства. Как и зачем нужно работать с руководством?.

 Тема 6. Мастер-класс 3. Подбор фотостиля и создание микса фотографий и иллюстраций. Мастер-класс по подбору фотостиля и созданию микса фотографий и иллюстраций.

 Тема 7. Мастер-класс 4. Принципы взаимодействия констант стиля. Мастер-класс по применению принципов взаимодействия констант стиля.

 **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. Что такое визуальная айдентика.2. Система дизайна в визуальной айдентике.3. Разновидности визуальной айдентики. | Подбор примеров брендов для разных типов айдентики |
| 2. | 1. Цветовая палитра.2. Разработка логотипа Часть 1.3. Разработка логотипа Часть 2.4. Специфика создания разных логотипов.5. Мастер-класс 1. Разработка логотипа.6. Мастер-класс 2. Создание логобука. | Разработка логотипа
Разработка логобука |
| 3. | 1. Шрифты в фирменном стиле.2. Принципы верстки, паттерны и пиктограммы.3. Фотостиль и иллюстрация.4. Принципы взаимодействия констант стиля.5. Брендбук, гайдлайн, руководство по фирменному стилю.6. Мастер-класс 3. Подбор фотостиля и создание микса фотографий и иллюстраций.7. Мастер-класс 4. Принципы взаимодействия констант стиля. | Создание графических элементов и подбор шрифта для фирменного стиля бренда
Подбор фотостиля и / или иллюстраций для айдентики бренда
Осуществление взаимодействия констант бренда на рекламных носителях
Разработка гайдлайна |

 **Список используемой литературы и информационных источников.**

 **Основная литература.**

1. Проскурина Марина Викторовна, Визуальная айдентика бренда. Дизайн-система / Проскурина Марина Викторовна. - М.: ЭНОБ «Современные образовательные технологии в социальной среде», 2022. - [Электронный ресурс]. - URL: http://lib.lomonosov.online/course/view.php?id=26191

 **Дополнительная литература.**

1. Арт-менеджмент / Л.Н. Жуковская, С.В. Костылева, В.С. Лузан и др. ; Министерство образования и науки Российской Федерации, Сибирский Федеральный университет. – Красноярск : СФУ, 2016. – 188 с. : ил. – Режим доступа: по подписке. – URL: http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=496978 (дата обращения: 09.09.2019). – Библиогр.: с. 179-184. – ISBN 978-5-7638-3491-8. – Текст : электронный.. - URL: http://biblioclub.ru/index.php?page=book\_red&id=496978

2. Шарков, Ф.И. Интегрированные коммуникации: реклама, паблик рилейшнз, брендинг / Ф.И. Шарков. – Москва : Дашков и К°, 2020. – 324 с. – Режим доступа: по подписке. – URL: http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=116042 (дата обращения: 30.04.2020). – Библиогр. в кн. – ISBN 978-5-394-03519-7. – Текст : электронный.. - URL: http://biblioclub.ru/index.php?page=book\_red&id=116042

3. Шарков, Ф.И. Константы гудвилла: стиль, паблисити, репутация, имидж и бренд фирмы : учебное пособие / Ф.И. Шарков. – 4-е изд., стер. – Москва : Дашков и К°, 2019. – 272 с. : ил. – Режим доступа: по подписке. – URL: http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=573436 (дата обращения: 30.04.2020). – Библиогр. в кн. – ISBN 978-5-394-03152-6. – Текст : электронный.. - URL: http://biblioclub.ru/index.php?page=book\_red&id=573436

Приложение № 2 к дополнительной

профессиональной программе

профессиональной переподготовки

«Графический дизайн: основы верстки и фирменный стиль»

**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: «Пропедевтика. Основы композиции», «Adobe Photoshop: основные инструменты и возможности», «Adobe Illustrator. Работа с векторной графикой», «Программа вёрстки Adobe Indesign», «Типографика», «Основы вёрстки», «Визуальная айдентика бренда. Дизайн-система».

