

Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Максимов Алексей Борисович
Должность: директор департамента по образовательной политике
Дата подписания: 08.11.2023 15:49:41
Уникальный программный ключ:
8db180d1a3f02ac9e60521a5672742735c18b1d6

**МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ**

Федеральное государственное автономное образовательное учреждение
высшего образования

«МОСКОВСКИЙ ПОЛИТЕХНИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»

Полиграфический институт

УТВЕРЖДАЮ

Директор
Полиграфического института

И.В. Нагорнова/



2021 г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ

**«Программные средства обработки информации в технологиях
полиграфического и упаковочного производства»**

Направление подготовки

29.03.03 «Технология полиграфического и упаковочного производства»

Профиль

Дизайн и проектирование мультимедиа и визуального контента

Квалификация (степень) выпускника

Бакалавр

Форма обучения

Очная

Москва

2021 г.

Содержание

1. Цели освоения дисциплины	4
2. Место дисциплины в структуре образовательной программы	5
3. Структура и содержание дисциплины	5
3.1 Виды учебной работы и трудоемкость	5
3.1.1 Очная форма обучения	5
3.2 Тематический план изучения дисциплины	5
3.3 Содержание дисциплины	8
3.4 Тематика семинарских/практических и лабораторных занятий	10
3.4.1 Тематика лабораторных занятий	10
3.5 Тематика курсовых проектов (курсовых работ)	11
4. Учебно-методическое и информационное обеспечение	11
4.1 Основная литература	11
4.2 Дополнительная литература	12
4.3 Электронные образовательные ресурсы	12
4.4 Лицензионное и свободно распространяемое программное обеспечение	12
5. Материально-техническое обеспечение дисциплины	13
6. Методические рекомендации	13
6.1 Методические рекомендации для преподавателя по организации обучения	13
6.2 Методические рекомендации для обучающихся по освоению дисциплины	13
7 Фонд оценочных средств	14
7.1 Методы контроля и оценивания результатов обучения	14
7.2 Шкала и критерии оценивания результатов обучения	14
7.3 Оценочные средства	15
7.3.1 Текущий контроль	15
7.3.2 Промежуточная аттестация	16

Разработчик(и):
доцент, к.т.н.



/И.В. Евсеев/

Согласовано:
Зав. кафедрой ИиИТ,
к.т.н.



/Е.В. Булатников/

1. Цели освоения дисциплины

К **основным целям** освоения дисциплины «Программные средства обработки информации в технологиях полиграфического и упаковочного производства» следует отнести:

– формирование знаний о базовых элементах интерфейса и функциях программ для обработки пиксельной и векторной графики, а также программ для макетирования и верстки;

– подготовка студентов к деятельности в соответствии с квалификационной характеристикой бакалавра по направлению, в том числе формирование умений в области использования программных средств, применяемых при выпуске продукции полиграфического производства на допечатной стадии обработки.

К **основным задачам** освоения дисциплины «Программные средства обработки информации в технологиях полиграфического и упаковочного производства» следует отнести:

- ознакомление с интерфейсом пакета прикладных программ, используемых для обработки текстовой и графической информации,
- изучение функций прикладных программ обработки текстовой и изобразительной информации на практике.
- получение базовых навыков использования типовых пакетов программ, используемых при выпуске продукции полиграфического производства на допечатной стадии обработки.

Обучение по дисциплине «Проектирование интерфейсов информационных систем» направлено на формирование у обучающихся следующих компетенций:

Код и наименование компетенций	Индикаторы достижения компетенции
ОПК-4. Способен понимать принципы работы современных информационных технологий и использовать их для решения задач профессиональной деятельности	ИОПК-4.1. Выбирает современные информационные технологии и прикладные программные средства для обработки информации и подготовки данных к выводу средствами полиграфического и упаковочного производства. ИОПК-4.2. Применяет современные информационные технологии и прикладные программные средства для обработки текстовой и изобразительной информации при подготовке изделий полиграфического и упаковочного производства, технологических процессов их изготовления.

2. Место дисциплины в структуре образовательной программы

Дисциплина «Программные средства обработки информации в технологиях полиграфического и упаковочного производства» относится к обязательной части модуля «Информационные технологии» учебных дисциплин основной образовательной программы бакалавриата.

«Программные средства обработки информации в технологиях полиграфического и упаковочного производства» взаимосвязана логически и содержательно-методически со следующими дисциплинами и практиками ООП:

- Информатика и информационные технологии.
- Веб-дизайн.
- Графический дизайн.
- Разработка дизайн-проекта.

3. Структура и содержание дисциплины

Общая трудоемкость дисциплины составляет **3** зачетные единицы, т.е. **108** академических часов (из них 54 часа – самостоятельная работа студентов).

