

Документ подписан простой электронной подписью  
Информация о владельце:  
ФИО: Максимов Алексей Борисович  
Должность: директор департамента по образовательной политике  
Дата подписания: 04.10.2023 09:53:36  
Уникальный программный ключ:  
8db180d1a3f02ac9e60521a5f144c1b1d8

**МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ  
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ**

Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение  
высшего образования  
**«МОСКОВСКИЙ ПОЛИТЕХНИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»**  
/ МОСКОВСКИЙ ПОЛИТЕХ /

УТВЕРЖДАЮ

Директор  
Института графики и искусства книги  
им. В.А.Фаворского

  
С.Ю.Биричев/  
«30» 2019 г.



**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ**

**Компьютерные технологии в графическом дизайне**

Направление подготовки  
**54.05.03 Графика**

специализация **№4 «Художник-график (Оформление  
печатной продукции)»**

Квалификация (степень) выпускника  
**Специалист**

Форма обучения  
**Очная**

Москва 2019 г.

## 1. Цели освоения дисциплины

Целями освоения дисциплины «Компьютерные технологии в графическом дизайне» являются: формирование способности создавать на высоком художественном уровне авторские произведения во всех видах профессиональной деятельности, используя теоретические, практические знания и навыки, полученные в процессе обучения и способности формулировать изобразительными средствами, устно или письменно свой творческий замысел, аргументировано изложить идею авторского произведения и процесс его создания.

**Основные задачи** освоения дисциплины «Компьютерные технологии в графическом дизайне»:

- ознакомить с правилами технического редактирования;
- изучить правила и получить опыт разработки принципиальных макетов ;
- ознакомить с правилами верстки;
- изучить цветоделение;
- ознакомить с терминами и способами цветокоррекции;
- научить грамотно подготавливать документы к печати (Пре-пресс);
- определить совокупность наиболее значимых факторов, которые необходимо принимать во внимание при разработке мультимедийного издания.
- изучить отличительные характеристики печатных и интерактивных изданий;
- изучить технологию работы с интерактивными мультимедийными изданиями;
- научить основам видеомонтажа и анимации;
- Изучение программ пакета CC (14): Adobe InDesign, Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, After Effects, Premier Pro, Adobe Acrobat Professional, Adobe Acrobat Distiller, Content Viewer.

## 2. Место дисциплины в структуре ООП

Настоящая дисциплина относится к циклу профессиональных дисциплин и блоку дисциплин, обеспечивающих подготовку по направлению 54.05.03 Графика.

Изучение данной дисциплины базируется на следующих дисциплинах, прохождении практик:

- История и теория печатно-графического искусства
- Теория композиции
- Композиционное проектирование
- Техника печатной графики
- Искусство шрифта

- Искусство иллюстрации
- Технология допечатных процессов
- Технология печатных процессов
- Рисунок
- Живопись
- Перспектива

Основные положения дисциплины должны быть использованы в дальнейшем при изучении следующих дисциплин:

- Композиция печатных и электронных изданий
- Иллюстрирование печатных и электронных изданий
- Учебная практика (Мастерство)
- Учебная художественно-технологическая практика
- Производственная технологическая практика
- Преддипломная практика

### 3. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине, соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы

В результате освоения ООП специалитета обучающийся должен овладеть следующими результатами обучения по дисциплине (модулю):

<i>Коды компетенции</i>	<b>Результаты освоения ООП</b> <i>Содержание компетенций*</i>	<b>Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине**</b>
ПСК-86	способность пользоваться архивными материалами и другими современными источниками информации, включая компьютерные технологии, при изучении, копировании произведений графического искусства и книгопечатания, при создании образного строя художественного произведения в области оформления печатной продукции	<b>знать:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- цветоделение;</li> <li>- термины и способы цветокоррекции;</li> <li>- пре-пресс;</li> </ul> <b>уметь:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- выбирать необходимые технологические параметры для создания различных типов PS и PDF файлов;</li> <li>- разрабатывать принципиальные макеты компьютерными средствами;</li> </ul> <b>владеть:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- подготовкой оригиналов для печати и брошюровочнопереплетных работ.</li> </ul>

ПСК-90	<p>способность работать с современными компьютерными технологиями и программами в профессиональной деятельности при сборе информативного материала</p>	<p><b>знать:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- правила технического редактирования;</li> <li>- правила разработки принципиальных макетов;</li> <li>- правила верстки</li> </ul> <p><b>уметь:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- выбирать программу для разработки компьютерного оригинала в зависимости от его назначения;</li> <li>- выбирать необходимые технологические параметры и алгоритмы для создания или обработки изображений в зависимости от назначения, а также технологии нанесения и используемых материалов.</li> </ul> <p><b>владеть:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- версткой материалов разной степени сложности;</li> <li>- программами <b>Adobe пакета CC</b>: Adobe InDesign, Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, Adobe Acrobat Professional, Adobe Acrobat Distiller.</li> </ul>
--------	--	---

#### 4. Структура и содержание дисциплины

Форма обучения	курс	семестр	Трудоёмкость дисциплины в часах							Форма итогового контроля
			Всего час./ зач. ед	Аудиторных часов (контактная работа)	Лекции	Семинарские (практические) занятия	Лабораторные работы	Самостоятельная работа	Контроль (промежуточная аттестация)	
Очная	2	3	54/1,5	32	-	-	32	22	-	Зач
		4	54/1,5	40	-	-	40	14	-	Зач
	3	5	54/1,5	32	-	-	32	22	-	Зач
		6	54/1,5	40	-	-	40	14	-	Зач
	4	7	54/1,5	32	-	-	32	22	-	Зач
		8	54/1,5	40	-	-	40	14	-	Экзамен
Итого по очной форме			<b>324/9</b>	<b>216</b>	-	-	<b>216</b>	<b>108</b>	-	

