

УТВЕРЖДАЮ  
 Первый проректор, проректор по учебной  
 работе

\_\_\_\_\_ А.Е. Рудин

«30» июня 2020 г.

## РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ

**Б1.В.ДВ.6.2**

(Индекс дисциплины)

**Компьютерный дизайн**

(Наименование дисциплины)

Кафедра: **21** Информационных и управляющих систем

Код

Наименование кафедры

Направление подготовки: **15.03.02 Технологические машины и оборудование**

Профиль подготовки: **Полиграфические машины и автоматизированные комплексы**

Уровень образования: **бакалавриат**

### План учебного процесса

Составляющие учебного процесса		Очное обучение	Очно-заочное обучение	Заочное обучение
Контактная работа обучающихся с преподавателем по видам учебных занятий и самостоятельная работа обучающихся (часы)	Всего	<b>108</b>		
	Аудиторные занятия	<b>34</b>		
	Лекции	17		
	Лабораторные занятия	17		
	Практические занятия			
	Самостоятельная работа	74		
Формы контроля по семестрам (номер семестра)	Промежуточная аттестация			
	Экзамен			
	Зачет	4		
	Контрольная работа			
	Курсовой проект (работа)			
<b>Общая трудоемкость дисциплины (зачетные единицы)</b>		<b>3</b>		

Форма обучения:	Распределение зачетных единиц трудоемкости по семестрам											
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Очная				<b>3</b>								
Очно-заочная												
Заочная												

Рабочая программа дисциплины составлена в соответствии с федеральным государственным образовательным стандартом высшего образования

по направлению подготовки 15.03.02 Технологические машины и оборудование, профиль Полиграфические машины и автоматизированные комплексы

На основании учебного плана № 1/1/280

# 1. ВВЕДЕНИЕ К РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЕ ДИСЦИПЛИНЫ

## 1.1. Место преподаваемой дисциплины в структуре образовательной программы

Блок 1: Базовая  Обязательная  Дополнительно является факультативом   
Вариативная  По выбору

## 1.2. Цель дисциплины

Сформировать компетенции обучающегося в области современных направлений развития графического оформления компьютерной продукции.

## 1.3. Задачи дисциплины

- Рассмотреть основные принципы компьютерного дизайна различных типов печатной продукции.
- Показать основные приемы работы в современной настольно-издательской системе.
- Рассмотреть основы подготовки текста и иллюстраций к печати и их верстки.
- Показать особенности управления цветом в оформлении печатной продукции.
- Раскрыть основные принципы компьютерного дизайна.

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

Код компетенции	Формулировка компетенции	Этап формирования
ОПК-3	Обладает знанием основных методов, способов и средств получения, хранения, переработки информации, умением использовать для решения коммуникативных задач современные технические средства и информационные технологии с использованием традиционных носителей	Первый
<b>Планируемые результаты обучения</b> Знать: 1) Методы интеграции программных средств оформления компьютерной продукции. Уметь: 1) Использовать современную программно-информационную среду для дизайна и графического оформления компьютерной продукции различного типа и назначения. Владеть: 1) Навыками разработки товарных знаков и логотипов в программной среде Adobe, создания стилей абзацев, фреймов, символов.		
ПК-3	Обладает способностью принимать участие в работах по составлению научных отчетов по выполненному заданию и внедрять результаты исследований и разработок в области технологических машин и оборудования	Первый
<b>Планируемые результаты обучения</b> Знать: 1) Методы и средства интеграции программных средств оформления компьютерной продукции. Уметь: 1) Использовать современную программно-информационную среду для дизайна и графического оформления компьютерной продукции различного типа и назначения. Владеть: 1) Навыками работы в конкретных дизайнерских системах.		

## 1.5. Дисциплины (практики) образовательной программы, в которых было начато формирование компетенций, указанных в п.1.4:

- Информационные технологии (ОПК-3, ПК-3)
- Компьютерные технологии в инженерной графике (ОПК-3, ПК-3).

