



УТВЕРЖДАЮ

Ректор

Искаков И.Ж.

01 июля 2020 г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ

Компьютерные технологии в дизайне

(наименование дисциплины)

Направление подготовки/Специальность 54.03.01 Дизайн

Квалификация выпускника Бакалавр

Направленность (профиль) Коммуникативный дизайн

Форма обучения Очная

(очная, очно-заочная, заочная)

1. Место дисциплины в структуре образовательной программы, входные требования для освоения дисциплины (при необходимости)

Дисциплина «Компьютерные технологии в дизайне» относится к дисциплинам вариативной части Блока 1 «Дисциплины (модули)» программы бакалавриата по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн (профиль: коммуникативный дизайн). Содержание дисциплины служит основой для освоения дисциплины «Проектирование» и прохождения производственной (творческой) и преддипломной практик.

2. Объем дисциплины в зачетных единицах

Объем дисциплины составляет 8 зачетных единиц

	Всего часов
Объем дисциплины	Очная форма обучения
Общая трудоемкость дисциплины	288
Контактная работа (по видам учебных занятий) (всего)	233,5
Из них:	
Лекции (Лек)	24
Практические занятия (Пр)	192
Семинарские занятия (Сем)	-
Индивидуальные занятия (ИЗ)	4
Контроль самостоятельной работы (КСР)	8
Контактные часы на аттестацию (КА)	1,5
Самостоятельная работа под руководством преподавателя (СРП)	4
Самостоятельная работа студентов (СР)	19
Вид промежуточной аттестации	Экзамен, Зачеты с оценкой
Объем часов, отводимых на подготовку к промежуточной аттестации (Контроль)	35,5

3. Содержание дисциплины, структурированное по темам (разделам)

Раздел 1. Основы работы в Adobe Illustrator.

Тема 1. Введение. Основы изображения.

Тема 2. Создание иллюстраций.

Тема 3. Выделение и выравнивание.

Тема 4. Создание и редактирование фигур.

Тема 5. Трансформирование объектов.

Тема 6. Рисование с помощью инструмента Pen и Pencil.

Тема 7. Цвет и раскрашивание.

Тема 8. Работа с текстом.

Тема 9. Работа со слоями.

Тема 10. Рисование перспективы.

Тема 11. Создание переходов между цветами и фигурами.

Тема 12. Работа с кистями.

Тема 13. Применение эффектов.

Тема 14. Применение атрибутов оформления и стилей графики.

Тема 15. Работа с символами.

Тема 16. Комбинирование графики Illustrator с файлами других приложений.

Раздел 2. Основы работы в Adobe InDesign.

Тема 17. Основы типографики. Знакомство с программой Adobe InDesign.

Тема 18. Основы верстки. Работа с текстом.

Тема 19. Импортируемая графика. Взаимодействие с программами пакета Adobe.

Стандартные эффекты.

Тема 20. Шаблоны и библиотеки InDesign. Работа со стилями. Слои.

Тема 21. Работа с цветом.

Тема 22. Основные средства верстки. Практическое применение основ верстки.

Тема 23. Работа с таблицами.

Тема 24. Векторная графика в Adobe InDesign. Взаимодействие векторной графики и текста.

Тема 25. Основы работы с файлами PDF.

Тема 26. Создание интерактивных документов.

Тема 27. Предпечатная подготовка.

Раздел 3. Основы работы в Adobe Premiere и Adobe After Effects.

Тема 28. Теория и практика монтажа.

Тема 29. Основы видеомонтажа в программе Adobe Premiere.

Тема 30. Специальные методы редактирования и эффекты в Adobe Premiere.

Тема 31. Вывод цифровых проектов. Совместная работа Adobe Premiere и других программ.

Тема 32. Основы работы в программе нелинейного видеомонтажа Adobe After Effects.

Тема 33. Использование эффектов After Effects.

Тема 34. Практические приемы использования программы.

Тема 35. Применение эффектов After Effects.

Тема 36. Совместная работа Adobe Premiere и After Effects, а так же других программ.

Тема 37. Практические приемы использования программ.

4. Методические рекомендации по организации изучения учебной дисциплины

4.1 Рекомендуемые образовательные технологии

В преподавании дисциплины «Компьютерные технологии в дизайне» используются разнообразные образовательные технологии как традиционного, так и инновационного характера, учитывающие практический характер дисциплины:

- лекционные занятия;
- практические занятия;
- практические занятия;
- тестирование.

4.2 Методические рекомендации для обучающихся по освоению дисциплины

Теоретические занятия

Раздел 1. Основы работы в Adobe Illustrator.

Введение. Основы изображения. Создание иллюстраций. Выделение и выравнивание. Создание и редактирование фигур. Трансформирование объектов. Рисование с помощью инструмента Pen и Pencil. Цвет и раскрашивание. Работа с текстом. Работа со слоями. Рисование перспективы. Создание переходов между цветами и фигурами. Работа с кистями. Применение эффектов. Применение атрибутов оформления и стилей графики. Работа с символами. Комбинирование графики Illustrator с файлами других приложений.

Раздел 2. Основы работы в Adobe InDesign.

Основы типографики. Знакомство с программой Adobe InDesign_Основы верстки. Работа с текстом. Импортируемая графика. Взаимодействие с программами пакета Adobe. Стандартные эффекты. Шаблоны и библиотеки InDesign. Работа со стилями. Слои. Работа с цветом. Основные средства верстки. Практическое применение основ верстки. Работа с таблицами. Векторная графика в Adobe InDesign. Взаимодействие векторной графики и текста. Основы работы с файлами PDF. Создание интерактивных документов. Предпечатная подготовка.

Раздел 3. Основы работы в Adobe Premiere и Adobe After Effects.

Теория и практика монтажа. Основы видеомонтажа в программе Adobe Premiere. Специальные методы редактирования и эффекты в Adobe Premiere. Вывод цифровых проектов. Совместная работа Adobe Premiere и других программ. Основы работы в программе нелинейного видеомонтажа Adobe After Effects. Использование эффектов After Effects. Практические приемы использования программы. Применение эффектов After Effects. Совместная работа Adobe Premiere и After Effects, а так же других программ. Практические приемы использования программ.

Практические занятия

Раздел 1. Основы работы в Adobe Illustrator.

Тема 1. Введение. Основы изображения.

Методы представления графических изображений. Форматы графических файлов.

Задание 1: Сохранение изображений в стандартных форматах, а также собственных форматах графических программ. Преобразование файлов из одного формата в другой.

Тема 2. Создание иллюстраций.

Введение в программу Adobe Illustrator CS6. Монтажные области Рисование фигур и линий. Применение цвета Инструмент Shape Builder. Инструмент Width.

Создание и изменение градиентной заливки. Импорт изображений формата Adobe Photoshop. Трассировка изображений. Палитра Color Guide. Создание и применение узора.

Создание и форматирование текста. Режимы рисования. Работа с кистями. Использование палитры Appearance. Управление обводками. Выравнивание объектов. Дизайн в перспективе Работа с символами.

Рабочее окно программы Adobe Illustrator CS6. Основы работы с объектами. Обзор рабочей среды. Настройка яркости пользовательского интерфейса приложения. Панель Tools. Панель Control. Работа с палитрами. Восстановление и сохранение состояния рабочей среды.

Использование меню палитр. Изменение режима просмотра иллюстрации Использование команд просмотра. Использование инструмента Zoom Прокрутка документа Просмотр иллюстрации.

Навигация по нескольким монтажным областям. Использование палитры Navigator. Представление о линейках.

Упорядочение нескольких документов. Группы документов. Поиск ресурсов при работе с Illustrator.

Задание 1: Выполнить упражнение по рисованию простых фигур, закрасить их с применением изученных инструментов.

Задание 2: Создать текст и отформатировать.

Тема 3. Выделение и выравнивание.

Начало работы. Выделение объектов. Использование инструмента Selection. Использование инструмента Direct Selection.

Выделение с помощью прямоугольной области. Выделение с помощью инструмента Magic Wand. Выделение похожих объектов. Выравнивание объектов. Выравнивание объектов друг относительно друга.

Выравнивание по ключевому объекту. Выравнивание точек. Распределение объектов. Выравнивание по монтажной области. Управление группами объектов.

Группирование элементов. Работа в режиме изоляции Добавление в группу. Упорядочивание объектов. Изменение порядка наложения объектов. Выделение объектов на заднем плане. Скрытие объектов Применение методов выделения.

Задание 1: Создание нескольких объектов. Выделение, выравнивание и группировка созданных объектов.

Тема 4. Создание и редактирование фигур.

Начало работы. Создание нового документа. Работа с базовыми фигурами. Представление о режимах рисования. Создание прямоугольников. Создание прямоугольников со скругленными углами. Создание эллипсов. Создание многоугольников.

Рисование за объектами. Создание звезд. Изменение ширины и выравнивания обводки. Работа с сегментами линии. Соединение контуров. Преобразование обводки в кривые.

Комбинирование фигур. Работа с инструментом Shape Builder. Работа с эффектами палитры Pathfinder. Работа с режимами фигуры. Использование режима рисования Draw Inside.

Редактирование фигур, расположенных внутри других фигур. Использование инструмента Eraser. Трассировка изображений для создания фигур. Чистка изображения после трассировки.

