

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ**  
**ПМ.02 ПРОИЗВОДСТВО РЕКЛАМНОЙ ПРОДУКЦИИ**

Рабочая программа профессионального модуля разработана на основе Федерального государственного образовательного стандарта по специальности среднего профессионального образования (далее – СПО) 42.02.01 Реклама (базовой подготовки)

Разработчики:

Пермякова Е. Н. - преподаватель СПб ГБПОУ Петровский колледжа

Скокова О. В. - преподаватель СПб ГБПОУ Петровский колледжа

Козлова Е. Ю. - преподаватель СПб ГБПОУ Петровский колледжа

## СОДЕРЖАНИЕ

	стр.
<b>1. ПАСПОРТ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ</b>	4
<b>2. РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ</b>	4
<b>3. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ</b>	9
<b>4. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ</b>	65

## 1. ПАСПОРТ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ

### ПМ.02 ПРОИЗВОДСТВО РЕКЛАМНОЙ ПРОДУКЦИИ

Рабочая программа профессионального модуля– является частью программы подготовки специалистов среднего звена (далее – ППССЗ) в соответствии с ФГОС по специальности СПО 42.02.01 Реклама (базовой подготовки).

Рабочая программа профессионального модуля может быть использована в дополнительном профессиональном образовании в рамках реализации программ переподготовки кадров в учреждениях СПО при наличии основного общего, среднего полного общего образования. Опыт работы не требуется.

## 2. РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ

Результатом освоения программы профессионального модуля является овладение обучающимися видом деятельности (ВД): Производство рекламной продукции, в том числе профессиональными (ПК) и общими (ОК) компетенциями:

Код	Наименование результата обучения
ПК 2.1.	Выбирать и использовать инструмент, оборудование, основные изобразительные средства и материалы
ПК 2.2.	Создавать модели (макеты, сценарии) объекта с учётом выбранной технологии
ПК 2.3.	Исполнять оригиналы или отдельные элементы проекта в материале
ОК 1	Понимать сущность и социальную значимость своей будущей профессии, проявлять к ней устойчивый интерес.
ОК 2	Организовывать собственную деятельность, выбирать типовые методы и способы выполнения профессиональных задач, оценивать их эффективность и качество.
ОК 3	Принимать решения в стандартных и нестандартных ситуациях и нести за них ответственность.
ОК 4	Осуществлять поиск и использование информации, необходимой для эффективного выполнения профессиональных задач, профессионального и личностного развития.
ОК 5	Использовать информационно-коммуникационные технологии в профессиональной деятельности.
ОК 6	Работать в коллективе и команде, эффективно общаться с коллегами, руководством, потребителями.
ОК 7	Брать на себя ответственность за работу членов команды (подчинённых), результат выполнения заданий.
ОК 8	Самостоятельно определять задачи профессионального и личностного развития, заниматься самообразованием, осознанно планировать повышение квалификации.
ОК 9	Ориентироваться в условиях частой смены технологий в профессиональной деятельности.

<b>ОК 10</b>	Владеть основами предпринимательской деятельности и особенностями предпринимательства в профессиональной деятельности.
<b>ОК 11</b>	Обладать экологической, информационной и коммуникативной культурой, базовыми умениями общения на иностранном языке.

С целью овладения указанным видом деятельности и соответствующими профессиональными и общими компетенциями, обучающийся в ходе освоения профессионального модуля должен иметь практический опыт, умения и знания

<b>Результаты (освоенные ПК и ОК)</b>	<b>Код и наименование практического опыта</b>	<b>Код и наименование умений</b>	<b>Код и наименование знаний</b>
<p><b>ПК 2.1</b>Выбирать и использовать инструмент, оборудование, основные изобразительные средства и материалы.</p> <p><b>ОК 2</b> Организовывать собственную деятельность, выбирать типовые методы и способы выполнения профессиональных задач, оценивать их эффективность и качество.</p> <p><b>ОК 4</b> Осуществлять поиск и использование информации, необходимой для эффективного выполнения профессиональных задач, профессионального и личностного развития.</p> <p><b>ОК 5</b> Использовать информационно-коммуникационные технологии в профессиональной деятельности.</p>	<p><b>ПО 1</b> выбора и использования инструмента, оборудования и основных изобразительных средств и материалов при исполнении рекламного продукта</p>	<p><b>У 1</b> Уметь осуществлять фотосъёмку для производства рекламного продукта;</p> <p><b>У 2</b> Уметь осуществлять видеосъёмку для производства рекламного продукта;</p> <p><b>У 3</b> Уметь использовать компьютерные технологии при создании печатного рекламного продукта</p>	<p><b>З 1</b> Знать технику, технологии и технические средства фотосъёмки в рекламе;</p> <p><b>З 2</b> Знать технику, технологии и технические средства видеосъёмки в рекламе;</p> <p><b>З 3</b> Знать технику и программные средства для создания печатного рекламного продукта;</p> <p><b>З 4</b> Знать технические и программные средства для компьютерной обработки графики, аудио-, видео-, анимации;</p> <p><b>З 5</b> Знать технологию создания Интернет-рекламы;</p> <p><b>З 6</b> Знать аппаратное и программное обеспечение.</p>

<p><b>ПК 2.2</b> Создавать модели (макеты, сценарии) объекта с учётом выбранной технологии</p> <p><b>ОК 1</b> Понимать сущность и социальную значимость своей будущей профессии, проявлять к ней устойчивый интерес.</p> <p><b>ОК 9</b> Ориентироваться в условиях частой смены технологий в профессиональной деятельности.</p>	<p><b>ПО 2</b> Построения модели (макета, сценария) объекта с учётом выбранной технологии</p>	<p><b>У 4</b> Уметь разрабатывать сценарии для съёмки и монтажа рекламы;</p>	<p><b>З 1</b> Знать технику, технологии и технические средства фотосъёмки в рекламе;</p> <p><b>З 2</b> Знать технику, технологии и технические средства видеосъёмки в рекламе;</p> <p><b>З 3</b> Знать технику и программные средства для создания печатного рекламного продукта;</p> <p><b>З 4</b> Знать технические и программные средства для компьютерной обработки графики, аудио-, видео-, анимации;</p> <p><b>З 5</b> Знать технологию создания Интернет-рекламы;</p> <p><b>З 6</b> Знать аппаратное и программное обеспечение.</p>
<p><b>ПК 2.3</b> Исполнять оригиналы или отдельные элементы проекта в материале.</p> <p><b>ОК 3</b> Принимать решения в стандартных и нестандартных ситуациях и нести за них ответственность.</p> <p><b>ОК 6</b> Работать в коллективе и команде, эффективно общаться с коллегами, руководством, потребителями.</p> <p><b>ОК 7</b> Брать на себя ответственность за работу членов команды</p>	<p><b>ПО 3</b> Подготовка к производству рекламного продукта;</p> <p><b>ПО 4</b> Производство рекламного продукта с учётом аспектов психологического воздействия рекламы, правового обеспечения рекламной деятельности и требований заказчиков.</p>	<p><b>У 5</b> Уметь использовать профессиональные пакеты программного обеспечения для обработки графики, аудио-, видео-, анимации;</p> <p><b>У 6</b> Уметь использовать мультимедийные и web-технологии для разработки и внедрения рекламного продукта.</p>	<p><b>З 1</b> Знать технику, технологии и технические средства фотосъёмки в рекламе;</p> <p><b>З 2</b> Знать технику, технологии и технические средства видеосъёмки в рекламе;</p> <p><b>З 3</b> Знать технику и программные средства для создания печатного рекламного продукта;</p> <p><b>З 4</b> Знать технические и программные средства для компьютерной обработки графики, аудио-, видео-, анимации;</p>

<p>(подчиненных), результат выполнения заданий. <b>ОК 8</b> Самостоятельно определять задачи профессионального и личностного развития, заниматься самообразованием, осознанно планировать повышение квалификации. <b>ОК 10</b> Владеть основами предпринимательск ой деятельности и особенностями предпринимательст ва в профессиональной деятельности. <b>ОК 11</b> Обладать экологической, информационной и коммуникативной культурой, базовыми умениями общения на иностранном языке</p>			<p><b>З 5</b> Знать технологию создания Интернет- рекламы; <b>З 6</b> Знать аппаратное и программное обеспечение</p>
---	--	--	--

### 3. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ

#### 3.1. Тематический план профессионального модуля «Производство рекламной продукции»

Коды профессиональных компетенций	Наименования разделов профессионального модуля	Макс. учебная нагрузка	в т. ч. вариативных часов	Объем времени, отведенный на освоение междисциплинарного курса					Практика	
				Обязательная аудиторная учебная нагрузка обучающегося			Самостоятельная работа обучающегося		Учебная, часов	Произв. (по профилю специальности), часов
				Всего, часов	в т.ч. лабораторные работы и практические занятия, часов	в т.ч., курсовая работа (проект), часов	Всего, часов	в т.ч., курсовая работа (проект), часов		
<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>6</b>	<b>7</b>	<b>8</b>	<b>9</b>	<b>10</b>	<b>11</b>
ПК 2.3	МДК 02.01 Выполнение рекламных проектов в материале	154	94	94	34	-	60	-	-	-
ПК 2.1, ПК 2.2	МДК 02.02 Проектная компьютерная графика и мультимедиа	278	264	180	112	-	98	-	108	-



	Раздел I. Основы компьютерно й графики									
ПК 2.1, ПК 2.2	МДК 02.02 Проектная компьютерна я графика и мультимедиа Раздел II. Мультимедий ные технологии	108		72	36	-	36	-	72	-
ПК 2.1, ПК 2.2	МДК 02.02 Проектная компьютерна я графика и мультимедиа Раздел III. 3D технологии	90		50	20	-	40	-	-	-
ПК 2.1, ПК 2.2	МДК 02.02 Проектная компьютерна я графика и мультимедиа Раздел IV. Проектная	152		112	68	-	40	-	-	-

	компьютерная графика									
ПК 2.1., ПК 2.2.	МДК 02.03 Техника и технология рекламной фотографии	350	147	246	112	-	104	-	72	-
ПК 2.1., ПК 2.2.	МДК 02.04 Техника и технология рекламного видео	198	96	140	96	-	58	-	72	-
ПК 2.1., ПК 2.2., ПК 2.3.	Производственная практика	72								72
	<b>Всего:</b>	<b>1472</b>	<b>567</b>	<b>920</b>	<b>522</b>	<b>-</b>	<b>426</b>		<b>324</b>	<b>72</b>

### 3.2. Содержание обучения по профессиональному модулю «Производство рекламной продукции»

Наименование МДК, разделов и тем	Содержание учебного материала	Лабораторные, практические и контрольные работы, самостоятельная работа обучающихся	Обязательная учебная нагрузка (час)			Умения, знания		Информацио нно- техническое обеспечение		Формы и виды контроля
			Теоретические	Лабораторно- практические	Самостоятельная работа	У	З	Информационны е источники	Средства обучения	
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
<b>МДК 02.01 Выполнение рекламных проектов в материале</b>			<b>52</b>	<b>78</b>	<b>70</b>					
<b>VII семестр</b>			<b>20</b>	<b>30</b>	<b>30</b>					
<b>Тема 1. Введение в курс</b>			<b>14</b>	<b>14</b>	<b>14</b>					
<b>Тема 1.1 Введение. Основные понятия</b>	Введение в междисциплинарный курс. Основные понятия и разделы курса.		2				33			
<b>Тема 1.2 Структура и параметры</b>	Виды печатных изданий. Понятие текстовой. информации, текстового документа и обработки текстовой информации.	Работа 1.О Создание разворота со статьей с соблюдением технических правил набора и вёрстки.	6	4	4	У3 У5	33 34 36	1.1, 2.1, 2.2, 2.3	1.1, 1.2	Проверка выполнения работ 1.О, 2.О