## 2. СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Наименование и содержание учебных модулей, тем и форм контроля	Объем (часы)		
	очное обучение	очно-заочное обучение	заочное обучение
<b>Учебный модуль 1.</b> Теоретические основы компьютерного дизайна. Основы компьютерной графики.			
Тема 1. Композиция в компьютерном дизайне и основные конструктивные элементы печатных изданий. Цвет в компьютерном дизайне.	14		
Тема 2. Растровая и векторная графика. Программные средства для работы с графикой. Графические форматы. Знакомство со средой Adobe Photoshop и Adobe Illustrator.	14		
<b>Текущий контроль 1</b> (Устный опрос)	2		
<b>Учебный модуль 2.</b> Компьютерный дизайн печатных документов.			
Тема 3. Компьютерный дизайн конкретных видов публикаций. Разработка товарных знаков и логотипов в программной среде Adobe.	12		
Тема 4. Компьютерный дизайн упаковки и печатной рекламы.	12		
<b>Текущий контроль 2</b> (Устный опрос)	2		
<b>Учебный модуль 3.</b> Компьютерные издательской системы (КИС)			
Тема 5. Компьютерные издательские системы (КИС). Характеристика и особенности современных программ верстки документов. Знакомство со средой Adobe InDesign и основными приемами верстки документа.	10		
Тема 6. Особенности компьютерного дизайна периодических изданий. Разработка макета издания. Создание шаблонных страниц: размещение графического фона, колонтитулов и колонцифр, фреймов.	10		
Тема 7. Импортирование и редактирование текста. Импортирование и связывание изображений. Создание и применение стилей объектов. Решение проблем компьютерного дизайна.	12		
<b>Текущий контроль 3</b> (Устный опрос)	2		
<b>Промежуточная аттестация по дисциплине</b> (зачет)	<b>18</b>		
<b>ВСЕГО:</b>	<b>108</b>		

## 3. ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

### 3.1. Лекции

Номера изучаемых тем	Очное обучение		Очно-заочное обучение		Заочное обучение	
	Номер семестра	Объем (часы)	Номер семестра	Объем (часы)	Номер семестра	Объем (часы)
1	4	4				
2	4	2				
3	4	2				
4	4	2				
5	4	2				
6	4	3				
7	4	2				
<b>ВСЕГО:</b>		<b>17</b>				

### 3.2. Практические и семинарские занятия

Не предусмотрены

### 3.3. Лабораторные занятия

Номера изучаемых тем	Наименование лабораторных занятий	Очное обучение		Очно-заочное обучение		Заочное обучение	
		Номер семестра	Объем (часы)	Номер семестра	Объем (часы)	Номер семестра	Объем (часы)
2	Изучение основных принципов создания	4	2				

Номера изучаемых тем	Наименование лабораторных занятий	Очное обучение		Очно-заочное обучение		Заочное обучение	
		Номер семестра	Объем (часы)	Номер семестра	Объем (часы)	Номер семестра	Объем (часы)
	печатной продукции в среде Adobe Photoshop и Adobe Illustrator.						
3	Разработка товарных знаков и логотипов в программной среде Adobe.	4	4				
4	Разработка рекламного листка в программной среде Adobe Illustrator.	4	4				
5	Знакомство со средой Adobe InDesign и основными приемами верстки документа.	4	2				
6	Создание шаблонных страниц: размещение графического фона, колонтитулов и колонцифр, фреймов. Создание и применение стилей объектов.	4	2				
7	Импортирование текста и изображений. Исправление ошибок и подготовка к печати.	4	3				
<b>ВСЕГО:</b>			<b>17</b>				

#### 4. КУРСОВОЕ ПРОЕКТИРОВАНИЕ

Не предусмотрено

#### 5. ТЕКУЩИЙ КОНТРОЛЬ УСПЕВАЕМОСТИ ОБУЧАЮЩЕГОСЯ

Номера учебных модулей, по которым проводится контроль	Форма контроля знаний	Очное обучение		Очно-заочное обучение		Заочное обучение	
		Номер семестра	Кол-во	Номер семестра	Кол-во	Номер семестра	Кол-во
1-3	Устный опрос	4	3				

