

МИНОБРНАУКИ РОССИИ



Федеральное государственное автономное образовательное учреждение
высшего образования
«Российский государственный гуманитарный университет»
(ФГАОУ ВО «РГГУ»)

ИНСТИТУТ СОЦИАЛЬНО-ЭКОНОМИЧЕСКИХ НАУК
ФАКУЛЬТЕТ РЕКЛАМЫ И СВЯЗЕЙ С ОБЩЕСТВЕННОСТЬЮ
Кафедра визуальных коммуникаций и дизайна в рекламе

ПРОГРАММНОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ СВК

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ

42.03.01 «Реклама и связи с общественностью»

Современные коммуникации и реклама

Уровень высшего образования: *магистратура*

Форма обучения: *очная, очно-заочная, заочная*

РПД адаптирована для лиц
с ограниченными возможностями
здоровья и инвалидов

Москва 2026.

Программное обеспечение СВК
Рабочая программа дисциплины

Составители:

канд. иск. Т.А. Петушкова

УТВЕРЖДЕНО

Протокол заседания кафедры

№ 1 от 07.11.2025

ОГЛАВЛЕНИЕ

| | |
|---|----|
| 1. Пояснительная записка | 4 |
| 1.1. Цель и задачи дисциплины..... | 4 |
| 1.2. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине, соотнесенных с индикаторами достижения компетенций..... | 4 |
| 1.3. Место дисциплины в структуре образовательной программы..... | 7 |
| 2. Структура дисциплины..... | 8 |
| 3. Содержание дисциплины..... | 9 |
| 4. Образовательные технологии..... | 10 |
| 5. Оценка планируемых результатов обучения..... | 10 |
| 5.1. Система оценивания..... | 10 |
| 5.2. Критерии выставления оценки по дисциплине..... | 11 |
| 5.3. Оценочные средства (материалы) для текущего контроля успеваемости, промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине..... | 13 |
| 6. Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины..... | 17 |
| 6.1. Список источников и литературы..... | 17 |
| 6.2. Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет»..... | 18 |
| 6.3. Профессиональные базы данных и информационно-справочные системы..... | 19 |
| 7. Материально-техническое обеспечение дисциплины..... | 19 |
| 8. Обеспечение образовательного процесса для лиц с ограниченными возможностями здоровья и инвалидов..... | 20 |
| 9. Методические материалы..... | 21 |

1. Пояснительная записка

1.1. Цель и задачи дисциплины

Цель дисциплины – развитие компетенций, необходимых для профессиональной работы с современным программным обеспечением, применяемым в проектировании объектов визуальной коммуникации (СВК), обеспечивающих создание высококачественных дизайн-продуктов различного назначения (полиграфия, веб-дизайн, реклама, брендинг и интерактивные интерфейсы).

Задачи дисциплины:

- Обобщение и закрепление ранее приобретенных навыков работы с современными средствами компьютерной графики и визуализации.
- Формирование навыков эффективной работы в популярных графических редакторах и вспомогательных приложениях (Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, GIMP, Inkscape, Figma);
- Овладение методиками работы с цифровым оборудованием (сканеры, графические планшеты, камеры) для повышения эффективности работы в процессе проектирования и творчества;
- Понимание принципов подбора оптимального программного обеспечения для работы с цифровыми изображениями в зависимости от решаемых задач.
- Развитие способностей самостоятельно выбирать подходящие инструменты и технологии для реализации творческих идей и достижения высоких результатов в работе;
- Подготовка специалиста, обладающего необходимой квалификацией и профессионализмом для самостоятельного творческого решения профессиональных задач, осознания важности своей роли в обществе и ответственности за качество выполняемой работы.