<b>печатных изданий.</b>	Структура полосы издания. Информационная структура документа. Композиционная структура документа. Основные параметры издания. Основные технические правила набора и верстки. Верстка.	Работа 2.О Подготовка макета к печати.		2	2					
<b>Тема 1.3 Шрифтовое оформление полосы.</b>	Шрифты и их параметры. Компьютерные шрифтовые технологии.	Работа 3.О Шрифтовой плакат	4	4	4	У3 У5	33 34 36	1.1, 2.1, 2.2, 2.3	1.1, 1.2	Проверка выполнения работ 3.О, 2.О
		Работа 2.О Подготовка макета к печати.		2	2					
<b>Тема 1.4 Подготовка издания к печати</b>	Планирование издания; работа с текстами и графикой; работа со стилями оформления; верстка издания; правка и распечатка оригинал-макета	Работа 4.О Бланки планирования издания	2	2	2	У3 У5	33 34 36	1.1, 2.1, 2.2, 2.3	1.1, 1.2	Проверка выполнения работы 4.О
<b>Тема 2. Оборудование издательских комплексов</b>			<b>6</b>	<b>16</b>	<b>16</b>					
<b>Тема 2.1 Структура издательских комплексов</b>	Устройства ввода изображения. Системы обработки изображений и ретуши. Системы вёрстки. Системы вывода.	Работа 5.О Подготовка к печати одностраничного векторного макета	2	2	2	У3 У5	33 34 36	1.1, 2.1, 2.2, 2.3	1.1, 1.2	Проверка выполнения работы 5.О
<b>Тема 2.2 Системы ввода графической информации.</b>	Сканеры. Основные типы сканеров. Характеристики сканеров. Дигитайзеры. Цифровые камеры. Библиотеки образов (клипарты). Системы оцифровки изображений.	Работа 6. О Разработка брошюры на тему «Системы ввода графической информации».	2	4	2	У3 У5	33 34 36	1.1, 2.1, 2.2, 2.3	1.1, 1.2	Проверка выполнения работ 6.О, 2.О
		Работа 2.О Подготовка макета к печати.		2	2					

<b>Тема 2.3 Системы вывода</b>	Фотонаборный автомат. Проявочные машины. Принтеры. Основные виды и их характеристики. Системы широкоформатной цифровой печати. Системы цифровой печати.	Работа 7. О Разработка брошюры на тему «Системы вывода».	2	4	6					Проверка выполнения работ 7.О, 2.О, 8.О
		Работа 2.О Подготовка макета к печати.		2	2					
		Работа 8. О Печать оригинал-макета документа на лазерном и струйном принтерах.		2						
<b>VIII семестр</b>			<b>32</b>	<b>48</b>	<b>40</b>					
<b>Тема 3. Средства полиграфии в рекламе</b>			<b>24</b>	<b>24</b>	<b>24</b>					
<b>Тема 3.1. Основные этапы развития полиграфии</b>	Понятие - «полиграфия». Славянская азбука, Кирилл и Мефодий. Первая бумагоделательная машина. Печатная форма. Штампы. Наборный шрифт. Печатная машина. Глубокая печать. Фотография. Компьютер.		2			У3 У5	33 34 36	1.1, 2.1, 2.2, 2.3	1.1, 1.2	
<b>Тема 3.2 Допечатные процессы</b>	Оцифровывание изображений. Растривание изображений. Изготовление печатных форм	Работа 9.О Сканирование изображений с различными параметрами в зависимости от задач оригинал-макета рекламного продукта.	2	2		У3 У5	33 34 36	1.1, 2.1, 2.2, 2.3	1.1, 1.2	Проверка выполнения работы 9.О

<b>Тема 3.3 Принципы достижения тоновых изображений и цветной печати.</b>	Смещение цветов. Полноцветная печать. Формирование растровых ячеек.	Работа 10.О Разработка рекламной открытки с использованием пантонных цветов.	2	2	4	У3 У5	33 34 36	1.1, 2.1, 2.2, 2.3	1.1, 1.2	Проверка выполнения работы 10.О
<b>Тема 3.4 Измерение цвета в полиграфии.</b>	Необходимость измерения цвета. Основы денситометрии.	Работа 11.О Создание цветоделённого оригинал-макета открытки.	2	2		У3 У5	33 34 36	1.1, 2.1, 2.2, 2.3	1.1, 1.2	Проверка выполнения работы 11.О
<b>Тема 3.5 Цветовые профили документа</b>	Способы использования цветовых профилей. Профиль вводного устройства. Профиль выводного устройства. Цветовой профиль (профиль печати).	Работа 12.О Настройка цветового профиля документа	2	2	2	У3 У5	33 34 36	1.1, 2.1, 2.2, 2.3	1.1, 1.2	Проверка выполнения работы 12.О
<b>Тема 3.6 Разрешение устройств и разрешение изображений.</b>	Разрешение устройства. Разрешение изображения. Размеры изображения и плотность пикселей. Линиатура и разрешение. Масштабирование и пересчёт разрешения. Цифровые значения цвета.	Работа 13.О Печать оригинал-макетов рекламных продуктов с различной линиатурой. Анализ растровых ячеек	2	2	2	У3 У5	33 34 36	1.1, 2.1, 2.2, 2.3	1.1, 1.2, 4.1, 4.2, 4.3, 4.4, 4.6, 4.8, 4.9	Проверка выполнения работы 13.О
	Высокая печать. Плоская печать. Глубокая печать.	Работа 14.О Разработка оригинал-	4	2	2	У3	33			

<b>Тема 3.7 Типы печатных технологий.</b>	Цифровая печать. Другие типы печатных технологий.	макета для высокой печати				У5	34 36	1.1, 2.1, 2.2, 2.3	1.1, 1.2	Проверка выполнения работ 14.О, 15.О, 16.О
		Работа 15.О Разработка оригинал-макета для глубокой печати		2	2					
		Работа 16.О Разработка оригинал-макета для других типов печатных технологий		2	2					
<b>Тема 3.8 Планирование изготовления рекламного проекта.</b>	Основные этапы управление проектом в сфере графического дизайна. Установление сроков. Выбор технологий печати с учетом условий проекта. Расчет количества полос, планирование издания. Составление технического задания для типографии (для производства и подсчета стоимости производства). Выбор типографии с учетом условий проекта	Работа 17.О Составление технического задания для типографии	2	2	2	У3 У5	33 34 36	1.1, 2.1, 2.2, 2.3	1.1, 1.2	Проверка выполнения работы 17.О
<b>Тема 3.9 Бумага и другие материалы для печати</b>	Виды бумаги. Основные характеристики и свойства бумаги. Основные форматы. Расчет расхода бумаги на тираж.	Работа 18.О Подготовка макетов премиального сегмента полиграфии к печати	2	2	2	У3 У5	33 34 36	1.1, 2.1, 2.2, 2.3	1.1, 1.2, 4.1, 4.2, 4.3, 4.4, 4.6,	Проверка выполнения работы 18.О

									4.8, 4.9	
<b>Тема 3.10</b> <b>Подготовка к печати с учетом выбранной технологии.</b>	Особенности подготовки файлов к печати с учетом выбранной технологии печати и постпечатной обработки.	Работа 19.О Подготовка к печати макета сувенирной продукции с учетом выбранной технологии		2	4	У3 У5	33 34 36	1.1, 2.1, 2.2, 2.3	1.1, 1.2, 4.1, 4.2, 4.3, 4.4, 4.6, 4.8, 4.9	Проверка выполнения работы 19.О
<b>Тема 3.11</b> <b>Печатное и послепечатное оборудование.</b>	Дубликаторы. Листоподборщики. Фальцовщики. Сталкиватели бумаги. Брошюровочная техника. Фальцевально-скрепкошвейные автоматы. Степлеры. Термопереплетные машины. Автоматы для переплета термокорешками. Термоброшюровочные машинки. Брошюровщики для переплета пластиковыми пружинами. Бумагорезательное оборудование. Ламинаторы. Термографы. Лакирование. Тиснение фольгой. Высекание. Термография.	Работа 20.О Печать и послепечатная обработка брошюры.	2	2	2	У3 У5	33 34 36	1.1, 2.1, 2.2, 2.3	1.1, 1.2, 4.1, 4.2, 4.3, 4.4, 4.6, 4.8, 4.9	Проверка выполнения работы 20.О
<b>Тема 4. Наружная реклама.</b>			<b>8</b>	<b>24</b>	<b>16</b>					



<b>Тема 3.1. Виды и особенности наружной рекламы.</b>	Особенности восприятия наружной рекламы. Организация наружной рекламы. Составление адресной программы и планирование наружной рекламы. Реклама на транспорте.	Работа 21.О Создание оригинал-макета рекламного продукта на транспорте.	2	6	4	У3 У5	33 34 36	1.1, 2.1, 2.2, 2.3	1.1, 1.2, 4.1, 4.2, 4.3, 4.4, 4.6, 4.8, 4.9	Проверка выполнения работы 21.О
<b>Тема 3.2. Технологии производства наружной рекламы.</b>	Технологии производства изображений для наружной рекламы. Производство объёмных световых букв и коробов произвольной формы. Производство коробов. Производство маркиз.	Работа 22.О Создание оригинал-макета светового короба.	2	6	4	У3 У5	33 34 36	1.1, 2.1, 2.2, 2.3	1.1, 1.2	Проверка выполнения работы 22.О
<b>Тема 3.3. Материалы для производства наружной рекламы.</b>	Виниловые материалы. Конструкционные материалы для наружной рекламы.	Работа 23.О Изготовление вывески из виниловых материалов.	2	8	4	У3 У5	33 34 36	1.1, 2.1, 2.2, 2.3	1.1, 1.2	Проверка выполнения работы 23.О
<b>Тема 3.4. Оборудование для производства наружной рекламы.</b>	Режущие плоттеры. Гравировальное и фрезеровальное оборудование. Широкоформатные системы печати для наружной рекламы.	Работа 24.О Создание оригинал-макета широкоформатного баннера.	2	4	4	У3 У5	33 34 36	1.1, 2.1, 2.2, 2.3	1.1, 1.2	Проверка выполнения работы 24.О
<b>Тема 3.5 Зачет</b>			2							

<b>МДК 02.02 Проектная компьютерная графика и мультимедиа. Раздел I Основы компьютерной графики.</b>			<b>68</b>	<b>112</b>	<b>98</b>					
<b>IV семестр</b>			<b>40</b>	<b>56</b>	<b>56</b>					
<b>Тема 1. Векторная компьютерная графика. Программа Corel Draw.</b>			<b>18</b>	<b>22</b>	<b>24</b>					
<b>Тема 1.1. Введение в компьютерную графику. Растровая и векторная графика.</b>	Форматы графических файлов. Применение компьютерной графики. Графические редакторы. Векторная и растровая графика.		2			У 5	3 3, 3 6	2.4, 2.5, 2.6	2.1, 2.2,	
<b>Тема 1.2. Интерфейс CorelDraw.Настройка программы и рабочей среды.</b>	Основные элементы интерфейса. Работа с палитрами. Палитра инструментов. Управляющая палитра. Вспомогательные элементы интерфейса. Программа Corel Draw: состав, особенности, использование в полиграфии. Требование к ресурсам компьютера. Вспомогательные элементы интерфейса. Установка параметров страницы и единиц измерения. Прокрутка документа. Управление масштабом просмотра	Работа 41.О Многослойный коллаж	2		2	У 3, У 5	3 3, 3 6	2.4, 2.5, 2.6	2.1, 2.2,	Проверка выполнения работы 41.О

