

Минобрнауки России

Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение  
высшего образования  
«Оренбургский государственный университет»

Кафедра дизайна

## **РАБОЧАЯ ПРОГРАММА**

### **ДИСЦИПЛИНЫ**

*«Б1.Д.Б.18 Компьютерные технологии в издательском деле»*

Уровень высшего образования

**БАКАЛАВРИАТ**

Направление подготовки

*42.03.03 Издательское дело*

(код и наименование направления подготовки)

*Художественно-техническое редактирование*

(наименование направленности (профиля) образовательной программы)

Квалификация

*Бакалавр*

Форма обучения

*Очная*

Год набора 2022

Рабочая программа дисциплины «Б1.Д.Б.18 Компьютерные технологии в издательском деле» рассмотрена и утверждена на заседании кафедры

Кафедра дизайна

наименование кафедры

протокол № 8 от "14" февраля 2022 г.

Заведующий кафедрой

Кафедра дизайна

наименование кафедры



подпись

О.П. Тарасова

расшифровка подписи

Исполнители:

Старший преподаватель

должность



подпись

В.В. Цой

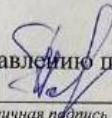
расшифровка подписи

СОГЛАСОВАНО:

Председатель методической комиссии по направлению подготовки

42.03.03 Издательское дело

код наименование



личная подпись

О.П. Тарасова

расшифровка подписи

Заведующий отделом комплектования научной библиотеки

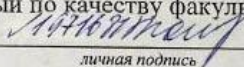


личная подпись

Н.Н. Бигалиева

расшифровка подписи

Уполномоченный по качеству факультета



личная подпись

Е.Ф. Томина

расшифровка подписи

№ регистрации \_\_\_\_\_

© Цой В.В., 2022

© ОГУ, 2022

## 1 Цели и задачи освоения дисциплины

**Цель (цели)** освоения дисциплины:

Формирование навыков использования программных средств и компьютерных редакторов для создания, цифрового проектирования, обработки и редактирования изображений в графическом дизайне.

**Задачи:**

Приобретение необходимых знаний об устройствах ввода и вывода графической информации. Получение практических навыков работы с программными продуктами графического дизайна. Изучение принципов построения, редактирования векторных и растровых изображений. Получение навыков подготовки цифровых изображений к различным видам печати, на различных видах печатных устройств.

## 2 Место дисциплины в структуре образовательной программы

Дисциплина относится к базовой части блока Д «Дисциплины (модули)»

Пререквизиты дисциплины: *Б1.Д.Б.6 Информатика, Б1.Д.Б.7 Введение в информационные технологии*

Постреквизиты дисциплины: *Б1.Д.Б.26 Классификация полиграфических и мультимедийных изданий, Б1.Д.В.3 Книжно-журнальная графика, Б1.Д.В.4 Шрифт, Б1.Д.В.7 Рекламные технологии и дизайн в проектно-издательской деятельности, Б1.Д.В.8 Дизайн и предпечатная подготовка полиграфической продукции, Б1.Д.В.9 Дизайн и верстка мультимедийной продукции, Б2.П.Б.У.1 Профессионально-ознакомительная практика, Б2.П.В.У.1 Технологическая (проектно-технологическая) практика, ФДТ.2 Стилистика в издательском деле*

## 3 Требования к результатам обучения по дисциплине

Процесс изучения дисциплины направлен на формирование следующих результатов обучения