1.2. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине, соотнесенных с индикаторами достижения компетенций

| Компетенция (код и наименование) | Индикаторы компетенций (код и наименование) | Результаты обучения |
|---|---|---|
| <p>УК-4 Способен эффективно использовать современные информационные технологии, оценивая перспективы их развития, осознанно выбирая и применяя оптимальные программы и инструменты для проектирования объектов визуальной коммуникации, оперативно осваивая инновационные подходы и технологии для решения прикладных задач.</p> | <p>УК-4.1 Демонстрирует способность выбирать и применять современные информационные технологии, регулярно анализировать тенденции и перспективы развития отрасли, сознательно интегрируя инновационные инструменты и технологии в свою профессиональную деятельность.</p> <p>УК-4.2. Показывает владение навыком отбора и использования программных комплексов и технических устройств, соответствующих</p> | <p>Знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Современные информационные технологии и тенденции их развития в области визуальной коммуникации и проектирования; • Принципы выбора и оценки оптимального программного обеспечения и технических средств для выполнения задач различной степени сложности.; • Методы быстрой адаптации к новым технологиям и программам, а также алгоритмы внедрения инновационных решений в рабочий процесс; |

| | | |
|---|---|---|
| | <p>потребностям конкретного этапа проектирования и творческой задачи, учитывая потребности целевой аудитории и конечные цели проекта.</p> <p>УК-4.3. Проявляет готовность оперативно изучать и внедрять передовые методики и новейшие инструменты, расширяющие спектр технологических решений и повышающие эффективность работы в условиях динамично развивающейся цифровой среды.</p> | <p>Уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Применять полученные знания для рационального выбора программного обеспечения и технического оснащения, адекватного стоящим задачам; • Оценивать перспективы развития информационных технологий и определять их влияние на собственную профессиональную деятельность; • Интегрировать инновационные подходы и технологии в процесс проектирования и визуализации объектов, выполняя творческие задания качественно и в срок. <p>Владеть:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Навыками оперативного изучения и освоения новых программных продуктов и аппаратных средств, необходимых для качественной работы; • Методологией принятия обоснованных решений относительно выбора технологий и инструментов для конкретных задач в области визуальной коммуникации; • Опыт работы с различными видами современного цифрового оборудования и программ, применяемыми в профессиональном творчестве и проектной деятельности. |
| <p>ПК-3. Способен эффективно использовать современное программное обеспечение и техническое оснащение для успешного выполнения профессиональных задач в области проектирования объектов визуальной</p> | <p>ПК-3.1. Выбирает и эффективно использует соответствующее программное обеспечение и оборудование, обеспечивающее качественное выполнение заданий в сфере визуальной коммуникации.</p> <p>ПК-3.2. Применяет актуальное программное обеспечение и</p> | <p>Знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Назначение и функциональные возможности современных программных пакетов и технического оснащения, применяемых в создании объектов визуальной коммуникации; • Критерии выбора программного обеспечения и оборудования, соответствующие |

| | | |
|----------------------|---|--|
| <p>коммуникации.</p> | <p>техническую инфраструктуру для выполнения профессиональных задач. ПК-3.3. Интегрирует современные технологии в процессы проектирования объектов визуальной коммуникации.</p> | <p>особенностям задач и этапов проектирования;</p> <ul style="list-style-type: none"> • Возможности современных технологий и тенденций их развития в области визуализации и моделирования. <p>Уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Подбирать подходящее программное обеспечение и технические устройства для конкретных задач проектирования и создания визуальных образов; • Грамотно настраивать и эффективно эксплуатировать профессиональное программное обеспечение и оборудование; • Анализировать преимущества и ограничения различных программных и аппаратных средств, осуществляя правильный выбор в соответствии с требованиями заказчика и условиями проекта. <p>Владеть:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Навыками оперативной адаптации к новому программному обеспечению и техническим устройствам, необходимым для своевременного выполнения профессиональных задач; • Приемами интеграции современных технологий в рабочие процессы, позволяющие повысить производительность и качество разрабатываемых объектов визуальной коммуникации; • Методами эффективного применения компьютерных программ и устройств для решения широкого спектра проектирования СВК. |
|----------------------|---|--|

1.3. Место дисциплины в структуре образовательной программы

Дисциплина относится к обязательной части базовых дисциплин учебного плана.