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

 **2. Содержание итоговой аттестации.**

 2.1. Пропедевтика. Основы композиции, тематическое содержание дисциплины:

 Основы визуального восприятия. Сравнение, силуэт, подобие и контраст Сравнение как базовый принцип визуального восприятия. Особенности формирование силуэта. Силуэт как ведущий фактор восприятия изображения. Гармонизация по принципу подобия. Гармонизация по принципу контраста Введение. Линия, пятно, точка. Понятие растра, виды растра. Текстура Понятия точки. Точка и формат. Понятие линии. Понятие пятна. Три способа изображения пятна. Понятие растра. Виды и применение растра. Понятие фактуры. Сравнение фактуры и растра Формообразование в ГД. Геометрические примитивы Определение геометрических примитивов. Выразительные свойства круга. Выразительные свойства треугольника. Выразительные свойства квадрата Принципы взаимодействия форм в ГД. Сложение и вычитание силуэта. Инверсия изображения. Разрушение и организация формы Принципы взаимодействия форм в ГД. Сложение и вычитание силуэта. Инверсия изображения. Разрушение и организация формы Центр и периферия. Динамическое равновесие. Золотое сечение Основы композиции в ГД. Центр и периферия. Динамическое равновесие. Золотое сечение Три базовых контраста композиции: размер, тон, количество Понятие базовых контрастов. Контраст по величине формы. Контраст по количеству объектов. Контраст по тону Пропорции формата как выразительное средство. Композиционные оси и поля восприятия Понятие структуры применительно к графической композиции. Пропорции формата как выразительное средство. Композиционные оси. Поля восприятия Основные композиционные схемы. Ритм и сетка. Композиционная линейка масштабов Основные композиционные схемы. Ритм и сетка в композиции. Композиционная линейка масштабов Цвето-тональное решение. Основные цветовые сочетания и виды цветовых контрастов. Составление цветовой гаммы на основе цветового круга И. Иттена Понятие цвето-графической композиции. Цвето-тональное графическое решение. Основные цветовые сочетания. Виды цветовых контрастов. Составление цветовой гаммы на основе цветового круга И. Иттена Дизайн цвета. Основной и дополнительные цвета. Колорит и акцент Понятие дизайна цвета. Основной и дополнительный цвет в цвето-графической композиции. Теплохолодность в дизайне цвета. Понятие колорита. Понятие акцента Графические, пространственные и образные характеристики цвета Цвет как выразительное средство в графическом дизайне. Графические характеристики цвета. Пространственные характеристики цвета. Образные характеристики цвета Скетчинг – выявление образа и структуры объекта. Опорные точки силуэта и связи внутри формы Эскизирование в графической стилизации. Выявление структуры в эскизировании. Выявление образа в эскизировании. Опорные точки силуэта и связи внутри знаковой формы Выявление образа через упрощение формы. Основной геометрический примитив. Техники исполнения скетча для создания образного решения Выявление образа через упрощение формы. Основной геометрический примитив в стилизации. Создание образного решения с помощью графических техник Био- и техно-пластика. Линейное, пятновое и гибридные решения в стилизации Пластические решения в стилизации. Био-и техно-пластика. Линейное, пятновое и гибридные решения в стилизации

 2.2. 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.

 2.3. 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.

 2.4. 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.

 2.5. Типографика, тематическое содержание дисциплины:

 История типографики Введение. Происхождение книгопечатания. Печатная книга. Роль антиквы в наборе. Брусковые шрифты и гротески в типографике. Методы печати в типографике Стили и стилистические течения в типографике Эпоха классицизма. Типографика ренессанса. Ренессансные прямые шрифты. Ренессансные курсивы. Шрифты маньеризма. Типографика барокко. Типографика рококо. Типографика неоклассицизма. Типографика романтизма. Викторианский стиль. Движение искусств и ремесел. Эпоха модернизма. Ар-нуво. Экспрессионизм. Типографика реализма. Геометрический модернизм. Лирический модернизм. Футуризм и конструктивизм. Баухаус и новая типографика. Ар-деко. Поздний модернизм или швейцарский стиль. Эпоха постмодернизма. Типографика постмодернизма История латиницы Введение. Древнейшие системы письма. Финикийская письменность. Греческая письменность. Латинские почерки в письме. Готическое письмо. Латиница и книгопечатание Происхождение и развитие кириллицы Язычество. Славянская азбука. Кириллические почерки. Кириллица в печатной книге. Реформы кириллицы. После реформ Архитектура и основные параметры шрифты. Оптическая компенсация Основные понятия. Параметры наборной строки. Шрифтовые начертания. Оптическая компенсация Классификация шрифтов: Антиква, Гротески, Брусковые шрифты Введение. Антиквенные шрифты. Гротески. Брусковые шрифты Каллиграфия и леттеринг Введение в каллиграфию. Арабская каллиграфия (арабика). Западная каллиграфия. Восточная каллиграфия. Каллиграфия Китая. Японская каллиграфия. Леттеринг Наборы в верстке, микротипографика Верстка. Составляющие верстки. Наборы в верстке. Способы, помогающие улучшить читаемость текста в наборе. Колонки. Текст по контуру. Микротипографика Особенности верстки для web и печатных изданий Введение. Применение стиля для оформления документа. Верстка многостраничного документа. О шрифтах. Верстка для web Сочетания шрифтов Введение. Гармоничные сочетания. Контрастные сочетания