Код и наименование формируемых компетенций	Код и наименование индикатора достижения компетенции	Планируемые результаты обучения по дисциплине, характеризующие этапы формирования компетенций
ОПК-6 Способен понимать принципы работы современных информационных технологий и использовать их для решения задач профессиональной деятельности	ОПК-6-В-1 Знает современные принципы работы информационных технологий; графические редакторы и методы подбора оптимального программного продукта для профессионального решения издательских задач; специфику работы с устройствами ввода и вывода изобразительной информации ОПК-6-В-2 Умеет ориентироваться в области современных информационных технологий; обрабатывать графическую информацию для решения задач профессиональной деятельности с использованием информационных технологий и графических программных продуктов	<b><u>Знать:</u></b> Компьютерные технологии, применяемые в дизайн-проектировании. Методы подбора оптимального графического языка шрифтовой гарнитуры для профессионального решения дизайнерских задач. Основные закономерности построения шрифтовых композиций. <b><u>Уметь:</u></b> Применять знания об устройствах ввода и вывода графической информации, современное программное обеспечение в дизайн-проектировании. Сочетать шрифтовые решения с художественной и технической графикой. Выражать композиционный замысел с помощью компьютерных технологий, применяемых в дизайн проектировании. Реализовывать проектную идею, основанную на концептуальном,

Код и наименование формируемых компетенций	Код и наименование индикатора достижения компетенции	Планируемые результаты обучения по дисциплине, характеризующие этапы формирования компетенций
	ОПК-6-В-3 Владеет практическими навыками работы с профессиональными программными продуктами и устройствами ввода и вывода графической информации. Навыками организации изобразительной информации и создания неординарных решений с применением компьютерных программ и современных информационных технологий для реализации художественного замысла	творческом подходе на практике, с использованием компьютерных технологий. <b>Владеть:</b> Практическими навыками работы с информационно-коммуникационные технологии и программными продуктами графического дизайна. Приемами работы с шрифтами в графических редакторах. Навыками подбора шрифтов для организации любого графического изображения, и создания неординарных решений с применением шрифтов для реализации художественного замысла.

## 4 Структура и содержание дисциплины

### 4.1 Структура дисциплины

Общая трудоемкость дисциплины составляет 12 зачетных единиц (432 академических часа).

Вид работы	Трудоемкость, академических часов				
	1 семестр	2 семестр	3 семестр	4 семестр	всего
<b>Общая трудоёмкость</b>	<b>108</b>	<b>108</b>	<b>108</b>	<b>108</b>	<b>432</b>
<b>Контактная работа:</b>	<b>16</b>	<b>32,25</b>	<b>34</b>	<b>33,5</b>	<b>115,75</b>
Лабораторные работы (ЛР)	16	32	34	32	114
Индивидуальная работа и инновационные формы учебных занятий				1	1
Промежуточная аттестация (зачет, экзамен)		0,25		0,5	0,75
<b>Самостоятельная работа:</b> - выполнение курсовой работы (КР); - выполнение индивидуального творческого задания (ИТЗ); - написание реферата (Р); - подготовка к лабораторным занятиям; - подготовка к рубежному контролю.	<b>92</b>	<b>75,75</b>	<b>74</b>	<b>74,5</b> +	<b>316,25</b>
<b>Вид итогового контроля</b>		<b>диф. зач.</b>		<b>диф. зач.</b>	

Разделы дисциплины, изучаемые в 1 семестре

№ раздела	Наименование разделов	Количество часов				
		всего	аудиторная работа			внеауд. работа
			Л	ПЗ	ЛР	
1	Adobe Photoshop. Основы компьютерных технологий в дизайне	27			4	23
2	Графические форматы в Adobe Photoshop, их	27			4	23

№ раздела	Наименование разделов	Количество часов				
		всего	аудиторная работа			внеауд. работа
			Л	ПЗ	ЛР	
	особенности и характеристики.					
3	Коррекция и обработка изображений	27			4	23
4	Параметры кисти в Adobe Photoshop. Динамика кисти.	27			4	23
	Итого:	108			16	92

Разделы дисциплины, изучаемые в 2 семестре

№ раздела	Наименование разделов	Количество часов				
		всего	аудиторная работа			внеауд. работа
			Л	ПЗ	ЛР	
5	Навигация и обзор программы Adobe Illustartor	8			2	6
6	Панель инструментов. Группа инструментов Create.	14			4	10
7	Работа с текстом.	16			4	12
8	Обтравочные маски.	16			4	12
9	Создание сложных градиентов, и текстур.	18			6	12
10	Создание объемных элементов. 3Д объекты и их особенности.	18			6	12
11	Создание сложной векторной перспективы.	18			6	12
	Итого:	108			32	76