3.1 Виды учебной работы и трудоемкость (по формам обучения)

3.1.1 Очная форма обучения

№ п/п	Вид учебной работы	Количество часов	Семестры
			2
1	Аудиторные занятия	54	54
	В том числе:		
1.1	Лекции	18	18
1.2	Семинарские/практические занятия	-	
1.3	Лабораторные занятия	36	36
2	Самостоятельная работа	54	54
	В том числе:		
2.1	Подготовка и выполнение практических заданий	54	54
3	Промежуточная аттестация		
	Зачет		
	Итого:	108	108

3.2 Тематический план изучения дисциплины (по формам обучения)

3.2.1 Очная форма обучения

№	Разделы/темы дисциплины	Трудоемкость, час		
		Всего	Аудиторная работа	

п/п			Лекции	Семинарские/практические занятия	Лабораторные занятия	Практическая подготовка	Самостоятельная работа
1	Раздел 1. Основы работы в программе Adobe Photoshop	36	6		12		18
1.1	Общие сведения об обработке пиксельной графики. Выделение областей и работа с ними в программе Adobe Photoshop. Основы работы с цветом в программе Adobe Photoshop	2	2				
1.1	Основы работы в программе Adobe Photoshop. Создание простого коллажа с помощью инструментов выделения и перемещения	5			2		3
1.2	Закрашивание областей изображения цветом, градиентом, текстурой	5			2		3
1.2	Процедуры работы с контурами и с текстом в программе Adobe Photoshop	5	2				
1.3	Понятие слоя, виды слоев, работа со слоями в Adobe Photoshop	5			2		3
1.4	Изучение дополнительных приемов коррекции изображений в Adobe Photoshop. Тоновая, цветовая и частотная коррекция	5			2		3
1.3	Понятие о слоях, каналах, масках при обработке пиксельной графики. Основы коррекции изображений в пиксельной графике	2	2				
1.5	Изучение возможностей работы с текстом в Adobe Photoshop	5			2		3
1.6	Восстановление старой фотографии средствами Adobe Photoshop	5			2		3
2	Раздел 2. Основы работы в программе Adobe Illustrator	36	6		12		18
2.1	Общие сведения об обработке векторной графики. Обзор инструментария программы Adobe Illustrator. Основы работы с заливкой и обводкой объектов в программе Adobe Illustrator	2	2				

2.1	Основы работы в программе Adobe Illustrator. Создание простых векторных объектов	5			2		3
2.2	Создание простого логотипа	5			2		3
2.2	Действия на уровне отдельных объектов в программе Adobe Illustrator	2	2				
2.3	Обработка рекламного листка в программе Adobe Illustrator	5			2		3
2.4	Создание векторного раскроя (развертки) упаковки в Adobe Illustrator и заполнение ее площади контентом	5			2		3
2.3	Обработка текста в программе Adobe Illustrator	2	2				
2.5	Создание 3D-изображения в Adobe Illustrator	5			2		3
2.6	Изучение способов построения изометрического изображения в Adobe Illustrator	5			2		3
3	Раздел 3. Основы работы в программе Adobe InDesign	36	6		12		18
3.1	Основные понятия и определения в программе макетирования и верстки Adobe InDesign. Макет полос издания. Структура основных палитр и диалоговых окон программы Adobe InDesign	2	2				
3.1	Верстка фрагмента детской книги в Adobe InDesign	9			4		5
3.2	Процедуры предварительного размещения текста и изображений в программу Adobe InDesign. Основы форматирования текста. Специальные процедуры, команды, обеспечивающие выполнение технических требований набора и верстки в программе Adobe InDesign	2	2				
3.2	Верстка буклета. Изучение процедур создания и настройки таблиц	6			2		4
3.3	Изучение процедур журнальной верстки в программе Adobe InDesign	9			4		5
3.3	Интерактивные и мультимедийные возможности программы Adobe InDesign	2	2				
3.4	Предпечатная проверка файлов верстки. Подготовка верстки к	6			2		4

	передаче в типографию (дизайн-бюро)						
	Всего часов по дисциплине	108	18		36		54

3.3 Содержание дисциплины

Тема 1. Общие сведения об обработке пиксельной графики. Выделение областей и работа с ними в программе Adobe Photoshop. Основы работы с цветом в программе Adobe Photoshop

Сведения о пиксельной графике. Область использования пиксельной графики. Основные параметры пиксельных изображений. Интерфейс программы Adobe Photoshop. Инструменты для выделения областей несложной формы. Выделение пикселей близких по цвету. Логические действия с выделением. Дополнительные действия с выделением. История действий. Основные палитры выбора цвета. Основные инструменты группы рисования и закрашивания. Создание и использование кисти. Варианты смешивания пикселей. Заливка областей цветом, градиентом, текстурой (создание и использование текстуры и градиента).

Тема 2. Процедуры работы с контурами и с текстом в программе Adobe Photoshop.

Аппарат кривых Безье. Создание и использование контуров в Adobe Photoshop. Группа инструментов Pen Tool. Структура и использование палитры Paths. Создание и использование контуров обтравки. Возможности работы с текстом в Adobe Photoshop. Группа инструментов Type Tool. Искажение текста (Warped Text). Декоративные преобразования текста до его растеризации. Работа с инструментами Type Mask.

Тема 3. Понятие о слоях, каналах, масках при обработке пиксельной графики. Основы коррекции изображений в пиксельной графике.