	объектов. Диалоговое окно Options (Опции).									
<b>Тема 1.3. Объекты, трансформация объектов.</b>	Типы объектов. Создание объектов. Инструментарий для рисования фигур. Рисование объектов с заранее заданными параметрами. Настройка инструментов рисования. Использование инструментов рисования фигур. Выделение, перемещение и трансформация объектов.	Работа 1.О Создание рисунков из простейших геометрических фигур	1	1		У 3, У 5	3 3, 3 4, 3 6	2.4, 2.5, 2.6	2.1, 2.2,	Проверка выполнения работы 1.О
<b>Тема 1.4. Навыки работы с объектами.</b>	Выделение объектов. Выполнение преобразований. Инструментарий для выделения объектов. Режимы просмотра документа. Копирование, группирование, соединение объектов. Операции монтажа и упорядочивания объектов.	Работа 2.О. Объекты на основе преобразований.	1	1		У 3, У 5	3 3, 3 4, 3 6	2.4, 2.5, 2.6	2.1, 2.2,	Проверка выполнения работ 2.О, 41.О
		Работа 41.О Многослойный коллаж			2					
<b>Тема 1.5. Слои. Средства повышенной точности.</b>	Менеджер объектов (Object Manager). Слои. Способы точных преобразований объектов. Линейки, сетки и направляющие. Выравнивание и распределение объектов.	Работа 41.О Многослойный коллаж	2		2	У 3, У 5	3 3, 3 4, 3 6	2.4, 2.5, 2.6	2.1, 2.2,	Проверка выполнения работы 41.О

<b>Тема 1.6. Работа с цветом. Цветовые модели. Заливки.</b>	Цветовые модели. Основные принципы изменения параметров обводки и заливки в Corel	Работа 3.О. Создание простейших объектов с различными видами заливок	1	3		У 3, У 5	3 3, 3 4, 3 6	2.4, 2.5, 2.6	2.1, 2.2,	Проверка выполнения работ 3.О, 41.О
	Draw. Раскрашивание объектов. Выделение объектов с одинаковыми цветовыми характеристиками. Виды заливок	Работа 41.О Многослойный коллаж		2						
<b>Тема 1.7.Создание и редактирование контуров.</b>	Контур. Параметры контура. Способы создания и редактирования параметров контуров.	Работа 42.О Обработка контурной надписи	2		2	У 3, У 5	3 3, 3 4, 3 6	2.4, 2.5,	2.1, 2.2,	Проверка выполнения работы 42.О
<b>Тема 1.8. Создание и обработка кривых.</b>	Кривые Безье. Основные элементы кривых. Способы создания кривых. Рисование кривых. Редактирование кривых. Способы создания объектов на основе кривых. Инструменты для создания и обработки кривых.	Работа 4.О Создание изображений с помощью кривых	1	5		У 3, У 5	3 3, 3 4, 3 6	2.6	2.1, 2.2,	Проверка выполнения работ 4.О, 42.О
		Работа 42.О Обработка контурной надписи		2						
<b>Тема 1.9. Работа с текстом.</b>	Инструментарий для работы с текстом. Виды текста: простой и художественный текст. Ввод текста. Создание, редактирование,	Работа 5.О Создание текста по кривой, текста в объекте	1	3		У 3, У 5	3 3, 3 4, 3 6	2.4, 2.5, 2.6	2.1, 2.2,	Проверка выполнения работ 5.О, 6.О, 42.О
		Работа 6.О Создание рекламного модуля и визитки.		2						

	форматирование текста. Форматирование символов и абзацев. Импорт текста из офисных приложений. Размещение текста вдоль кривой. Редактирование геометрической формы текста. Раскрашивание текста и изменение параметров контура. Преобразование текста. Обтекание объектов текстом. Преобразование текста в контуры. Навыки работы с текстовыми блоками	Работа 42.О Обработка контурной надписи			2					
<b>Тема 1.10. Использование спецэффектов.</b>	Области применения спецэффектов. Обзор спецэффектов. Практика совмещения векторных и растровых изображений.	Работа 7.О Применение спецэффектов к тексту	1	1		У 3, У 5	3 3, 3 4, 3 6	2.4, 2.5, 2.6	2.1, 2.2,	Проверка выполнения работ 7.О, 8.О, 42.О
		Работа 8.О Создание календарной сетки.		2						
		Работа 42.О Обработка контурной надписи			2					
<b>Тема 1.11. Обработка растровой графики. Трассировка.</b>	Редактирование растровых изображений. Форматы векторных и растровых изображений. Специальные	Работа 9.О Трассировка растрового изображения и его редактирование.	1	1		У 3, У 5	3 3, 3 4, 3 6	2.4, 2.5, 2.6	2.1, 2.2,	Проверка выполнения работ 9.О, 42.О

	эффекты для растровых изображений. Совмещение векторных и растровых изображений. Фигурная обрезка инструментом Shape. Трассировка растровых изображений.	Работа 42.О Обработка контурной надписи			2					
<b>Тема 1.12. Импорт и экспорт документа в стандартные графические форматы.</b>	Импорт и экспорт документа. Параметры импорта и экспорта.	Работа 10.О Создание макета листовки и его экспорт.	1	3		У 3, У 5	3 3, 3 4, 3 6	2.4, 2.5, 2.6	2.1, 2.2,	Проверка выполнения работы 10.О, 42.О
		Работа 42.О Обработка контурной надписи			2					
<b>Тема 1.13. Подготовка к печати документа и цветоделение.</b>	Параметры печати. Цветоделение. Настройка печати с наложением (overprint). Предварительный просмотр результатов печати.	Работа 43.О Создание цветоделённого макета в программе Corel Draw	2		2	У 3, У 5	3 3, 3 4, 3 6	2.4, 2.5, 2.6	2.1, 2.2,	Проверка выполнения работы 43.О
<b>Тема 2. Векторная компьютерная графика. Программа Adobe Illustrator.</b>			<b>18</b>	<b>22</b>	<b>22</b>					
<b>Тема 2.1. Введение. Интерфейс Adobe Illustrator.</b>	Основные элементы интерфейса. Палитра NAVIGATOR. Управляющая палитра. Вспомогательные элементы интерфейса. Палитра инструментов TOOL. Рабочие палитры программы Adobe Illustrator. Настройка групп	Работа 43.О Создание цветоделённого макета в программе Corel Draw	2		2	У 3, У 5	3 3, 3 6	2.4	2.1, 2.2,	Проверка выполнения работы 43.О

	палитр. Вспомогательные элементы интерфейса. Установка параметров страницы и единиц измерения. Изменение масштаба просмотра. Прокрутка документа.									
<b>Тема 2.2. Объекты, трансформация объектов.</b>	Создание объектов. Выделение объектов. Выполнение преобразований. Трансформация объектов. Способы точных преобразований объектов.	Работа 11.О Создание рисунков из простейших геометрических фигур.	1	3		У 3, У 5	3 3, 3 4, 3 6	2.4	2.1, 2.2,	Проверка выполнения работ 11.О, 43.О
		Работа 43.О Создание цветоделённого макета в программе Corel Draw			2					
<b>Тема 2.3. Навыки работы с объектами.</b>	Копирование, группирование, соединение объектов. Операции монтажа и упорядочивания объектов.	Работа 12.О Объекты на основе преобразований	1	3		У 3, У 5	3 3, 3 4, 3 6	2.4	2.1, 2.2,	Проверка выполнения работ 12.О, 43.О
		Работа 43.О Создание цветоделённого макета в программе Corel Draw			2					
<b>Тема 2.4. Работа со слоями. Средства повышенной точности.</b>	Слои. Создание слоёв. Перемещение слоёв. Блокирование слоёв. Просмотр слоёв. Объединение слоёв. Линейки, сетки и направляющие. Выравнивание и распределение объектов.	Работа 44.О Создание многослойного изображения в программе Adobe Illustrator	2		2	У 3, У 5	3 3, 3 4, 3 6	2.4	2.1, 2.2,	Проверка выполнения работы 44.О

<b>Тема 2.5. Работа с цветом. Заливки.</b>	Основные принципы изменения параметров обводки и заливки. Раскрашивание объектов. Выделение объектов с одинаковыми цветовыми характеристиками. Виды заливок. Инструментарий для работы с цветом. Кисти. Изменение параметров кистей.	Работа 13.О Создание простейших объектов с различными видами заливками	1	3		У 3, У 5	3 3, 3 4, 3 6	2.4	2.1, 2.2,	Проверка выполнения работ 13.О, 44.О
		Работа 44.О Создание многослойного изображения в программе Adobe Illustrator			2					
<b>Тема 2.7. Создание и обработка контуров и кривых</b>	Создание и редактирование параметров контуров. Инструменты для создания контуров: Карандаш и Перо. Основные элементы кривых. Рисование кривых. Редактирование кривых. Способы создания объектов на основе кривых.	Работа 14.О Создание изображений с помощью кривых	2	4		У 3, У 5	3 3, 3 4, 3 6	2.4	2.1, 2.2,	Проверка выполнения работ 14.О, 44.О
		Работа 44.О Создание многослойного изображения в программе Adobe Illustrator			2					
<b>Тема 2.8. Работа с текстом.</b>	Инструментарий для работы с текстом. Виды текста в Adobe Illustrator. Ввод текста. Форматирование символов и абзацев. Декоративные виды текста. Раскрашивание текста и изменение параметров контура. Преобразование текста. Обтекание объектов текстом.	Работа 15.О Создание текста по кривой, текста в объекте, создание визитки.	1	3		У 3, У 5	3 3, 3 4, 3 6	2.4	2.1, 2.2,	Проверка выполнения работ 15.О, 44.О
		Работа 44.О Создание многослойного изображения в программе Adobe Illustrator			2					



	Преобразование текста в контуры.									
<b>Тема 2.9. Собственные эффекты Adobe Illustrator</b>	Области применения собственных спецэффектов Adobe Illustrator. Обзор спецэффектов.	Работа 16.О Применение собственных спецэффектов Adobe Illustrator к различным объектам.	2	2		У 3, У 5	3 3, 3 4, 3 6	2.4	2.1, 2.2,	Проверка выполнения работ 16.О, 44.О
		Работа 44.О Создание многослойного изображения в программе Adobe Illustrator								
<b>Тема 2.10. Эффекты Adobe Photoshop. Трассировка растрового изображения.</b>	Трассировка растровых изображений. Специальные эффекты для растровых изображений.	Работа 17.О Применение эффектов Adobe Photoshop к растровым изображениям. Трассировка	2	2		У 3, У 5	3 3, 3 4, 3 6	2.4	2.1, 2.2,	Проверка выполнения работ 17.О, 44.О
		Работа 44.О Создание многослойного изображения в программе Adobe Illustrator								
<b>Тема 2.11. Импорт и экспорт документа в стандартные графические форматы</b>	Импорт и экспорт документа. Параметры импорта и экспорта.	Работа 18.О Создание макета листовки и его экспорт.	2	2		У 3, У 5	3 3, 3 4, 3 6	2.4	2.1, 2.2,	Проверка выполнения работ 18.О, 44.О
		Работа 44.О Создание многослойного изображения в								

		программе Adobe Illustrator								
<b>Тема 2.12. Подготовка к печати документа и цветоделение</b>		Работа 45.О Создание цветоделённого макета в программе Adobe Illustrator	2		2	У 3, У 5	3 3, 3 4, 3 6	2.4	2.1, 2.2,	Проверка выполнения работы 45.О
<b>Тема 3. Растровая компьютерная графика. Программа Adobe Photoshop (I часть)</b>			<b>4</b>	<b>12</b>	<b>10</b>					
<b>Тема 3.1. Введение. Интерфейс Adobe Photoshop. Техника выделения областей изображения.</b>	Понятие «растровое изображение»: особенности, параметры и форматы растровых изображений. Форматы графических файлов. Способы запуска программы. Интерфейс пользователя. Панель параметров (Options). Понятие «рабочее пространство» (workspace). Панель инструментов. Группы инструментов. Рабочие палитры программы. Способы отмены выполненных действий. Обзор способов выделения областей изображения. Механизм выделения областей изображения. Возможности	Работа 19.О Создание выделенных областей изображения	2	4		У 3, У 5	3 3, 3 4, 3 6	2.4, 2.7, 2.8, 2.9	2.1, 2.2,	Проверка выполнения работ 19.О, 45. О
		Работа 45.О Создание цветоделённого макета в программе Adobe Illustrator			4					