Разделы дисциплины, изучаемые в 3 семестре

№ раздела	Наименование разделов	Количество часов				
		всего	аудиторная работа			внеауд. работа
			Л	ПЗ	ЛР	
12	CorelDRAW. интерфейс.	20			6	14
13	Графические инструменты, форматы.	21			6	15
14	Создание и кор-я растровой и векторной граф-и	21			6	15
15	Работа с растровыми изображениями в CorelDRAW	23			8	15
16	Работа с текстом в CorelDRAW	23			8	15
	Итого:	108			34	74

Разделы дисциплины, изучаемые в 4 семестре

№ раздела	Наименование разделов	Количество часов				
		всего	аудиторная работа			внеауд. работа
			Л	ПЗ	ЛР	
17	Ознакомление с программой верстки Adobe InDesign: возможности	10			6	4
18	Основные понятия интерфейса Adobe InDesign. Правила набора текста. Редактирование, текста.	21			6	15
19	Верстка полиграф-й продукции: основной текст	21			6	15
20	Верстка полиграфической продукции: иллюстративный материал	23			8	15
21	Подготовка готового оригинал-макета к	21			6	15

№ раздела	Наименование разделов	Количество часов				
		всего	аудиторная работа			внеауд. работа
			Л	ПЗ	ЛР	
	публикации.					
	Итого:	108			32	76
	Всего:	432			114	318

## 4.2 Содержание разделов дисциплины

### Разделы дисциплины, изучаемые в 1 семестре

#### Раздел №1 Adobe Photoshop. Основы компьютерных технологий в дизайне

Понятие компьютерной графики. Сферы применения компьютерной графики. Введение, интерфейс программы Adobe Photoshop, главное меню. Инструменты рисования, ретуши растровых изображений. Горячие клавиши.

#### Раздел №2 Графические форматы в Adobe Photoshop, их особенности и характеристики.

Создание нового документа. Сохранение файлов. Настройка рабочего пространства. Форматы Adobe Photoshop.

#### Раздел №3 Коррекция и обработка изображений

Коррекция и обработка изображений. Функции вкладок: слои, история, действие, ввод текста. Маски. Создание, повторяющиеся узоры.

#### Раздел №4 Параметры кисти в Adobe Photoshop. Динамика кисти.

Раздел «Динамика цвета». Как создать авторскую кисть. Инструменты рисования, векторные контуры, объединение и вычитание объектов.

### Разделы дисциплины, изучаемые в 2 семестре

#### Раздел №5 Навигация и обзор программы Adobe Illustartor.

Понятие и сферы применения векторной графики, интерфейс программы, главное меню. Инструменты рисования. Горячие клавиши.

#### Раздел №6 Панель инструментов. Группа инструментов Create.

Инструменты рисования, заливки, векторные контуры, объединение и вычитание объектов. Сохранение файлов, векторные форматы.

#### Раздел №7 Работа с текстом.

Ввод текста, верстка, обтекание иллюстрации текстом, эффекты. Подготовка работ, выполненных в программе Adobe Illustartor к печати.

#### Раздел №8 Обтравочные маски.

Создание обтравочных масок и особенности их применения в программе Adobe Illustartor

#### Раздел №9 Создание сложных градиентов, и текстур.

Создание сложных градиентов, персональных кистей, узоров и текстур

#### Раздел №10 Создание объемных элементов.

Изучение 3Д объектов и их особенности.

#### Раздел №11 Создание сложной векторной перспективы.

### Разделы дисциплины, изучаемые в 3 семестре

#### Раздел №12 CorelDRAW. интерфейс.

Введение, интерфейс программы, главное меню. Создание нового документа. Сохранение файлов. Настройка рабочего пространства. Форматы CorelDRAW. Горячие клавиши.