Основные сведения о слоях (Layers). Разновидности слоев, способы их создания. Структура палитры слоев (Layers). Основные сведения о каналах (Channels) и масках (Masks). Принципы работы с инструментом «Быстрая маска» (Quick Mask). Принципы работы со слоем-маской (Layer Mask). Способы коррекции пиксельных изображений (изменение геометрических размеров, разрешающей способности, резкости, а также выполнение элементов ретуши, изменение варианта распределения пикселей в светлых, средних и темных участках, изменение цвета). Структура и использование диалоговых окон «Уровни» (Levels), «Кривые» (Curves) «Яркость/Контраст» (Brightness/ Contrast), «Цветовой баланс» (Color Balance), «Замена цвета» (Replace Color), «Выборочная корректировка цвета» (Selective Color). Инструменты для частотной коррекции изображений. Основные форматы пиксельной графики.

Тема 4. Общие сведения об обработке векторной графики. Обзор инструментария программы Adobe Illustrator. Основы работы с заливкой и обводкой объектов в программе Adobe Illustrator

Сведения о векторной графике. Область использования векторной графики. Основные параметры векторных изображений. Интерфейс программы Adobe Illustrator. Обзор основных инструментов для работы с векторными изображениями. Варианты создания графических объектов. Способы выделения объектов. Способы редактирования фона объекта (Fill). Создание и применение градиента. Способы редактирования обводки объекта (Stroke). Структура и использование палитры «Образцы» (Swatches). Создание и применение текстуры (Pattern).

Тема 5. Действия на уровне отдельных объектов в программе Adobe Illustrator

Способы позиционирование объектов. Линейки, направляющие и сетки. Структура диалогового окна «Трансформирование» (Transform). Возможности по трансформированию только текстуры объекта. Изменение планов расположения объектов. Выравнивание (Align), распределение (Distribute), группирование (Group) и закрепление (Lock) объектов. Комбинирование объектов в диалоговом окне «Обработка контуров» (Pathfinder). Изменение формы объектов. Создание объектов с переходами (Blend). Инструменты разрезания объектов. Соединение и совмещение точек.

Тема 6. Обработка текста в программе Adobe Illustrator

Инструменты группы «Текст» (Type Tool). Палитры для работы с текстом. Размещение текста на контур и перемещение его вдоль и поперек траектории. Диалоговое окно «Текст по контуру» (Type on a Path Options). Перерисовка объектов с помощью оболочек (Make Envelope). Конвертирование символов в траектории (Create Outlines). Размещение текста вдоль символа. Способы заливки текста градиентом. Применение эффектов к тексту. Основные форматы векторной графики.

Тема 7. Основные понятия и определения в программе макетирования и верстки Adobe InDesign. Макет полос издания. Структура основных палитр и диалоговых окон программы Adobe InDesign

Основные понятия в процессах макетирования и верстки. Интерфейс программы Adobe InDesign. Создание документа. Фреймы, их разновидности, создание, использование. Структура палитры «Страницы» (Pages). Настройка и использование страниц-шаблонов (Master Page). Основные палитры и инструменты для работы с текстом. Локальное и глобальное форматирование текста. Механизм стилевых листов на уровне абзацев (Paragraph), символов (Character) и объектов (Object). Механизм выключки (Alignment) по горизонтали и вертикали. Сетка базовых линий (Baseline Grid), настройка и использование. Структура диалогового окна «Параметры текстового фрейма»

(Text Frame Options). Основные глобальные параметры, используемые при верстке (Preferences). Структура диалогового окна «Поля и колонки» (Margins & Columns). Использование масштабных линеек (Rules) и направляющих (Guides). Сведения о файлах шаблонов (Templates) и библиотек (Libraries). Формирование и настройка списков.

Тема 8. Процедуры предварительного размещения текста и изображений в программу Adobe InDesign. Основы форматирования текста. Специальные процедуры, команды, обеспечивающие выполнение технических требований набора и верстки в программе Adobe InDesign.

Варианты предварительного размещения текстового материала в документ, их назначение и использование. Использование диалогового окна «Найти/Заменить» (Find/ Change) для подготовки текста к верстке. Структура и использование диалоговых окон по работе со стиливыми листами на уровне абзацев и отдельных символов. Варианты предварительного размещения иллюстраций в документ, их назначение и использование. Структура и назначение палитра «Связи» (Links). Внедренные (Embedded) и свободно размещенные (Unembedded) изображения. Обтекание иллюстрационного материала текстом. Траекторный текст, возможности и настройка. Различные варианты задания нескольких колонок и изменения межколоночного расстояния. Создание и редактирование таблиц. Назначение процедуры вгонки-выгонки текстового материала. Реализация процедуры вгонки-выгонки строк. Процедуры Kerning и Tracking, параметры и порядок использования. Приемы вставки специальных полиграфических символов и пробелов. Диалоговое окно «Символы» (Glyphs). Сохранение публикации для передачи в издательство.

Тема 9. Интерактивные и мультимедийные возможности программы Adobe InDesign

Основные сведения о форматах электронных публикаций. Возможности InDesign по созданию электронных публикаций. Создание интерактивных закладок и текстовых ссылок. Создание интерактивных гиперссылок. Процедуры размещения аудио и видео материала в публикацию. Создание и использование кнопок. Работа с интерактивными формами. Объекты с несколькими состояниями (Multi-state Object). Рассмотрение возможностей анимации в публикации. Размещение электронной публикации в сети Интернет (Publish Online).