#### 5.1 Содержание разделов дисциплины

№ п/п	Наименование раздела дисциплины	Содержание раздела
1.	Основы верстки и технического редактирования в программе Adobe InDesign	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Основные понятия и термины, применяемые в издательско-полиграфической деятельности, традиции, перешедшие в современное программное обеспечение из эпохи металлического набора: Форма и формат книги, образование книжного блока и доля листа, обрезка, страница, разворот, полоса набора, поля, колонцифра и т.д.</li> <li>2. Структура книги. Элементы и виды полосы набора: спусковая полоса, концевая полоса. Типометрическая система измерений. Понятия пункт, кегль, интерлиньяж, основные элементы шрифта, базовая линия шрифта. Гарнитур и начертания. Понятие приводности строк</li> <li>3. Adobe InDesign изучение панели инструментов: понятие текста и объекта; фреймы текстовые, графические, контуры; работа с текстом: редактирование и форматирование, работа с текстом как с объектом (с текстовым фреймом);</li> <li>4. Гарнитур и начертания шрифтов. Светлый, курсив, полужирный, жирный, узкий, широкий, полужирный курсив, капитель. Межбуквенные, межсловные пробелы. Разрядка. Разновидности шрифтов (Open Type и Adobe)</li> <li>5. Абзацы и способы их оформления</li> <li>6. Шаблоны. Элементы мастер-страницы. Применение и редактирование</li> <li>7. Техническое редактирование. Подготовка текста к верстке. Специальные символы, специальные пробелы, правила их использования</li> <li>8. Правила верстки. Избавление от висячих предлогов. Вгонка и выгонка строк</li> <li>9. Рубрикация. Виды заголовков и подзаголовков. Соподчиненность.</li> <li>10. Акцидентная верстка</li> <li>11. Стили абзацев, стили символов, вложенные стили</li> <li>12. Настройка опций переноса</li> <li>13. Итоговое занятие, просмотр</li> </ol>
2.	Работа со сложными видами текстов и графикой в программе Adobe InDesign. Особенности разных типов изданий	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Модульные сетки. Основные понятия, применение, способы построения</li> <li>2. Сложные виды прозаического текста. Оформление сносок — автоматическое создание сносок и нестандартное оформление (за пределами основного текстового фрейма). Верстка таблиц</li> <li>3. Специальные виды текста: стихотворный, драматический, стихотворный драматический</li> <li>4. Работа с иллюстрациями в Adobe InDesign. Способы размещения иллюстраций (объектов): не зависящие от текста и встроенные в текст. Иллюстрации в обложку (обтекание). Подрисовочные подписи. Группировка объекта и подрисовочной подписи. Повороты, вращения, деформации. Иллюстрации и графические фреймы. Масштабирование, подгонка. Эффекты, прозрачность. Верстка текста с иллюстрациями. Традиции и правила</li> <li>5. Инструменты векторного редактирования объектов в InDesign</li> <li>6. Ознакомление с особенностями верстки электронных изданий. Правила. Инструменты</li> <li>7. Итоговое занятие, просмотр</li> </ol>

3.	Создание изображений в графических редакторах. Растровый редактор Adobe Photoshop	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Вектор и растр. Разрешение и размеры файлов. Глубина цвета.</li> <li>2. Растровые цифровые изображения — общие понятия. Создание файлов изображений</li> <li>3. Специфика компьютерного рисования, идеология и инструментарий</li> <li>4. Инструментарий Adobe Photoshop, связанный с размерами, разрешением, цветовой моделью файла.</li> <li>5. Инструменты растрового и векторного рисования в Adobe Photoshop</li> <li>6. Слои в Adobe Photoshop, векторные и растровые. Область применения, возможности редактирования</li> <li>7. Режимы наложения в Adobe Photoshop. Область применения</li> <li>8. Растровые и векторные маски в Adobe Photoshop. Сравнительные характеристики. Область применения, возможности редактирования</li> <li>9. Редактирование градиента в Adobe Photoshop</li> <li>10. Тонкая настройка инструмента Кисть. Редактирование и создание новых Кистей</li> <li>11. Создание паттернов в Adobe Photoshop. Настройка, область применения</li> <li>12. Инструменты Transform в Adobe Photoshop. Настройка, область применения</li> <li>13. Создание фотореалистических и познавательных изображений</li> <li>14. Создание художественных изображений</li> <li>15. Копирование живописных работ старых мастеров</li> <li>16. Создание псевдо3Дизображений. Эскизы переплетов</li> <li>17. Итоговое занятие, просмотр</li> </ol>
4.	Создание изображений в графических редакторах. Векторный редактор Adobe Illustrator	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Специфика векторных изображений</li> <li>2. Создание паттернов в Adobe Illustrator. Настройка, область применения</li> <li>3. Сохранение файлов в Adobe Illustrator. Настройки, необходимые для взаимодействия с программами верстки</li> <li>4. Экспорт и импорт файлов в Adobe Illustrator</li> <li>5. Работа с объектами и контурами</li> <li>6. Настройки инструмента Stroke в Adobe Illustrator. Сравнительные особенности с одноименным инструментом Adobe InDesign</li> <li>7. Внедрение растровых изображений в Adobe Illustrator. Инструмент Live Trace в Adobe Illustrator. Настройка, область применения</li> <li>8. Gradient Mesh. Настройка, область применения</li> <li>9. Растровые фильтры Adobe Illustrator. Настройка, область применения</li> <li>10. Создание фотореалистических и познавательных изображений</li> <li>11. Инструмент Шрифт в Adobe Illustrator</li> <li>12. Создание художественных изображений</li> <li>13. Создание псевдо3Дизображений. Нанесение надписей и логотипов на криволинейные поверхности изображений</li> <li>14. Итоговое занятие, просмотр</li> </ol>

5.	Обработка изображений	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Источники изображений, сравнительные характеристики. Сканирование, цифровая фотография. Удаление растра при сканировании</li> <li>2. Типы графических файлов, их сфера применения в разных типах медиа</li> <li>3. Цветовые модели: перцепционные, аддитивные и субтрактивные</li> <li>4. Каналы</li> <li>5. Понятие цветоделения</li> <li>6. Работа с искусственно ограниченным цветом. Grayscale, duotone, постеризация</li> <li>7. Ретушь и реставрация. Базовая ретушь. Оценка качества. Выправление перекосов. Кадрирование. Удаление пыли и царапин. Повышение резкости</li> <li>8. Архивная ретушь. Реставрация архивной съемки и оригиналов особенно низкого качества. Поканальный поиск сохранной информации. Возможности применения фильтров. Инструменты</li> <li>9. Особенности ретуши портретных изображений</li> <li>10. Цветокоррекция. Цели, способы и инструменты, выбор алгоритма</li> <li>11. Суммарный цветовой охват. Инструменты редактирования и контроля</li> <li>12. Обтравка</li> <li>13. Итоговое занятие, просмотр</li> </ol>
6.	Пре-пресс	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Трансформация виртуального объекта в физический как полиграфическая проблема</li> <li>2. Способы взаимодействия с типографией и репроцентром. Типы файлов шрифта, особенности их использования</li> <li>3. Сравнение различных программ верстки. Их взаимодействие</li> <li>4. Правила и тонкости подготовки открытой верстки. Работа с иллюстрациями и шрифтами.</li> <li>5. PS-файлы, PDF-файлы separated и composite. Работа с программами Acrobat Distiller и Acrobat Professional. Инструменты редактирования и контроля</li> <li>6. Подготовка оригиналов для печати в пространстве СМУК и в ограниченном цветовом пространстве. Плашечные цвета. Цветовые библиотеки</li> <li>7. Подготовка оригиналов для штампов. Высечка, тиснение, биговка, бинты и пр.</li> <li>8. Подготовка оригиналов для разных видов переплетов</li> <li>9. Особенности подготовки оригиналов упаковки</li> <li>10. Подготовка макетов и иллюстраций электронных изданий к публикации</li> <li>11. Итоговое занятие, просмотр</li> </ol>

## 5.2. Лабораторный практикум

№ п/п	№ раздела дисциплины	Наименование лабораторных работ	Трудоемкость (час.)
-------	----------------------	---------------------------------	---------------------