#### Раздел №13 Графические инструменты, форматы.

Инструменты рисования, заливки, векторные контуры, объединение и вычитание объектов. Сохранение файлов, векторные форматы. Эффекты, трансформация.

#### Раздел №14 Создание и коррекция растровой и векторной графики.

Инструменты группы «Перо», дополнительные функции управления контурами, способы копирования, перемещения, редактирования контуров. Трассировка.

### **Раздел №15 Работа с растровыми изображениями в CorelDRAW**

Импортирование растровых изображений. Изменение размера или разрешения растрового изображения. Преобразование векторных изображений в растровые. Преобразование растровых изображений в векторные.

### **Раздел №16 Работа с текстом в CorelDRAW**

Ввод текста, верстка, обтекание иллюстрации текстом, эффекты.

Подготовка работ, выполненных в программе CorelDRAW к печати.

## **Разделы дисциплины, изучаемые в 4 семестре**

### **Раздел №17 Ознакомление с программой верстки Adobe InDesign: возможности**

Программа верстки - работа с многостраничными файлами. Настройка рабочего пространства. Создание новой публикации. Сохранение документа. Инструментарий. Выделение объектов. Инструменты выделения. Команды меню.

### **Раздел №18 Основные понятия интерфейса Adobe InDesign. Правила набора текста.**

#### **Ввод, редактирование, вставка текста**

Интерфейс программы. Импорт текста в документ. Автозаполнение документа текстом. Связанные текстовые блоки. Форматирование текста. Базовые символьные и абзацные параметры форматирования: кегль, начертание, выключка, интерлиньяж, отступы, трекинг, кернинг и др. Расстановка переносов в текстах.

### **Раздел №19 Верстка полиграфической продукции: основной текст**

Быстрое форматирование с использованием стилей. Правила расстановки переносов и выключка строк. Создание многоколоночного текста. Работа с заголовками. Создание многостраничного документа. Работа со страницами и мастер-шаблонами: создание, удаление, редактирование.

### **Раздел №20 Верстка полиграфической продукции: иллюстративный материал**

Работа с иллюстрациями. Требования к иллюстрациям. Обтекание текстом графики. Сложные случаи обтекания. Использование мастер-шаблонов. Группировка объектов. Выравнивание. Добавление и удаление страниц в документе.

### **Раздел №21 Подготовка готового оригинал-макета к публикации**

Монтаж страниц публикации. Понятие «спуска полос» Контроль публикации: проверка наличия иллюстраций, шрифтов. Общие понятия по технологическому процессу. Настройки окна печати.

## **4.3 Лабораторные работы**

№ ЛР	№ раздела	Наименование лабораторных работ	Кол-во часов
1, 2	1	Работа со слоями в программе Adobe Photoshop	4
3, 4	2	Композиция с применением авторских текстур и кистей	4
5, 6	3	Ретушь растрового изображения	4
7, 8	4	Произвольная композиция с элементами растровой графики.	4
9	5	Создание простых иконок и примитивных объектов векторной графики	2
10, 11	6	Создание векторной иллюстрации по средствам инструментов «Перо» и «кривая Безье»	4
12, 13	7	Создание концептуального макета плаката посредством инструмента «Текст»	4
14, 15	8	Создание функциональной векторной графики посредством инструмента трассировка.	4
16-18	9	Создание узора по средствам инструмента «Паттерн» с применением отрывочной маски.	6
19-21	10	Создание градиента.	6
22	11	Создание авторской кисти в Adobe Illustrator	2
23	11	Создание векторной графики по средствам инструмента	2