#### 6. САМОСТОЯТЕЛЬНАЯ РАБОТА ОБУЧАЮЩЕГОСЯ

Виды самостоятельной работы обучающегося	Очное обучение		Очно-заочное обучение		Заочное обучение	
	Номер семестра	Объем (часы)	Номер семестра	Объем (часы)	Номер семестра	Объем (часы)
Усвоение теоретического материала	4	24				
Подготовка к лабораторным работам	4	32				
Подготовка к зачету	4	18				
<b>ВСЕГО:</b>			<b>74</b>			

#### 7. ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

##### 7.1. Характеристика видов и используемых инновационных форм учебных занятий

Не предусмотрены

##### 7.2. Балльно-рейтинговая система оценивания успеваемости и достижений обучающихся

## Перечень и параметры оценивания видов деятельности обучающегося

№ п/п	Вид деятельности обучающегося	Весовой коэффициент значимости, %	Критерии (условия) начисления баллов
1	Аудиторная активность: посещение лекций, лабораторных занятий, прохождение текущего контроля знаний.	40	- Посещение занятий – <b>2</b> балла за каждое занятие (всего 17 занятий по 2 часа, максимум <b>34</b> балла) - Выполнение лабораторных работ и своевременная сдача отчета – <b>6</b> баллов за каждое занятие (всего 8 занятий по 2 часа, максимум <b>48</b> баллов) - Прохождение текущего контроля: активность при устном опросе – <b>6</b> баллов (3 опроса, максимум <b>18</b> баллов);
2	Подготовка и представление устных докладов, либо участие в студенческой конференции «Дни науки»	20	- <b>50</b> баллов за доклад на занятии (всего 1 доклад в семестре), максимум <b>50</b> баллов; - <b>50</b> баллов за выступление на кафедральной студенческой конференции, максимум <b>50</b> баллов
3	Сдача зачета	40	Ответ на теоретический вопрос (полнота, владение терминологией, затраченное время) – максимум <b>50</b> баллов; Выполнение практического задания (1 задание), максимум <b>50</b> баллов.
<b>Итого (%):</b>		100	

### Перевод балльной шкалы в традиционную систему оценивания

Баллы	Оценка по нормативной шкале	
86 - 100	5 (отлично)	Зачтено
75 – 85	4 (хорошо)	
61 – 74		
51 - 60 40 – 50	3 (удовлетворительно)	
17 – 39 1 – 16 0	2 (неудовлетворительно)	Не зачтено

## 8. ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

### 8.1. Учебная литература

а) основная учебная литература

1. Божко А.Н. Обработка растровых изображений в Adobe Photoshop: учебное пособие / Божко А.Н.— М.: Интернет-Университет Информационных Технологий (ИНТУИТ), 2012. 189— с. – Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/16709>.— ЭБС «IPRbooks».

2. Григорьева И.В. Компьютерная графика [Электронный ресурс]: учебное пособие/ Григорьева И.В.— Электрон. текстовые данные.— Москва: Прометей, 2012.— 298 с.— Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/18579.html>.— ЭБС «IPRbooks».

б) дополнительная учебная литература

1. Зинюк О.В. Компьютерные технологии. Часть 1. Обработка растровых изображений: учебное пособие / Зинюк О.В.— М.: Московский гуманитарный университет, 2011. 80— с. – Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/8608>

2. Курушин В.Д. Графический дизайн и реклама [Электронный ресурс]/ Курушин В.Д.— Электрон. текстовые данные.— Саратов: Профобразование, 2019.— 271 с.— Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/87990.html>.— ЭБС «IPRbooks».

### 8.2. Перечень учебно-методического обеспечения для самостоятельной работы обучающихся по дисциплине

1. Дроздова Е.Н. Компьютерный дизайн // Белая Т.И., Дроздова Е.Н. Проектирование информационных систем: Учебно-методические материалы. – СПбГУТД, 2013. – С. 21-32.

2. Шефер Е.А. Программные средства обработки информации / Учебно-методические материалы. – СПГУТД, 2014. – 40 с.
3. Тимофеева Е.А. Технология обработки текстовой информации: Методическое пособие. – СПГУТД, 2013. – 36 с.