Дисциплина «Программное обеспечение СВК» логически и содержательно-методически взаимосвязана с дисциплинами: «Информационно-технологические инновации в коммуникативной индустрии», «Искусственный интеллект в проектировании СВК», «Правовая безопасность в информационном пространстве», «Проектирование айдентики», «Рекламная фотография».

Освоение дисциплины «Программное обеспечение СВК» будет необходимо при изучении дисциплин: «Технологии исследования СВК», «Архитектура индивидуального и корпоративного стилей», «Стилеобразующие визуальные аспекты печатной и наружной рекламы», «Сувенирная продукция в продвижении бренда», включая прохождение производственной практики и защиту выпускной квалификационной работы.

2. Структура дисциплины

Общая трудоёмкость дисциплины составляет 3 з.е., 108 академических часа (ов).

Структура дисциплины для очной формы обучения

Объем дисциплины в форме контактной работы обучающихся с педагогическими работниками и (или) лицами, привлекаемыми к реализации образовательной программы на иных условиях, при проведении учебных занятий:

| Семестр | Тип учебных занятий | Количество часов |
|---------|------------------------------|------------------|
| 2 | Лекции | 10 |
| 2 | Семинары/лабораторные работы | 20 |
| Всего: | | 30 |

Объем дисциплины (модуля) в форме самостоятельной работы обучающихся составляет 60 академических часа(ов).

Структура дисциплины для очно-заочной формы обучения

Объем дисциплины в форме контактной работы обучающихся с педагогическими работниками и (или) лицами, привлекаемыми к реализации образовательной программы на иных условиях, при проведении учебных занятий:

| Семестр | Тип учебных занятий | Количество часов |
|---------|------------------------------|------------------|
| 2 | Лекции | 12 |
| 2 | Семинары/лабораторные работы | 16 |
| Всего: | | 28 |

Объем дисциплины (модуля) в форме самостоятельной работы обучающихся составляет 62 академических часа(ов), на контроль –18 академических часов.

Структура дисциплины для заочной формы обучения

Объем дисциплины в форме контактной работы обучающихся с педагогическими работниками и (или) лицами, привлекаемыми к реализации образовательной программы на иных условиях, при проведении учебных занятий:

| Семестр | Тип учебных занятий | Количество часов |
|---------|------------------------------|------------------|
| 2 | Лекции | 4 |
| 2 | Семинары/лабораторные работы | 4 |
| Всего: | | 8 |

Объем дисциплины (модуля) в форме самостоятельной работы обучающихся составляет 91 академических часа(ов), на контроль – 9 академических часов.

3. Содержание дисциплины

| № | Наименование раздела дисциплины | Содержание |
|----|--|---|
| 1. | Сравнительный анализ программного обеспечения для проектирования стилеобразующей визуальной коммуникации (СВК) | Цифровая графика и её виды: различия между растровыми и векторными изображениями, области применения каждого типа. Средства обработки графики: наиболее распространенные программы и редакторы (Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, GIMP, Inkscape, Figma). Цифровое оборудование: сканеры, планшетные графические планшеты и камеры. Общие форматы файлов и методы оптимизации изображений: JPG, PNG, SVG, PDF, TIFF, PSD, AI и др.; хранение и совместимость. Интерфейсы и управление основными инструментами: оконные режимы, панель инструментов, использование горячих клавиш. |
| 2. | Основы работы с векторной графикой | Инструменты выделения и трансформации в векторных редакторах (Illustrator, Inkscape, Figma). Манипуляции с объектами, линиями, кривыми Безье. Атрибуты оформления объектов: контуры, заливка, прозрачность, градиенты, стили, эффекты, маскирование. |
| 3. | Колористика и работа с цветом | Цветовые модели и профили: RGB, CMYK, Lab, HSL. Управление цветом, настройка уровней, оттенки, контраст, цветокоррекция. Библиотеки цветов: Pantone, HEX-коды, Gradient Maps. |
| 4. | Векторных иллюстрации и инфографика | Базовые приёмы создания иллюстраций и инфографики в векторных редакторах (Illustrator, Inkscape, Figma). Технология детализации объектов: работа с тенями, градиентами, бликами, текстурами и эффектами. Создание презентабельной инфографики: работа с данными, диаграммами, графиками и легендами. Экспорт векторных изображений в нужный формат и разрешение (SVG, PNG, JPEG и др.). Применение иллюстраций и инфографики в интерфейсах, веб-дизайне, полиграфии и онлайн-визуализации. |
| 5. | Типографика и работа с текстом | Классификация шрифтов. Теория типографики: кернинг, трекинг, абзацные отступы, гарнитуры. Типографика в графических редакторах (Photoshop, Illustrator, Figma). Верстка многоколоночных макетов, работа с таблицами, списками. |
| 6. | Основы работы с растровой графикой | Инструменты выделения и трансформации в растровых редакторах (Photoshop, GIMP). Маски, уровни, фильтры, смарт-объекты, слои. Стандартные инструменты: кисть, карандаш, штамп, лассо, ластик. |