№ ЛР	№ раздела	Наименование лабораторных работ	Кол-во часов
		перспектива и применение авторской текстуры в Adobe Illustartor.	
24	11	Создание 3Д объектов и 3Д перспективы	2
25-27	12	Векторизация логотипа в программе CorelDRAW	6
28-30	13	Абстрактная композиция с помощью инструментов группы (Перо)	6
31-33	14	Композиция с использованием специальных эффектов.	6
34-37	15	Композиция с использованием растровых изображений в CorelDRAW	8
38-41	16	Создание креативного леттеринга в программе CorelDRAW	8
42-44	17	Выбор формата издания (буклет, книга, журнал и др.) и разработка макета публикации. Верстка текстовых блоков: правила, объекты (колонтитулы, колонцифры, заголовки и т.д.)	6
45-47	18	Выбор формата издания (буклет, книга, журнал и др.) и разработка макета публикации. Верстка разворота с иллюстративным материалом.	6
48-54	19,20	Верстка буклета формата А4 с иллюстративным материалом.	14
55-57	21	Верстка многостраничного издания с иллюстр-ным материалом.	6
		Итого:	114

#### 4.4 Курсовая работа (4 семестр)

Курсовая работа: Дизайн и верстка буклета формата А4 (тематика выбирается преподавателем)

**Цель курсовой работы:** разработать дизайн и вёрстку многостраничного полиграфического печатного издания объемом не менее 16 страниц, выполненной в стилевом единстве, наглядно выражающем образное решение публикации. Поиск и подбор шрифта и иллюстративного материала; выбор гармоничных соотношений между ними.

Работа должна состоять из основных компонентов: текста и изображений (полноцветных фото, иллюстраций). Формат выбирается в зависимости от предложенного полиграфического печатного издания. Поля произвольные. Гарнитура и кегль по выбору. Выключка по формату.

Методические задачи: отражение в публикации характерных особенностей текста; освоение методики разработки элементов группы взаимосвязанных объектов дизайн-графики; ознакомление с понятиями: единство стиля; решение задачи целостности композиции каждого элемента публикации, единство формы и содержания.

*Вариант возможного состава публикации:* обложка; титул, спусковая страница, система рубрикации, навигации (колонтитулы, колонцифры); концевая заставка, выходные сведения.

*Вариант возможного состава графической части (вариант с версткой брошюры):* 16 страниц брошюры плюс 4 страницы обложки; формат 60x90/16 (140x200 мм после обрезки); фотобумага 100 гр/кв.см. двусторонняя матовая. Для обложки плотность бумаги не меньше 160 гр/кв.см. Текст: наборная книжная текстовая гарнитура, на обложке – акцидентная. Текст набирается в программе Word или сканируется с распознаванием. Изображение фото или рисунки сканируются и обрабатываются в программе Adobe Photoshop; графика может выполняться в векторных редакторах Corel Draw или Adobe Illustrator. Верстка публикации проводится в программе InDesign.

Студентом сдается макет публикации в материале и электронный файл макета публикации.

### 5 Учебно-методическое обеспечение дисциплины

#### 5.1 Основная литература

Пушкарева, Т. П. Компьютерный дизайн : учебное пособие / Т. П. Пушкарева, С. А. Титова. - Красноярск : Сиб. федер. ун-т, 2020. - 192 с. - ISBN 978-5-7638-4194-7. - Текст : электронный. - URL:



## 5.2 Дополнительная литература

1. Феличи, Д. Типографика: шрифт, верстка, дизайн = The Complete Manual of Typography [Текст] : пер. с англ. / Д. Феличи. - СПб. : БВХ-Петербург, 2008. - 470 с. : ил. - Парал. тит. л. англ. . - Предм. указ.: с. 459. - ISBN 0-321-12730-7. (дф-4);
2. Кудрявцев, А. Шрифт. История. Теория. Практика [Текст] : учеб.-метод. пособие / А. Кудрявцев; под ред. Н. В. Нестеровой. - М. : [Б. и.], 2003. - 248 с. : ил. - ISBN 5-901617-07-X. (гф-10);
3. Водчиц, С. С. Эстетика пропорций в дизайне. Система книжных пропорций [Текст] : учеб. пособие для вузов / С. С. Водчиц. - М. : Техносфера, 2005. - 416 с. - (Мир дизайна). - Библиогр.: с. 411. - ISBN 5-94836-056-3. (дф-3);
4. Фрост, К. Дизайн газет и журналов = Designing for Newspapers and Magazines [Текст] / К. Фрост; [науч. ред. пер. О. И. Рожнова; пер. с англ. М. В. Лапшинов]. - М. : Унив. книга, 2008. - 232 с. - (Школа издательского бизнеса). - Парал. тит. л. англ. - Глоссарий: с. 222-229. - Интернет-ресурсы: с. 229. - Библиогр.: с. 230-231. - ISBN 978-5-9792-0003-3 (гф-5);
5. Дизайн периодических изданий [Текст] : учеб. пособие для вузов / под ред. Э. А. Лазаревич. - М. : МГУ им. М. В. Ломоносова, фак. журналистики, 2000. - 120 с. : ил. - ISBN 5-7776-0020-4. (гф-4);
6. Иванова, Т. М. Компьютерная обработка информации. Допечатная подготовка [Комплект] : учеб. пособие / Т. М. Иванова. - СПб. : Питер, 2004. - 367 с. : ил. + 1 электрон. опт. диск (CD-ROM). - (Учебное пособие). - Библиогр.: с. 342-343. - Глоссарий: с. 344. - Алф. указ.: с. 364-366. - ISBN 5-469-00116-4. (ентл - 12 экз);
7. О'Квин, Д. Допечатная подготовка. Руководство дизайнера = Print publishing. A hayden shop manual [Текст] : учеб. пособие: пер. с англ. / Д. О'Квин. - М. : Вильямс, 2001. - 592 с. : ил. - ISBN 5-8459-0117-0. (кх - 4 экз);
8. Вильберг, Г. П. Азбука книжного дизайна = ErsteHilfeinTypografie [Текст] / Г. П. Вильберг, Ф. Форсман. - СПб. : Изд-во СПбГПУ, 2003. - 110 с. : ил. - (Культура издательского дела). - Парал. тит. л. англ. - ISBN 5-7422-0299-7. (дф-19).

## 5.3 Интернет-ресурсы

1. Иллюстраторское агентство Bang! Bang! - [bangbangstudio.ru](http://bangbangstudio.ru);
2. Библиотека шрифтов - [dafont.com](http://dafont.com);
3. CorelDRAW Graphics Suite Tutorials - <https://www.coreldraw.com/ru/pages/tutorials/coreldraw/>;
4. Magic CG. - <https://m-cg.ru>;
5. Adobe. Режим доступа: [www.adobe.com](http://www.adobe.com);
6. Студия Emigre. Режим доступа: [www.emigre.com](http://www.emigre.com);
7. FontNet. Режим доступа: [www.type.co.uk](http://www.type.co.uk);
8. Фирма FontShop. Режим доступа: [www.fontshop.de](http://www.fontshop.de).

#### **5.4 Программное обеспечение, профессиональные базы данных и информационные справочные системы**

1. Операционная система Microsoft Windows;
2. Пакет настольных приложений Microsoft Office (Word, Excel);
3. Пакеты программного обеспечения для работы с графической информацией CorelDRAW Graphics Suite X7, Adobe Photoshop CS4, Adobe Illustrator, Adobe InDesign.
4. Система Moodle, программа Microsoft Teams.

#### **6 Материально-техническое обеспечение дисциплины**

Учебные аудитории для проведения занятий семинарского типа, для проведения групповых и индивидуальных консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации.

Аудитории оснащены комплектами ученической мебели, техническими средствами обучения, компьютерной техникой, подключенной к сети «Интернет», и обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду ОГУ, ноутбуком для руководителя, проектором, с разрешением не ниже 1920x1080 точек, проекционным экраном, диагональю не менее 2,5 м.

##### ***К рабочей программе прилагаются:***

- Фонд оценочных средств для проведения промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине;
- Методические указания.
- Лист дополнений и изменений к рабочей программе дисциплины (модуля).