	управления размерами и формой выделенных областей. Инструменты выделения: Rectangular marquee, Elliptical marquee, Lasso, Magic Wand, Stop. Назначение инструментов, настройка параметров. Приемы выделения областей сложной формы. Модификация формы выделения. Дополнение, вычитание и пересечение областей выделения. Растушевка границы области. Действия с выделенной областью: перемещение, дублирование, масштабирование, поворот, искажение выделенной области.									
<b>Тема 3.2. Слои. Создание многослойных изображений.</b>	Назначение слоёв. Способы создания слоя. Параметры слоя. Особенности работы с многослойными изображениями. Способы сохранения многослойного изображения. Управление слоями с помощью палитры «Layers». Связывание слоёв.	Работа 20.О Создание коллажа. Создание образцов с различными эффектами слоя и композиции слоев. Работа 45.О Создание цветоделённого макета в программе Adobe Illustrator	1	3		У 3, У 5	3 3, 3 4, 3 6	2.4, 2.7, 2.8, 2.9	2.1, 2.2,	Проверка выполнения работ 20.О, 45.О

	Трансформация содержимого слоя.									
<b>Тема 3.3. Выбор цвета. Градиенты. Кисти и художественные инструменты.</b>	Палитра цветов. Установка цветов для Web. Установка пользовательских цветов. Палитра Color. Палитра Swatches. Выбор градиента. Создание пользовательских градиентов. Редактирование градиента. Цветовые модели. Библиотеки Pantone. Создание узоров (pattern). Инструменты свободного рисования. Использование кистей, аэрографа, карандаша, ластика. Выбор цвета кисти. Выбор формы кисти. Подключение библиотек кистей. Создание новой кисти Выбор параметров кисти. Непрозрачность, режимы наложения.	Работа 46.О Создание цветного коллажа с помощью с помощью различных видов заливки и художественных инструментов	1	3		У 3, У 5	3 3, 3 4, 3 6	2.4, 2.7, 2.8, 2.9	2.1, 2.2,	Проверка выполнения работ 45.О, 46.О
		Работа 45.О Создание цветоделённого макета в программе Adobe Illustrator			2					
<b>Тема 3.4 Зачет</b>				2		У 3, У 5	3 3, 3 4, 3 6	2.4, 2.7, 2.8, 2.9	2.1, 2.2,	Проверка выполнения обязательных работ за семестр
<b>У семестр</b>			<b>28</b>	<b>56</b>	<b>42</b>					

<b>Тема 3. Растровая компьютерная графика. Программа Adobe Photoshop (II часть)</b>			<b>9</b>	<b>21</b>	<b>18</b>					
<b>Тема 3.5. Маски и каналы. Управление цветом. Дуплексы.</b>	Понятие альфа-каналов; быстрые маски. Общие сведения о каналах. Виды каналов. Создание и сохранение альфа-каналов. Использование маски слоя для сложного многослойного монтажа. Управление цветом. Режим Duotone. Цветовые каналы.	Работа 21.О Создание маски-слоя, сохранение в альфа-канале	1	3	2	У 3, У 5	3 3, 3 4, 3 6	2.4, 2.7, 2.8, 2.9	2.1, 2.2,	Проверка выполнения работы 21.О
<b>Тема 3.6. Тоновая и цветовая коррекция</b>	Понятие коррекции цвета, диалоговые окна Levels, Color Balance, Curves, Hue/Saturation, Histogram.	Работа 22.О Тоновая и цветовая коррекция изображений.	1	3	2	У 3, У 5	3 3, 3 4, 3 6	2.4, 2.7, 2.8, 2.9	2.1, 2.2,	Проверка выполнения работы 22.О
<b>Тема 3.7. Техника ретуширования.</b>	Чистка и восстановление деталей изображения с помощью инструментов “Clone Stamp”, “Spot Healing Brush”, “Healing Brush” и “Patch Tool”. Использование инструмента “History Brush”. Удаление локальных цветовых искажений («эффект красных глаз»). Использование инструментов коррекции изображения.	Работа 23.О Ретуширование изображений.	1	3	2	У 3, У 5	3 3, 3 4, 3 6	2.4, 2.7, 2.8, 2.9	2.1, 2.2,	Проверка выполнения работы 23.О

<b>Тема 3.8. Работа с фильтрами.</b>	Фильтры для улучшения качества изображений. Фильтры, имитирующие работу художника. Искажающие и прочие фильтры.	Работа 24.О Применение различных фильтров к растровым изображениям	1	1	2	У 3, У 5	3 3, 3 4, 3 6	2.4, 2.7, 2.8, 2.9	2.1, 2.2,	Проверка выполнения работы 24.О
<b>Тема 3.9. Контурные. Векторные объекты.</b>	Редактирование контуров. Операции с контурами. Обводка контура. Заливка контура. Получение выделенной области из контура. Превращение выделенной области в контур. Превращение контур в выделенную область. Векторные объекты. Инструменты группы Формы (Shapes). Загрузка наборов новых форм.	Работа 25.О Создание векторных коллажей.	1	1	2	У 3, У 5	3 3, 3 4, 3 6	2.4, 2.7, 2.8, 2.9	2.1, 2.2,	Проверка выполнения работы 25.О
<b>Тема 3.10. Работа с текстом.</b>	Особенности ввода текста. Панель текстовых параметров. Палитры Character, Paragraph. Текстовые деформации (Warp). Особенности текстового слоя.	Работа 26.О Создание коллажа с применением текста.	1	3	2	У 3, У 5	3 3, 3 4, 3 6	2.4, 2.7, 2.8, 2.9	2.1, 2.2,	Проверка выполнения работы 26.О
<b>Тема 3.11. Обмен файлами с другими</b>	Экспорт документа и сохранение файлов в других форматах. Уплотнение данных в различных форматах. Импорт в Adobe Photoshop. Gif-анимация.	Работа 27.О Экспорт изображений для Web	1	1	2	У 3, У 5	3 3, 3 4, 3 6	2.4, 2.7, 2.8, 2.9	2.1, 2.2,	Проверка выполнения работы 27.О

<b>приложениям и.</b>										
<b>Тема 3.12. Gif-анимация.</b>	Gif-анимация. Палитра Временная шкала.	Работа 28.О Создание Gif-анимации.	1	3	2					Проверка выполнения работы 28.О
<b>Тема 3.12. Смарт-объекты.</b>	Что такое смарт-объекты. Особенности смарт-слоя. Применение масок и эффектов к смарт-слою.	Работа 29.О Обложка для CD диска	1	3	2	У 3, У 5	3 3, 3 4, 3 6	2.4, 2.7, 2.8, 2.9	2.1, 2.2,	Проверка выполнения работы 29.О
<b>Тема 4. Вёрстка полиграфической продукции в программе Adobe InDesign.</b>			<b>19</b>	<b>35</b>	<b>24</b>					
<b>Тема 4.1. Настольные издательские системы. Рабочее пространство программы Adobe InDesign.</b>	Настольные издательские системы. Пользовательский интерфейс. Окно проекта. Диалоговые окна, палитры. Панель инструментов, окна документа. Просмотр и размещение палитр, изменение масштаба отображения документа. Перемещение по документу и его прокрутка. Использование палитры Navigator. Работа со слоями.		2			У 3, У 5	3 3, 3 4, 3 6	2.1, 2.10	2.1, 2.2,	
<b>Тема 4.2 Объекты. Трансформация объектов</b>	Инструменты для создания геометрических фигур, коррекция формы геометрического объекта, атрибуты объекта,	Работа 30.О Объекты и их трансформация	1	3	2	У 3, У 5	3 3, 3 4, 3 6	2.1, 2.10	2.1, 2.2,	Проверка выполнения работы 30.О

	трансформация, группировка, выравнивание и распределение, копирование и порядок следования объектов.									
<b>Тема 4.3 Работа с цветом</b>	Выбор цвета. Добавление цветов в палитру Swatches (Образцы цвета). Создание и применение образца градиента. Настройка направления градиентного перехода. Создание оттенка. Создание плашечного цвета. Применение к тексту цвета. Создание образца градиента с несколькими цветами. Применение градиента к объекту. Сведение цветов. Управление цветом.	Работа 31.О Создание объектов с разными видами заливок	1	3	2	У 3, У 5	3 3, 3 4, 3 6	2.1, 2.10	2.1, 2.2,	Проверка выполнения работы 31.О
<b>Тема 4.4. Импортирование и редактирование текста.</b>	Импорт текста. Размещение текста вручную, полуавтоматически и автоматически. Автоматизация ввода текста. Форматирование символов. Форматирование абзаца. Колонки. Текстовый инструментарий. Поиск текста и замена форматирования.	Работа 32.О Создание на основе заготовленного документа текстового издания	1	3	2	У 3, У 5	3 3, 3 4, 3 6	2.1, 2.10	2.1, 2.2,	Проверка выполнения работы 32.О



	Поиск и изменение специальных символов.									
<b>Тема 4.5. Форматирование текста.</b>	Выравнивание текста. Выравнивание текста с помощью сетки базовых линий. Просмотр сетки базовых линий. Изменение интервалов над и под абзацами. Поиск и замена отсутствующего шрифта. Создание текста на пути. Изменение шрифтов и стиля начертания Изменение выравнивания параграфа. Добавление декоративного шрифта и специального символа. Создание буквицы. Настройка кернинга и трекинга. Применение компоновщиков абзацев и одиночной строки. Работа с табуляциями. Создание нависающего (отрицательного) отступа. Добавление линейки под абзацем	Работа 33.О Подготовка макета "Текст".	1	3	2	У 3, У 5	3 3, 3 4, 3 6	2.1, 2.10	2.1, 2.2,	Проверка выполнения работы 33.О
<b>Тема 4.6. Многостраничный документ и его вёрстка.</b>	Создание и сохранение пользовательского размера страницы. Мастер-страница. Работа с линейками и	Работа 34.О Создание многостраничного документа	4	2	2	У 3, У 5	3 3, 3 4, 3 6	2.1, 2.10	2.1, 2.2,	Проверка выполнения работы 34.О

	направляющими. Создание на мастер-странице текстового фрейма нижнего колонтитула. Добавление фрейма-заполнителя заголовка и для графики. Применение мастер-страниц к страницам документа. Помещение текста и графики на страницы документа. Переопределение элементов мастер-страницы на страницах документа. Редактирование мастер-страниц.									
<b>Тема 4.7. Стили: создание и использование</b>	Создание и применение стиля абзаца и стиля символа, вложенные стили и буквицы, редактирование стилей, загрузка стилей из другого документа	Работа 35.О Создание текстового многостраничного документа и применение к тексту стилей абзаца и символа	2	4	2	У 3, У 5	3 3, 3 4, 3 6	2.1, 2.10	2.1, 2.2,	Проверка выполнения работы 35.О
<b>Тема 4.8. Работа с графическими фрэймами.</b>	Инструменты для создания и форматирования фреймов. Модификация графических фреймов. Изменение размеров рисунка и его перемещение внутри фрейма. Изменение формы фрейма. Обтекание текста вокруг графики.	Работа 36.О Создание разворота электронного документа с графикой и текстом	1	3	2	У 3, У 5	3 3, 3 4, 3 6	2.1, 2.10	2.1, 2.2,	Проверка выполнения работы 36.О