### 8.3. Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети "Интернет", необходимых для освоения дисциплины

1. ЭБС IPRbooks URL: <http://www.iprbookshop.ru>, режим доступа – с экрана, по паролю.
2. Электронная библиотека учебных изданий СПбГУПТД (<http://publish.sutd.ru>).

### 8.4. Перечень информационных технологий, используемых при осуществлении образовательного процесса по дисциплине, включая перечень программного обеспечения и информационных справочных систем.

Microsoft Office Professional Plus 2007 Russian Academic No Level;  
Microsoft Windows 7.

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

1. Оборудование аудитории для проведения лекционных занятий: видеопроектор с экраном.
2. Лабораторное оборудование: персональные компьютеры, объединенные локальной вычислительной сетью кафедры и института с выходом в Интернет

### 8.6. Иные сведения и (или) материалы

В учебном процессе используются компьютерные презентации для проведения лекционных занятий

## 9. МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ ДЛЯ ОБУЧАЮЩИХСЯ ПО ОСВОЕНИЮ ДИСЦИПЛИНЫ

Виды учебных занятий и самостоятельная работа обучающихся	Организация деятельности обучающегося
Лекции	<p>Лекции обеспечивают теоретическое изучение дисциплины, способствуют воспитанию у обучающихся профессиональных качеств, развитию у них самостоятельного инженерного мышления. На лекциях излагается основное содержание дисциплины, иллюстрируемое конкретными примерами из области компьютерного дизайна.</p> <p>Освоение лекционного материала обучающимся предполагает проработку рабочей программы в соответствии с целями и задачами, структурой и содержанием дисциплины.</p>
Лабораторные занятия	<p>Лабораторные занятия способствуют развитию умений и практических навыков использования изучаемых методов и средств интеграции программных средств оформления компьютерной продукции. На лабораторных работах обучающийся изучает методы создания и обработки печатной продукции в программах растровой и векторной графики, методы и технологии создания компьютерных публикаций.</p> <p>В результате проведения лабораторного занятия обучающийся должен освоить методику оформления печатной продукции и выполнения цветоделения в профессиональных графических пакетах и программах верстки.</p> <p>Перед выполнением лабораторных работ следует предварительно изучить методические указания по их выполнению</p>
Самостоятельная работа	<p>Самостоятельная работа направлена на расширение и закрепление знаний, умений и навыков, усвоенных на аудиторных занятиях путем самостоятельной проработки учебно-методических материалов по дисциплине и другим источникам информации; подготовки к защитам лабораторных работ; к текущему контролю по дисциплине.</p> <p>При подготовке к зачету необходимо ознакомиться с перечнем вопросов, проработать конспекты лекций и практических занятий, рекомендуемую литературу, получить консультацию у преподавателя.</p>

## 10. ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ

### 10.1. Описание показателей и критериев оценивания компетенций на различных этапах их формирования, описание шкал оценивания

### 10.1.1. Показатели оценивания компетенций на этапах их формирования

Код компетенции / этап освоения	Показатели оценивания компетенций	Наименование оценочного средства	Представление оценочного средства в фонде
ОПК-3 / первый этап	Перечисляет и характеризует основные особенности дизайна печатной продукции.	Вопросы для устного собеседования	Перечень вопросов для устного собеседования (35 вопросов)
	Демонстрирует целостное представление о современных информационных технологиях в приложении к дизайну и графическому оформлению компьютерной продукции различного типа и назначения	Решение практических задач	Практические задания (5 типов заданий)
	Демонстрирует особенности компьютерного дизайна периодических изданий; выполняет импортирование и редактирование текста, импортирование и связывание изображений, создание и применение стилей объектов.	Решение практических задач	Практические задания (5 типов заданий)
ПК-3 / первый этап	Формулирует основные принципы компьютерного дизайна	Вопросы для устного собеседования	Перечень вопросов для устного собеседования (35 вопросов)
	Выбирает, в зависимости от конкретных условий, приемы работы в настольно-издательской системе.	Решение практических задач	Практические задания (5 типов заданий)
	Применяет общие принципы работы современных настольно-издательских и дизайнерских систем; интегрирует результаты на ключевом этапе полиграфической технологии, например, на этапе растрового преобразования.	Решение практических задач	Практические задания (5 типов заданий)