| | | |
|----|--|---|
| 7. | Ретушь и коррекция изображений | Инструменты и техники ретуши портретов и объектов (Adobe Photoshop, GIMP): удаление дефектов кожи, реставрации поврежденных участков, чистка фона. Повышение качества изображений: улучшение резкости, регулирование тона и цвета, балансировка экспозиции. Композиция и монтаж изображений: создание фотоколлажей, объединение изображений, гармонизация цветовых схем и освещения. Работа с изображениями, сгенерированными искусственным интеллектом: идентификация и обработка искусственных артефактов, интеграция синтетических изображений в реальные сцены. |
| 8. | Специализированные задачи и практические кейсы | Специфика макетирования полиграфической и цифровой продукции: сайтов, интерфейсов, POS-материалов, наружной рекламы. Шаблоны, возможность совместной работы и удалённого доступа. Печать и вывод изображений: калибровка монитора, цветопередача, разрешение. Допечатная обработка и препресс. |

4. Образовательные технологии

Для проведения учебных занятий по дисциплине используются различные образовательные технологии. Для организации учебного процесса может быть использовано электронное обучение и (или) дистанционные образовательные технологии:

- видео-лекции;
- онлайн-лекции в режиме реального времени;
- электронные учебники, учебные пособия, научные издания в электронном виде и доступ к иным электронным образовательным ресурсам;
- системы для электронного тестирования;
- консультации с использованием телекоммуникационных средств.

5. Оценка планируемых результатов обучения

5.1. Система оценивания

Организация учебного процесса по дисциплине осуществляется на основе общих принятых академических требований, а также рейтинговой оценки знаний и умений студентов. Этот подход направлен на повышение уровня преподавания и усвоение знаний студентами, на повышение точности и дифференцированности и оценке результатов учебной деятельности обучаемых. Итоги промежуточной аттестации студентов (аттестован/ не аттестован) подводятся на основе различных критериев: посещаемости студентами лекционных и практических занятий, содержания и активности их выступлений на семинарах, а также по результатам отчетности студентов о различных формах самостоятельной работы.

Форма итоговой аттестации: Итоговая аттестация по дисциплине проводится в форме зачета в 1 семестре.

Форма проведения промежуточной и итоговой аттестации

Курс считается сданным, если учащийся выполняет предложенные практические задания, уверенно отвечает на вопросы и владеет специальной терминологией.

Для получения зачета студент должен представить:

1. Портфель выполненных работ по отдельным модулям курса (при наличии обязательных домашних заданий или промежуточных проектов);
2. Презентацию итогового задания (15-20 слайдов), посвященного проекту дисциплины «Проектирование айдентики».

Презентация должна включать:

- Этапные снимки экрана (*скриншоты*), наглядно демонстрирующие ход выполнения проекта и используемые методики.
- Пояснения и обоснование принятых решений на ключевых этапах работы.
- Демонстрацию готового продукта с описанием преимуществ и недостатков выбранного подхода.