1.	<b>1 Раздел.</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Изучение основного инструмента планирования книжного формата, полей, полосы набора: палитры Pages (Страницы); меню Layout (Макет); создание и использование направляющих; создание сетки базовых линий</li> <li>• Создание шаблонов, новых шаблонов на основе имеющихся и независимых; создание направляющих, создание и настройка сетки базовых линий, создание виртуального строкомера</li> <li>• Текстовые фреймы. Форматирование. Настройки текста в палитре Character – гарнитура, начертание, кегль. Шрифты Open Type имеют обычно больше начертаний шрифта. Интерлиньяж. Трекинг, кернинг. Настройки базовой линии шрифта. Установка языка. Меню – изменение регистра символов, капитель, нижние индексы и верхние показатели степени, подчеркивание и перечеркивание, опции.</li> <li>• Настройки текста в палитре Paragraph. Анализ необходимости использования разных видов выключки (горизонтальная и вертикальная), отбивок</li> <li>• Расчет отбивок подверсточных заголовков с учетом приводности строк</li> </ul>	40
2.	<b>2 Раздел.</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Создание простой модульной сетки с использованием автоматического создания направляющих. Заливка текста</li> <li>• Оформление сносок — автоматическое создание сносок и нестандартное оформление (за пределами основного текстового фрейма)</li> <li>• Усложненные способы применения вкладки «Найти/Заменить» для сложного форматирования и верстки специальных видов текста</li> <li>• Работа с таблицами. Традиции и правила в оформлении таблиц</li> </ul>	38
3.	<b>3 Раздел.</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Слои в Adobe Photoshop, векторные и растровые. Область применения, возможности редактирования</li> <li>• Режимы наложения в Adobe Photoshop. Область применения</li> <li>• Растровые и векторные маски в Adobe Photoshop. Сравнительные характеристики. Область применения, возможности редактирования</li> <li>• Редактирование градиента в Adobe Photoshop</li> </ul>	40
4.	<b>5 Раздел.</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Архивная ретушь</li> <li>• Цветокоррекция</li> <li>• Журнальная ретушь</li> <li>• Колоризация ч/б изображений</li> </ul>	40



### 5.3. Практические занятия (семинары)

№ п/п	№ раздела дисциплины	Тематика практических занятий (семинаров)	Трудоемкость (час.)
1.	<b>1 Раздел.</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Создание стилей абзацев при помощи палитры Paragraph Styles (Стили абзацев). Верстка текста с использованием стилей абзацев. Перенастройка стилей. Изменение параметров стиля в палитре и переопределение стиля по факту изменения. Создание новых стилей на базе имеющихся и независимых</li> <li>• Стили выделения (Character Styles), вложенные стили (Nested Styles)</li> <li>• Техническое редактирование</li> <li>• Многостраничная верстка прозаического текста с 3-мя уровнями рубрикации</li> </ul>	25
2.	<b>2 Раздел.</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Стихотворный текст, его оформление, традиции и правила. Виды верстки стихотворного текста</li> <li>• Драматический текст, его структура, части (действ.лица, реплики, ремарки и т.п.). Способы оформления драматического текста</li> <li>• Освоение способов оформления стихотворного драматического текста</li> <li>• Верстка текста с иллюстрациями, подрисуночными подписями, двух или трехступенчатой рубрикацией</li> </ul>	29
3.	<b>3 Раздел.</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Создание фотореалистических и познавательных изображений</li> <li>• Создание художественных изображений</li> <li>• Копирование живописных работ старых мастеров</li> <li>• Создание псевдо-3D-изображений. Эскизы переплетов</li> </ul>	30
4.	<b>4 Раздел.</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Создание паттернов в Adobe Illustrator</li> <li>• Экспорт и импорт файлов в Adobe Illustrator</li> <li>• Работа с объектами и контурами</li> <li>• Настройки инструмента Stroke в Adobe Illustrator. Сравнительные особенности с одноименным инструментом Adobe InDesign. Создание графических фреймов</li> <li>• Внедрение растровых изображений в Adobe Illustrator. Инструмент Live Trace в Adobe Illustrator</li> <li>• Gradient Mesh</li> <li>• Растровые фильтры Adobe Illustrator</li> <li>• Создание фотореалистических и познавательных изображений</li> <li>• Инструмент Шрифт в Adobe Illustrator</li> <li>• Создание художественных изображений</li> <li>• Создание псевдо3Dизображений. Нанесение надписей и логотипов на криволинейные поверхности изображений</li> </ul>	38
5.	<b>5 Раздел.</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Работа с искусственно ограниченным цветом. Grayscale, duotone, постеризация</li> <li>• Ретушь и реставрация фотографий 1900–1910-х гг.</li> <li>• Цветокоррекция цветного фотоотпечатка 1970–1980-х гг. с сильным смещением цветовой гаммы 2-мя способами</li> <li>• Гламуризация и бругализация фотопортретов в журнальной иллюстрации</li> <li>• Цветокоррекция репродукционной съемки с применением шкал</li> <li>• Обтравка изображений</li> </ul>	25

6.	<b>6 Раздел.</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Трансформация виртуального объекта в физический как полиграфическая проблема</li> <li>• Создание и подготовка оригиналов для печати в пространстве СМУК и в ограниченном цветовом пространстве. Плашечные цвета. Цветовые библиотеки</li> <li>• Верстка и пре-пресс иллюстрированных изданий в заданных цветовых пространствах. Работа с иллюстрациями и шрифтами. Цветоделение с использованием профилей</li> <li>• PS-файлы, PDF-файлы separated и composite. Работа с программами Acrobat Distiller и Acrobat Professional. Самопроверка с использованием инструментов редактирования и контроля</li> <li>• Создание и подготовка оригиналов для штампов (высечка, тиснение)</li> <li>• Создание и подготовка оригиналов для разных видов переплетов</li> <li>• Создание и подготовка оригиналов упаковки</li> </ul>	38
----	------------------	--	----

## **6. Образовательные технологии**

Необходимо отметить, что дисциплина «Компьютерные технологии в графическом дизайне» не является просто изучением программ, поэтому освоение программ по типовым учебным курсам фирм-разработчиков не является достаточным условием для формирования квалифицированного художника-графика. Обязательным условием становится использование методической литературы, разработанной нашими преподавателями, и посещение всех занятий

1. Лекции преподавателей-практиков расставляют необходимые акценты в освоении компьютера в качестве инструмента для художника.
2. Интерактивные формы проведения занятий в подгруппах по 12 человек. Например, групповой разбор (в форме мозгового штурма) практических заданий.
3. Анализ производственных работ, произведений книжной графики и графического дизайна с точки зрения компьютерного процесса. Сравнение исходной графики, файлов и типографских оттисков и пр.
4. Проведение мастер-классов с демонстрацией «секретов мастеров».
5. Практические занятия в компьютерных классах, оснащенных проекторами, позволяют усваивать материал одновременно тремя системами (лекция, видео и практические навыки).

## **7. Оценочные средства для текущего контроля успеваемости, промежуточной аттестации по итогам освоения дисциплины и учебно-методическое обеспечение самостоятельной работы студентов**

Оценочным средством освоения дисциплины является проектно-художественное задание.

Проектно-художественное задание – завершённое авторское произведение, получаемое в результате планирования и выполнения комплекса учебных творческих заданий. Результат его выполнения позволяет оценить качество

знаний, способность композиционного мышления и мастерства исполнения, умение обучающихся применять свои знания в процессе решения художественно-творческих задач, владение художественными материалами, техниками и технологиями, уровень сформированности компетенций.