Задание 1: В приложении Adobe Illustrator создать векторное изображение по заданию.

Нарисовать и раскрасить.

Тема 5. Трансформирование объектов.

Начало работы. Управление монтажными областями. Добавление монтажных областей в документ. Редактирование монтажных областей Переименование монтажных областей. Переупорядочение монтажных областей.

Трансформирование объектов. Работа с линейками и направляющими.

Масштабирование объектов. Отражение объектов. Вращение объектов. Искажение объектов. Наклон объектов.

Точное позиционирование объектов. Изменение перспективы. Выполнение нескольких трансформаций. Использование эффекта Free Distort.

Задание 1: Выполнить упражнения по трансформированию объектов.

Тема 6. Рисование с помощью инструмента Pen и Pencil.

Начало работы Знакомство с инструментом Pen (Перо). Создание прямых линий. Создание криволинейных контуров Построение кривой. Преобразование точек кривой в угловые точки.

Создание рисунка скрипки. Рисование кривых. Выделение кривой Рисование криволинейного контура. Рисование различных типов кривых. Рисование фигуры скрипки.

Создание струн скрипки. Разделение контура. Добавление указателей стрелок. Создание пунктирной линии. Редактирование кривых. Удаление и добавление опорных точек. Преобразование между гладкими и угловыми точками.

Рисование с помощью инструмента Pencil. Редактирование с помощью инструмента Pencil. Завершение рисунка скрипки. Сборка частей.

Задание 1: В приложении Adobe Illustrator создать изображение помощью инструментов Pen и Pencil по заданию.

Тема 7. Цвет и раскрашивание.

Раскрашивание графического объекта. Цветовые режимы. Представление об элементах управления цветом. Создание цвета. Создание и сохранение пользовательского цвета. Редактирование образца цвета. Использование библиотек образцов.

Создание плашечного цвета. Использование палитры цветов. Создание и сохранение оттенка цвета. Копирование атрибутов оформления. Создание цветовых групп. Работа с палитрой Color Guide.

Редактирование цветов графического объекта. Работа с палитрой Kuler. Назначение цветов графическому объекту. Коррекция цвета. Раскрашивание с помощью узоров Применение существующих узоров.

Создание узора Применение узора Редактирование узора.

Работа с быстрой заливкой. Создание группы с быстрой заливкой. Редактирование областей быстрой заливки. Настройка зазоров.

Задание 1: Выполнить упражнения по раскрашиванию объектов. Использовать образцы цвета. Создать плашечный цвет, градиент и узор.

Тема 8. Работа с текстом.

Работа с текстом Создание текста из точки. Создание текста в области Импорт простого текста из файла.

Работа с переполнением текста и повторным заполнением текста Связывание текста. Создание столбцов текста.

Форматирование текста Изменение размера шрифта Изменение цвета шрифта Изменение дополнительных атрибутов текста Работа с глифами.

Изменение размеров текстовых объектов Изменение атрибутов аб за ц а Создание и использование стилей те к с та Создание и использование стиля абзаца.

Редактирование стиля абзаца Копирование атрибутов те к с та Создание и применение стиля символов Редактирование стиля символов.

Изменение формы текста путем искажения оболочки. Изменение формы текста в оболочке Обтекание объекта текстом.

Создание текста по открытому контуру Создание текста по закрытому контуру Преобразование текста в кривые.

Индивидуальное задание.

Задание 1: Выполнить упражнения по стилевому оформлению текста. Преобразовать текст в кривые.

Тема 9. Работа со слоями.

Создание слоев. Выделение и перемещение объектов и слоев. Копирование содержимого слоев. Перемещение слоев.

Закрепление слоев. Просмотр слоев. Вставка слоев. Создание обтравочных масок. Объединение слоев. Поиск слоев.

Применение к слоям атрибутов оформления. Изоляция слоев.

Задание 1: Выполнить упражнения по созданию объектов и разнесению их на слои.

Тема 10. Рисование перспективы.

Представление о перспективе. Представление о сетке перспективы. Работа с сеткой перспективы. Использование сетки перспективы.

Редактирование сетки перспективы. Рисование объектов в перспективе. Выделение и трансформирование объектов в перспективе. Прикрепление объектов к перспективе.

Редактирование плоскостей вместе с объектами. Добавление и редактирование текста в перспективе. Работа с символами в перспективе.

Добавление символов на сетку перспективы. Трансформирование символов в перспективе. Открепление содержимого от перспективы. Работа с горизонтальной плоскостью.

Задание 1: Выполнить упражнения по созданию объектов в перспективе.

Тема 11. Создание переходов между цветами и фигурами.

Работа с градиентами. Создание и применение линейного градиента. Изменение направления и угла градиентного перехода.

Применение градиента к обводке. Редактирование градиентной обводки. Создание и применение радиального градиента. Изменение цветов радиального градиента.

Настройка радиального градиента. Применение градиентов к нескольким объектам. Другие методы редактирования цветов градиента. Добавление прозрачности к градиентам.

Создание переходов между объектами. Создание перехода с заданным числом шагов. Модификация перехода. Создание и редактирование плавных цветовых переходов.

Задание 1: Выполнить упражнения по настройке и изменению градиентов.

Тема 12. Работа с кистями.

Работа с кистями и использование каллиграфических кистей. Настройка кисти. Использование цвета заливки с кистями. Удаление мазков кисти. Использование объектных кистей.

Рисование с помощью инструмента Paintbrush. Редактирование контуров с помощью инструмента Paintbrush. Создание объектной кисти. Редактирование объектной кисти.

Использование кистей из щетины. Изменение параметров кисти из щетины. Рисование кистью из щетины Использование узорчатых кистей. Создание узорчатой кисти. Применение узорчатой кисти. Изменение атрибутов цвета кистей.

Изменение цвета кисти с использованием метода окраски Tints Изменение цвета кисти с использованием метода окраски Hue Shift. Работа с инструментом Blob Brush. Рисование с помощью инструмента Blob Brush.

Объединение контуров с помощью инструмента Blob Brush Редактирование с использованием инструмента Eraser.

Задание 1: Выполнить упражнения по рисованию векторной иллюстрации кистями.

Тема 13. Применение эффектов.

Использование интерактивных эффектов. Применение эффекта. Редактирование эффекта.

Стилизация текста с помощью эффектов. Редактирование фигур с помощью эффекта Pathfinder. Применение эффекта Offset Path.

Создание объемного эффекта. Создание трехмерного объекта вращением.

Изменение освещения трехмерного объекта. Проецирование символа на трехмерный объект.

Задание 1: Выполнить упражнения по применению к объектам эффектов.

Тема 14. Применение атрибутов оформления и стилей графики.

Использование атрибутов оформления. Редактирование и добавление атрибутов оформления. Добавление дополнительной обводки. Добавление дополнительной заливки.

Переупорядочение атрибутов оформления. Применение атрибутов оформления к слою. Использование стилей графики. Создание и сохранение стиля графики Применение стиля графики к объекту.

Замена атрибутов стиля графики. Применение стиля графики к слою. Изменение стиля графики, примененного к слою. Применение существующих стилей графики. Применение нескольких стилей графики.

Применение стиля графики к тексту. Копирование и удаление стилей графики. Создание графики для Всемирной паутины. Выравнивание объектов по пиксельной сетке.

Фрагментация изображения. Выделение и редактирование фрагментов. Использование команды Save For Web.

Задание 1: Выполнить упражнения по стилевому оформлению графики.

Тема 15. Работа с символами.

Работа с символами. Использование библиотек символов программе Illustrator. Создание символов. Редактирование символа. Замена экземпляра символа другим символом.

Изоляция отдельных экземпляров символа. Изменение дополнительных параметров символов.

Использование инструментов для работы с символами Распыление экземпляров символов. Редактирование наборов символов с использованием инструментов для работы с символами.

Копирование и редактирование наборов символов Сохранение иллюстраций в палитре Symbols и извлечение их.

Проецирование символа на трехмерный объект Символы и интеграция с Adobe Flash.

Задание 1: Завершить создание заданной иллюстрации при помощи символов.

Тема 16. Комбинирование графики Illustrator с файлами других приложений.

Работа с программой Adobe Bridge. Комбинирование иллюстраций. Векторная графика в сравнении с растровой.

Импорт файлов Adobe Photoshop. Помещение файла Photoshop. Трансформирование помещенного изображения.

Встраивание изображения Photoshop с композициями слоев.

Коррекция цвета помещенного изображения. Наложение маски на изображение. Применение обтравочной маски к изображению. Редактирование маски.

Маскирование объекта фигурой. Маскирование объекта несколькими фигурами. Создание непрозрачной маски. Редактирование непрозрачной маски. Захват образцов цвета из помещенных изображений. Связи изображений.

Поиск информации о связи Замена связанного изображения.

Экспорт файла со слоями в формат программы Adobe Photoshop, Illustrator и Adobe InDesign, Adobe Muse, Adobe Fireworks и Adobe Flash.

Задание 1: Создать коллаж с использованием растровой графики.

Раздел 2. Основы работы в Adobe InDesign.

Тема 17. Основы типографики. Знакомство с программой Adobe InDesign.