3.4 Тематика семинарских/практических и лабораторных занятий

3.4.1 Тематика лабораторных занятий

Лабораторная работа № 1. Основы работы в программе Adobe Photoshop.
Лабораторная работа № 2. Создание простого коллажа с помощью инструментов выделения и перемещения.

Лабораторная работа № 3. Закрашивание областей изображения цветом, градиентом, текстурой.

Лабораторная работа № 4. Понятие слоя, виды слоев, работа со слоями.

Лабораторная работа № 5. Изучение дополнительных приемов коррекции изображений в Adobe Photoshop. Тоновая, цветовая и частотная коррекция.

Лабораторная работа № 6. Изучение возможностей работы с текстом в Adobe Photoshop.

Лабораторная работа № 7. Восстановление старой фотографии средствами Adobe Photoshop.

Лабораторная работа № 8. Основы работы в программе Adobe Illustrator.

Лабораторная работа № 9. Создание простых векторных объектов.

Лабораторная работа № 10. Создание простого логотипа.

Лабораторная работа № 11. Обработка рекламного листка в программе Adobe Illustrator.

Лабораторная работа № 12. Создание векторного раскроя (развертки) упаковки в Adobe Illustrator и заполнение ее площади контентом.

Лабораторная работа № 13. Создание 3D-изображения в Adobe Illustrator.

Лабораторная работа № 14. Изучение способов построения изометрического изображения в Adobe Illustrator.

Лабораторная работа № 15. Верстка фрагмента детской книги в Adobe InDesign.

Лабораторная работа № 16. Верстка буклета. Изучение процедур создания и настройки таблиц.

Лабораторная работа № 17. Изучение процедур журнальной верстки в программе Adobe InDesign.

Лабораторная работа № 18. Предпечатная проверка файлов верстки. Подготовка верстки к передаче в типографию (дизайн-бюро).

3.5 Тематика курсовых проектов (курсовых работ)

Не предусмотрено.

4. Учебно-методическое и информационное обеспечение

4.1 Основная литература

1. Ивнинг М. Adobe Photoshop для фотографов : руководство по профессиональной обработке изображений в программе Photoshop для macOS и Windows / Ивнинг М.. — Москва : ДМК Пресс, 2022. — 880 с. — ISBN 978-5-97060-842-5. — Текст : электронный // IPR SMART : [сайт]. —

- URL: <https://www.iprbookshop.ru/124699.html> (дата обращения: 23.09.2023). — Режим доступа: для авторизир. пользователей
2. Френч Н. Профессиональная верстка в InDesign / Френч Н.. — Москва : ДМК Пресс, 2020. — 360 с. — ISBN 978-5-97060-740-4. — Текст : электронный // IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/126259.html> (дата обращения: 23.09.2023). — Режим доступа: для авторизир. пользователей
 3. Платонова Н.С. Создание информационного буклета в Adobe Photoshop и Adobe Illustrator : учебное пособие / Платонова Н.С.. — Москва : Интернет-Университет Информационных Технологий (ИНТУИТ), Ай Пи Ар Медиа, 2020. — 224 с. — ISBN 978-5-4497-0693-5. — Текст : электронный // IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/97582.html> (дата обращения: 23.09.2023). — Режим доступа: для авторизир. пользователей
 - 4.

4.2 Дополнительная литература

1. Капелев В.В. Программные средства обработки деловой информации: обработка контурной (векторной) графики/ В.В. Капелев. — М: Московский политех, 2017.
2. Фуллер, Д.М. Photoshop. Полное руководство. Официальная русская версия. 2-е издание. / Д.М. Фуллер, М.В. Финков, Р.Г. Прокди и др. — СПб.: Наука и Техника, 2018. — 464 с. — [Электронный ресурс] — Режим доступа: <https://e.lanbook.com/book/101552>
3. Иванов В.В. Компьютерная верстка (программа Adobe InDesign): учебное пособие. / В.В. Иванов, В.А. Фирсов, А.Н. Новиков, А.Ю. Манцевич — М.: РГУ им. А.Н.Косыгина, 2018. — 96 с. — [Электронный ресурс] — Режим доступа: <https://e.lanbook.com/book/128862>

4.3 Электронные образовательные ресурсы

1. Евсеев И.В. ЭОР «Программные средства обработки информации в технологиях полиграфического и упаковочного производства. Часть 1» [Электронный ресурс] — Режим доступа:

<https://online.mospolytech.ru/course/view.php?id=4379>

2. Евсеев И.В. ЭОР «Программные средства обработки информации в технологиях полиграфического и упаковочного производства. Часть 2» [Электронный ресурс] — Режим доступа:

<https://online.mospolytech.ru/course/view.php?id=4380>

4.4 Лицензионное и свободно распространяемое программное обеспечение

1. Профессиональные пакеты прикладных программ Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Adobe InDesign, Adobe Acrobat Pro, Adobe Reader (требуется покупка лицензии).