### **7.1. Фонд оценочных средств для проведения промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине «Компьютерные технологии в графическом дизайне»**

#### **7.1.1. Перечень компетенций с указанием этапов их формирования в процессе освоения образовательной программы**

В результате освоения дисциплины «Компьютерные технологии» формируются следующие компетенции:

<b>Код компетенции</b>	<b>Результаты освоения ООП Содержание компетенции*</b>
ПСК-86	способность пользоваться архивными материалами и другими современными источниками информации, включая компьютерные технологии, при изучении, копировании произведений графического искусства и книгопечатания, при создании образного строя художественного произведения в области оформления печатной продукции
ПСК-90	способность работать с современными компьютерными технологиями и программами в профессиональной деятельности при сборе информативного материала

В процессе освоения образовательной программы данные компетенции, в том числе их отдельные компоненты, формируются поэтапно в ходе освоения обучающимися дисциплин, практик в соответствии с учебным планом и календарным графиком учебного процесса.

#### **7.1.2. Описание показателей и критериев оценивания компетенций, формируемых по итогам освоения дисциплины, описание шкал оценивания**

Показателем оценивания компетенций на различных этапах их формирования является достижение обучающимися планируемых результатов обучения по дисциплине «Компьютерные технологии в графическом дизайне».

**ПСК-90 - способностью работать с современными компьютерными технологиями и программами в профессиональной деятельности при сборе информативного материала**

Показатель	Критерии оценивания			
	2	3	4	5
<b>Знать:</b> правила технического редактирования; правила разработки принципиальных макетов; правила верстки	Обучающийся демонстрирует полное отсутствие или недостаточное соответствие следующих знаний: правила технического редактирования; правила разработки принципиальных макетов; правила верстки	Обучающийся демонстрирует неполное соответствие следующих знаний: правила технического редактирования; правила разработки принципиальных макетов; правила верстки. Допускаются значительные ошибки, проявляется недостаточность знаний, по ряду показателей, обучающийся испытывает значительные затруднения при оперировании знаниями при их переносе на новые ситуации.	Обучающийся демонстрирует частичное соответствие следующих знаний: правила технического редактирования; правила разработки принципиальных макетов; правила верстки, но допускаются незначительные ошибки, неточности, затруднения при аналитических операциях.	Обучающийся демонстрирует полное соответствие следующих знаний: правила технического редактирования; правила разработки принципиальных макетов; правила верстки, свободно оперирует приобретенными знаниями.
<b>уметь:</b> выбирать программу для разработки компьютерного оригинала в зависимости от его назначения; выбирать необходимые технологические параметры и алгоритмы для создания или обработки изображений в зависимости от назначения, а также технологии нанесения и используемых материалов	Обучающийся не умеет или в недостаточной степени умеет выбирать программу для разработки компьютерного оригинала в зависимости от его назначения; выбирать необходимые технологические параметры и алгоритмы для создания или обработки изображений в зависимости от назначения, а также технологии нанесения и используемых материалов	Обучающийся демонстрирует неполное соответствие следующих умений: выбирать программу для разработки компьютерного оригинала в зависимости от его назначения; выбирать необходимые технологические параметры и алгоритмы для создания или обработки изображений в зависимости от назначения, а также технологии нанесения и используемых материалов. Допускаются значительные ошибки, проявляется недостаточность умений, по ряду показателей, обучающийся испытывает значительные затруднения при оперировании умениями при их переносе на новые ситуации.	Обучающийся демонстрирует частичное соответствие следующих умений: выбирать программу для разработки компьютерного оригинала в зависимости от его назначения; выбирать необходимые технологические параметры и алгоритмы для создания или обработки изображений в зависимости от назначения, а также технологии нанесения и используемых материалов. Умения освоены, но допускаются незначительные ошибки, неточности, затруднения при аналитических операциях, переносе умений на новые, нестандартные ситуации.	Обучающийся демонстрирует полное соответствие следующих умений: выбирать программу для разработки компьютерного оригинала в зависимости от его назначения; выбирать необходимые технологические параметры и алгоритмы для создания или обработки изображений в зависимости от назначения, а также технологии нанесения и используемых материалов. Свободно оперирует приобретенными умениями, применяет их в ситуациях повышенной сложности.

<p><b>владеть:</b> версткой материалов разной степени сложности; программами <b>Adobe пакета CC:</b> Adobe InDesign, Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, Adobe Acrobat Professional, Adobe Acrobat Distiller</p>	<p>Обучающийся не владеет или в недостаточной степени владеет версткой материалов разной степени сложности; программами <b>Adobe пакета CC:</b> Adobe InDesign, Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, Adobe Acrobat Professional, Adobe Acrobat Distiller</p>	<p>Обучающийся владеет версткой материалов разной степени сложности; программами <b>Adobe пакета CC:</b> Adobe InDesign, Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, Adobe Acrobat Professional, Adobe Acrobat Distiller, допускаются значительные ошибки, проявляется недостаточность владения навыками по ряду показателей, Обучающийся испытывает значительные затруднения при применении навыков в новых ситуациях.</p>	<p>Обучающийся частично владеет версткой материалов разной степени сложности; программами <b>Adobe пакета CC:</b> Adobe InDesign, Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, Adobe Acrobat Professional, Adobe Acrobat Distiller, навыки освоены, но допускаются незначительные ошибки, неточности, затруднения при аналитических операциях, переносе умений на новые, нестандартные ситуации.</p>	<p>Обучающийся в полном объеме владеет версткой материалов разной степени сложности; программами <b>Adobe пакета CC:</b> Adobe InDesign, Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, Adobe Acrobat Professional, Adobe Acrobat Distiller, свободно применяет полученные навыки в ситуациях повышенной сложности.</p>
--	---	---	---	--

**ПСК-86** - способностью пользоваться архивными материалами и другими современными источниками информации, включая компьютерные технологии, при изучении, копировании произведений графического искусства и книгопечатания, при создании образного строя художественного произведения в области оформления печатной продукции

Показатель	Критерии оценивания			
	2	3	4	5
<p><b>знать:</b> цветоделение; термины и способы цветокоррекции; пре-пресс;</p>	<p>Обучающийся демонстрирует полное отсутствие или недостаточное соответствие следующих знаний: цветоделения; терминов и способов цветокоррекции; пре-пресса;</p>	<p>Обучающийся демонстрирует неполное соответствие следующих знаний: цветоделения; терминов и способов цветокоррекции; пре-пресса;. 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: цветоделения; терминов и способов цветокоррекции; пре-пресса; но допускаются незначительные ошибки, неточности, затруднения при аналитических операциях.</p>	<p>Обучающийся демонстрирует полное соответствие следующих знаний: цветоделения; терминов и способов цветокоррекции; пре-пресса; свободно оперирует приобретенными знаниями.</p>