	Создание новых фреймов и настройка их содержимого. Замена содержимого фрейма. Установка и раскрашивание текста во фрейме с заливкой. Настройка текстовой вставки внутри фрейма. Вращение объекта. Выравнивание объектов. Вращение изображения внутри фрейма.									
<b>Тема 4.9. Импортирование и связывание изображений.</b>	Идентификация импортированных изображений. Просмотр информации об импортированных файлах. Обновление изменённых изображений. Создание библиотек, использование библиотек. Импортирование различных файлов.	Работа 37. О Создание макета документа с импортированной графикой и текстом	1	3	2	У 3, У 5	3 3, 3 4, 3 6	2.1, 2.10	2.1, 2.2,	Проверка выполнения работы 37.О
<b>Тема 4.10. Работа с таблицами</b>	Импортирование и форматирование таблицы. Форматирование границ и чередование цветов строк. Добавление границ ячеек. Форматирование ячеек шапки таблицы. Удаление столбца. Установка фиксированного	Работа 38.О Создание макетов с применением таблиц	1	5	2	У 3, У 5	3 3, 3 4, 3 6	2.1, 2.10	2.1, 2.2,	Проверка выполнения работы 38.О

	размера строк и столбцов. Помещение изображений в ячейки таблицы. Применение стилей знака к тексту в таблице. Работа с таблицами внутри существующих текстовых фреймов.									
<b>Тема 4.11 Создание книг в программе Adobe InDesign</b>	Книга как система связанных документов. Добавление документов в файл книги, сохранение файла книги, удаление документов из книги, синхронизация документов в книге, нумерация страниц, глав и абзацев в книге. Вывод файла книги. Создание оглавления. Создание стилей оглавления для нескольких списков. Импорт стилей оглавления из другого документа. Обновление и редактирование оглавления. Создание указателя. Управление указателем	Работа 39.О Создание макета книги	1	3	4	У 3, У 5	3 3, 3 4, 3 6	2.1, 2.10	2.1, 2.2,	Проверка выполнения работы 39.О
<b>Тема 4.12. Подготовка к печати.</b>	Спуск полос. Параметры печати в InDesign. Менеджер описаний PostScript-принтеров. Печать в файл. Печать макета вручную разбитого на страницы.	Работа 40.О Подготовка макета документа к печати	1	3	2	У 3, У 5	3 3, 3 4, 3 6	2.1, 2.10	2.1, 2.2,	Проверка выполнения работы 40.О

	Команда Preflight (предпечатная подготовка). Команда Package (запаковать). Просмотр цветоделений. Просмотр объединённой прозрачности.									
<b>Тема 4.13 Зачёт</b>			2			У 3, У 5	3 3, 3 4, 3 6	2.1, 2.10	2.1, 2.2,	Проверка выполнения обязательных работ за семестр
<b>Учебная практика</b>	<b>Виды работ</b> <b>1.</b> Отработка навыков создания векторных изображений и рекламных модулей. <b>2.</b> Отработка навыков обработки растровой графики и создания коллажей. <b>3.</b> Отработка навыков создания многостраничных изданий.			<b>72</b>		У 3, У 5	3 3, 3 4, 3 6	2.1, 2.10	2.1, 2.2,	Защита отчета по практике
<b>МДК 02.02 Проектная компьютерная графика и мультимедиа. Радел II Мультимедийные технологии</b>			<b>36</b>	<b>36</b>	<b>36</b>					
<b>Тема 1. История развития, основные понятия</b>	Введение. Место знаний по учебной дисциплине в процессе освоения профессиональной программы по специальности. История развития Интернет –	Самостоятельная работа № 1. Изучение современных тенденций в 2D анимации	4		2	У4 У5 У6	34 35 36	2.13	2.1, 2.2,	

<b>Интернет - технологий</b>	технологий. Web-технологии. Современны средства разработки Web- документов									
<b>Тема 2. Введение в Adobe Animate</b>	Назначение Flash, знакомство с программой. Знакомство с интерфейсом программы. Импорт изображений и звука. Редактирование изображения. Импорт видео. Работа с библиотекой. Основные принципы формирования анимационного фильма по слоям. Виды кадров	Работа 1.О Работа с библиотекой. Экспорт и импорт изображения	6	2		У4 У5 У6	34 35 36	2.13	2.1, 2.2,	Проверка выполнения работы 1.О
		Самостоятельная работа № 2. Редактирование изображения			2					
<b>Тема 3. Основные понятия Adobe Animate</b>	Слои. Виды символов. Покадровая анимация.	Работа 2.О Создание клипа по кадровой анимации с использованием импорта изображений и звука	6	2		У4 У5 У6	34 35 36	2.13	2.1, 2.2,	Проверка выполнения работ 2.О, 3.О
		Работа 3.О Создание клипа по кадровой анимации с имитацией движения объекта			2					
		Самостоятельная работа № 3 Дорисовка клипа покадровой		4						

		анимации с имитацией движения объекта								
<b>Тема 4. Инструменты рисования Adobe Animate</b>	Рисование в слоях. Инструменты рисования. Использование графических примитивов. Редактирование рисунка	Работа 4.О Отрисовка изображений с помощью разных инструментов	4	2		У4 У5 У6	34 35 36	2.13	2.1, 2.2,	Проверка выполнения работ 4.О, 5.О
		Работа 5.О Создание с помощью инструментов рисования открытки к празднику		2						
		Самостоятельная работа № 4 Дорисовка открытки		2						
<b>Тема 5. Анимация во Adobe Animate</b>	Анимация, типы анимации (анимация движения, классическая анимация, позы обратной кинематики, анимация формы, покадровая анимация). Кадры. Элементарные операции с кадрами. Частота кадров движения. Типы движения в Adobe Animate. Организация движения на основе графического символа во Flash	Работа 6.О Распределение объектов по слоям для анимации движения	6	2		У4 У5 У6	34 35 36	2.13	2.1, 2.2,	Проверка выполнения работ 6.О, 7.О, 8.О, 9.О,10.О
		Работа 7.О Организация движения на основе графических символов		2						
		Работа 8.О Создание классического движения		2						

<p>Формирование движения motion. Создание классического движения. Движение по направляющей. Создание движений объектов, которые не меняют форму. Организация движения на основе изменения формы в Adobe Animate. Создание движения shape. Использование контрольных точек. Создание движения объектов, которые при движении меняют форму</p>	Работа 9.О Создание движений объектов, которые не меняют форму		2						
	Работа 10.О Создание движения объектов, которые при движении меняют форму		2						
	Самостоятельная работа №5 Распределение объектов по слоям				2				
	Самостоятельная работа №6 Организация движения				2				
	Самостоятельная работа № 7 Создание классического движения				4				
	Самостоятельная работа №8 Движение объектов, которые не меняют форму				2				
	Самостоятельная работа №9 Движение				4				



		объектов, которые меняют форму								
<b>Тема 6. Маскирование в Adobe Animate</b>	Назначение маски. Алгоритм создания маски	Работа 11.О Алгоритм создания маски	2	2		У4 У5 У6	34 35 36	2.13	2.1, 2.2,	Проверка выполнения работ 11.О, 12О
		Работа 12.О Создание фильма с использованием маски		4						
		Самостоятельная работа №10 Дорисовка фильма с использованием маски			2					
<b>Тема 7. Символ «Клип» в Adobe Animate</b>	Назначение клипов. Алгоритм создания клипов. Создание фильма с использованием маски.	Работа 13.О Алгоритм создания клипов	2	2		У4 У5 У6	34 35 36	2.13	2.1, 2.2,	Проверка выполнения работы 13.О, 14.О
		Работа 14.О Создание мультфильма с использованием клипов		4						
		Самостоятельная работа №11 Дорисовка мультфильма с использованием клипов			4					
		Работа 15.О Создание кнопок.	4	2		У4	34	2.13		

<b>Тема 8. Символ «Кнопка» в Adobe Animate</b>	Символ «Кнопка» в Adobe Animate. Назначение кнопок.	Работа 16.0 Создание анимированных кнопок		2		У5 У6	35 36			Проверка выполнения работ 15.0, 16.0
		Самостоятельная работа №12 Создание кнопок.			2					
		Самостоятельная работа №13 Создание анимированных кнопок			4					
<b>Тема 9. Зачетное занятие</b>			2			У4 У5 У6	34 35 36	2.13	2.1, 2.2,	
<b>Учебная практика</b>	<b>Виды работ</b> 1 Написание сценария. 2. Отработка навыков работы в графических редакторах			<b>72</b>						
<b>МДК 02.02 Проектная компьютерная графика и мультимедиа</b> <b>Раздел III. 3D технологии</b>			<b>30</b>	<b>20</b>	<b>40</b>					
<b>Тема 1. Введение в 3d графику. Понятие о программах 3D моделирования. Графический</b>	Области использования трехмерной графики. Основные понятия трехмерной графики. Интерфейс программы 3d's Max		2			У 3, У 5 У6	3 3, 3 4, 3 6	2.14, 2.15	2.1, 2.2,	

<b>редактор 3DМАХ.</b>										
<b>Тема 2. Теоретические аспекты работы. Создание и простейшее редактирование стандартных примитивов.</b>	Создание объектов и работа с ними. Типы объектов. Выделение объектов. Простейшие операции с объектами: Вращение, Масштабирование, Выравнивание объектов, Клонирование объектов, Группировка объектов. Установка режимов привязки		2			У 3, У 5 У6	3 3, 3 4, 3 6	2.14, 2.15	2.1, 2.2,	
<b>Тема 3. Моделирование объектов на основе примитивов.</b>	Установка единиц измерения. Создание расширенных примитивов. Создание и редактирование конструкций из примитивов Использование модификаторов. Практические примеры использования примитивов. Модификаторы. Применение модификаторов к объектам	Работа 1.О Создание натюрморта из примитивов	2	2		У 3, У 5 У6	3 3, 3 4, 3 6	2.14, 2.15	2.1, 2.2,	Проверка выполнения работ 1.О, 2.О
		Работа 2.О Применение модификаторов к объектам		2						
<b>Тема 4. Основы сеточного моделирования. Типы подобъектов и принцип их редактирования.</b>	Теоретические аспекты. Моделирование при помощи вершин. Моделирование при помощи ребер. Моделирование при помощи полигонов. Сеточное	Работа 3.О Сеточное моделирование на конкретных примерах	2	2		У 3, У 5 У6	3 3, 3 4, 3 6	2.14, 2.15	2.1, 2.2,	Проверка выполнения работы 3.О

<b>Моделирование при помощи вершин, ребер, полигонов</b>	моделирование на конкретных примерах.										
<b>Тема 5. Основы работы со сплайнами. Создание сплайнов. Составные сплайновые формы.</b>	Сплайновые примитивы. Редактирование сплайнов. Создание трехмерных объектов на основе сплайнов. Создание поверхностей вращения. Работа с текстом. Создание текста. Работа с текстом. Объемный текст.	Работа 4.О «Лампа на столе».	2	2		У 3, У 5 У6	3 3, 3 4, 3 6	2.14, 2.15	2.1, 2.2,	Проверка выполнения работ 4.О, 5.О, самостоятельной работы № 1	
		Работа 5.О Создание объемного логотипа		2							
		Самостоятельная работа № 1. Создание объемных логотипов			6						
<b>Тема 6. Создание моделей методом лофтинга. Деформация моделей, построенных методом лофтинга.</b>	Лофтинг и loft-объекты. Создание loft-объектов. Редактирование loft-объектов. Добавление в loft-объект новых сечений. Замена сечения в loft-объекте. Редактирование сплайнов пути и сечений на уровне параметрической формы. Изменение контуров пути и сечений на уровне подобъектов. Создание loft-объектов на основе составных сплайнов	Работа 6.О Создание простейших лофт моделей	8	2						Проверка выполнения работы 6.О, самостоятельных работ № 2, 3	
		Самостоятельная работа № 2. Создание объектов рекламной продукции методом лофтинга									4
		Самостоятельная работа № 3. Создание шрифтовой композиции									6