Классификация программ верстки. Преимущества Adobe InDesign. Структура текстовых макетов (различные виды буклетов, журнал, книга, рекламная листовка, газетная колонка и др.). Стандартные форматы: А3, А4, А5 и другие. Модульная верстка.

Классификация, строение шрифтов и др. Правила верстки. Типичные ошибки оформления текста.

Интерфейс Adobe InDesign. Основные принципы верстки текста в InDesign.

Понятие текстовый фрейм (блок). Сохранение и экспорт проектов.

Задание 1: Сохранение и экспорт проектов.

Тема 18. Основы верстки. Работа с текстом.

Создание и редактирование текстовых блоков (фреймов). Связанные текстовые фреймы. Настройка фреймов. Специальные символы.

Основные принципы работы с текстовыми фреймами в Adobe InDesign (трансформация, редактирование, изменение формы и т. п.).

Взаимодействие графических объектов и текстовых фреймов. Обтекание текстом. Использование векторных объектов для верстки текста. Основные принципы редактирования текста.

Задание 1: Создание и редактирование текстовых блоков.

Тема 19. Импортируемая графика. Взаимодействие с программами пакета Adobe. Стандартные эффекты.

Эффекты графики (тени, прозрачность, эффекты с контуром, стили объектов и др.).

Импортируемая графика, принцип работы со связями на файлы.

Графические фреймы, основные принципы создания и редактирования.

Задание 1: Создание и редактирование фреймов.

Тема 20. Шаблоны и библиотеки InDesign. Работа со стилями. Слои.

Шаблоны в InDesign. Мастер страниц. Автоматическая нумерация. Библиотеки в InDesign. Создание, использование и редактирование библиотек

Создание и редактирование Книги. Синхронизация глав и их шаблонов внутри книги. Оглавление, использование табуляции при создании оглавлений. Создание предметного указателя.

Стили Абзаца и Символа. Слои. Табуляция. Интерлиньяж. Типографические настройки: расстановка переносов, интервалов и др.

Стили графики и объектов. Сравнение с принципами работы со стилями в программах Adobe: Adobe Photoshop, Adobe Illustrator.

Использование слоев.

Задание 1: Создание книги.

Тема 21. Работа с цветом.

Цветовые палитры RGB, CMYK, Grayscale и др. Использование градиентных заливок для графических и текстовых фреймов.

Работа с цветом. Создание, использование и сохранение шаблонов (образцов) цвета и градиент. Создание оттенков и плашечных цветов.

Задание 1: Создание шаблонов.

Тема 22. Основные средства верстки. Практическое применение основ верстки.

Основные средства верстки. Настройка и использование базовой сетки.

Установка и использование колонок. Создание газетных полос. Основные принципы работы с модулями.

Особенности оформления журнальных страниц. Верстка каталога, буклета.

Особенности верстки телепрограмм в газете.

Задание 1: Верстка каталога, буклета.

Тема 23. Работа с таблицами.

Создание и редактирование таблиц. Создание календарей, таблиц спортивных результатов. Художественные эффекты с таблицами.

Использование табуляции. Использование изображений в таблицах.

Задание 1: Создание календаря.

Тема 24. Векторная графика в Adobe InDesign. Взаимодействие векторной графики и текста.

Векторные объекты. Работа с примитивами и их преобразование. Стопка и группировка объектов. Выравнивание. Импортирование векторных объектов из Corel Draw и Adobe Illustrator.

Редактирование импортированных векторных объектов из других программ.

Взаимодействие векторных объектов с текстовыми фреймами.

Создание кривых. Работа с точками. Инструмент Перо. Создание и редактирование текста на кривой. Логические операции с объектами и текстовыми фреймами. Художественное применение логических операций.

Задание 1: Импортирование векторных объектов.

Тема 25. Основы работы с файлами PDF.

Основные принципы создания и редактирования PDF файлов в программе Adobe InDesign. Создание закладок, слои, защита документа. Экспорт в PDF файл.

Редактирование PDF файлов в программе Adobe Acrobat Professional. Обзор интерфейса программы. Дополнительные инструменты.

Задание 1: Создание PDF файлов.

Тема 26. Создание интерактивных документов.

Создание элементов интерактивного управления документом: закладки, гиперссылки, навигационные кнопки и др.

Понятие теги. Создание и загрузка XML тегов. Взаимодействие с программой InCopy.

Задание 1: Создание интерактивного документа.

Тема 27. Предпечатная подготовка.

Предпечатная подготовка. «Упаковка» файла. Настройка цвета, цветоделения. Работа с профайлами. Файлы PostScript. Работа со стилями печати. Отчет контрольной проверки.

Проверка орфографии. Подготовка текста для печати. Компоновка пакета.

Задание 1: Предпечатная подготовка.

Раздел 3. Основы работы в Adobe Premiere и Adobe After Effects.

Тема 28. Теория и практика монтажа.

Общие понятия монтажа как выразительного средства экрана. Монтаж как технический прием. Монтаж как форма художественного мышления. Монтаж восприятия. Формы монтажа: технический, конструктивный, художественный. Виды монтажа: повествовательный, параллельный, перекрестный, ассоциативный. Проблемы и тенденции современного монтажа в кино и на телевидении. Видеомонтажное оборудование. Линейный, нелинейный монтаж.

Задание 1: Сравнение существующих программ компьютерной графики для создания и обработки изображения.

Тема 29. Основы видеомонтажа в программе Adobe Premiere.

Обзор различных видео носителей. Аналоговые и цифровые носители. Телевизионные форматы видео: NTSC, PAL, SECAM. Способы сжатия видео. MPEG и MJPEG –краткий обзор форматов. Обзор возможностей Adobe Premiere. Понятие о принципе работы Adobe Premiere. Создание нового проекта, импорт аудио, видеоклипов и статических изображений. Работа с окнами монитора и Timeline. Создание видеопрокта. Просмотр и монтаж клипов. Рабочая область и настройка Adobe Premiere. Окна Premiere. Плавающие палитры. Меню и команды. Использование аналоговых и цифровых видеоданных. Видеозахват. Подготовка к захвату видеоданных. Настройка захвата цифровых и аналоговых материалов.

Задание 1: Импорт многослойного файла в виде композиции. Графическое оформление изображения.

Задание 2: Открытие и сохранение проекта. Настройка проекта и секвенций. Импорт и захват файлов.

Тема 30. Специальные методы редактирования и эффекты в Adobe Premiere.

Редактирование видеоклипов, работа с надписями и графическими символами. Работа в окне Timeline. Навигация в окне Timeline. Расстановка начальной и конечной точек. Обработка клипов в окне Clip. Выполнение операций вставки и наложения. Основы редактирования звуковых файлов. Микширование звука с помощью опций окна Audio Mixer. Работа со

звуковыми эффектами. Экспортирование звуковых клипов. Создание переходов. Создание переходов в окне Timeline. Изменение настроек перехода. Работа с надписями и графическими символами. Разработка и стилизация надписей. Работа с цветом. Создание бегущих и прокручивающихся надписей. Создание графических объектов. Добавление сложных эффектов к надписям и графическим объектам. Создание и импортирование изображений в Adobe Photoshop. Создание фильма с искривлением текста. Полупрозрачный и объемный текст. Анимация текста и изображений в проекте с помощью Adobe Illustrator.

Задание 1: Редактирование видеодорожек Adobe Premiere. Работа с исходниками и секвенцией. Управление программными мониторами. Операции вырезания, склейки, копирования и перемещения. Настройка звука.

Тема 31. Вывод цифровых проектов. Совместная работа Adobe Premiere и других программ.

Экспортирование фильмов QuickTime, AVI, MPEG. Подготовка к экспорту. Изменение настроек экспорта. Изменение настроек видеоданных. Изменение звуковых настроек. Экспортирование MPEG-файлов. Создание DVD-диска. Публикация в Web и локальной сети. Опции публикации в Web. Форматы файлов для Web. Понятие об HTML. Экспортирование с помощью модуля Advanced RealMedia. Экспортирование в формат Advanced Windows Media. Экспортирование на видеокассету и списки редакторских правок. Подготовка к экспортированию данных. Экспортирование с помощью панели управления устройством и без неё. Экспортирование *списка редакторских правок*.

Задание 1: Выбор формата файла для экспорта. Настройка параметров экспорта. Очередь экспорта.

Тема 32. Основы работы в программе нелинейного видеомонтажа Adobe After Effects.

Область применения Adobe After Effects. Индивидуальная настройка программы. Импорт файлов в проект. Окно проекта. Композиция в Adobe After Effects. Имя композиции и меню установок. Работа на Timeline (монтажном столе). Навигация на монтажном столе. Настройки слоя на Timeline. Кнопки. Трансформации. Работа с графиками. Motion Path (перемещение слоя). Ведущие и дочерние слои. Способы наложения слоев. Управление окном композиции. Панель инструментов программы. Другие рабочие окна проекта. Главное меню программы. Работа с масками. Создание открытых и закрытых масок. Операции с масками. Гибкое управление параметрами изменения формы маски.

Задание 1: Создаем трехмерную сцену из обычной фотографии. Объемный портрет из обычной фотографии. Трехмерный логотип компании с эффектным освещением.

Задание 2: Съемка материала для компьютерной обработки. Хромакей и кейинг изображения. Основные правила подготовки и освещения объекта при съемке на хромакее. Свет и цвет в кадре.