2. Обучение и поддержка. Руководства по основным продуктам компании Adobe [Электронный ресурс] — Режим доступа:
<https://helpx.adobe.com/ru/support.html>

5. Материально-техническое обеспечение дисциплины

<p>Аудитория для практических и лабораторных занятий г. Москва, ул. Прянишникова, д. 2а</p>	<p>Стол, стулья, интерактивная доска, использование переносного мультимедийного комплекса (переносной проектор, персональный ноутбук). Персональные компьютеры, мониторы, мышки, клавиатуры. Рабочее место преподавателя: стол, стул. Доступ в интернет.</p>	<p>Microsoft Windows (по программе бесплатного доступа Microsoft Imagine)</p>
--	--	---

6. Методические рекомендации

6.1 Методические рекомендации для преподавателя по организации обучения

В процессе текущего контроля успеваемости целесообразно на каждом лабораторном занятии оценивать, помимо конечного результата, ход выполнения и степень самостоятельности выполнения задания. Если учащийся не полностью выполнил задание в отведенное для этого время, ему для повышения оценки целесообразно предоставить возможность на следующих занятиях в течение лимитированного времени выполнить фрагмент из «неблагополучной» темы.

Лабораторные занятия по дисциплине осуществляется в форме самостоятельной проработки теоретического материала обучающимися, выполнения задания и защиты его преподавателю (знание теоретического материала и качество выполнение практического задания).

6.2 Методические рекомендации для обучающихся по освоению дисциплины

При выполнении задания студент должен максимально точно воспроизвести представленный образец текста или изображения с использованием перечня процедур, указанного в практикуме.

Если учащийся не полностью выполнил задание в отведенное для этого время, либо пропустил занятие по уважительной причине, ему для повышения рейтинга целесообразно использовать возможность на следующих занятиях в

течение лимитированного времени выполнить фрагмент из этого задания (пропущенного занятия).

При пропуске контрольной точки по уважительной причине, студент должен проработать соответствующий перечень рассматриваемых вопросов данной точки и согласовать время прохождения этой контрольной точки с преподавателем.

Регулярная проработка теоретического материала по каждому разделу в рамках подготовки к промежуточным и итоговым формам аттестации, а также выполнение и подготовка к защите лабораторных заданий по дисциплине является одним из важнейших видов самостоятельной работы обучающегося в течение семестра.

7 Фонд оценочных средств

7.1 Методы контроля и оценивания результатов обучения

В процессе обучения используются следующие оценочные формы самостоятельной работы студентов, оценочные средства текущего контроля успеваемости и промежуточных аттестаций: лабораторные работы, тестирование, зачет.

7.2 Шкала и критерии оценивания результатов обучения

ОПК-4. Способен понимать принципы работы современных информационных технологий и использовать их для решения задач профессиональной деятельности		
Показатель	Тестирование	
	Критерии оценивания	
	не зачтено	зачтено
<p>ИОПК-4.1. Выбирает современные информационные средства для обработки информации и подготовки данных к выводу средствами полиграфического и упаковочного производства.</p> <p>ИОПК-4.2. Применяет современные информационные технологии и прикладные программные средства для обработки текстовой и изобразительной информации при подготовке изделий полиграфического и упаковочного производства, технологических процессов их изготовления.</p>	<p>Обучающийся демонстрирует незнание теоретических основ предмета, не владеет терминами, делает ошибки, процент правильных ответов в тесте 50% и менее.</p>	<p>Обучающийся демонстрирует прочные теоретические знания, владеет терминами, процент правильных ответов в тесте более 50%.</p>

ОПК-4. Способен понимать принципы работы современных информационных технологий и использовать их для решения задач профессиональной деятельности

Показатель	Лабораторные работы			
	Критерии оценивания			
	2	3	4	5
<p>ИОПК-4.1. Выбирает современные информационные технологии и прикладные программные средства для обработки информации и подготовки данных к выводу средствами полиграфического и упаковочного производства.</p> <p>ИОПК-4.2. Применяет современные информационные технологии и прикладные программные средства для обработки текстовой и изобразительной информации при подготовке изделий полиграфического и упаковочного производства, технологических процессов их изготовления.</p>	<p>Обучающийся демонстрирует полное отсутствие или недостаточное соответствие материалу дисциплины знаний, указанных в индикаторах компетенций дисциплины «Знать» (см. п. 3).</p>	<p>Обучающийся демонстрирует неполное соответствие следующих знаний, указанных в индикаторах компетенций дисциплины «Знать» (см. п. 3). Допускаются значительные ошибки, проявляется недостаточность знаний, по ряду показателей, обучающийся испытывает значительные затруднения при оперировании знаниями при их переносе на новые ситуации.</p>	<p>Обучающийся демонстрирует частичное соответствие следующих знаний, указанных в индикаторах компетенций дисциплины «Знать» (см. п. 3). Но допускаются незначительные ошибки, неточности, затруднения при аналитических операциях.</p>	<p>Обучающийся демонстрирует полное соответствие следующим знаниям, указанным в индикаторах компетенций дисциплины «Знать» (см. п. 3). Свободно оперирует приобретенными знаниями.</p>

7.3 Оценочные средства

7.3.1 Текущий контроль

Текущий контроль осуществляется на аудиторных занятиях в виде оценки выполнения лабораторного задания. Оценка формируется исходя из качества выполненной работы и правильности ответов на контрольные вопросы. Контрольные вопросы выдаются непосредственно в день проведения практического занятия, а защита проводится на последующем занятии.