<b>Тема 7. Геометрически е пространственн ые деформации.</b>	Теоретические аспекты. FFD (Box) и FFD (Cyl).  Имитация динамики твердых и мягких тел		4			У 3, У 5 У6	3 3, 3 4, 3 6	2.14, 2.15	2.1, 2.2,	
<b>Тема 8. Работа с материалами. Редактор материалов. Создание материалов.</b>	Работа с материалами. Редактор материалов. Назначение инструментов Material Editor. Основные типы материалов. Использование готовых материалов. Создание новых материалов. Создание материалов на основе базовых текстурных карт. Создание сложных материалов. Создание составных материалов Подготовка текстуры для создания материала в 3d'smax. Создание материалов на конкретных примерах.	Работа 7.О «Натюрморт на шахматной доске».	4	2						Проверка выполнения работы 8.О
<b>Тема 9. Освещение в 3dsMax</b>	Стандартные источники света. Target Spot и Free Spot. Target Direct и Free Direct. Omni. Skylight. Настройки источника света. Настройка теней.	Работа 8.О «Освещение сцены». Создание и настройка источников освещения	2	2		У 3, У 5 У6	3 3, 3 4, 3 6	2.14, 2.15	2.1, 2.2,	Проверка выполнения работы 9.О, самостоятел

		Самостоятельная работа № 4 Создание эскиза витрины			8					ьной работы № 4
<b>Тема 10. Визуализация в 3d Max.</b>	Общие сведения о визуализации в трехмерной графике. Визуализация в 3d Max. Настройка визуализации в 3d Max.	Работа 9.0 «Оформление вывески и витрины».	2	2		У 3, У 5 У6	3 3, 3 4, 3 6	2.14, 2.15	2.1, 2.2,	Проверка выполнения работ 10.0, 11.0, самостоятельной работы 5.0
		Работа 10.0 «Выставочный модуль».		2						
		Самостоятельная работа № 5 Создание эскиза выставочного модуля			16					
<b>МДК 02.02 Проектная компьютерная графика и мультимедиа</b> <b>Раздел IV Проектная компьютерная графика</b>			<b>44</b>	<b>68</b>	<b>40</b>					
<b>Тема 1 Adobe After Effects</b>	Введение. Интерфейс Adobe After Effects. Запуск программы After Effects. Импорт клипов Редактирование изображения	Работа 1.0 Создание простого рекламного ролика	6	8		У4 У5 У6	34 35 36	2.14, 2.15	2.1, 2.2,	Проверка выполнения работ 1.0, 2.0, самостоятельных работ 1.0, 2.0
		Работа 2.0 Редактирование изображения Импорт клипов		2						
		Самостоятельная работа 1.0 Работа с лекционным материалом			4					

		Самостоятельная работа 2.О Редактирование изображения			4					
<b>Тема 2 Композиции</b>	Композиции	Работа 3.О Композиции	4	4		У4 У5 У6	34 35 36	2.14, 2.15	2.1, 2.2,	
<b>Тема 3 Слои в окне Timeline</b>	Слои в окне Timeline. Слои в окне. Composition. Работа с файлами	Работа 4.О Слои в окне Timeline	8	4		У4 У5 У6	34 35 36	2.14, 2.15	2.1, 2.2,	Проверка выполнения работ 4.О, 5.О, 6.О, самостоятельных работ 1.О, 3.О, 4.О
		Работа 5.О Слои в окне Composition		4						
		Работа 6.О Работа с файлами		4						
		Самостоятельная работа 3.О Перемещение на timeline			4					
		Самостоятельная работа 4.О Отрисовка фона			6					
		Самостоятельная работа 5.О Отрисовка неба			4					
<b>Тема 4 Рисование в слоях.</b>	Рисование в слоях. Инструменты рисования. Прозрачность.	Работа 7.О Инструменты рисования.	6	4		У4 У5 У6	34 35 36	2.14, 2.15	2.1, 2.2,	Проверка выполнения работ 7.О, 8.О, самостоятел
		Работа 8.О Прозрачность.		4						

		Самостоятельная работа 6.О Отрисовка			2					ьной работы 5.О
<b>Тема 5. Анимация</b>	Анимация	Работа 9.О Анимация	6	6		У4	34	2.14,	2.1, 2.2,	Проверка выполнения работы 9.О, самостоятельной работы 6.О
		Самостоятельная работа 7.О Простая анимация			2	У5 У6	35 36	2.15		
<b>Тема 6. Эффекты</b>	Эффекты. Титры.	Работа 10.О Эффекты	8	6		У4	34	2.14,	2.1, 2.2,	Проверка выполнения работ 10.О, 11.О, самостоятельных работ 7.О, 8.О
		Работа 11.О Титры		8		У5	35	2.15		
		Самостоятельная работа 8.О Создание простых эффектов			4	У6	36			
		Самостоятельная работа 9.О Создание простых титров			4					
<b>Тема 7. Создание рекламного ролика</b>	Создание рекламного ролика.	Работа 12.О Создание рекламного ролика	6	12		У4 У5	34 35	2.14, 2.15	2.1, 2.2,	Проверка выполнения работы 12.О, самостоятельной работы 9.О
		Самостоятельная работа 10.О Отрисовка фона, титров и эффектов			6	У6	36			
<b>МДК 02.03 Техника и технология рекламной фотографии.</b>			<b>126</b>	<b>106</b>	<b>96</b>					
<b>Тема 1. Введение. История фотографии.</b>	Фотография как средство коммуникации в современном мире. История фотографии.		2			У1 У3 У5	31 34 36	2.17	3.1 – 3.13	



<b>Тема 2. Устройство фотоаппарата.</b>	Устройство и принцип действия фотокамеры. Объектив, диафрагма, затвор, светочувствительный элемент (пленка, матрица), видоискатель. Понятие об экспозиции. Виды фотокамер. Компакт-камеры, зеркальные камеры, дальномерные камеры. Малоформатные, среднеформатные и крупноформатные фотокамеры. Пленочные и цифровые фотокамеры.	Самостоятельная работа 1.О Работа с лекционным материалом. презентация	2		5	У1 У3 У5	31 34 36	2.17	3.1 – 3.13	Проверка выполнения самостоятельной работы 1.О
<b>Тема 3. Объективы</b>	Фокусное расстояние. Его влияние на угол зрения и масштаб изображения. Объективы с постоянным ("дискретные") и переменным ("зум-объективы") фокусным расстоянием. Понятие нормального, короткофокусного и длиннофокусного объектива. Зависимость от размера кадра (формата камеры). Влияние фокусного расстояния на передачу линейной перспективы. Портретные объективы. Искажение формы лица при съемке с близкого расстояния. Рекомендации по	Работа 1.О. Объективы. Фокусное расстояние	8	2		У1 У3 У5	31 34 36	2.17	3.1 – 3.13	Проверка выполнения работ 1.О, 2.О, 3.О Проверка выполнения самостоятельной работы 2.О
		Работа 2.О Влияние объективов на передачу линейной перспективы		2						
		Работа 3.О Классификация объективов		2						
		Самостоятельная работа 2.О Съемка архитектуры			5					

	<p>выбору фокусного расстояния объектива в зависимости от крупности плана (ростовой портрет, поколенный портрет, поясной портрет, крупный план, сверхкрупный план). Преимущества использования длиннофокусной оптики при съемке предметов и при макросъемке. Телеобъективы, типовые случаи их применения: спортивный репортаж, съемка животных и т.п.</p>									
<p><b>Тема 4. Свет в фотографии. Экспонометрия</b></p>	<p>Основы светотехники. Диафрагма. Устройство диафрагмы. Строение стандартной шкалы диафрагм. Закон взаимозаменяемости. Закон взаимозаменяемости. Влияние диафрагмы на степень размытия переднего и заднего плана. Понятие о глубине резкости. Выдержка. Строение стандартной шкалы выдержек. Степень экспозиции. Промежуточные значения выдержки. Роль выдержки при съемке движущихся объектов. ISO чувствительность материала ГРИП. Зависимость ГРИП от значения диафрагмы,</p>	<p>Работа 4.0 Основы светотехники</p>	10	2		У1 У3 У5	31 34 36	2.17	3.1 – 3.13	<p>Проверка выполнения работы 4.0, 5.0, 6.0, самостоятельной работы 3.0, 4.0</p>
		<p>Работа 5.0 Закон взаимозаменяемости</p>		2						
		<p>Работа 6.0 ГРИП</p>		2						
		<p>Самостоятельная работа 3.0 Съемка с различным освещением.</p>		5						
		<p>Самостоятельная работа 4.0 Съемка и сравнение работ выполненных в различных экспопарах</p>		5						

	фокусного расстояния объектива, расстояния до объекта съемки. Практические рекомендации по выбору точки фокусировки и глубины резкости.									
<b>Тема 5. Основные режимы работы фотокамеры</b>	Программный режим (P), его отличия от режима AUTO. Рекомендации по использованию различных режимов. Ручной режим (M), Режим приоритета диафрагмы (Av, A), Режим приоритета выдержки (Tv, S)	Работа 7.О Основные режимы работы фотокамеры	8	2		У1 У3 У5	31 34 36	2.17	3.1 – 3.13	Проверка выполнения работ 7.О, 8.О, 9.О, 10.О самостоятельной работы 5.О, 6.О
		Работа 8.О Приоритет диафрагмы и выдержки		2						
		Работа 9.О Основные режимы работы фотокамеры. Ручной режим.		2						
		Работа 10.О Основные режимы работы фотокамеры. Рекомендации по выбору.		2						
		Самостоятельная работа 5.О Съемка в различных режимах Т,А,М.								
<b>Тема 6. Свет и освещение</b>	Роль освещения для выявления контурной формы, объема и фактуры предметов. Качество света. Его составляющие. Направление освещения (переднее, передне-боковое, боковое, задне-боковое, контровое; верхнее,	Работа 11.О Свет и освещение. Рисующее освещение, Заполняющее освещение, Фоновое освещение	10	2		У1 У3 У5	31 34 36	2.17	3.1 – 3.13	Проверка выполнения работ 11.О, 12.О, 13.О, 14.О, 15.О самостоятельной работы 6.О
		Работа 12.О Моделирующее		2						

	горизонтальное, нижнее, зенитное) Контраст освещения (нормальный, высокий, низкий). Повышенный контраст - против света (безоблачное небо). Характер освещения (направленное и рассеянное освещение)., Зависимость качества освещения от погоды, времени суток, широты местности и т.п.	освещение (контурное, подсветка волос и пр.)								
		Работа 13.О Качество света		2						
		Работа 14.О Контраст освещения.		2						
		Работа 15.О Характер освещения		2						
		Самостоятельная работа 6.О Съёмка с различными схемами освещения			5					
<b>Тема 7. Студийное оборудование</b>	Непрерывные и импульсные студийные осветительные приборы. Световые модификаторы: рефлекторы, тубусы, софтовые насадки, зонты, софт-боксы. Светофильтры. Стойки и фоны. Виды (функции) студийного освещения: Рисующее освещение, Заполняющее освещение, Фоновое освещение, Моделирующее освещение (контурное, подсветка волос и пр.) Светлая тональность или высокий ключ - все белое. Низкий ключ - все примерно черное. Свечи, сумерки.	Работа 16.О Студийное оборудование. Непрерывные студийные осветительные приборы.	8	2		У1 У3 У5	31 34 36	2.17	3.1 – 3.13	Проверка выполнения работ 16.О, 17.О, 18.О, 19.О, 20.О, 21.О, 22.О, 23.О самостоятельной работы 7.О
		Работа 17.О Студийное оборудование. Импульсные студийные осветительные приборы.		2						
		Работа 18.О Студийное оборудование. Световые модификаторы: рефлекторы, тубусы,		2						