Тема 33. Использование эффектов After Effects.

Общие принципы работы с эффектами.

Группа эффектов 3D Channel (трехмерные композиции).

Группа эффектов Adjust (цвет и яркость).

Группа эффектов Audio Effects (звуковые эффекты).

Группа эффектов Blur & Sharpen (размытость и резкость).

Группа эффектов Channel (канал изображения).

Группа эффектов Distort (геометрические искажения изображения).

Группа эффектов Image Control (управление цветом).

Группа эффектов Keying и Matte Tools (ключи прозрачности).

Задание: Применение изученных эффектов в ранее созданных файлах.

Тема 34. Практические приемы использования программы.

Примеры использования возможностей программы. Простая анимация: движение, вращение. Анимация с использованием масок. Композиция с движущейся кинолентой.

Задание: Применение изученных эффектов в ранее созданных файлах.

Тема 35. Применение эффектов After Effects.

Общие принципы работы с эффектами.

Группа эффектов Vector Paint (векторный рисунок).

Группа эффектов Perspective Effects (эффекты объема).

Группа эффектов Particle Effects (генераторы частиц).

Группа эффектов Render Effects (эффекты визуализации).

Группа эффектов Simulation Effects (имитация природных явлений).

Группа эффектов Text Effects (текстовые эффекты).

Группа эффектов Time Effects (временные характеристики).

Группа эффектов Transitions (переходы).

Задание: Применение изученных эффектов в ранее созданных файлах.

Тема 36. Совместная работа Adobe Premiere и After Effects, а также других программ.

Возможности монтажа клипов и добавления спецэффектов в After Effects. Работа в Adobe Photoshop. Экспортирование кадров Premiere в Photoshop. Работа со слоями и каналами Photoshop. Использование Adobe Illustrator. Работа с текстом в Illustrator. Использование текстовых фигур Illustrator в Premiere. Импорт файла Illustrator в качестве маски. Видео во Flash. Техника вставки видео в клип Flash, способы оптимизации видео.

Задание 1: Создать анимацию из 5-ти слоев супрематической картины. В Иллюстраторе разбить картинку объекты на 5 слоев с фигурами, далее импортировать в After Effects, анимировать масштаб, перемещение и положение в пространстве фигур, чтобы получилась динамическая композиция. Итоговый файл: gif анимация, где первый и последний кадр одинаковые.

Тема 37. Практические приемы использования программ.

Искажения. Трехмерные слои. Практический пример создания 3D-композиции. Дополнительные возможности 3D. Стабилизация и трекинг изображения. Окончательный просчет композиции. Использование компрессии. Особенности компрессии MPEG-2. Использование вспомогательных программ для видеомонтажа. Основы редактирования звука в «Adobe Audition». Основы авторинга и записи DVD в «Adobe Encore DVD».

Задание 1: Оцифровка материала и отделение актера от фона. Принципы и детали. Создание сложной композиции с расположением актера на графическом фоне при подвижной камере.

4.3 Методические рекомендации для обеспечения самостоятельной работы обучающихся по дисциплине

Самостоятельная работа студентов включает усвоение теоретического материала, подготовку к практическим занятиям, выполнение самостоятельных заданий, изучение литературных источников, использование Internet-данных, подготовку к текущему контролю знаний, к промежуточной аттестации.

В рамках изучения дисциплины могут быть предусмотрены встречи обучающихся с участием представителей российских и зарубежных компаний, государственных и общественных организаций и проведение мастер-классов экспертов.

Контроль за выполнением самостоятельной работы ведется в процессе изучения курса преподавателем на практических занятиях, а также при проверке индивидуальных заданий и письменных работ.

Управление самостоятельной работой студента

Формы управления самостоятельной работой:

- консультирование;
- проверка части выполненной работы;
- предложение списка рекомендованной литературы;

План самостоятельной работы:

- повторение материала, подготовка к практическим (семинарским) занятиям.

Вопросы для самоконтроля

Раздел 1. Основы работы в Adobe Illustrator.

1. Основные этапы цифровой допечатной подготовки.
2. Системы и единицы измерений, используемые при выпуске изданий.
3. Правила техники безопасности при работе с персональным компьютером.
4. О шрифтах и их характеристиках.
5. Классификация шрифтов по рисунку, начертанию, по занимаемому символом месту, в зависимости от области применения.
6. Классификация шрифтов, принятая в операционной системе Windows.
7. Классификация компьютерных шрифтов с точки зрения описания.
8. Основные правила классической типографики.
9. Функция и форма в типографике.
10. Форма и контрформа.
11. Геометрическое и оптическое в типографике.
12. Классификация видов и способов печати.
13. Сформулируйте отличия векторных файлов от растровых.
14. Назовите необходимое разрешение файла для: представления на экране; печати на принтере; полиграфии.
15. Какие окна диалога используются для коррекции контрастности изображения?
16. Какие диалоговые окна используются для цветовой коррекции?
17. Как можно увеличить резкость?
18. Назовите основные форматы файлов программы (собственный формат и форматы импорта-экспорта).
19. Что понимается под битовой глубиной цвета?
20. Что означает аббревиатура RGB, CMYK, Lab, HSL? В каких случаях они применяются?
21. Что такое цветовой канал? Что содержит палитра Каналов?

22. Какие цветовые режимы существуют в Photoshop? Как перевести изображение в другой цветовой режим?
23. Для чего используется индексированная палитра, таблица цветов?
24. Как осуществить тонирование полутонового изображения?
25. Как перевести цветное изображение в монохромное? Какие виды растровой точки вы знаете?
26. Что такое гистограмма изображения?
27. Что такое черная, серая, белая точка изображения? Для чего необходимо их определять?
28. Что такое тоновая кривая? Для чего она используется?
29. Компьютерное обеспечение процесса подготовки публикации.
30. Основные этапы процесса подготовки публикации.

Раздел 2. Основы работы в Adobe InDesign.

1. Основные характеристики шрифта, содержимое шрифтового файла. Типы шрифтовых файлов.
2. Типографские единицы измерений.
3. Установки программы InDesign. Способы задания умолчаний. Параметры документа.
4. Импорт и размещение текста в публикации. Режимы размещения текста. Использование направляющих. Средства создания модульной сетки
5. Операции с текстовыми блоками (трансформации, установление и разрыв связи, параметры блока)
6. Параметры символьного форматирования текста
7. Параметры абзацного форматирования текста
8. Графические средства InDesign. Основные графические объекты и операции с ними.
9. Импорт графики в InDesign. Управление импортированными графическими объектами.
10. Параметры заливок и обводок.
11. Независимые и вложенные графические объекты. Контурные обтравки.
12. Компонировка текста и графики (обтекание и его настройка, расположение текста вдоль кривой).
13. Использование табуляции.
14. Создание и форматирование таблиц средствами InDesign.
15. Стилизовое форматирование.
16. Взаимодействие локального, символьного и абзацного стилизового форматирования.
17. Многостраничные документы. Создание, удаление страниц. Мастер-страницы и основные операции с ними. Нумерация страниц.
18. Автоматическое формирование оглавления.
19. Использование файлов типа «библиотека» и «книга».
20. Команды проверки документа. Создание пакета. Создание PDF-файла.
21. Что такое триадные краски?
22. Что такое пантон?
23. Что такое приводные метки (кресты совмещения)?
24. Что такое Амплитудное модулирование (регулярный растр) и стохастический растр?
25. Что такое муар
26. Параметры полиграфически пригодного изображения.

Раздел 3. Основы работы в Adobe Premiere и Adobe After Effects.

1. Понятие компоузинга – кому и для чего это нужно.
2. Настройка рабочего пространства и базовые настройки программы.
3. Создание нового проекта и его параметры.
4. Импортирование файлов.
5. Основные операции с футажами.
6. Поддерживаемые программой форматы файлов и их особенности.
7. Импортирование файлов с альфа-каналом.
8. Создание новой композиции и ее параметры.
9. Работы со слоями.
10. Основные свойства слоя.
11. Базовые операции над слоями.
12. Трансформационные свойства слоя.
13. Рендеринг композиции в видеофайл.
14. Основные параметры просчета видеофайла.
15. Палитра временной шкалы и её основные настройки.
16. Способы анимации параметров слоя.
17. Выравнивание и распределение слоев.
18. Сетки и направляющие, привязки к ним.
19. Стили оформления слоя.
20. Управление временем анимации.
21. Работа с «ассистентами» ключевых кадров.
22. Создание и управление базовыми свойствами текстового слоя.
23. Текстовая анимация.
24. Аниматоры и их использование в управлении параметрами тестового слоя.
25. Сохранение анимации в виде собственного анимационного шаблона.
26. Понятие «маски» и «Shape»-слоя.
27. Маскирование слоев с помощью векторных масок.
28. Дополнительные способы использования масок на слоях.
29. Импорт векторных масок из других программ.
30. Использование слоев для маскирования изображений.
31. Ортографические и перспективные виды. Переключение между видами.
32. Анимация трехмерных слоев.
33. Создание и основные параметры света и камер.
34. Примеры совместного использования двух- и трёхмерных слоев в АЕ.
35. Дополнительные варианты рендеринга трехмерных слоев – их отличия, преимущества и недостатки.