<p><b>уметь:</b> выбирать необходимые технологические параметры для создания различных типов PS и PDF файлов; разрабатывать принципиальные макеты компьютерными средствами;</p>	<p>Обучающийся не умеет или в недостаточной степени умеет выбирать необходимые технологические параметры для создания различных типов PS и PDF файлов; разрабатывать принципиальные макеты компьютерными средствами;</p>	<p>Обучающийся демонстрирует неполное соответствие следующих умений: выбирать необходимые технологические параметры для создания различных типов PS и PDF файлов; разрабатывать принципиальные макеты компьютерными средствами;. Допускаются значительные ошибки, проявляется недостаточность умений, по ряду показателей, обучающийся испытывает значительные затруднения при оперировании умениями при их переносе на новые ситуации.</p>	<p>Обучающийся демонстрирует частичное соответствие следующих умений: выбирать необходимые технологические параметры для создания различных типов PS и PDF файлов; разрабатывать принципиальные макеты компьютерными средствами;. Умения освоены, но допускаются незначительные ошибки, неточности, затруднения при аналитических операциях, переносе умений на новые, нестандартные ситуации.</p>	<p>Обучающийся демонстрирует полное соответствие следующих умений: выбирать необходимые технологические параметры для создания различных типов PS и PDF файлов; разрабатывать принципиальные макеты компьютерными средствами;. Свободно оперирует приобретенными умениями, применяет их в ситуациях повышенной сложности.</p>
<p><b>владеть:</b> подготовкой оригиналов для печати и брошюровочно-переплетных работ.</p>	<p>Обучающийся не владеет или в недостаточной степени владеет подготовкой оригиналов для печати и брошюровочно-переплетных работ.</p>	<p>Обучающийся владеет подготовкой оригиналов для печати и брошюровочно-переплетных работ. в неполном объеме, допускаются значительные ошибки, проявляется недостаточность владения навыками по ряду показателей, Обучающийся испытывает значительные затруднения при применении навыков в новых ситуациях.</p>	<p>Обучающийся частично владеет подготовкой оригиналов для печати и брошюровочно-переплетных работ., навыки освоены, но допускаются незначительные ошибки, неточности, затруднения при аналитических операциях, переносе умений на новые, нестандартные ситуации.</p>	<p>Обучающийся в полном объеме владеет подготовкой оригиналов для печати и брошюровочно-переплетных работ, свободно применяет полученные навыки в ситуациях повышенной сложности.</p>

## Шкалы оценивания результатов промежуточной аттестации и их описание:

### Форма промежуточной аттестации: зачет

Промежуточная аттестация обучающихся в форме зачета проводится по результатам выполнения всех видов учебной работы, предусмотренных учебным планом по данной дисциплине, при этом учитываются результаты текущего контроля успеваемости в течение семестра. Оценка степени достижения обучающимися планируемых результатов обучения по дисциплине «Компьютерные технологии в графическом дизайне» проводится преподавателем в ходе кафедрального семестрового итогового просмотра. По итогам промежуточной аттестации по дисциплине «Компьютерные технологии в графическом дизайне» выставляется оценка «зачтено», «не зачтено».

Шкала оценивания	Пояснение
зачтено	теоретическое содержание и практические навыки по дисциплине освоены полностью или освоены частично, но пробелы не носят существенного характера; все предусмотренные программой обучения учебные задания выполнены на высоком уровне, или выполнено, но в них имеются ошибки; компетенции сформированы или сформированы частично
не зачтено	теоретическое содержание и практические навыки по дисциплине не освоены; большинство предусмотренных программой обучения учебных заданий либо не выполнено, либо содержит грубые ошибки; дополнительная самостоятельная работа над материалом не приводит к какому-либо значимому повышению качества выполнения учебных заданий; компетенции не сформированы.

### **Форма промежуточной аттестации: экзамен**

Промежуточная аттестация обучающихся в форме экзамена проводится по результатам выполнения всех видов учебной работы, предусмотренных учебным планом по данной дисциплине «Компьютерные технологии в графическом дизайне», при этом учитываются результаты текущего контроля успеваемости в течение семестра. Оценка степени достижения обучающимися планируемых результатов обучения по дисциплине «Компьютерные технологии в графическом дизайне» проводится преподавателем, ведущим занятия по дисциплине «Компьютерные технологии в графическом дизайне» методом экспертной оценки. По итогам промежуточной аттестации по дисциплине «Компьютерные технологии в графическом дизайне» выставляется оценка «отлично», «хорошо», «удовлетворительно» или «неудовлетворительно».

Шкала оценивания	Описание
Отлично	Задание выполнено в полном объеме на высоком художественном уровне. Работа велась систематизировано и последовательно. Проектно-художественное задание отличается креативностью творческой концепции, отличным качеством выполнения, оригинальностью авторского почерка. Студент демонстрирует высокую степень владения художественными и техническими приемами, инструментами и свободно выражает свой творческий замысел в материале. Оформление проекта соответствует

	экспозиционным требованиям.
Хорошо	Задание выполнено в полном объеме на хорошем художественном уровне. Проектно-художественное задание обладает креативностью творческой концепции, хорошим качеством выполнения, оригинальностью авторского почерка. Студент демонстрирует хорошую степень владения художественными и техническими приемами, инструментами и свободно выражает свой творческий замысел в материале. Оформление проекта соответствует экспозиционным требованиям.
Удовлетворительно	Задание выполнено в полном объеме на среднем художественном уровне. Работа велась систематизировано и последовательно. Проектно-художественное задание отличается недостаточной креативностью творческой концепции, средним качеством выполнения, неоригинальностью авторского почерка. Студент демонстрирует среднюю степень владения художественными и техническими приемами, инструментами и не достаточно свободно выражает свой творческий замысел в материале. Оформление проекта не полностью соответствует экспозиционным требованиям.
Неудовлетворительно	Задание не выполнено или выполнено частично на низком художественном уровне. Работа велась не систематизировано и не последовательно. Проектно-художественное задание отличается отсутствием креативности творческой концепции, низким качеством выполнения. Студент демонстрирует низкую степень владения художественными и техническими приемами, инструментами и неспособность выразить свой творческий замысел в материале. Оформление проекта не соответствует экспозиционным требованиям.

## 8. Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины:

### 8.1. Основная литература

1. Н. Л. Нольде. Компьютерная графика. Начальные установки при работе над версткой в программе InDesign: методическое пособие для студентов, обучающихся по спец. 070902.65 Графика – М.: МГУП, 2010, 28 с.
2. Н. В. Мельгунова. Компьютерная графика. Adobe Photoshop для дизайнера и иллюстратора. Начальные упражнения: методическое пособие для студентов, обучающихся по спец. 070902.65 – М.: МГУП, 2009, 44 с.
3. Т. В. Валериус-Балахонцева. Компьютерная графика. Фотореалистическое изображение в программе Adobe Photoshop для дизайнера и иллюстратора. Методические указания: методическое пособие для студентов, обучающихся по спец. 070902.65 Графика – М.: МГУП, 2010, 52 с.



4. О. М. Проскурякова. Компьютерная графика. Adobe Illustrator CS4. Эффективные решения. Трассировка. Градиент mesh: методическое пособие для студентов, обучающихся по спец. 070902.65 – М.: МГУП, 2011, 34 с.
5. Дэн Маргулис. Photoshop для профессионалов (5-е издание) – М: Интелбук, 2007, 656 с.