7.3.2 Промежуточная аттестация

Промежуточная аттестация обучающихся в форме зачёта осуществляется *по результатам выполнения всех видов учебной работы*, предусмотренных учебным планом по данной дисциплине. По итогам промежуточной аттестации по дисциплине (модулю) выставляется оценка «зачтено» или «не зачтено». При этом учитываются результаты текущего контроля успеваемости в течение семестра (должны быть выполнены все работы на положительную оценку) и результат компьютерного тестирования (более 50% правильных ответов). Если какой-либо вид учебной работы не выполнен, обучающийся получает оценку «не зачтено».

Фонд тестовых заданий (примеры)

Примерные вопросы к тестированию:

201. Задание {{ 198 }} ТЗ_01. Тема 3. Тема 3-0-0

Обтравка изображения в процессе верстки - это:

- образование отбивки (просвета), отделяющего изображение от окружающего его текста
- создание специального контура, который делает в издании у размещенного изображения невидимой ту его часть, которая выступает за пределы контура
- редактирование границы изображения

202. Задание {{ 199 }} ТЗ_02. Тема 3. Тема 3-0-0

Создание нового цвета с сохранением при работе в InDesign выполняется в палитре:

- WINDOW\Color
- WINDOW\Swatches
- EDIT\Preferences
- EDIT\Color Settings

203. Задание {{ 200 }} ТЗ_03. Тема 3. Тема 3-0-0

Добавление страниц публикации в InDesign возможно:

- в диалоговом окне Pages\Insert Pages
- в диалоговом окне FILES\Document Setup
- в диалоговом окне EDIT\Find/Change
- автоматически при удерживании клавиши Shift во время импорта текста

204. Задание {{ 201 }} ТЗ_05. Тема 3. Тема 3-0-0

Параметры обтекания иллюстрации текстом задаются в программе InDesign в меню:

- TYPE\Insert White Space
- TYPE\Glyphs
- WINDOW\Text Wrap
- OBJECT\Fitting

206. Задание {{ 203 }} ТЗ_06. Тема 3. Тема 3-0-0

Дополните два слова из шести и четырех букв на английском языке в словосочетании [...] - специальная страница, на которой располагают фрагменты, повторяющиеся на рабочих страницах издания.

Правильные варианты ответа: Master Page

Вопросы для защиты лабораторных работ

Вопросы формируются из теоретической и практической части лабораторных заданий.

1. Как настроить и сохранить рабочее пространство для конкретных целей?
2. Какие бывают параметры по умолчанию?
3. Что Вам известно об «обтекании изображения текстом» (Text Wrap), какие имеются разновидности, как их осуществить?
4. Принцип размещения изображений в макет?
5. Какие Вам известны способы образования фреймов произвольной формы? Привести примеры.
6. Какова область применения инструментов Selection и Direct Selection? Привести примеры.
7. Как изменить начало координат и задать для объекта точку привязки? Привести примеры.
8. Что такое «буквица», какие параметры и каким образом задают для ее формирования? Привести пример. Какие существуют возможности для изменения ширины и высоты буквицы?
9. Можно ли размещать текст в макет посредством копирования из документа формата .doc, .rtf, .pdf?
10. Что такое «подгонка» изображений и как ее реализовать?
11. Назначение и способ использования команд ОБЪЕКТ\Corner Options, ОБЪЕКТ\Transform?
12. Какие способы центрирования текста по вертикали вам известны?
13. К какой цветовой модели должны быть изображения, размещаемые в макет, и почему?
14. В чем отличие журнальной верстки от газетной?
15. Как перевести 10 п. Дидо в postscript поинты?
16. Какие 4 обязательные издательско-оформительские полосы должны быть в книжном издании?
17. Почему следует осуществлять верстку, путем создания и применения стилей, а не с помощью локального форматирования?
18. Как применить страницу-шаблон к определенной реальной странице? (разные способы)
19. Как устранить «дыры» пробелов узких колонках?

20. Как убрать колонтитул и колонцифру с определенных страниц?
21. От чего зависит выбор кегля основного текста?
22. Как определить кегль заголовков, дополнительного и вспомогательного текста?
23. Какие шрифты предпочтительнее выбирать для набора мелким кеглем?
24. Почему необходимо знать примерный объем издания еще до этапа верстки?
25. Как определить примерный объем издания?
26. Какими способами можно оформить 4-х полосный титул книжного издания?
27. В каких изданиях содержание помещается в начале, а не в конце и почему?
28. Как отцентрировать стихотворение?
29. Что делать, если таблица не помещается на странице?
30. Как осуществлять заливку ячеек таблицы?
31. Как осуществлять обводку ячеек таблицы?
32. Как добавлять, удалять и объединять ячейки таблицы?
33. Как установить точную ширину и высоту ячеек таблицы?
34. Как установить поля в ячейках таблицы и выровнять текст по центру ячейки?
35. Как выбрать параметры оформления по ГОСТ 29.124-94?
36. Какая проблема есть у сносок в программе Adobe InDesign?
37. Чем полезна и чем опасна синхронизация файлов книги?
38. Как правильно сохранить pdf для печати?
39. Как сделать кнопку в интерактивной публикации?
40. Как работать с формами в интерактивной публикации?
41. Как сделать закладку в публикации?
42. Как создать анимированный переход между страницами интерактивной публикации?
43. Как создать анимацию объекта?
44. Как вставить видео в интерактивную публикацию?
45. Как вставить аудио в интерактивную публикацию?
46. Основные возможности вложенных стилей?
47. Как правильно сохранить макет, чтобы была возможность открыть его в любой версии программы Adobe InDesign?
48. Что вы знаете о формате epub?
49. Основные возможности интерактивного pdf?
50. Возможно ли соблюсти все правила набора и верстки в электронной публикации?