 2.6. 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

 2.7. Визуальная айдентика бренда. Дизайн-система, тематическое содержание дисциплины:

 Что такое визуальная айдентика Как мы идентифицируем бренд. Как выдержать единство и почему идея так важна. Как подготовиться к разработке фирменного стиля: research. Система дизайна в визуальной айдентике Фирменный стиль как часть айдентики бренда. Что такое дизайн-система и зачем она нужна. Элементы фирменного стиля: цвет, шрифт, логотип, графика, фотостиль. Разновидности визуальной айдентики Традиционная айдентика. Динамическая айдентика. Полиморфный логотип. Генеративная айдентика. Маскоты. Доминанта в айдентике: обзор кейсов из мировой практики. Цветовая палитра Цветовая палитра: баланс цветовых оттенков, сочетаемость цветов. Взаимодействие цвета. Психология и символика цвета. Ошибки и успешные решения брендов. Сколько цветов должно быть в логотипе. Разработка логотипа Часть 1 Что такое логотип. Логотип в фирменном стиле. Разновидности логотипа. Несколько кейсов из разных областей. Разработка логотипа Часть 2 Этапы разработки логотипа. Зачем нужна модульная сетка. Специфика создания разных логотипов Перенос логотипа в цифровой формат. Полная и сокращенная версии логотипов. Логотипы цифровой эпохи. Мастер-класс 1. Разработка логотипа Мастер-класс по разработке логотипа. Мастер-класс 2. Создание логобука Мастер-класс по cозданию логобука. Шрифты в фирменном стиле Шрифт как способ коммуникации бренда с аудиторией и элемент визуальной айдентики бренда. Типы шрифтов: наборный и акцидентный. Зачем типографика нужна бизнесу. Шрифт коммуникаций и шрифт логотипа - в чем разница. Как подобрать шрифт для айдентики, от чего зависит выбор шрифта. Критерии того, что шрифт выбран верно. Как работать с платными шрифтами. Принципы верстки, паттерны и пиктограммы Основные принципы верстки. Разработка паттернов и пиктограмм. Фотостиль и иллюстрация Фотостиль как элемент графики в айдентике. Как определить фотостиль бренда. Как прописать ТЗ на фото. Как обойтись без фотосессии. Работа с фотобанком. Иллюстрация как элемент графики в айдентике. Как найти уникальные иллюстрации. Принципы взаимодействия констант стиля Основные и дополнительные элементы графики в айдентике. Композиция и правила сочетания элементов. Брендбук, гайдлайн, руководство по фирменному стилю Как мы передаём клиенту результаты разработки айдентики. Какие виды руководств бывают. Структура и содержание руководства. Как и зачем нужно работать с руководством? Мастер-класс 3. Подбор фотостиля и создание микса фотографий и иллюстраций Мастер-класс по подбору фотостиля и созданию микса фотографий и иллюстраций. Мастер-класс 4. Принципы взаимодействия констант стиля Мастер-класс по применению принципов взаимодействия констант стиля.

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

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

 Соответствие балльных систем оценивания:

|  |  |
| --- | --- |
| Количество балловпо стобалльной системе | Отметкапо 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

«Графический дизайн: основы верстки и фирменный стиль»

**ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ**

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

1. Программа Adobe Photoshop – 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. Каковы возможности программы Adobe Photoshop?

а) Ретушь фотоснимков, цветокоррекция

б) Создание коллажей, скетчей и иллюстраций

в) Создание несложной анимации

г) Все вышеперечисленные пункты

4. Pixel ART – это

а) Образец монументального искусства

б) Онлайн библиотека диджитал иллюстраций

в) Солидная премия в области графического дизайна

г) Изображение, созданное в процессе пикселизации или изображение, стилистически имитирующее результат подобного процесса

5. Экранным разрешением называется

а) 300dpi

б) 150dpi

в) 72dpi

г) Все вышеперечисленные варианты

6. Какой формат файлов с наименьшим сжатием максимально предпочтителен при работе с фотокамерой?

а) RAW

б) JPEG

в) BMP

г) Не имеет принципиального значения

7. Что такое Mood board?