Штатив. Съёмка с длинными выдержками. Ночная съёмка.	сотовые насадки, зонты, софт-боксы.								
	Работа 19.О Студийное оборудование. Непрерывные и импульсные студийные осветительные приборы. Светофильтры.	2							
	Работа 20.О Студийное оборудование. Выбор осветительного оборудования	2							
	Работа 21.О Студийные осветительные приборы	2							
	Работа 22.О Непрерывные и импульсные студийные осветительные приборы. Смешанные портреты	2							
	Работа 23.О Световые модификаторы. Портрет с сотами	2							
	Работа 24.О Световые модификаторы. Портрет с фильтрами	2							

		Работа 25.О. Выбор фона		2						
		Самостоятельная работа 7.О Съемка с различными осветительными приборами			5					
<b>Тема 8. Основы фотокомпозиции.</b>	Составляющие хорошего снимка. Понятие о композиции. Роль композиции. Завершенность композиции. Единство и разнообразие.. Тональный и линейный рисунок кадра. Влияние освещения, точки съемки и ракурса. Понятие крупности плана. Зрительный центр композиции. Ведущие линии. Другие способы выделения главного. Уравновешенные и неуравновешенные композиции. Понятие зрительного веса. Размещение предметов и линий в кадре. Правило третей. Линейная и тональная перспектива.	Работа 26.О Понятие о композиции.	2	4		У1 У3 У5	31 34 36	2.17	3.1 – 3.13	Проверка выполнения работ 24.О, 25.О, 26.О самостоятельной работы 8.О
		Работа 27.О Влияние освещения, точки съемки и ракурса		4						
		Работа 28.О Основы фотокомпозиции. Понятие крупности плана.		4						
		Работа 29.О Перекрытие объектов. Линейная и тональная перспектива. Роль переднего плана.		6						
		Самостоятельная работа 8.О Изучение и съемка по правилам композиции			4					
<b>Тема 9. Движение в кадре.</b>	Движение в кадре. Выбор момента съемки. Расположение движущегося объекта в кадре. Диагональные композиции.	Работа 30.О Движение в кадре. Выбор момента съемки.	6	2		У1 У3 У5	31 34 36	2.17	3.1 – 3.13	Проверка выполнения работ 27.О, 28.О самостоятел
		Работа 31.О Движение в кадре.		2						

		Диагональные композиции.								ьной работы 9.О
		Самостоятельная работа 9.О Изучение и съемка по правилам композиции			5					
<b>Тема 10. Основные жанры фотографии</b>	Основные жанры фотографии: портрет, пейзаж, натюрморт, репортаж, жанровая фотосъемка.	Работа 32.О Основные жанры фотографии. Фотоочерк.	2	2		У1 У3 У5	31 34 36	2.17	3.1 – 3.13	Проверка выполнения работы 29.О, самостоятельной работы 10.О
		Самостоятельная работа 10.О Съемка фотосерии			5					
<b>Тема 11. Фотосерия. Фотоочерк.</b>	Особенности при съемке фотоочерка, фотосерии.	Работа 33.О Основные жанры фотографии: Фотосерия. Фотоочерк	2	2		У1 У3 У5	31 34 36	2.17	3.1 – 3.13	Проверка выполнения работы 30.О, самостоятельной работы 112.О
		Самостоятельная работа 11.О Съемка фотоочерка			5					
<b>Тема 12. Основные жанры фотографии: портрет.</b>	Парный портрет, групповой портрет. Портрет, где фигура занимает мало места в кадре (рассказ о человеке окружением). Критический полуоборот. Поза, фон, мимика, глаза, жест, выражение глаз (направление взгляда), одежда. Часть лица. Погрудный портрет. Задача фона - не мешать. Поясной портрет. Способы достижения динамичности,	Работа 34.О Групповой портрет	18	2		У1 У3 У5	31 34 36	2.17	3.1 – 3.13	Проверка выполнения работ 31.О, 32.О, 33.О, 34.О, 35.О, 36.О, 37.О, 38.О самостоятельной работ 12.О, 13.О
		Работа 35.О Портрет, где фигура занимает мало места в кадре		2						
		Работа 36.О Критический полуоборот		2						
		Работа 37.О Классический полуоборот		2						
		Работа 38.О Поза, фон, мимика		2						

	естественности. Подбор фона. Поколенный портрет. Ростовый портрет. Фас (симметрично, перпендикулярно взгляду; д/б два уха) Анфас. Профиль (отстраненно, нет интимного контакта). Один глаз (мах реснички второго глаза). Уходящий профиль (труакар). Портрет с затылка. Классический полуоборот (кончик носа проецируется на середину щеки).	Работа 39.О Основные жанры фотографии: портрет		2						
		Работа 40.О Поколенный портрет		2						
		Работа 41.О Портрет: фас, анфас		2						
		Работа 42.О Портрет: с точечным освещением		2						
		Самостоятельная работа 12.О Съёмка вне студии.				6				
		Самостоятельная работа 13.О Съёмка портрета				6				
<b>Тема 13. Основные жанры фотографии: натюрморт.</b>	Особенности фотонатюрмортов. Тематические натюрморты. Устойчивые и неустойчивые натюрморты. Схемы постановки света.	Работа 43.О Основные жанры фотографии: натюрморт.	8	2		У1 У3 У5	31 34 36	2.17	3.1 – 3.13	Проверка выполнения работ 39.О,, самостоятельной работы 14.О
Работа 44.О Натюрморт. Неустойчивые натюрморты		2								
Самостоятельная работа 14.О Постановка и съёмка натюрморта				6						
<b>Тема 14. Основные жанры</b>	Разнообразие пейзажей. Особенности при съёмке определенных типов пейзажей.	Работа 45.О Основные жанры фотографии: пейзаж. Разнообразие пейзажей.	2	2		У1 У3 У5	31 34 36	2.17	3.1 – 3.13	Проверка выполнения работ 41.О, 42.О



<b>фотографии: пейзаж.</b>	Правила съемки пейзажей. Технические средства.	Работа 46.О Основные жанры фотографии: пейзаж. Правила съемки пейзажей		2						самостоятел ьной работы 15.О
		Самостоятельная работа 15.О Съемка городского пейзажа			6					
<b>Тема 15. Основные жанры фотографии: архитектура и интерьер.</b>	Отличие съемки архитектуры от городского пейзажа. Передача задумки дизайнера при съемке интерьера. Сложности возникающие при съемке интерьера.	Работа 47.О Архитектура и интерьер	2	2	У1 У3 У5	31 34 36	2.17	3.1 – 3.13	Проверка выполнения работ 43.О, 44.О, самостоятел ьной работы 9.О самостоятел ьной работы 16.О 17.О,	
		Работа 48.О Архитектура и интерьер. Передача задумки дизайнера при съемке интерьера.		2						
		Самостоятельная работа 16.О Съемка интерьера		6						
		Самостоятельная работа 17.О Съемка архитектуры		6						
<b>Тема 16. Основные жанры фотографии: репортаж.</b>	Особенности репортажной съемки. Репортаж для внутреннего использования. Репортаж для СМИ	Самостоятельная работа 18.О Съемка репортажа	10		6	У1 У3 У5	31 34 36	2.17	3.1 – 3.13	Проверка выполнения работ 45.О, 46.О, 47.О, самостоятел ьной работы 18.О
<b>Тема 17. Ретушь</b>	Ретушь Инструменты для ретуши Маски слоя		26							

	Ретуширование глаз Ретуширование кожи Ретуширование волос Ретуширование рта Улучшение фигуры									
<b>Учебная практика</b>	<b>Виды работ</b>  1. Съёмка в интерьере. 2. Съёмка на природе. 3. Съёмка городского пейзажа. 4. Репортажная съёмка. 5. Постановочная фотография. 6. Съёмка фотосессии в фотостудии. 7. Съёмка фотосессии на пленере. 8. Съёмка фото на документы. 9. Предметная съёмка. 10. Съёмка для рекламной продукции.		<b>72</b>			У1 У3 У5	31 34 36	2.17	3.1 – 3.13	Проверка выполненных работ
<b>МДК 02.04 Техника и технология рекламного видео.</b>			<b>46</b>	<b>92</b>	<b>74</b>					
<b>Тема 1. Телевизионная техника</b>	Технология и приемы съёмки. Преобразование света в электрический сигнал.	Работа 1.0 Устройство видеоаппаратуры	4	2		У2 У4	32 34	1.4 2.4	2.1- 2.13	Проверка выполнения работ 1.0,

	Качество изображения. ПЗС. Цифровой сигнал. Стандарты сжатия. Форматы.	Работа 2.0 Оптическая часть видеокамеры		2		У5	36			2.0, 3.0, 4.0, 5.0 самостоятельной работы 1.0, 2.0
		Работа 3.0 Телевизионные и видео стандарты.		2						
		Работа 4.0 Телевизионная техника Основные понятия.		2						
		Работа 5.0 Системы записи телевизионного сигнала. Форматы телевизионного и видео файла		2						
		Самостоятельная работа 1.0 Съёмка и перенос изображения на компьютер		5						
		Самостоятельная работа 2.0 Съёмка с трансфокацией		5						
<b>Тема 2. Управление камерой</b>	Основные органы управления. Регулировки ручные и автоматические. Фильтры видеоэффектов. Цветовая	Работа 6.0 Управление видеокамерой. Автоматический режим съёмки	8	2		У2 У4 У5	32 34 36	1.4 2.4	2.1- 2.13	Проверка выполнения работ 6.0 - 13.0

температура. Экспозиция. Диапазон контраста.	Работа 7.0 Управление видеокамерой. Ручной режим съемки		2						Самостоятел ьной работы 3.0, 4.0, 5.0, 6.0
	Работа 8.0 Режим автоматической фокусировки		2						
	Работа 9.0 Режим ручной фокусировки		2						
	Работа 10.0 Режим автоматической установки экспозиции		2						
	Работа 11.0 Режим ручной установки экспозиции		2						
	Работа 12.0 Режим автоматической установки баланса белого		2						
	Работа 13.0 Режим ручной установки баланса белого		2						
	Самостоятельная работа 3.0 Съемка с ручными настройка- ми камеры			4			1.4 2.4	2.1- 2.13	

		Самостоятельная работа 4.О Съёмка с переменной фокусировкой			4				
		Самостоятельная работа 5.О Выбор экспозиции и съёмка упражнений			4				
		Самостоятельная работа 6.О Съёмка при комбинированном освещении			4				
<b>Тема 3. Размер изображения и качество картинки</b>	Зависимость геометрических размеров матрицы и качества. SD изображение. HD изображение. Форматы и алгоритмы сжатия HD изображения.	Работа 14.О Зависимость геометрических размеров матрицы и качества		2			1.4 2.4	2.1- 2.13	Проверка выполнения работ 14.О - 17.О самостоятельной работы 7.О, 8.О
		Работа 15.О SD изображение		2					
		Работа 16.О HD изображение		2					
		Работа 17.О Форматы и алгоритмы сжатия HD изображения		2					
		Самостоятельная работа 7.О Съёмка сюжета в SD			4				

		Самостоятельная работа 8.О Съёмка сюжета в HD			4						
<b>Тема4. Специальные виды видеосъемки</b>	Покадровая видеосъемка. Скоростная видеосъемка. Съемка на зеленом фоне.	Работа 18.О Покадровая видеосъемка	4	2		У2 У4 У5	32 34 36	1.4 2.4	2.1- 2.13	Проверка выполнения работ 18.О - 20.О самостоятельной работы 9.О, 10.О	
		Работа 19.О Скоростная видеосъемка		2							
		Работа 20.О Съёмка на зеленом фоне.		2							
		Самостоятельная работа 9.О Съёмка упражнения									6
		Самостоятельная работа 10.О Съёмка на ярко освещенном фоне									6
<b>Тема 5. Жанры видеопроизводства.</b>	Специфика съёмок, разные стили, съёмка новостей, съёмка новостного сюжета, интервью, сюжеты телевизионного журнала. Стили в документалистике.	Работа 21.О Анализ жанров	8	2		У2 У4 У5	32 34 36	1.4 2.4	2.1- 2.13	Проверка выполнения работ 21.О - 25.О самостоятельной работы 11.О, 12.О	
		Работа 22.О Разные стили		2							
		Работа 23.О Съёмка новостного сюжета		2							
		Работа 24.О Интервью		2							