5. Оценочные средства для проведения текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине

5.1 Перечень оценочных средств

Оценочные средства представляют собой задания, обязательные для выполнения студентом, позволяющие ему приобрести теоретические знания, практически умения (навыки) и опыт, а также решать задачи, связанные с будущей профессиональной деятельностью. Включают в себя задания для текущего контроля уровня успеваемости, оценивающие ход освоения учащимися дисциплины, и задания для промежуточной аттестации обучающихся,

обеспечивающие оценивание промежуточных и окончательных результатов обучения по дисциплине.

Примерные оценочные средства для проведения текущего контроля успеваемости

ТЕСТ

1 Для печати фотореалистичного изображения применяются:

- A) Триадные краски
- B) Смесевые (пантонные) краски

2 Приводные метки (кресты совмещения) как правило, окрашены в:

- A) 100% черный цвет
- B) 100% magenta, 100% black
- C) Registration (C 100%, M 100%, Y 100%, K 100%)

3 Амплитудное модулирование (регулярный растр) это когда для получения градационного перехода между участками разной интенсивности цвета, можно:

- A) наносить на равном расстоянии друг от друга точки всё меньшего размера
- B) или с разной частотой ставить одинаковые очень маленькие точки

4 Чтобы избавиться от муара:

- A) ряды точек, относящиеся к разным краскам, накладывают под одинаковым углом
- B) ряды точек, относящиеся к разным краскам, накладывают под разным углом

5 Пригодным для печати стандартом является:

- A) PSD
- B) JPEG
- C) TIFF

6 Полиграфически пригодное разрешение для изображения это:

- A) 72 dpi
- B) 300 dpi
- C) 224 dpi

7 Заполните пропуск:

Система оформления текстов, вёрстки печатного издания в целом, так и отдельных его элементов называется

8 Вид выделения в тексте за счёт увеличенного расстояния между буквами это:

- A) выделение вывороткой
- B) выделение разрядкой
- C) втяжка

9 Отметьте правильные варианты написания знаков дефис, минус, тире:

- кто—либо
- Наше условие — долой сквернословие!
- желто-оранжевый

- 1941-1945
- Хлеб - всему голова
- 2–5 шт.

10 Вёрстка «под обрез» в журнале:

- А) когда фотографии и иллюстрации не заканчиваются на границе полей, а заполняют страницу до самого края
- В) когда фотографии и иллюстрации заканчиваются на границе полей

11 Заполните пропуск:

..... — это художественно оформленный фрагмент текста, завёрстанный посреди полосы со статьёй, в колонках текста. Оформляется выделениями кеглем, начертанием, цветом шрифта; могут использоваться рамки, выворотка, цветные подложки под текст.

12 Верстка в оборку используется, если ширина иллюстрации:

- А) меньше ширины полосы
- В) больше ширины полосы

13 Заполните пропуск:

Разделение цветного изображения оригинала с помощью светофильтров или селективных источников освещения на отдельные одноцветные равномасштабные изображения, это

14 Верно ли утверждение: чтение газет не сконцентрировано во времени?

- А) да
- В) нет

15 Рекламные психологи считают, что лучше всего помещать рекламу в газете на:

- А) левой странице, ближе к внешнему полю
- В) на правой странице, ближе к сгибу газеты

16 Заполните пропуск:

Производственный процесс составления (монтажа) книжных, журнальных и газетных полос заданного формата из подготовленного набора всех видов и иллюстраций называют.....

17 Если текст выровнен только по левой или только по правой границе полосы набора, то такой вид набора текста называется:

- А) верстка в оборку
- В) флаговый
- С) набор с выключкой

18 У журналов по сравнению с газетами:

- А) больший охват аудитории
- В) меньший охват аудитории

19 Размер файлов в цветовой модели CMYK:

- А) на 33% больше чем в цветовой модели RGB

В) на 33% меньше чем в цветовой модели RGB

20 1 типографский пункт равен:

А) 1/72 дюйма

В) 4,58 см

С) 1/72 ширины буквы М

21 Для того чтобы в Adobe InDesign включить в документе автозаполнение текстом после импорта внешнего текстового файла (команда Place (Поместить)), необходимо:

А) включить режим отображения страницы Fit Page in Window

В) поставить галочку в меню Layout (Макет) – Autoflow (Автозаполнение)

С) нажать клавишу Shift и кликнуть на странице документа

22 Для того чтобы в Adobe InDesign включить масштаб отображения текущего разворота страниц в рабочем окне (Fit Spread In Window), нужно нажать:

А) Ctrl + 0

В) Ctrl + Alt + 0

С) Ctrl + Shift + 0

23 Для того чтобы получить доступ к настройкам размера страницы документа, параметрам Bleeds, Slugs нужно:

А) Зайти в меню Edit > Preferences

В) File > Document Setup

С) Alt + Ctrl + P

Д) Ctrl + K

24 Чтобы в Adobe InDesign переместить объект в стопке других объектов на один уровень вверх (Bring Forward) нужно нажать сочетание клавиш:

А) Shift + Ctrl +]

В) Ctrl +]

С) Shift + [

Д) Ctrl + [

Е) ничего из перечисленного

25 Можно ли в Adobe InDesign задавать разные единицы измерения для вертикальной и горизонтальной линейки?

А) да

В) нет

26 Чтобы применить мастер-страницу к текущей странице документа нужно:

А) в меню палитры Pages выбрать пункт Apply Master To Pages

В) перетащить левой кнопкой мыши пиктограммку мастер-страницы на значок нужной страницы

С) выбрать страницу документа и нажать левой кнопкой мыши на значок мастер-страницы

Д) перетащить значок нужной страницы на пиктограммку мастер-страницы

27 Чтобы изменить отдельный объект мастер-страницы локально на

- A) пределённой странице документа, нужно:
- B) кликнуть по этому объекту с нажатой клавишей Alt
- C) кликнуть по этому объекту с Ctrl + Shift
- D) кликнуть по этому объекту с нажатой клавишей Shift

28 Можно ли в Adobe InDesign векторный объект сложной формы преобразовать в треугольник, применив только одну команду Convert Shape:

- A) да
- B) нет

29 Library (Библиотека) в Adobe InDesign предназначена для:

- A) хранения текстовых документов
- B) для организации графических, текстовых объектов, страниц наиболее часто используемых
- C) для организации нескольких документов Adobe InDesign и распределения их стилей, образцов цветов, мастер-страниц и др.

30 Чтобы импортированный в Adobe InDesign графический объект заменить на другой, необходимо:

- A) на палитре Links нажать пиктограмму
- B) в выпадающем меню палитры Links выбрать пункт Embed File (встроить изображение)
- C) в выпадающем меню палитры Links выбрать пункт Relink...
- D) в выпадающем меню палитры Links выбрать пункт Edit Original

31 Для устранения висячих строк при вёрстке в Adobe InDesign необходимо выбрать в параметрах Paragraph Style Options (Настройки Стиля параграфа) в пункте Keep Options (Параметры удержания) в поле Keep Lines Together (Удерживать вместе) чек-бокс:

- A) All Lines In Paragraph (все строки абзаца)
- B) At Start / End of Paragraph (в начале / конце абзаца удержать определенное количество строк)

32 Что такое кёрнинг (Kerning)?

- A) межстрочное расстояние
- B) межбуквенное расстояние
- C) расстояние между определенными парами букв

33 Если импортированный графический объект в документе Adobe InDesign выглядит следующим образом, то значит, выбран режим отображения экрана (Display Performance):

- A) Typical Display (Нормальное отображение)
- B) Fast Display (быстрое отображение)
- C) High Quality Display (Высокое качество отображения)

34 Можно ли использовать пользовательские параметры (Custom) чередования (Alternating Pattern) заливки строк в таблице в Adobe InDesign?

- A) да
- B) нет

35 Возможна ли в alpha-канале плавная градация от белого до черного в палитре «grayscale»?

- A) да
- B) нет

36 Точечные и индексированные изображения:

- A) могут содержать в себе альфа-каналы
- B) не могут содержать в себе альфа-каналы

37 Что будет, если щелкнуть по глазу слоя в палитре Layers (Слой) в Иллюстраторе, удерживая клавишу Alt?

- A) этот слой станет невидимым;
- B) все остальные слои станут
- C) невидимыми; слой станет шаблонным;
- D) слой перейдет в режим Outline (Контур).

38 Можно ли экспортировать многослойный рисунок из Иллюстратора в растровый формат, не склеивая слои?

- A) да, можно, в формат *.PSD;
- B) да, можно, в формат *.TIFF;
- C) нет, нельзя.

39 Какая клавиша позволяет рисовать объект от центра?

- A) «Shift»;
- B) «Alt»;
- C) «Ctrl».

40 Можно ли присвоить одному объекту две разные по толщине и цвету обводки?

- A) да, с помощью команды Offset Path (Сместить контур) из меню Object\Path (Объект \Контур);
- B) да, с помощью палитры Appearance (Представление);
- C) да, с помощью палитры Styles (Стили);
- D) нет, нельзя

41 Каких технологических этапов позволяет избежать использование в полиграфическом производстве цифровой системы CtP?