## **8.2. Дополнительная литература**

1. Компьютерная графика : Adobe IllustratorCS4. Эффективные решения. Трассировка. Градиент mesh: методическое пособие для студентов, обучающихся по спец. 070902.65 – Графика; 230203.65 – Информационные технологии в дизайне / М-во образования и науки РФ; Моск. гос. ун-т печати имени Ивана Федорова. – М. : МГУП имени Ивана Федорова, 2011. – 33 с.: цв. Ил.
2. Дэн Маргулис. Photoshop LAB Color. Загадка каньона и другие приключения в самом мощном цветовом пространстве. – М: Интелбук, 2006, 480 с.

## **8.3. Программное обеспечение дисциплины** — пакет CS6 или CC: Adobe Illustrator, Adobe InDesign, Adobe Photoshop, Adobe Acrobat Professional, Adobe Acrobat Distiller. Internet.

## **8.4. Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет», необходимых для освоения дисциплины**

Базы данных, информационно-справочные и поисковые системы, Internet.

1. <http://www.museum.ru/M360>
2. <https://www.youtube.com/watch?v=7YtmwB9Ds5Y>
3. <http://ec-dejavu.ru/m/Montage.html>
4. <http://www.alefmagazine.com/pub3595.html>
5. <http://www.tokman.ru/tx15.html>
6. <http://kinocenter.rsuh.ru/article.html?id=1015306>
7. <http://videoforme.ru/wiki/objazannosti-rezhissera>

<http://snimifilm.com/almanakh/predproizvodstvo/podgotovka-vvedenie/rezhisserskaya-rabota-chast-1>

Базы данных, информационно-справочные и поисковые системы, Internet.

## **9. Материально-техническое обеспечение дисциплины:**

Компьютерная аудитория кафедры «Художественно-техническое оформление печатной продукции» №1144;

127550, г. Москва, ул. Прянишникова, д.2а, корп.1

Столы, стулья, компьютеры, экран, проектор, принтер, сканеры. Рабочее место преподавателя: стол, стул, компьютер

Adobe Creative cloud Договор No134\_МП-223-АЭФ /17 от 07.07.2017 г.

Компьютерная аудитория кафедры «Художественно-техническое оформление печатной продукции» №1140;

127550, г. Москва, ул. Прянишникова, д.2а, корп.1

Компьютеры, столы, стулья, доска для маркера, проектор. Рабочее место преподавателя: стол, стул, компьютер

Adobe Creative cloud Договор No134\_МП-223-АЭФ /17 от 07.07.2017 г.

## **10 Методические рекомендации для самостоятельной работы студентов**

Задание выдается студенту индивидуально в рамках заданного общего направления работы. Работа допускает агрегацию различного медийного и литературного материала с целью максимально полного раскрытия темы.

### ***Вопросы для самостоятельной проверки качества освоения дисциплины***

*Создание и обработка изображений в графических редакторах  
(проверка усвоения программы 1 семестра)*

1. Векторная и растровая графика. Достоинства и недостатки. Сферы их использования. Графические редакторы.
2. Инструменты выделения в программе Adobe Photoshop. Настройка и область применения.
3. Понятие оптического разрешения. Разрешение файла и линейатура полиграфического растра.
4. Настройка параметров цветоделения растрового изображения.
5. Цветовые модели. Их соотношение.
6. Инструменты, используемые для ретуши изображений, параметры их настройки и область применения.
7. Источники изображения в компьютерной графике.
8. Компьютерная трансформация изображения в целях создания художественного образа. Виды фильтров, способы их настройки.
9. Трансформация виртуального объекта в физический как полиграфическая проблема.
10. Растрирование в Adobe Photoshop и трассировка в Adobe Illustrator. Сравнительные характеристики. Логика применения.
11. Векторные инструменты Adobe Photoshop, области их применения, возможности редактирования, настройка.
12. Слои в Adobe Photoshop, векторные и растровые. Область применения, возможности редактирования.
13. Растровые и векторные маски в Adobe Photoshop. Сравнительные характеристики. Область применения, возможности редактирования.
14. Настройка цветового пространства в Adobe Photoshop.
15. Инструменты окрашивания (Fill и Gradient). Настройка. Способы применения.
16. Режимы наложения в Adobe Photoshop. Область применения.
17. Инструменты растрового рисования в Adobe Photoshop, области их применения, возможности редактирования, настройка.
18. Эффекты слоя в Adobe Photoshop. Настройка, область применения.
19. Инструменты цветокоррекции, области их применения, возможности редактирования, настройка.
20. Инструмент Live Trace в Adobe Illustrator. Настройка, область применения.
21. Внедрение растровых изображений в Adobe Illustrator.
22. Растровые фильтры Adobe Illustrator. Настройка, область применения.
23. Gradient Mesh. Настройка, область применения.
24. Инструменты Transform в Adobe Photoshop. Настройка, область применения.
25. Сохранение файлов в Adobe Illustrator. Настройки, необходимые для взаимодействия с программами верстки.
26. Экспорт и импорт файлов в Adobe Illustrator.
27. Настройки инструмента Stroke в Adobe Illustrator. Сравнительные особенности с одноименным инструментом Adobe InDesign.
28. Создание паттернов в Adobe Photoshop и Adobe Illustrator. Настройка, область применения.
29. Суммарный цветовой охват. Инструменты редактирования и контроля.
30. Rich Black, Registration и Black. Сравнительные особенности, область применения.

*Верстка, техническое редактирование, пре-пресс  
(проверка усвоения программы 2 семестра)*

1. Создание документов Adobe InDesign, настройка базовых элементов макета при создании и редактировании документа.
2. Формирование мастер-страницы. Работа с шаблонами. Элементы мастер-страницы.
3. Формирование цветового пространства издания средствами Adobe InDesign.
4. Приемы пространственной локализации различных видов заголовков внутри текстового массива средствами Adobe InDesign.
5. Работа с иллюстрациями различных компьютерных форматов в Adobe InDesign.
6. Требования к набору текста, предназначенного для компьютерной верстки.
7. Специфика верстки стихотворного текста.
8. Специфика верстки драматического текста.
9. Способы оформления абзацев средствами Adobe InDesign.
10. Пространственная локализация и способы взаимодействия элементов полосы набора. Способы выравнивания.
11. Возможности трансформации фреймов в Adobe InDesign.
12. Приводность строк. Способы решения проблемы. Области применения.
13. Возможности редактирования наложения объектов в Adobe InDesign. Инструменты, способы отображения.
14. Стили Абзацев и Стили Символов. Настройка и область применения, возможности редактирования.
15. Тонкие настройки Find/Replace.
16. Создание оглавления или содержания. Настройки способов оформления.
17. Настройка параметров текстового бокса. Области применения.
18. Взаимодействие файла верстки со связанной графикой. Изменяемые и неизменяемые параметры.
19. Техническое редактирование. Тонкие настройки элементов полосы набора во избежание ошибок верстки. Области применения.
20. Использование плашечных цветов и оттенков насыщенности в Adobe InDesign.
21. Работа с объектами, содержащими связанную графику и их содержимым.
22. Тонкая настройка начертаний Underline и Strikethrough.
23. Работа с редактором табуляции.
24. Работа с линейками абзацев.
25. Возможности, настройки и область применения Nested Styles.
26. Виды сеток и направляющих. Настройки, область применения.
27. Связывание и разделение объектов, содержащих текст и графику. Взаимодействие векторных объектов в Adobe InDesign.
28. Слои в Adobe InDesign. Область применения, способы импортирования и экспортирования.
29. Настройка параметров переноса.
30. Взаимодействие различных версий программы, а также других программ верстки. Сравнительные возможности, способы экспортирования и импортирования.