### 10.1.2. Описание шкал и критериев оценивания сформированности компетенций

#### Критерии оценивания сформированности компетенций

Баллы	Оценка по традиционной шкале	Критерии оценивания сформированности компетенций
		Устное собеседование
40 – 100	Зачтено	Обучающийся твердо знает программный материал, грамотно и по существу излагает его, не допускает существенных неточностей в ответе на вопросы, способен правильно применить основные методы и инструменты при решении практических задач, владеет необходимыми навыками и приемами их выполнения. <b>Учитываются баллы, накопленные в течение семестра.</b>
0 – 39	Не зачтено	Обучающийся не может изложить значительной части программного материала, допускает существенные ошибки, допускает неточности в формулировках и доказательствах, нарушения в последовательности изложения программного материала; неуверенно, с большими затруднениями выполняет практические задания. <b>Не учитываются баллы, накопленные в течение семестра.</b>

### 10.2. Типовые контрольные задания или иные материалы, необходимые для оценки знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующие этапы формирования компетенций

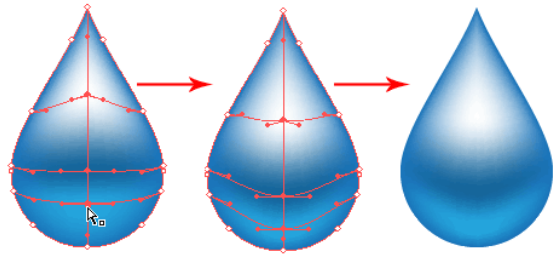
#### 10.2.1. Перечень вопросов (тестовых заданий), разработанный в соответствии с установленными этапами формирования компетенций

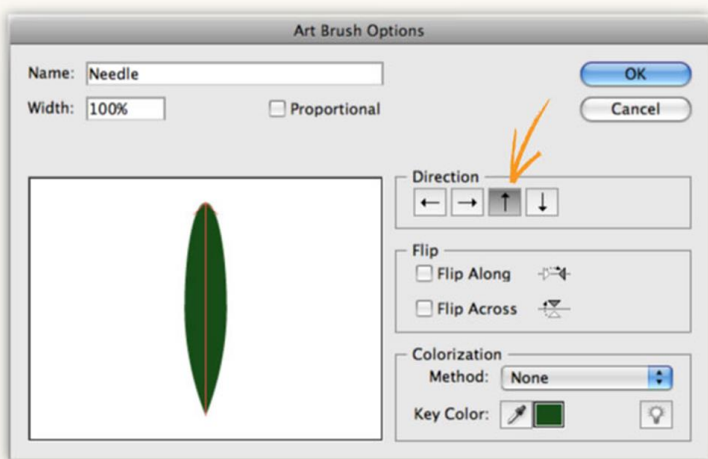
№ п/п	Формулировка вопросов	№ темы
1	Принципы компьютерного дизайна.	1
2	Конструктивные элементы компьютерного дизайна.	1
3	Баланс черного, белого и серого тонов.	1
4	Компьютерный дизайн информационных бюллетеней.	1
5	Компьютерный дизайн малоформатных газет.	1
6	Компьютерный дизайн брошюр.	1
7	Компьютерный дизайн печатной рекламы.	1
8	Стандартные ошибки дизайна.	1