При оценивании предоставленных работ учитывается:

1. Портфель выполненных работ (до 40 баллов)
 - Качество выполнения заданий по модулям курса (регулярные домашние задания, лабораторные работы) — 20 баллов.
 - Самостоятельность и инициатива при выполнении обязательных заданий — 10 баллов.
 - Творческий подход и нестандартные решения — 10 баллов.
2. Презентация итогового задания (до 60 баллов)

Содержание презентации (до 30 баллов):

 - Количество и качество представленных этапов работы, отражающих реализацию проекта (экраны, чертежи, эскизы) — 15 баллов.
 - Подробное описание используемых методик и инструментов — 10 баллов.
 - Ясность и логика повествования, обоснование принимаемых решений — 10 баллов.

Наглядность и качество презентации (до 20 баллов):

 - Эстетика и дизайн слайдов — 5 баллов.
 - Качество представленных материалов — 5 баллов.
 - Аккуратность и единообразие стиля оформления — 5 баллов.
 - Используются собственные оригинальные материалы (без заимствований) — 5 баллов.

Ответы на вопросы — 5 баллов.

Полученный совокупный результат конвертируется в традиционную шкалу оценок и в шкалу оценок Европейской системы переноса и накопления кредитов (European Credit Transfer System; далее – ECTS) в соответствии с таблицей:

| 100-балльная шкала | Традиционная шкала | | Шкала ECTS |
|--------------------|---------------------|------------|------------|
| 95 – 100 | отлично | зачтено | A |
| 83 – 94 | | | B |
| 68 – 82 | хорошо | | C |
| 56 – 67 | удовлетворительно | | D |
| 50 – 55 | | | E |
| 20 – 49 | неудовлетворительно | не зачтено | FX |
| 0 – 19 | | | F |

5.2. Критерии выставления оценки по дисциплине

| Баллы/ Шкала ECTS | Оценка по дисциплине | Критерии оценки результатов обучения по дисциплине |
|-------------------------|-------------------------|---|
|-------------------------|-------------------------|---|

| | | |
|----------------|--|--|
| 100-83/ А,В | «отлично»/ «зачтено (отлично)»/ «зачтено» | <p>Выставляется обучающемуся, если он глубоко и прочно усвоил теоретический и практический материал, может продемонстрировать это на занятиях и в ходе промежуточной аттестации.</p> <p>Обучающийся исчерпывающе и логически стройно излагает учебный материал, умеет увязывать теорию с практикой, справляется с решением задач профессиональной направленности высокого уровня сложности, правильно обосновывает принятые решения. Свободно ориентируется в учебной и профессиональной литературе.</p> <p>Оценка по дисциплине выставляется обучающемуся с учётом результатов текущей и промежуточной аттестации. Компетенции, закреплённые за дисциплиной, сформированы на уровне – «высокий».</p> |
| 82-68/ С | «хорошо»/ «зачтено (хорошо)»/ «зачтено» | <p>Выставляется обучающемуся, если он знает теоретический и практический материал, грамотно и по существу излагает его на занятиях и в ходе промежуточной аттестации, не допуская существенных неточностей.</p> <p>Обучающийся правильно применяет теоретические положения при решении практических задач профессиональной направленности разного уровня сложности, владеет необходимыми для этого навыками и приёмами.</p> <p>Достаточно хорошо ориентируется в учебной и профессиональной литературе.</p> <p>Оценка по дисциплине выставляется обучающемуся с учётом результатов текущей и промежуточной аттестации.</p> <p>Компетенции, закреплённые за дисциплиной, сформированы на уровне – «хороший».</p> |
| 67-50/ D,E | «удовлетвори- тельно»/ «зачтено (удовлетвори- тельно)»/ «зачтено» | <p>Выставляется обучающемуся, если он знает на базовом уровне теоретический и практический материал, допускает отдельные ошибки при его изложении на занятиях и в ходе промежуточной аттестации.</p> <p>Обучающийся испытывает определённые затруднения в применении теоретических положений при решении практических задач профессиональной направленности стандартного уровня сложности, владеет необходимыми для этого базовыми навыками и приёмами.</p> <p>Демонстрирует достаточный уровень знания учебной литературы по дисциплине.</p> <p>Оценка по дисциплине выставляется обучающемуся с учётом результатов текущей и промежуточной аттестации. Компетенции, закреплённые за дисциплиной, сформированы на уровне – «достаточный».</p> |
| 49-0/ F,FX | «неудовлетво | Выставляется обучающемуся, если он не знает на |