*Создание мультимедийного приложения с интерактивным контентом  
(проверка усвоения программы 3 семестра)*

1. Что такое интерактивность? Как помогает и чем мешает?
2. Концепция электронной и печатной обложки. Как она трансформировалась?
3. Навигационный комплекс в печатном издании. Рубрикаторы, колонцифры и тд. Какие и почему?
4. Трансформация навигационного комплекса в интерактивной версии.

5. Отличительные характеристики печатной и мультимедийной полосы с интерактивным контентом.
6. Создание документа цифровой публикации Adobe InDesign .
7. Создание folio и статей.
8. Описание алгоритма работы с функцией «Слайд-шоу».
9. Описание алгоритма работы с функцией «Прокручиваемый фрейм».
10. Описание алгоритма работы с функцией «Панорама».
11. Описание алгоритма работы с функцией «Аудио».
12. Описание алгоритма работы с функцией «Видео».
13. Описание алгоритма работы с функцией «Гиперссылки».
14. Описание алгоритма работы с функцией «Сдвиг и изменение масштаба».
15. Описание алгоритма работы с функцией «Последовательность изображений».
16. С помощью какой (каких) функций получить эффект «Поворот 360°».
17. Основные возможности кнопок в интерактивном мультимедийном приложении.
18. Описание панели «Состояние объекта». Возможности, использование.
19. Панель Folio Producer. Принцип работы
20. Какие отличия в построении статей в печатной и электронной версии?

*Создание анимированного видеосюжета  
(проверка усвоения программы 4 семестра)*

1. Сценарий, раскадровка. Завязка – кульминация – развязка.
2. Понятие ключевых кадров в Adobe After Effects.
3. Таймлайн в Adobe After Effects. Управление временем.
4. Эффекты слоя Add. Настройка и область применения, возможности редактирования.
5. Эффект “Параллак”. Настройка и область применения, возможности редактирования.
6. Монтаж видеоряда в Adobe Premier Pro, Adobe After Effects.
7. Наложение музыкального сопровождения в Adobe After Effects и Adobe Premier Pro.
8. Эффект камера в Adobe After Effects.
9. Освещение в Adobe After Effects.
10. Работа с шрифтовыми эффектами в Adobe After Effects.
11. Анимированное изображение. Функция «марионетка» в Adobe After Effects.
12. Создание эффекта живого рисования в Adobe After Effects.

## **11. Методические рекомендации преподавателю**

Методические рекомендации (материалы) преподавателю указывают на средства и методы обучения, применение которых для освоения тех или иных тем наиболее эффективно.

Данный раздел настоящей рабочей программы предназначен для начинающих преподавателей и специалистов-практиков, не имеющих опыта преподавательской работы.

В условиях конструирования образовательных систем на принципах компетентностного подхода произошло концептуальное изменение роли преподавателя, который наряду с традиционной ролью носителя знания выполняет функцию организатора научно-поисковой работы студента, консультанта в процедурах выбора, обработки и интерпретации информации, необходимой для практического действия и дальнейшего развития, что должно обязательно учитываться при проведении лекционных и практических занятий по дисциплине.

Преподавание теоретического (лекционного) материала по дисциплине осуществляется по последовательно-параллельной схеме на основе междисциплинарной интеграции и четких междисциплинарных связей в рамках ООП и рабочего учебного плана по специальности Графика.

Лекции по дисциплине читаются с учетом предварительного формирования в предыдущих семестрах обучения предусмотренных ООП и рабочим учебным планом компетенций по ряду дисциплин, а также с учетом использования полученных в процессе усвоения дисциплины навыков в смежных дисциплинах (см. п.3 Рабочей программы). Что является реализацией концепции последовательной интеграции дисциплины в структуру ООП и рабочего учебного плана по направлению «Графика».

Структура и последовательность проведения лекционных занятий по дисциплине в полекционном разрезе излагаемого теоретического материала представлена в п.5.5 настоящей рабочей программы.

Тематика практических занятий по разделам дисциплины и видам занятий отражена в п.5.7 рабочей программы.

Целесообразные к применению в рамках дисциплины образовательные технологии изложены в п.10 настоящей рабочей программы.

Технологическая карта дисциплины, содержащая методику определения итогового семестрового рейтинга студента по дисциплине представлена в п.6 настоящей рабочей программы.

Примерные варианты заданий для промежуточного/ итогового контроля и перечень вопросов к экзамену по дисциплине представлены в соответствующих подпунктах п.7 рабочей программы.

Перечень основной и дополнительной литературы и нормативных документов, необходимых в ходе преподавания дисциплины приведен в п.8 настоящей рабочей программы. Преподавателю следует ориентировать студентов на использование при подготовке к промежуточной и итоговой аттестации по дисциплине, подготовке докладов на студенческую конференцию оригинальной версии нормативных документов, действующих в настоящее время. Предпочтение работы с текстом нормативного документа чтению адаптированного изложения данного документа в специализированной литературе формирует у студента навыки самостоятельной критической интерпретации положений нормативных документов и правового анализа.

Программа составлена в соответствии с Федеральным государственным образовательным стандартом высшего образования по специальности 54.05.03 «Графика» по специализации №4 «Художник-график (Оформление печатной продукции).

Программа утверждена на заседании кафедры «Экологическая безопасность технических систем» «10» июня 2019 г., протокол №9.

**Согласовано:**  
Руководитель  
образовательной программы



/С.Ю. Биричев/



МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ  
ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ  
**«МОСКОВСКИЙ ПОЛИТЕХНИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»**  
**(МОСКОВСКИЙ ПОЛИТЕХ)**

Специальность: 54.05.03 «Графика»

специализация №4 «Художник-график (Оформление печатной продукции)»

Форма обучения: очная

Виды профессиональной деятельности:

Художественно-творческая, педагогическая

Кафедра: «Художественно-технического оформления печатной продукции»

**ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ**  
**ПО ДИСЦИПЛИНЕ**  
**«Компьютерные технологии в графическом дизайне»**

**Составители: доц. Н.В.Мельгунова**

Москва 2019

**Перечень оценочных средств по дисциплине  
«Компьютерные технологии в графическом дизайне»**

<b>№ ОС</b>	<b>Наименование оценочного средства</b>	<b>Краткая характеристика оценочного средства</b>	<b>Представление оценочного средства в ФОС</b>
1	Проектно-художественное задание (ПХЗ)	Завершенное авторское произведение, получаемое в результате планирования и выполнения комплекса учебных творческих заданий. Результат его выполнения позволяет оценить качество знаний, способность композиционного мышления и мастерства исполнения, умение обучающихся применять свои знания в процессе решения художественно-творческих задач, владение художественными материалами, техниками и технологиями, уровень сформированности компетенций.	Тема проектно-художественного задания