- A) создание оригинал-макета
- B) вывод и монтаж фотоплёнок
- C) получение фотоформ

42 При офсетной печати при уменьшении тиража стоимость единицы продукции практически не возрастает:

- A) Да
- B) Нет

Примерные оценочные средства для проведения промежуточной аттестации по дисциплине

Список экзаменационных вопросов (вопросов к зачету с оценкой)

Раздел 1. Основы работы в Adobe Illustrator.

1. Из каких частей состоит панель инструментов?
2. Для чего служит панель свойств? От чего зависит ее внешний вид?
3. В каких форматах можно сохранять векторные документы?
4. Какие инструменты используются для рисования линий?
5. Какими инструментами можно нарисовать простые объекты?
6. Чем отличается линия, нарисованная инструментом " Карандаш ", от линии, нарисованной инструментом " Кисть "?
7. Основные инструменты программы Adobe Illustrator.
8. Преобразование растровой графики и векторной.
9. Графические редакторы и форматы файлов.
10. Экспорт, импорт, сохранение файла – отличие функций и их назначение в графическом редакторе.
11. Векторная графика – плюсы, особенности, графические редакторы.
12. Совершенствование программного обеспечения графического дизайнера.
13. Инструменты группы рисование программы Adobe Illustrator.
14. Рабочая область и меню программы Adobe Illustrator.
15. Инструмент текст, панель обработка контуров программы Adobe Illustrator.
16. Как выставить размерность линеек в миллиметрах?
17. Как изменить цвет шрифта?
18. Какие варианты подгонки вам известны?
19. Как изменить элементы шаблона или очистить шаблон от объектов?
20. Как перевести текст в кривые?
21. Дайте определение для термина "Кегль".
22. Какие шрифты лучше использовать для заголовков?
23. Каковы особенности использования шрифтов в цветных публикациях?
24. Структура интерфейса программы Adobe Illustrator.
25. Особенности векторной графики.
26. Основные настройки параметров программы.
27. Панели задач, работа с Control panel.
28. Создание и сохранение рабочих обстановок.
29. Особенности создания файлов для печати.
30. Работа с документами: навигация внутри документа; использование линеек, направляющих и сеток; изменение единиц измерения; настройка и использование режимов просмотра; блокировка и сокрытие изображения; создание и использование монтажных областей.
31. Выделение и трансформация объектов: настройка параметров выделения; выделение объектов по параметрам; группировка объектов; изменение размера изображения; поворот объектов; искажение и трансформация объектов; повторяющиеся трансформации; отражение и скос объектов; выравнивание и распределение объектов.

32. Режимы RGB и CMYK.

33. Настройка цветowych параметров, создание плашечных цветов; использование цветowych групп.

34. В чём состоит специфика работы с растровыми эффектами в программе Adobe Illustrator.

35. Как осуществляется импорт изображения в документ Adobe Illustrator. Поясните разницу между связанными и встроенными изображениями.

36. Перечислите основные форматы растровых файлов.

37. Какие каналы имеет изображение в цветовой модели RGB?

38. Что такое альфа-канал?

39. Что такое гистограмма изображения?

40. Что такое тоновый диапазон? Для чего необходимо расширять, сужать тоновый диапазон?

Раздел 2. Основы работы в Adobe InDesign.

1. Понятие о шаблонных страницах (Master Pages) на примере программы InDesign.

2. Особенности работы в программе верстки Adobe InDesign.

3. Сведения о связывании файлов в программе InDesign.

4. Что Вам известно о функции «Книга» на примере программы InDesign.

5. Что Вы знаете о вариантах предварительного размещения материала в программе InDesign.

6. Приведите сведения о процедурах предварительной подготовки текста при работе в программе InDesign (проверка орфографии, удаление лишних пробелов, различные варианты использования кавычек, различные варианты замены дефисов на тире и др.).

7. Что предусмотрено в программе InDesign для выполнения вгонки – выгонки текста, кернинга, трекинга, и других процедур, обеспечивающих выполнение технологических инструкций в наборном и издательском деле.

8. Что предусмотрено в программе для отбивки заголовков в тексте?

9. В каких случаях и как используют команды типа Special Character.

10. В каких случаях и как используют команды типа White Space.

11. Каковы процедуры образования колонцифр и колонтитулов.

12. Что Вам известно о меню и командах, используемых при обтекании иллюстраций текстом.

13. Для какой цели и как создают и используют символные стили Character Styles.

14. Как изменить цветowe параметры фона и обводки фреймов.

15. Создание «первой полосы» в печатном издании.

16. Особенности применения шрифтов в печатном издании.

17. Баланс иллюстраций и текста в печатном издании

18. Различия в верстке еженедельных и ежедневных изданий.

19. Как можно сохранить документ, чтобы его можно было открыть в предыдущей версии?

20. Каким образом запустить InDesign со сбросом всех настроек?

21. Что входит в понятие Workspace?

22. Зачем нужно задавать поле Bleed и какое значение оно обычно имеет?

23. Почему в одних случаях поле называется Left (левое), а в других Inside (внутреннее)?

24. Зачем нужен мастер-шаблон?

25. Какой кнопкой можно спрятать все панели?

26. Какие типы фреймов поддерживаются в InDesign?
27. Как можно преобразовать тип фрейма?
28. Могут ли страницы иметь разные размеры?
29. Как для страницы задать количество колонок?
30. Что произойдет, если попытаться связать между собой текстовые фреймы, когда они уже заполнены текстом?
31. Изменяется ли исходный файл изображения при трансформации его в Indesign?
32. Каким образом можно увидеть изображение высокого качества?
33. Какие заливки поддерживаются в InDesign?
34. Какая цветовая модель требуется для подготовки документа для типографии?
35. Как можно вручную уменьшить и фрейм, и содержимое?
36. Как можно изменить размер и фрейма, и содержимого до конкретных значений за одну операцию?
37. Что делать, если вместо мастера разместил все объекты на странице?
38. Могут ли в Indesign страницы иметь разные размеры?
39. Какие способы получения файлов PDF вы знаете?
40. Что такое краски Pantone? В чём смысл использования Pantone?

Раздел 3. Основы работы в Adobe Premiere и Adobe After Effects.

1. Основные принципы компьютерного видеомонтажа.
2. Способы сжатия видео. MPEG и MJPEG — краткий обзор форматов.
3. Создание видео проекта. Работа с эффектами перехода.
4. Отличия линейного и нелинейного монтажа. Основы цифрового представления видеоданных. Настройки проекта: общие настройки, настройки видео воспроизведения, параметры визуализации.
5. Настройка захвата цифровых и аналоговых материалов.
6. Основы редактирования звуковых файлов. Роль звука в видеоклипах и фильмах.
7. Инструменты окна Title Designer и команды меню Title. Разработка и стилизация надписей. Создание бегущих и прокручивающихся надписей.
8. Создание логотипов. Добавление сложных эффектов к надписям и графическим объектам.
9. Создание фильма с искривлением текста. Полупрозрачный и объемный текст.
10. Анимация текста и изображений в проекте с помощью Adobe Illustrator. Применение опций Motion и Reverse Key для добавления эффектов к надписям.
11. Создание и импортирование изображений в Adobe Photoshop. Использование стилей и шаблонов.
12. Средства редактирования. Вырезание и перекрытие. Инструменты редактирования временной шкалы. Редактирование с использованием трех или четырех точек. Дублирующие и виртуальные клипы.
13. Применение видеоэффектов. Использование видеоэффектов с ключевыми кадрами. Применение эффектов к областям клипа с помощью каше. Понятие прозрачности в цифровом видеоматериале.
14. Создание заставки в Photoshop. Создание фоновых каше в Illustrator. Эффекты движения в Premiere.
15. Цветовая модель RGB. ретуширование и коррекция цветов в Photoshop. Использование выделений в Photoshop. Использование Photoshop для редактирования изображений.

16. Цветные каше и заставки. Создание цветного каше. Создание заставки на основе статического изображения. Создание движущихся каше.

17. Редактирование цветовой схемы, яркости и контраста видеоматериала.

18. Экспортирование фильмов QuickTime, AVI, MPEG. Подготовка к экспорту. Изменение настроек экспорта, настроек видеоданных, звуковых настроек.

19. Создание DVD-диска.

20. Публикация в Web и локальной сети. Опции публикации в Web. Форматы файлов для Web.

21. Область применения Adobe After Effects Возможности монтажа клипов и добавления спецэффектов в After Effects.

22. Композиция в Adobe After Effects. Индивидуальная настройка программы. Импорт файлов в проект. Окно проекта. Имя композиции и меню установок. Работа на Timeline.

23. Ведущие и дочерние слои. Способы наложения слоев. Управление окном композиции. Панель инструментов программы. Главное меню программы. Работа с масками. Создание открытых и закрытых масок. Операции с масками. Гибкое управление параметрами изменения формы маски.

24. Использование эффектов: Группа эффектов 3D Channel (трехмерные композиции).

25. Использование эффектов: Группа эффектов Adjust (цвет и яркость).

26. Использование эффектов: Группа эффектов Audio Effects (звуковые эффекты).

27. Использование эффектов: Группа эффектов Blur & Sharpen (размытость и резкость).

28. Использование эффектов: Группа эффектов Channel (канал изображения).

29. Использование эффектов: Группа эффектов Distort (геометрические искажения изображения).