9	Растровая и векторная графика.	2
10	Программные средства для работы с графикой. Графические форматы.	2
11	Форматы растровых изображений. Достоинства и недостатки растровых изображений.	2
12	Основные элементы среды Adobe Photoshop.	2
13	Форматы векторных изображений. Достоинства и недостатки векторных изображений.	2
14	Основные элементы среды Adobe Illustrator.	2
15	Создание объектов в программах векторной графики. Кривые Безье, ее точки.	3
16	Работа с замкнутыми и разомкнутыми объектами. Параметры заливок и обводок.	3
17	Работа с текстом в программах векторной графики. Настройки цвета объектов.	3
18	Импортирование растровых изображений в программу векторной графики.	4
19	Характерные особенности обработки растровой графики. Назначение и функциональные возможности программ растровой графики.	4
20	Инструменты выделения областей и цветовые палитры в программе растровой графики.	4
21	Механизм слоев, корректирующие слои.	4
22	Тоновая и цветовая коррекция изображений. Гистограммы.	4
23	Работа с каналами, маски и маскирование.	4
24	Характеристика и особенности современных программ верстки документов. Обзор программ верстки документов современного уровня.	5
25	Преимущества и особенности модульной структуры Adobe InDesign. Интеграция InDesign с другими компонентами издательской платформы Adobe	5
26	Базовые компоненты программной среды Adobe InDesign. Назначение основных элементов интерфейса.	5
27	Основные приемы верстки документа в Adobe InDesign. Настройка рабочего пространства. Создание и сохранение страницы пользовательского размера.	5
28	Основные приемы верстки документа в Adobe InDesign. Средства создания и редактирования мастер-страниц. Создание и модификация текстовых и графических фреймов.	6
29	Импортирование и редактирование текста в программе Adobe InDesign. Управление шрифтами.	6
30	Автоматическое размещение текста. Работа со стилями. Связывание текста. Размещение текста в колонках.	7
31	Работа с импортированными изображениями в InDesign.	7
32	Основные приемы работы с текстовыми и графическими фреймами при создании публикации.	7
33	Применение средств для работы с цветом в программе Adobe InDesign. Палитра Swatches. Основные виды цветовых образцов.	7
34	Работа со стилями. Создание и применение стилей объектов. Создание и применение символьных стилей.	7
35	Выполнение предпечатной проверки в Adobe InDesign.	7

**Вариант типовых заданий (задач, кейсов), разработанных в соответствии с установленными этапами формирования компетенций**

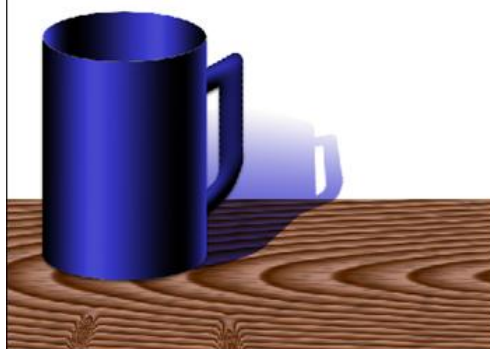
№ п/п	Условия типовых задач (задач, кейсов)	Ответ
1	Нарисовать объемный объект в программе векторной графики с помощью градиентной сетки. 	<ul style="list-style-type: none"> <li>- рисуем синий овал;</li> <li>- добавляем опорные точки и вытягиваем верхушку, расправляем нижнюю часть;</li> <li>- выбираем инструмент Gradient Mesh;</li> <li>- кликнем один раз по контуру, чтобы создать первую точку сетки.</li> <li>- Кликнем снизу линии сетки, чтобы создать еще одну точку;</li> <li>- Выделим первую точку сетки и поставим более светлый синий цвет для низа капли. Затем, добавим третью точку вверху и поставим белый цвет. Выделим среднюю точку и поставим темно-голубой цвет.</li> <li>- Выделим все 3 точки сетки с помощью инструмента Направленное Выделение (Direction Selection) и протянем вниз.</li> </ul>
2	Создать новую кисть для рисования елочных иголок в программе векторной графики.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Выберем инструмент Ellipse Tool и нарисуем зеленый эллипс.</li> <li>- Инструментом Direct Selection Tool выделим нижнюю опорную точку и нажмем кнопку Convert selected anchor points to corner для</li> </ul>



того, чтобы иголка была заостренной<sup>4</sup>

- Выделим получившийся объект и создадим новую кисть в окне Brushes;
- В окне New Brush выберем New Art Brush. Появилось окно опций кисти (см. рисунок слева). Удобнее рисовать снизу вверх, поэтому выбираем соответствующее направление.
- Дадим название кисти.

3 В программе растровой графики создать объемный предмет с тенью.