# ПОКАЗАТЕЛЬ УРОВНЯ СФОРМИРОВАННОСТИ КОМПЕТЕНЦИЙ

Таблица 1

Компьютерные технологии в графическом дизайне					
ФГОС ВО 54.05.03 «Графика»					
В процессе освоения данной дисциплины студент формирует и демонстрирует следующие профессионально-специализированные компетенции:					
Компетенции		Перечень компонентов	Технология формирования компетенций	Форма оценочного средства	Степень уровней освоения компетенций
Код ком-ии	Формулировка				
ПСК-86	способность пользоваться архивными материалами и другими современными источниками информации, включая компьютерные технологии, при изучении, копировании произведений графического искусства и книгопечатания, при создании образного произведения в области оформления печатной продукции	<p><b>знать:</b> цветоделение; термины и способы цветокоррекции; пре-пресс;</p> <p><b>уметь:</b> выбирать необходимые технологические параметры для создания различных типов PS и PDF файлов; разрабатывать принципиальные макеты компьютерными средствами;</p> <p><b>владеть:</b> подготовкой оригиналов для печати и брошюровочнопереплетных работ.</p>	лекция, практические занятия, самостоятельная работа	ПХЗ	<p><b>Базовый уровень:</b> – способность использовать теоретические, практические знания и навыки, полученные в процессе обучения.</p> <p><b>Повышенный уровень:</b> – способность создавать на высоком профессиональном уровне авторские произведения в области оформления печатной продукции и книгоиздания.</p>

ПСК-90	способность работать с современными компьютерными технологиями и программами в профессиональной деятельности при сборе информативного материала	<p><b>знать:</b> правила технического редактирования; правила разработки принципиальных макетов; правила верстки</p> <p><b>уметь:</b> выбирать программу для разработки компьютерного оригинала в зависимости от его назначения; выбирать необходимые технологические параметры и алгоритмы для создания или обработки изображений в зависимости от назначения, а также технологии нанесения и используемых материалов.</p> <p><b>владеть:</b> версткой материалов разной степени сложности; программами <b>Adobe пакета CC:</b> Adobe InDesign, Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, Adobe Acrobat Professional, Adobe Acrobat Distiller.</p>	лекция, практические занятия, самостоятельная работа	ПХЗ	<p><b>Базовый уровень:</b> – способность сбора изобразительных материалов и их компоновки в авторских произведениях в области оформления печатной продукции; – способность проявлять креативность мышления; – освоение графических техник, технологий и материалов.</p> <p><b>Повышенный уровень:</b> – свободное владение графическими техниками, технологиями и материалами.</p>
--------	---	---	--	-----	--

Таблица 2

### Темы проектно-художественных заданий и этапы освоения компетенций

№	разделы	Темы ПХЗ	Код компетенции	Этапы освоения компетенций
1.	Основы верстки и технического редактирования в программе Adobe InDesign	Верстка текстов с рубрикацией, акцидентная верстка, техническое редактирование в программе Adobe InDesign.	ПСК-86	<p><b>Знать:</b> Основные понятия и термины, применяемые в издательско-полиграфической деятельности</p> <p><b>Уметь:</b> на начальном уровне разрабатывать принципиальные макеты компьютерными средствами;</p>
ПСК-90			<p><b>Знать:</b> на начальном уровне правила технического редактирования; правила разработки принципиальных макетов; правила верстки</p> <p><b>Уметь:</b> выбирать программу для верстки и технического редактирования</p> <p><b>Владеть:</b> программой Adobe InDesign на начальном уровне</p>	

2	Работа со сложными видами текстов и графикой в программе Adobe InDesign. Особенности разных типов изданий	Создание принципиальных макетов сложных видов прозаического текста; специальных видов текста (стихотворного, драматического). Задания на работу с иллюстрациями в Adobe InDesign. Верстка текста с иллюстрациями. Ознакомление с особенностями верстки электронных изданий.	ПСК-86	<b>Уметь:</b> разрабатывать макеты сложных видов прозаического текста и специальных видов текста: стихотворного, драматического компьютерными средствами;
			ПСК- 90	<b>Знать:</b> особенности верстки электронных изданий <b>Уметь:</b> выбирать необходимые технологические параметры и алгоритмы для создания сложных видов текста и графикой в программе Adobe InDesign <b>Владеть:</b> программой Adobe InDesign
3	Создание изображений в графических редакторах. Растровый редактор Adobe Photoshop	Создание фотореалистических и познавательных изображений в программе Adobe Photoshop. Создание художественных изображений, копирование живописных работ старых мастеров и создание псевдо3Dизображений в программе Adobe Photoshop.	ПСК- 86	<b>Знать:</b> специфику растровых изображений <b>Уметь:</b> создавать фотореалистические и познавательные изображения в программе Adobe Photoshop <b>Владеть:</b> навыками создания растровых и векторных изображений в программе Adobe Photoshop
			ПСК - 90	<b>знать:</b> Инструментарий Adobe Photoshop <b>уметь:</b> выбирать необходимые технологические параметры и алгоритмы для создания изображений в программе Adobe Photoshop <b>владеть:</b> программой Adobe Photoshop на начальном уровне
4	Создание изображений в графических редакторах. Векторный редактор AdobeIllustrator	Создание фотореалистических и познавательных изображений в программе Adobe Illustrator. Нанесение надписей и логотипов на криволинейные поверхности изображений в программе Adobe Illustrator.	ПСК 86	<b>Знать:</b> специфику векторных изображений <b>Уметь:</b> создавать фотореалистические и познавательные изображения в программе AdobeIllustrator <b>Владеть:</b> навыками создания векторных изображений в программе AdobeIllustrator
			ПСК 90	<b>Знать:</b> Инструментарий Adobe Illustrator <b>уметь:</b> выбирать необходимые технологические параметры и алгоритмы для создания изображений в программе AdobeIllustrator <b>владеть:</b> программой AdobeIllustrator на начальном уровне
5	Обработка	Задания на ретушь и	ПСК 86	<b>Знать:</b> способы обработки

	изображений	реставрацию изображений. Реставрация архивной съемки и оригиналов особенно низкого качества. Задания на цветокоррекцию.		изображений в программе Adobe Photoshop, понятие цветоделения <b>Уметь:</b> ретушировать и обрабатывать изображения в программе Adobe Photoshop <b>Владеть:</b> навыками обработки изображений в программе Adobe Photoshop
			<b>ПСК 90</b>	<b>уметь:</b> выбирать необходимые технологические параметры и алгоритмы для обработки изображений. <b>владеть:</b> навыками обработки изображений в программе Adobe Photoshop
6	Пре-пресс	Подготовка оригиналов для печати в пространстве CMYK и в ограниченном цветовом пространстве. Подготовка оригиналов для штампов. Высечка, тиснение, биговка, бинты и пр. Подготовка оригиналов для разных видов переплетов Подготовка макетов и иллюстраций электронных изданий к публикации	ПСК-86	<b>Знать:</b> пре-пресс <b>уметь:</b> выбирать необходимые технологические параметры для создания различных типов PS-файлы, PDF-файлы separated и composite <b>владеть:</b> подготовкой оригиналов для печати в пространстве CMYK и в ограниченном цветовом пространстве.
			<b>ПСК 90</b>	<b>ПСК-90</b> <b>уметь</b> выбирать необходимые технологические параметры и алгоритмы для подготовки оригиналов для печати <b>владеть</b> программами Acrobat Distiller и Acrobat Professional