а) Коллекции текстур, картинок и текста, которые связаны с темой дизайна

б) Файл, в котором можно свой дизайн размещать на реальных предметах

в) Отретушированный рендер интерьера

г) Ничего из вышеперечисленного, иной вариант

8. Какое количество версий насчитывает Adobe Photoshop?

а) 3

б) 7

в) более 15

г) более 30

9. Название последней линейки Adobe

а) Creative Cloud

б) Creative Suite

в) Adobe Systems

г) Adobe 2019

10. Что такое битовая глубина?

а) Количество пикселей по ширине документа

б) Количество пикселей по высоте документа

в) Количество точек на единицу площади

г) Количество информации, содержащейся в пикселе изображения

11. Что является пятном в графическом дизайне?

а) это силуэт, расположенный в пространстве определенным образом

б) это результат движения линии в пространстве

в) это скопление точек без промежутков между ними

г) это ограниченное линией пространство с нанесенной штриховкой

12. Что такое инверсное изображение?

а) белое изображение на черном фоне

б) изображение двух пересекающихся растров

в) изображение частично белое и частично черное

г) черное изображение на белом фоне

13. С помощью чего в графическом дизайне выполняется сложное изображение, содержащее полутона?

а) нерегулярный растр

б) пересечение штрихов

в) разница фактур

г) разница в силе штриховки

14. Что может символизировать растр в графическом изображении?

а) слияние и перетекание элементов

б) динамику и взаимосвязь элементов

в) динамику и ритм элементов

г) слияние и взаимное дополнение элементов

15. Что такое геометрические примитивы в графическом дизайне?

а) это самые примитивные формы в изображении

б) это основные формы в графической композиции

в) это базовые простейшие формы выразительности

г) это дополнительные формы выразительности

16. Какую идею символизирует окружность (монада)?

а) центра и окружения

б) равенства и завершенности

в) связей и ограниченности

г) дополнения и гармонии

17. Какую идею символизирует две окружности (диада)?

а) неоконченности

б) неоднозначности

в) двусмысленности

г) полярности

18. Какую идею символизирует треугольник (триада)?

а) завершенности и гармонии

б) выбора и вариативности

в) устойчивости и измеряемости

г) возбудимости и нестабильности

19. Какую идею символизирует квадрат (тетрада)?

а) созданной вещи, культуры

б) закрытости и уравновешенности

в) равенства и измеряемости

г) завершенности и гармонии

20. Что влияет на смысл графического изображения?

а) выразительные свойства структуры

б) выразительные свойства силуэта

в) выразительные свойства ритма

г) выразительные свойства цвета

21. Можно ли при верстке макета отступать от сетки?

а) Да, если вы понимаете, почему делаете это

б) Нет, от сетки отступать нельзя

в) Можно отступать от сетки, только если вы используете вторую сетку

г) Вы можете отступать от сетки произвольным образом

22. Точечный объект в верстке – это, как правило

а) круг

б) прямоугольник

в) буквица

г) иконка

23. К базовым примитивам верстки относятся:

а) модуль, квадрат, круг

б) точка, линия и прямоугольник

в) формат, модуль, линия

г) точка, треугольник, линия

24. Строка текста относится к примитивам верстки как:

а) минимальный модуль

б) линия

в) прямоугольник

г) направляющая

25. На странице прямоугольниками являются

а) абзац текста и иллюстрация

б) цветные плашки

в) фотографии

г) сам формат

26. Что такое «правило внутреннего и внешнего»?

а) внутренние расстояния между объектами в группе должны быть меньше внешних расстояний

б) Внешние расстояния между группами объектов должны быть равны полям

в) Максимальное расстояние в макете – верхнее поле

г) между объектами должно быть расстояние в один модуль

27. Выравнивание – это

а) расположение объектов в одном модуле

б) расположение объектов по определенной линии

в) создание объектов одного размера

г) расположение объектов по сетке

28. Смысл выравнивания – это:

а) способность создавать форму и структуру

б) Лучшая считываемость текста

в) соотношение текста и иллюстраций

г) выделение примитивов верстки

29. Самые заметные элементы страницы или разворота

а) якорные объекты

б) примитивы верстки

в) цветные модули

г) текстовые абзацы

30. К якорным объектам относятся:

а) логотипы, заголовки, иллюстрации, крупные цифры, пиктограммы

б) логотипы, заголовки, наборный текст

в) иллюстрации, крупные цифры, врезы, свободное пространство

г) иконки, инфографика, наборный текст