		Работа 25.О Сюжеты телевизионного журнала		2						
		Самостоятельная работа 11.О Съёмка новостей			4					
<b>Тема 6. Монтаж.</b>	Монтаж видеоматериала. Аппаратура для монтажа. Монтаж в режиме вставки. Таймкод и монтаж. Организация планирования последовательности. Связанность в монтаже. Согласование кадров. Ритм. Виды монтажа. Подача материала. Структурирование эпизода. Монтаж интервью.	Работа 26.О Монтаж видеоматериала.	4	2		У2 У4 У5	32 34 36	1.4 2.4	2.1- 2.13	Проверка выполнения работ 26.О - 28.О самостоятельной работы 12.О
		Работа 27.О Организация планирования последовательности		2						
		Работа 28.О Монтаж в режиме вставки.		2						
		Самостоятельная работа 12.О Монтаж в режиме вставки.			4					
<b>Тема 7. Написание сценария</b>	Литературный сценарий, режиссерский сценарий раскадровка, операторский сценарий. Написание сценария видеоролика, видеоклипа. Написание сценария социальной рекламы.	Работа 29.О Написание сценария видеоролика	6	4		У2 У4 У5	32 34 36	1.4 2.4	2.1- 2.13	Проверка выполнения работы 29.О, 30.О,31.О самостоятельной работы 13.О
		Работа 30.О Написание сценария видеоклипа		2						
		Работа 31.О Написание сценария рекламы		2						
		Самостоятельная работа 13.О			5					

		Написание сценария социальной рекламы								
<b>Тема 8. Обработка звука</b>	Природа звука. Цифровой звук. Звук в камкодере. Микрофоны. Техника работы с микрофоном. Запись звука на натуральных съемках. Уровни звука. Стереозвук.	Работа 32.О Работа с микрофоном	4	2		У2	32	1.4 2.4	2.1- 2.13	Проверка выполнения работ 32.О, 33.О, самостоятельной работы 14.О
		Работа 33.О Обработка звука. Уровни звука		2		У4	34			
		Самостоятельная работа 14.О Запись звука интервью				4	У5			
<b>Тема 9. Освещение</b>	Виды освещения. Характеристики света, уровни освещенности, освещение лица, коррекция света, смешанное освещение. Съёмка с прямым освещением. Съёмка с мягким освещением. Виды освещения. Схемы освещения. Съёмка с различными схемами освещения.	Работа 34.О Освещение. Съёмка с прямым освещением.	6	2		У2	32	1.4 2.4	2.1- 2.13	Проверка выполнения работ 34.О-38.О самостоятельной работы 15.О,16
		Работа 35.О Освещение. Съёмка с мягким освещением.		2		У4	34			
		Работа 36.О Съёмка с различными схемами освещения.		4		У5	36			
		Работа 37.О Освещение. Смешанное освещение		2						
		Работа 38.О Освещение. Коррекция света		2						
		Самостоятельная работа 15.О Съёмка с мягким освещением.				2				



		Самостоятельная работа 16. Освещение. Коррекция света			3					
<b>Тема 10. Съёмка вне студии.</b>	Подготовка к съёмке. Устройства для крепления камер. Аккумуляторы. Разработка операторского сценария ролика. Монтаж ролика. Цветокоррекция ролика.	Работа 39.О Съёмка вне студии	2	4		У2	32	1.4 2.4	2.1- 2.13	Проверка выполнения работ 39.О - 41.О самостоятельной работы 17.
		Работа 40.О Съёмка вне студии. Монтаж		4		У4	34			
		Работа 41.О Съёмка вне студии. Цветокоррекция ролика.		2		У5	36			
		Самостоятельная работа 17.О Съёмка вне студии				6				
<b>Зачетное занятие</b>				2						
<b>Учебная практика</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Видеосессии на пленере (Съёмка и монтаж)</li> <li>2. Съёмка репортажа (Съёмка и монтаж)</li> <li>3. Съёмка постановочного видео (Написание сценария, раскадровки, съёмка и монтаж)</li> <li>4. Съёмка рекламы. (Написание сценария, раскадровки, съёмка и монтаж)</li> </ol> Съёмка музыкального клипа. (Написание сценария, раскадровки, съёмка и монтаж)			<b>72</b>						
<b>Всего часов</b>			<b>272</b>	<b>322</b>	<b>286</b>					
<b>Производственная практика (по профилю специальности)</b>	<b>Виды работ</b>									Защита отчета по практике
	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Подготовка к производству рекламного продукта</li> <li>2. Разработка рекламной продукции при помощи различных компьютерных технологий.</li> </ol>									

<b>Промежуточная аттестация</b>	
	<b>Экзамен по модулю</b>

## **4. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ**

### **4.1. Требования к минимальному материально-техническому обеспечению**

Реализация рабочей программы профессионального модуля предполагает наличие учебных кабинетов:

1. **Кабинет проектирования рекламного продукта;**
2. **Лаборатория компьютерной графики, видеомонтажа и компьютерного дизайна;**
3. **Фотостудия**
4. **Видеостудия**

Мастерских:

1. **Фотолаборатория.**
2. **Полигон "Мини-типография"**

**Оборудование учебных кабинетов (лаборатории, мастерской, полигон) и рабочих мест кабинета (лаборатории, мастерской, полигона)**

Оборудование учебных кабинетов и рабочих мест:

#### **1. «Кабинет проектирования рекламного продукта»**

- 1.1 Компьютеры,
- 1.2 Мультимедийный проектор,
- 1.3 Зеленая доска

#### **2. Лаборатория компьютерной графики, видеомонтажа и компьютерного дизайна**

- 2.1. Компьютеры,
- 2.2 Мультимедийный проектор,
- 2.3 Зеленая доска

#### **3. Фотостудия**

- 1.1 Потолочная система,
- 1.2 Студийный свет,
- 1.3 Стойки для фона,
- 1.4 Фотофоны
- 1.5 Комплект импульсного света;
- 1.6 Комплект постоянного света;
- 1.7 Софтбоксы;
- 1.8 Зонты;
- 1.9 Держатели для фона;
- 1.10 Отражатели;
- 1.11 Стойки;
- 1.12 Штатив;
- 1.13 Фотоаппарат;

#### **2. Видеостудия**

- 2.1 Потолочная система,
- 2.2 Студийный свет,
- 2.3 Стойки для фона,
- 2.4 Фоны
- 2.5 Видеокамера
- 2.6 Комплект импульсного света;
- 2.7 Комплект постоянного света;

- 2.8 Софтбоксы;
- 2.9 Зонты;
- 2.10 Держатели для фона;
- 2.11 Отражатели;
- 2.12 Стойки;
- 2.13 Штатив;

### **3. Фотолаборатория.**

- 3.1 Потолочная система,
- 3.2 Студийный свет,
- 3.3 Стойки для фона,
- 3.4 Фотофоны
- 3.5 Комплект импульсного света;
- 3.6 Комплект постоянного света;
- 3.7 Софтбоксы;
- 3.8 Зонты;
- 3.9 Держатели для фона;
- 3.10 Отражатели;
- 3.11 Стойки;
- 3.12 Штатив;

### **4. Полигон "Мини-типография"**

- 4.1 Принтер HP Color LaserJet CM6040,
- 4.2 Степлер ножной 2шт,
- 4.3 Степлер электрический 2 шт,
- 4.4 Брошюровщик 2шт,
- 4.5 Ламинатор,
- 4.6 Растряскиватель бумаги,
- 4.7 Система термопереплета 2шт,
- 4.8 Фальцовщик,
- 4.9 Ризограф

Реализация рабочей программы профессионального модуля предполагает обязательную производственную практику.

Оборудование и технологическое оснащение рабочих мест:

предоставляется на местах проведения производственной практики (предприятиях, соответствующих профилю и профессиональным компетенциям профессионального модуля).

#### **4.2. Информационное обеспечение обучения**

##### **1. Основные источники:**

1.1 Немцова Т. И. Компьютерная графика и web-дизайн : учебное пособие / Т.И. Немцова, Т.В. Казанкова, А.В. Шнякин ; под ред. Л.Г. Гагариной. — Москва : ФОРУМ : ИНФРА-М, 2023. — 400 с.

1.2 Журов Г. И. Основы современной цифровой фотографии : учебное пособие для СПО / Г. И. Журов, В. И. Сединин, Е. М. Погребняк. — Саратов : Профобразование, 2021. — 219 с.

1.3 Поляков В. А. Реклама: разработка и технологии производства : учебник и практикум для СПО / В. А. Поляков, А. А. Романов. — Москва : Издательство Юрайт, 2023. — 514 с.

1.4 Пименов В. И. Видеомонтаж. Практикум : учебное пособие для СПО / В. И. Пименов. — Москва : Издательство Юрайт, 2023. — 159 с.

##### **2. Дополнительные источники:**

2.1 Левкина А. В. Техника и искусство фотографии : учебное пособие / А.В. Левкина. — Москва : ИНФРА-М, 2022. — 295 с.

2.2 Надеждин Н. Я. Введение в цифровую фотографию : учебное пособие для СПО / Н. Я. Надеждин. — Саратов : Профобразование, 2021. — 281 с.

2.3 Трищенко, Д. А. Техника и технологии рекламного видео : учебник и практикум для СПО / Д. А. Трищенко. — Москва : Издательство Юрайт, 2023. — 177 с.

2.4 Д.А. Хворостов. 3D Studio Max + V-Ray. Проектирование дизайна среды: учеб. пособие/— М.: ФОРУМ: ИНФРА-М, 2018. — 270 с

### **Интернет-ресурсы**

3.1 Статьи и новости из области рекламы, маркетинга и PR <http://www.advertology.ru/>

3.2 PUBLISH / Дизайн. Верстка. Печать <http://www.publish.ru>

3.3 Портал полиграфической индустрии <https://pechatnick.com/>

### **4.3. Общие требования к организации образовательного процесса**

Максимальный объем учебной нагрузки обучающегося составляет 54 академических часа в неделю, включая все виды аудиторной и внеаудиторной (самостоятельной) учебной работы по освоению профессионального модуля «Производство рекламной продукции». Максимальный объем аудиторной учебной нагрузки составляет 36 академических часов в неделю.

Обязательным условием допуска к производственной практике в рамках профессионального модуля «Производство рекламной продукции» является прохождение всех междисциплинарных курсов в рамках профессионального модуля.

Перед изучением профессионального модуля обучающиеся изучают следующие учебные дисциплины: Рисунок с основами перспективы, Живопись с основами цветоведения, История изобразительного искусства, Композиция.

### **4.4. Кадровое обеспечение образовательного процесса**

Требования к квалификации педагогических (инженерно-педагогических) кадров, обеспечивающих обучение по профессиональному модулю:

- наличие высшего образования, соответствующего профилю профессионального модуля;
- опыт деятельности в организациях соответствующей профессиональной сферы;
- преподаватели должны проходить стажировку в профильных организациях не реже 1 раза в 3 года.

Требования к квалификации педагогических кадров, осуществляющих руководство практикой педагогический состав: дипломированные специалисты – преподаватели междисциплинарных курсов, а также общепрофессиональных дисциплин: «Рисунок с основами перспективы»; «Рисунок с основами перспективы».