| | | |
|--|--------------------------|---|
| | рительно»/ не зачтено | <p>базовом уровне теоретический и практический материал, допускает грубые ошибки при его изложении на занятиях и в ходе промежуточной аттестации.</p> <p>Обучающийся испытывает серьёзные затруднения в применении теоретических положений при решении практических задач профессиональной направленности стандартного уровня сложности, не владеет необходимыми для этого навыками и приёмами.</p> <p>Демонстрирует фрагментарные знания учебной литературы по дисциплине.</p> <p>Оценка по дисциплине выставляются обучающемуся с учётом результатов текущей и промежуточной аттестации. Компетенции на уровне «достаточный», закреплённые за дисциплиной, не сформированы.</p> |
|--|--------------------------|---|

5.3. Оценочные средства (материалы) для текущего контроля успеваемости, промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине

5.3.1. Примерные вопросы для опросов

1. Чем отличаются растровые и векторные изображения, и какие задачи эффективнее решать каждым типом?
2. Какова роль интерфейса и управляющих панелей в популярных графических редакторах (Photoshop, Illustrator)?
3. Охарактеризуйте главные характеристики форматов файлов (JPEG, PNG, SVG, PDF, TIFF, PSD, AI) и укажите их предпочтительные области применения.
4. Что такое Hotkeys (горячие клавиши)? Приведите примеры полезных комбинаций клавиш в Photoshop и Illustrator.
5. Почему важно учитывать профиль монитора и устройство вывода при работе с изображениями?
6. Какие основные приемы используются для трансформации объектов в векторных редакторах (Illustrator, Inkscape)?
7. Как управлять толщиной, формой и стилем линий в векторных иллюстрациях?
8. Дайте определение концепции градиента и укажите случаи, когда целесообразно его использовать.
9. Какие существуют механизмы наложения слоев в Photoshop и как они влияют на композицию изображения?
10. Какие современные тенденции наблюдаются в выборе цветовых палитр и почему они становятся популярны?
11. Объясните понятие цветовой коррекции и охарактеризуйте шаги, необходимые для улучшения оттенка и контраста изображения.
12. Какие бывают библиотеки цветов (Pantone, HEX-коды) и какие факторы влияют на выбор конкретной палитры?
13. Какие важнейшие характеристики определяют качественный контент в инфографике?
14. Какой инструмент используют дизайнеры для создания гладких и естественных теней на объектах?
15. Каково предназначение эффекта Inner Shadow (Внутренняя тень) в векторных иллюстрациях?
16. Что понимается под аббревиатурой Kern (кернинг) и Track (трекинг) в типографике и какое влияние они оказывают на внешний вид текста?