Примерные вопросы по разделам дисциплины

По программе Adobe Photoshop:

1. Для каких целей и как используют палитру Info?
2. Выделение фрагментов в режиме Color Range (Цветовой диапазон).
3. Структура диалогового окна Image Size (Размер изображения).
4. Какие необходимые действия можно сделать, чтобы содержимое слоя было ограничено формой объекта из нижележащего слоя. Привести пример.
5. Инструмент Clone Stamp (Штамп), назначение, параметры настройки, порядок использования.
6. Сведения о каналах (Channels), назначение, разновидности, порядок использования.
7. Понятие о слое-маске (Layer Mask), назначение, порядок использования.
8. Инструменты выделения фрагмента с произвольными очертаниями. Параметры настройки, порядок использования.
9. Как выполнить градиентное закрашивание с новыми цветовыми переходами и различной степенью прозрачности?
10. Сведения о слоях, структура палитры слоев (Layers).
11. Как изменить конфигурацию и размер области выделения в программе Photoshop?
12. Рисующие инструменты. Параметры и принцип работы инструментов: карандаш (Pencil); кисть (Brush); ластик (Eraser); осветлитель (Dodge); затемнитель (Burn); губка (Sponge) в программе типа PhotoShop.
13. Команды Select\Modify\Contract>Expand>Feather, назначение, порядок использования.
14. Понятие о цветовой растяжке (градиенте). Типы градиента, порядок работы с градиентом.
15. Понятие о процедурах тоновой коррекции, структура палитры Levels (Уровни), Curves (Кривые), порядок работы.
16. Понятие о цветовой коррекции, структура палитры Color Balance (Цветовой баланс), порядок работы.
17. Сведения о палитре History, структура, назначение, методика использования.
18. Как создать кисть новой формы?
19. Какие параметры настройки имеют инструменты выделения? Привести примеры.
20. Понятие о корректирующих слоях (Adjustment Layers), назначение, создание, методика использования.
21. Способы выделения пикселей, близких по цвету.

- 22.Сведения об обработке текста в программе Photoshop до и после его растеризации.
- 23.Процедуры создания и использования произвольных фрагментов закрашивания (Pattern).
- 24.Способы изменения предварительных границ выделения фрагментов изображения.
- 25.Команды работы со слоями: Layer\Duplicate layer..., Layer\Merge Layers, Layer\Merge Visible, Layer\Flatten Image.
- 26.Основные параметры изображений пиксельной графики.
- 27.С какой целью и как в Photoshop преобразовывают границы области выделения в контур и обратно?
- 28.Режим быстрой маски (Quick Mask), назначение, настройка параметров, порядок использования. Привести пример.
29. α -канал, назначение, порядок использования. Привести пример.
- 30.Какие способы изменения цвета у фрагмента изображения вам известны?

По программе Adobe Illustrator:

1. Различные варианты задания параметров фона в объектах.
2. Задание различных параметров обводки в объектах.
3. Создание и использование орнаментов при закрашивании фона объекта.
4. Различные варианты «разрезания» объектов.
5. Изменение параметров при создании фигур (на примере «звезды»).
6. Этапы размещения слова вокруг буквы.
7. Направляющие (Guides), настройка, использование.
8. Сведения об аппарате кривых Безье.
9. Создание, редактирование и применение варианта градиентного закрашивания.
- 10.Комбинирование объектов в палитре Pathfinder.
- 11.Превращение символов в контуры и их расщепление. Привести пример.
- 12.Возможности работы с планами расположения объектов.
- 13.Команды размещения текста на траектории. Привести пример.
- 14.Особенности работы с текстовыми фрагментами в программе Illustrator.
- 15.Процедуры градиентного закрашивания штрихов букв. Привести пример.
- 16.Понятие о траекторном тексте (Type on a path) и процедурах его обработки.