- Создаем слой «цилиндр» и с помощью выделенных областей и градиента создаем кружку;
- Создаем еще один слой и называем его «ручка». Затем выбрав твердую кисть диаметром приблизительно 30 пикселей, рисуем ручку;
- Копируем слой с ручкой и применяем к получившемуся слою два фильтра **Filter-Blur-Gaussian Blur**. (значение радиуса ~15.) Затем **Filter-Stylize-Emboss**(параметры: 90,7,500). После этого объединяем верхний слой со слоем «ручка»;
- Перемещаем слой «ручка» вниз под слой «цилиндр». А затем используем **Edit-Transform-Perspective**. Затем объединим оба слоя и назовем его «Кружка»;
- Окрасим кружку в какой-нибудь цвет. Для этого переходим в меню **Image-Adjustments-Hue/Saturation** и установив флаг **Colorize** добиваемся при помощи ползунков нужного оттенка;
- Создадим новый слой для стола, выделим область и зальем его при помощи **Paint Bucket** какой-либо текстурой или цветом;
- Нарисуем тень путем копирования слоя, заливки его градиентом и трансформирования.

4 Улучшите качество изображения портретного фото и подготовьте его к печати в программе растровой графики (основные приемы работы).

- Овал лица исправляем с помощью фильтра «**Пластика (Liquify)**». Чем объемнее обрабатываемая зона лица, тем больше должна быть кисть;
- Дефекты кожи (шрамы, родинки и т.д.) устраняем при помощи инструмента **Штамп (Clone Tool)** Устанавливаем нужный размер штампа (в зависимости от размера участка) и низкую жесткость (**hardness**) кисти;
- Морщины устраняем с помощью инструмента «**Точечной восстанавливающей кисти (Healing Spot Brush)**»

Чтобы подчеркнуть цвет глаз и насыщенность губ, воспользуемся инструментами **Осветлитель**

		<b>(Dodge) и Затемнитель (Burn Tool).</b> - Для повышение контраста на фото воспользуемся параметра «Уровни» (Levels).
5	<p>Создать разворот шаблонных страниц для верстки издания:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Вывести на экран палитру Страницы командой Window/Pages. По умолчанию программа создает новый файл с шаблонной страницей или разворотом после задания параметров в меню File/New (Файл/Создать);</li> <li>• Двойным щелчком по значку в палитре Страницы шаблонная страница (ШС) выводится на экран;</li> <li>• В нужном месте разворота ШС сформировать предварительно фрейм для размещения в нем маркера колонцифры, пустые фреймы для размещения внутри них текста и иллюстраций на реальных страницах, а также разместить графический объект для фона и задать колонтитулы;</li> <li>• Точный размер фрейма (а также длину отрезков) и их расположение удобно задать с помощью палитры Window/Transform (Окно /Трансформация);</li> <li>• Закрасить фон внутри фрейма, например, с помощью палитры Window/Color (Окно/Цвета);</li> <li>• Ввести маркер колонцифры (он возникает в виде буквы А) в отдельный прямоугольный фрейм с помощью меню Layout/Insert Page Number и расположить его в нужном месте;</li> <li>• Выделить маркер и форматировать его (задать шрифт, кегль, начертание, вид выключки, цвет), используя соответствующие палитры;</li> <li>• Правую страницу разворота ШС удобно образовать копированием всех элементов левой страницы и внесением нужных изменений.</li> </ul>	<p>Примерный вид шаблонной страницы издания.</p> 

### 10.3. Методические материалы, определяющие процедуры оценивания знаний, умений, владений (навыков и (или) практического опыта деятельности), характеризующих этапы формирования компетенций

#### 10.3.1. Условия допуска обучающегося к сдаче зачета и порядок ликвидации академической задолженности

Положение о проведении текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации обучающихся (принято на заседании Ученого совета)

#### 10.3.2. Форма проведения промежуточной аттестации по дисциплине

устная  письменная  компьютерное тестирование  иная

#### 10.3.3. Особенности проведения зачета

При проведении зачета время, отводимое на подготовку к ответу, составляет не более 40 мин. Для выполнения практического задания обучающему предоставляется необходимая справочная информация, файлы исходных текстов и рисунков.

Сообщение результатов обучающемуся производится сразу после проверки выполнения практической задачи и принятия устного ответа.