17. Расскажите о методах автоматической замены цвета пикселей в растровом изображении.
18. Какие сценарии использования кисти (Brush Tool) в Photoshop способствуют созданию художественной атмосферы в изображении?
19. Как создать плавный переход между двумя слоями в Photoshop с помощью масок (Layer Mask)?
20. Когда целесообразно использовать Smart Object (Смарт-объект) в Photoshop и какие преимущества он предоставляет?
21. Что такое Overprint (Оверпринт) и в каких ситуациях он применяется в допечатной подготовке?
22. Определите основные стадии ретуши лица и назовите инструменты, применяемые для устранения дефектов кожи. Опишите процедуру восстановления утраченных деталей изображения с помощью инструмента Content-Aware Fill (Заполнение с учетом содержимого).
23. Какие задачи решает Photoshop-фильтр Sharpen (Резкость) и как избежать чрезмерного увеличения шума при его применении?
24. Какие существуют инструменты и методы автоматизации рутинных операций в Adobe Photoshop и Illustrator? Приведите примеры сценариев использования Actions (действия) и Scripts (скрипты) в реальной практике.
25. Приведите аргументы за и против необходимости привлечения профессионалов для последующей доработки изображений, сгенерированных искусственным интеллектом. Какие преимущества и/или риски несет подобный подход для создателей и заказчиков? Приведите пример, когда участие художника или дизайнера оказывается обязательным даже после создания образа ИИ.
26. Перечислите критерии качества, которым должна отвечать фотография, предназначенная для коммерческого использования.
27. Объясните причины возникновения искажений цвета при печати и меры предотвращения подобных ошибок.
28. Как влияет неверная настройка разрешения изображения на его дальнейшее использование в печатных изданиях?
29. Опишите возможности автоматизации в Figma и GIMP, сравнивая их с Adobe Photoshop. Какие преимущества предоставляют автоматические процедуры (Actions, скрипты, плагины) при обработке большого объема однотипных изображений или создании серии одинаковых объектов?
30. Представьте алгоритм подготовки макетов проекта по дисциплине «Проектирование айдентики» к отправке в типографию, начиная с выбора правильной цветовой схемы и заканчивая конвертацией в пригодный для печати формат.

При оценивании ответа на вопрос теоретического характера учитывается:

- теоретическое содержание не освоено, знание материала носит фрагментарный характер, наличие грубых ошибок в ответе (2 балл);
- теоретическое содержание освоено частично, но в достаточной мере (3 балла);
- теоретическое содержание освоено почти полностью, с незначительными недостатками (4 балла);
- теоретическое содержание освоено полностью (5 баллов).

5.3.2 Темы докладов и (или) рефератов:

1. Анализ преимуществ и ограничений использования ИИ в сочетании с традиционным программным обеспечением.
2. Современная технология предпечатной подготовки и контроль качества: тенденции развития методов и инструментов для полиграфического производства.
3. Оценка эффективности автоматизации процессов обработки изображений: анализ

- возможностей Action, скриптов и подключаемых модулей в Adobe Photoshop и GIMP.
4. Проблемы передачи цвета и согласования цветовых пространств в современных средствах визуализации: анализ особенностей моделей RGB, CMYK, Lab и Pantone.
 5. Роль и значение цифровых камер и графических планшетов в современных методах проектирования визуальной коммуникации: пути оптимизации и повышения качества изображений.
 6. Сравнительный анализ векторных редакторов: Adobe Illustrator, CorelDRAW, Affinity Designer — достоинства и ограничения каждого инструмента.
 7. Технические аспекты создания контента виртуальной и дополненной реальности: исследование факторов, влияющих на качество визуализации и пользовательский опыт.
 8. Опыт применения облачных сервисов и удалённой работы в проектировании визуальной коммуникации: выявление преимуществ и рисков совместного доступа и дистанционной работы.
 9. Парадоксы творчества и автоматизации в современную эпоху: взаимовлияние цифрового инструментария и художественного подхода.
 10. Оценка эффективности инструментов ретуши и коррекции изображений в популярных растровых редакторах: сравнительное исследование возможностей Adobe Photoshop и GIMP.
 11. Алгоритмизация процессов обработки изображений: изучение и внедрение автоматических процедур (Action, Scripts) в графических редакторах Adobe Photoshop и Figma для ускорения производственных циклов.
 12. Практические методики и алгоритмы цифровой реставрации ретро-изображений для эффективного использования в наружной рекламе и стилеобразующей визуальной коммуникации: анализ технологий, методик и проблем, возникающих при восстановлении исторического материал
 13. Оптимизация ресурсов и производительности при реализации крупномасштабных проектов: архитектура рабочих процессов и современные методы взаимодействия в графических программах.
 14. Комплексный подход к проектированию цифровых изображений: возможности и ограничения интеграции векторных и растровых редакторов в единой творческой среде.
 15. Синергия искусственного интеллекта и классических инструментов визуализации: оценка потенциала AI-решений в сочетании с Adobe Photoshop, Illustrator и другими программами для повышения эффективности визуального проектирования.