17. Инструменты для выделения групп объектов, отдельных объектов, сегментов, точек.
18. Как задать центр поворота объекта относительно произвольно выбранной точки? Привести пример.
19. Чем отличается векторное изображение от пиксельного (растрового)?
20. Структура и возможности палитры слоев (WINDOW\Layers).
21. Группа инструментов Pen Tool. Назначение, описание. Привести пример использования.
22. Одна и та же картинка создана в Photoshop и Illustrator. В какой из программ объем файла картинки будет больше, и от чего это будет зависеть?
23. Команды в меню ОБЪЕКТ\Path.
24. Выравнивание и распределение объектов в палитре WINDOW\Align. Привести пример использования палитры.
25. Назначение и использование команд меню ОБЪЕКТ\Blend.
26. Для какой цели и как используют команду Object\Compound Path\Release?
27. Как изменить параметры узора после его формирования внутри контейнера?
28. Какова структура диалогового окна Window\Transform?
29. Что такое «точка привязки» объекта? Где, как и для какой цели ее изменяют?
30. Как позиционировать направляющие Guides при точном задании координат?

По программе Adobe InDesign:

1. Что такое «фреймы», как они могут образовываться, каковы их разновидности?
2. Что такое «параметры по умолчанию», какие они бывают, для какой цели и как используются? Привести пример.
3. Что такое «файл-шаблон» (Template), для какой цели и как используется, что может включать в себя? Привести пример.
4. Что Вы знаете о «мастер-странице» (Master Page), для какой цели и как она используется, что может в себя включать? Привести пример.
5. Назовите различные способы размещения текста в InDesign. Для какой цели и как они используются? Привести примеры.
6. Что такое «маркер колонцифры», для какой цели и как используется? Как поменять стартовый номер колонцифры?
7. Что Вы знаете об «импорте изображений» в текст? Какие есть возможности импорта изображений в текст и как их осуществить?

8. Что Вам известно об «обтекании изображения текстом» (Text Wrap), какие имеются разновидности, как их осуществить?
9. Назначение и способ использования команд ОБЪЕКТ\Corner Options, ОБЪЕКТ\Transform?
10. Какие Вам известны варианты задания нескольких колонок и изменения межколонного расстояния? Привести примеры.
11. Какие Вам известны способы образования фреймов произвольной формы? Привести примеры.
12. Как направить текст по траектории? Как переместить текст на траектории в продольном и поперечном направлении? Привести пример.
13. Как изменить степень непрозрачности (Opacity) и размытости краев (Feather) у объекта? Привести пример.
14. Что Вам известно об образовании контура обтравки изображения в InDesign? Привести пример.
15. Что такое «вгонка-выгонка» текстового фрагмента, что предусмотрено в InDesign для выполнения этих процедур?
16. Какова область применения инструментов Selection и Direct Selection? Привести примеры.
17. Как изменить начало координат и задать для объекта точку привязки? Привести примеры.
18. Что такое «буквица», какие параметры и каким образом задают для ее формирования? Привести пример. Какие существуют возможности для изменения ширины и высоты буквицы?
19. Какие Вам известны варианты формирования маркированных и нумерованных списков? Привести примеры.
20. Какие варианты формирования текстовой врезки в виде ромба Вам известны? Привести примеры.
21. Как задать режим автоматической простановки программой номера страницы с расположением предыдущего и последующего фреймов для одного текстового материала на разных страницах? Привести примеры.
22. Что такое «абзацный стиль» (Paragraph Style)? Основные параметры настройки. Для какой цели и как создается и используется?
23. Что такое «символьный стиль» (Character Style)? Основные параметры настройки. Для какой цели и как создается и используется?
24. Что такое «объектный стиль» (Object Style), для какой цели и как создается и используется?
25. Что такое «стиль таблицы» (Table Style)? Основные параметры настройки. Для какой цели и как создается и используется?
26. Что такое «стиль ячейки» (Cell Style)? Основные параметры настройки. Для какой цели и как создается и используется?
27. Каковы отличительные особенности программ макетирования и верстки по сравнению с текстовыми редакторами?

28. Процедуры предварительной подготовки текста перед версткой.
Привести примеры.
29. Процедуры образования колонтитулов (постоянных) и колонцифр в программе InDesign. Привести пример.
30. Процедуры позиционирования объектов в программе InDesign.
31. Использование инструментов группы Pen для создания и редактирования контуров.
32. Команды по обработке контуров из подменю Object/Paths, Object/Pathfinder.
33. Понятие об импорте-экспорте файлов при обработке публикаций в программах макетирования и верстки. Используемые форматы.
34. Команды вставки специальных знаков и пробелов. Привести примеры использования.
35. Как образовать/разрушить связи между текстовыми фреймами?
Привести примеры.
36. Структура и возможности палитр Character (Символ) и Paragraph (Абзац).
37. Какие способы устранения висячих строк Вам известны?
38. Сетка базовых линий. Для чего применяется, как настраивается?
39. Эффекты для объектов в InDesign. Привести пример настройки и использования.
40. Оглавление в InDesign. Порядок создания.
41. Создание и настройка сносок в InDesign.
42. Переменные (скользящие) колонтитулы в InDesign. Порядок создания.
43. Библиотека элементов (Library). Порядок создания и использования.
44. Структура и возможности палитры связей (Links).
45. Слои в InDesign. Для какой цели и как используются?
46. Возможности создания и редактирования таблиц в программе InDesign.
47. Как в оглавлении заполнить точками расстояние от текста до номера страницы?
48. Работа в режиме «Книга» (Book). Порядок работы и основные возможности.
49. Создание и настройка градиента в программе InDesign.
50. Понятия «макетирование» и «верстка».