30. Использование эффектов: Группа эффектов Image Control (управление цветом).

31. Использование эффектов: Группа эффектов Keying и Matte Tools (ключи прозрачности).

32. Использование эффектов: Группа эффектов Vector Paint (векторный рисунок).

33. Использование эффектов: Группа эффектов Perspective Effects (эффекты объема).

34. Использование эффектов: Группа эффектов Particle Effects (генераторы частиц).

35. Использование эффектов: Группа эффектов Render Effects (эффекты визуализации).

36. Использование эффектов: Группа эффектов Simulation Effects (имитация природных явлений).

37. Использование эффектов: Группа эффектов Text Effects (текстовые эффекты).

38. Использование эффектов: Группа эффектов Time Effects (временные характеристики).

39. Использование эффектов: Группа эффектов Transitions (переходы).

40. Использование эффектов: Группа эффектов Video Effects (специфические эффекты для адаптации видео к телеэффиру).

5.2 Планируемые результаты обучения, соотнесенные с индикаторами достижения компетенций

В процессе изучения дисциплины у обучающихся должны быть сформированы следующие компетенции:

- способность применять современные технологии, требуемые при реализации дизайн-проекта на практике (ПК-6).

Код и формулировка компетенции	Индикаторы достижения компетенций
ПК-6 способность применять современные технологии, требуемые при реализации дизайн-проекта на практике	Знает: современные технологии, требуемые при реализации дизайн-проекта
	Умеет: применять на практике современные технологии, требуемые при реализации дизайн-проекта
	Владет: компьютерным обеспечением дизайн-проектирования; векторной и растровой графикой, трехмерным компьютерным моделированием; художественно-техническим редактированием

5.3. Система оценивания результатов и критерии выставления оценок в ходе промежуточной аттестации

По окончании изучения дисциплины студенты представляют все практические работы и материалы, связанные с выполнением учебных заданий, и проходят промежуточную аттестацию.

Промежуточная аттестация проводится в устной форме, итоговая оценка выводится по результатам ответов.

К промежуточной аттестации допускаются студенты, выполнившие учебный план в полном объеме.

Для оценивания результатов промежуточной аттестации применяется система оценивания, включающая следующие оценки: «отлично», «хорошо», «удовлетворительно», «неудовлетворительно».

Зачет с оценкой. Критерии оценивания

Знания обучающихся оцениваются путем выставления по результатам ответа обучающегося итоговой оценки «отлично», либо «хорошо», либо «удовлетворительно», либо «неудовлетворительно».

Оценка «отлично» при приеме зачета с оценкой выставляется в случае:

- полного, правильного и уверенного изложения обучающимся учебного материала по каждому из вопросов билета;
- уверенного владения обучающимся понятийно-категориальным аппаратом учебной дисциплины;
- логически последовательного, взаимосвязанного и правильно структурированного изложения обучающимся учебного материала, умения устанавливать и прослеживать причинно-следственные связи между событиями, процессами и явлениями, о которых идет речь в вопросах билета;
- приведения обучающимся надлежащей аргументации, наличия у обучающегося логически и нормативно обоснованной точки зрения при освещении проблемных, дискуссионных аспектов учебного материала по вопросам билета;
- лаконичного и правильного ответа обучающегося на дополнительные вопросы преподавателя.

Оценка «хорошо» при приеме зачета с оценкой выставляется в случае:

- недостаточной полноты изложения обучающимся учебного материала по отдельным (одному или двум) вопросам билета при условии полного, правильного и уверенного изложения учебного материала по, как минимум, одному вопросу билета;
- допущения обучающимся незначительных ошибок и неточностей при изложении учебного материала по отдельным (одному или двум) вопросам билета;
- допущения обучающимся незначительных ошибок и неточностей при использовании в ходе ответа отдельных понятий и категорий дисциплины;
- нарушения обучающимся логической последовательности, взаимосвязи и структуры изложения учебного материала по отдельным вопросам билета, недостаточного умения обучающегося устанавливать и прослеживать причинно-следственные связи между событиями, процессами и явлениями, о которых идет речь в вопросах билета;

- приведения обучающимся слабой аргументации, наличия у обучающегося недостаточно логически и нормативно обоснованной точки зрения при освещении проблемных, дискуссионных аспектов учебного материала по вопросам билета;

- допущения обучающимся незначительных ошибок и неточностей при ответе на дополнительные вопросы преподавателя.

Любой из указанных недостатков или их определенная совокупность могут служить основанием для выставления обучающемуся оценки «хорошо».

Оценка «удовлетворительно» при приеме зачета с оценкой выставляется в случае:

- невозможности изложения обучающимся учебного материала по любому из вопросов билета при условии полного, правильного и уверенного изложения учебного материала по как минимум одному из вопросов билета;

- допущения обучающимся существенных ошибок при изложении учебного материала по отдельным (одному или двум) вопросам билета;

- допущении обучающимся ошибок при использовании в ходе ответа основных понятий и категорий учебной дисциплины;

- существенного нарушения обучающимся или отсутствия у обучающегося логической последовательности, взаимосвязи и структуры изложения учебного материала, неумения обучающегося устанавливать и проследивать причинно-следственные связи между событиями, процессами и явлениями, о которых идет речь в вопросах билета;

- отсутствия у обучающегося аргументации, логически и нормативно обоснованной точки зрения при освещении проблемных, дискуссионных аспектов учебного материала по вопросам билета;

- невозможности обучающегося дать ответы на дополнительные вопросы преподавателя.

Любой из указанных недостатков или их определенная совокупность могут служить основанием для выставления обучающемуся оценки «удовлетворительно».

Оценка «неудовлетворительно» при приеме зачета с оценкой выставляется в случае:

- отказа обучающегося от ответа по билету с указанием, либо без указания причин;

- невозможности изложения обучающимся учебного материала по двум или всем вопросам билета;

- допущения обучающимся существенных ошибок при изложении учебного материала по двум или всем вопросам билета;

- скрытое или явное использование обучающимся при подготовке к ответу нормативных источников, основной и дополнительной литературы, конспектов лекций и иного вспомогательного материала, кроме случаев специального указания или разрешения преподавателя;

- не владения обучающимся понятиями и категориями данной дисциплины;

- невозможность обучающегося дать ответы на дополнительные вопросы преподавателя.

Любой из указанных недостатков или их совокупность могут служить основанием для выставления обучающемуся оценки «неудовлетворительно».

Обучающийся имеет право отказаться от ответа по выбранному билету с указанием, либо без указания причин и взять другой билет. При этом с учетом приведенных выше

критериев оценка обучающемуся должна быть выставлена на один балл ниже заслуживаемой им.

Дополнительные вопросы могут быть заданы обучающемуся в случае:

- необходимости конкретизации и изложенной обучающимся информации по вопросам билета с целью проверки глубины знаний отвечающего по связанным между собой темам и проблемам;
- необходимости проверки знаний обучающегося по основным темам и проблемам курса при недостаточной полноте его ответа по вопросам билета.

Экзамен. Критерии оценивания

На экзамен выносятся вопросы, охватывающие все содержание учебной дисциплины.

Знания обучающихся оцениваются путем выставления по результатам ответа обучающегося итоговой оценки «отлично», либо «хорошо», либо «удовлетворительно», либо «неудовлетворительно».

Оценка «отлично» при приеме экзамена выставляется в случае:

- полного, правильного и уверенного изложения обучающимся учебного материала по каждому из вопросов билета;
- уверенного владения обучающимся понятийно-категориальным аппаратом учебной дисциплины;
- логически последовательного, взаимосвязанного и правильно структурированного изложения обучающимся учебного материала, умения устанавливать и прослеживать причинно-следственные связи между событиями, процессами и явлениями, о которых идет речь в вопросах билета;
- приведения обучающимся надлежащей аргументации, наличия у обучающегося логически и нормативно обоснованной точки зрения при освещении проблемных, дискуссионных аспектов учебного материала по вопросам билета;
- лаконичного и правильного ответа обучающегося на дополнительные вопросы преподавателя.

Оценка «хорошо» при приеме экзамена выставляется в случае:

- недостаточной полноты изложения обучающимся учебного материала по отдельным (одному или двум) вопросам билета при условии полного, правильного и уверенного изложения учебного материала по, как минимум, одному вопросу билета;
- допущения обучающимся незначительных ошибок и неточностей при изложении учебного материала по отдельным (одному или двум) вопросам билета;
- допущения обучающимся незначительных ошибок и неточностей при использовании в ходе ответа отдельных понятий и категорий дисциплины;
- нарушения обучающимся логической последовательности, взаимосвязи и структуры изложения учебного материала по отдельным вопросам билета, недостаточного умения обучающегося устанавливать и прослеживать причинно-следственные связи между событиями, процессами и явлениями, о которых идет речь в вопросах билета;
- приведения обучающимся слабой аргументации, наличия у обучающегося недостаточно логически и нормативно обоснованной точки зрения при освещении проблемных, дискуссионных аспектов учебного материала по вопросам билета;

- допущения обучающимся незначительных ошибок и неточностей при ответе на дополнительные вопросы преподавателя.

Любой из указанных недостатков или их определенная совокупность могут служить основанием для выставления обучающемуся оценки «хорошо».

Оценка «удовлетворительно» при приеме экзамена выставляется в случае:

- невозможности изложения обучающимся учебного материала по любому из вопросов билета при условии полного, правильного и уверенного изложения учебного материала по как минимум одному из вопросов билета;

- допущения обучающимся существенных ошибок при изложении учебного материала по отдельным (одному или двум) вопросам билета;

- допущении обучающимся ошибок при использовании в ходе ответа основных понятий и категорий учебной дисциплины;

- существенного нарушения обучающимся или отсутствия у обучающегося логической последовательности, взаимосвязи и структуры изложения учебного материала, неумения обучающегося устанавливать и прослеживать причинно-следственные связи между событиями, процессами и явлениями, о которых идет речь в вопросах билета;

- отсутствия у обучающегося аргументации, логически и нормативно обоснованной точки зрения при освещении проблемных, дискуссионных аспектов учебного материала по вопросам билета;

- невозможности обучающегося дать ответы на дополнительные вопросы преподавателя.

Любой из указанных недостатков или их определенная совокупность могут служить основанием для выставления обучающемуся оценки «удовлетворительно».

Оценка «неудовлетворительно» при приеме экзамена выставляется в случае:

- отказа обучающегося от ответа по билету с указанием, либо без указания причин;

- невозможности изложения обучающимся учебного материала по двум или всем вопросам билета;

- допущения обучающимся существенных ошибок при изложении учебного материала по двум или всем вопросам билета;

- скрытое или явное использование обучающимся при подготовке к ответу нормативных источников, основной и дополнительной литературы, конспектов лекций и иного вспомогательного материала, кроме случаев специального указания или разрешения преподавателя;

- невладения обучающимся понятиями и категориями данной дисциплины;

- невозможность обучающегося дать ответы на дополнительные вопросы преподавателя;

Любой из указанных недостатков или их совокупность могут служить основанием для выставления обучающемуся оценки «неудовлетворительно».

Обучающийся имеет право отказаться от ответа по выбранному билету с указанием, либо без указания причин и взять другой билет. При этом с учетом приведенных выше критериев оценка обучающемуся должна быть выставлена на один балл ниже заслуживаемой им.

Дополнительные вопросы могут быть заданы обучающемуся в случае:

- необходимости конкретизации и изложенной обучающимся информации по вопросам билета с целью проверки глубины знаний отвечающего по связанным между собой темам и проблемам;
- необходимости проверки знаний обучающегося по основным темам и проблемам курса при недостаточной полноте его ответа по вопросам билета.

6. Перечень основной и дополнительной учебной литературы, необходимой для освоения дисциплины

Основная:

1. Молочков В.П. Макетирование и верстка в Adobe InDesign / В.П. Молочков. – 2-е изд., испр. – Москва: Национальный Открытый Университет «ИНТУИТ», 2016. – 358 с.: ил. – Режим доступа: по подписке. – URL: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=429055> – Библиогр. в кн. – Текст: электронный.
2. Платонова Н.С. Создание информационного листка (буклета) в Adobe Photoshop и Adobe Illustrator: учебное пособие: [12+] / Н.С. Платонова. – Москва: Интернет-Университет Информационных Технологий (ИНТУИТ): Бинوم. Лаборатория знаний, 2009. – 152 с. – (Лицей информационных технологий). – Режим доступа: по подписке. – URL: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=233203> – ISBN 978-5-9963-0038-9. – Текст: электронный.
3. Рознатовская А.Г. Создание компьютерного видеоролика в Adobe Premiere Pro CS 2: учебное пособие: [12+] / А.Г. Рознатовская. – Москва: Интернет-Университет Информационных Технологий (ИНТУИТ): Бинوم. Лаборатория знаний, 2009. – 80 с. – (Лицей информационных технологий). – Режим доступа: по подписке. – URL: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=233209> – ISBN 978-5-9963-0039-6. – Текст: электронный.

Дополнительная:

1. Катунин Г.П. Создание мультимедийных презентаций: учебное пособие / Г.П. Катунин; Федеральное агентство связи, Федеральное государственное образовательное бюджетное учреждение высшего профессионального образования «Сибирский государственный университет телекоммуникаций и информатики». – Новосибирск: Сибирский государственный университет телекоммуникаций и информатики, 2012. – 221 с.: ил., табл., схем. – Режим доступа: по подписке. – URL: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=431524> – Библиогр. в кн. – Текст: электронный.
2. Клещев О.И. Основы производственного мастерства: разработка периодического издания / О.И. Клещев; Министерство образования и науки Российской Федерации. – Екатеринбург: Архитектон, 2017. – 120 с.: ил. – Режим доступа: по подписке. – URL: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=481981> – Библиогр. в кн. – ISBN 978-5-7408-0210-7. – Текст: электронный.
3. Клещев О.И. Технологии полиграфии: учебное пособие / О.И. Клещев; Министерство образования и науки Российской Федерации, Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего профессионального образования «Уральская государственная архитектурно-художественная академия» (ФГБОУ ВПО

«УралГАХА»). – Екатеринбург: Архитектон, 2015. – 108 с.: схем., ил. – Режим доступа: по подписке. – URL: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=455450> – Библиогр.: с. 103. – ISBN 978-5-7408-0223-7. – Текст: электронный.

4. Леонидова Г.Ф. Настольные издательские системы: учебное пособие / Г.Ф. Леонидова; Министерство культуры Российской Федерации, Кемеровский государственный институт культуры, Институт информационных и библиотечных технологий, Кафедра технологии автоматизированной обработки информации. – Кемерово: Кемеровский государственный институт культуры (КемГИК), 2017. – 136 с.: схем., табл., ил. – Режим доступа: по подписке. – URL: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=487685> – Библиогр.: с. 126-127. – ISBN 978-5-8154-0387-1. – Текст: электронный.

5. Лепская Н.А. Художник и компьютер: учебное пособие / Н.А. Лепская. – Москва: Когито-Центр, 2013. – 172 с. – Режим доступа: по подписке. – URL: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=145067> – ISBN 978-5-89353-395-8. – Текст: электронный.

6. Макарова Т.В. Компьютерные технологии в сфере визуальных коммуникаций: работа с растровой графикой в Adobe Photoshop / Т.В. Макарова; Минобрнауки России, Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования «Омский государственный технический университет». – Омск: Издательство ОмГТУ, 2015. – 240 с.: ил. – Режим доступа: по подписке. – URL: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=443143> – Библиогр.: с. 231. – ISBN 978-5-8149-2115-4. – Текст: электронный.

7. Мишова В.В. Мультимедийные технологии: практикум / В.В. Мишова; Министерство культуры Российской Федерации, Кемеровский государственный институт культуры, Институт информационных и библиотечных технологий. – Кемерово: Кемеровский государственный институт культуры (КемГИК), 2017. – 80 с.: ил. – Режим доступа: по подписке. – URL: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=472682> – Библиогр.: с. 78. – ISBN 978-5-8154-0374-1. – Текст: электронный.

8. Пикок Д. Основы издательского дела / Д. Пикок. – 2-е изд., испр. – Москва: Национальный Открытый Университет «ИНТУИТ», 2016. – 473 с.: ил., табл. – Режим доступа: по подписке. – URL: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=428991> – Библиогр. в кн. – Текст: электронный.

9. Стекачева А.Д. Оценка характеристик и возможностей графических редакторов, издательских систем: практическое пособие / А.Д. Стекачева. – Москва: Лаборатория книги, 2012. – 106 с. – Режим доступа: по подписке. – URL: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=140291> – ISBN 978-5-504-00844-8. – Текст: электронный.

7. Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети "Интернет", справочных систем и профессиональных баз данных, необходимых для освоения дисциплины

1. <http://biblioclub.ru/> - электронно-библиотечная система "Университетская библиотека онлайн»
2. <http://www.iprbookshop.ru/> - электронно-библиотечная система IPR BOOKS

8. Лицензионное программное обеспечение

- Adobe Illustrator
- Adobe InDesign
- Adobe Premiere
- Adobe After Effects.
- MS Windows 7 Профессиональная
- MS Windows 10 Pro

9. Описание материально-технической базы, необходимой для осуществления образовательного процесса по дисциплине

В зависимости от вида проводимых занятий используется следующее материально-техническое обеспечение дисциплины:

- лекционные аудитории (оборудованные видеопроекционным оборудованием для презентаций, средствами звуковоспроизведения, экраном и имеющие выход в Интернет);
- компьютерные классы с демонстрационно-обучающими и обучающе-контролирующими возможностями, доступом к базам данных и Интернет.
- библиотека (имеющая читальные залы и рабочие места для студентов, оснащенные компьютерами с доступом к базам данных и Интернет).

Для инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья форма проведения занятий по дисциплине устанавливается образовательной организацией с учетом особенностей психофизического развития, индивидуальных возможностей и состояния здоровья. При определении формы проведения занятий с обучающимся-инвалидом образовательная организация должна учитывать рекомендации, данные по результатам медико-социальной экспертизы, содержащиеся в индивидуальной программе реабилитации инвалида, относительно рекомендованных условий и видов труда. При необходимости для обучающихся из числа инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья создаются специальные рабочие места с учетом нарушенных функций и ограничений жизнедеятельности.