5.3.2. Примерная тематика проектных работ дисциплины «Проектирование айдентики»

1. Разработайте руководство по фирменному стилю малого розничного бизнеса (продуктовый магазин).
2. Разработайте руководство по использованию фирменного стиля образовательного учреждения.
3. Разработайте гайдлайн для медицинской клиники.
4. Разработайте руководство по фирменному стилю для компании сферы услуг (салона красоты).
5. Разработайте гайдлайн для бренда молодежной одежды.
6. Разработайте руководство по фирменному стилю отеля или гостевого дома.
7. Разработайте руководство по фирменному стилю для кафе или ресторана.
8. Разработайте руководство по фирменному стилю фитнес-клуба или спортцентра.
9. Разработайте гайдлайн для юридической компании или адвокатского бюро.
10. Разработайте айдентикку благотворительной организации.
11. Разработайте айдентикку для музыкального коллектива или артиста.
12. Разработайте руководство по фирменному стилю транспортного предприятия.
13. Разработайте руководство по фирменному стилю для сельскохозяйственного предприятия.
14. Разработайте руководство по фирменному стилю издательства книг или журналов.

15. Разработайте руководство по фирменному стилю для турагентства или туроператора.
16. Разработайте руководство по фирменному стилю автосалона.
17. Разработайте руководство по фирменному стилю кинотеатра или кинокомпании.
18. Разработайте руководство по фирменному стилю косметологической клиники.
19. Разработайте руководство по фирменному стилю для стоматологического кабинета.
20. Разработайте руководство по фирменному стилю строительного предприятия.
21. Разработайте руководство по фирменному стилю для банковского учреждения.
22. Разработайте руководство по фирменному стилю продуктового бренда (молочная продукция, соки и др.).
23. Разработайте руководство по фирменному стилю для онлайн-магазина или интернет-компании.
24. Разработайте руководство по фирменному стилю развлекательного заведения (кафе, клуб, парк развлечений).
25. Разработайте руководство по фирменному стилю для производителя бытовой химии или товаров народного потребления.

Примерная структура технического задания на разработку фирменного стиля дисциплины «Проектирование айдентики»

1. Действующее название организации (фирмы).
2. Предлагаемые фирмой товары и услуги.
3. Рынок, на котором работает фирма.
4. Существенные особенности предлагаемых фирмой товаров (услуг) и самой фирмы.
5. Позиция организации на рынке (заявление о позиции).
6. Целевой рынок фирмы, целевая аудитория фирменной айдентики.
7. Перечень элементов фирменного стиля, которые необходимо разработать:
 - Логотип
 - Цветовая палитра
 - Шрифты
 - Другие графические элементы (иконки, паттерны и т.п.)
8. Перечень носителей фирменного стиля, которые должны быть разработаны:
 - Визитные карточки
 - Фирменные бланки
 - Буклеты, каталоги
 - Упаковка продукции
 - Сайт, мобильное приложение
 - Наружная реклама
 - Интерьер офисов
 - Униформа персонала
 - Электронные письма и шаблоны документов
9. Необходимость разработки нового названия фирмы. (Да / Нет?)
 - Пожелания по новому названию.
10. Необходимость разработки слогана и включение его в общую концепцию фирменного стиля. (Да / Нет?)
 - Пожелания по слогану.
11. Предпочтения, пожелания по общей концепции, исполнению отдельных элементов, носителей фирменного стиля. (Если есть).
12. Ограничения для общей концепции, элементов и носителей фирменного стиля. (Что ни в коем случае не должно присутствовать?). (Если есть).
13. Требования к гайдлайну:
 - Подробное описание элементов фирменного стиля (логотип, цвета, шрифты и др.) и условий их правильного использования.
 - Варианты размещения логотипа на официальных документах, наружной рекламе, упаковке и других носителях.
 - Запреты и недопустимые варианты использования элементов фирменного стиля.

- Документ должен содержать рекомендации по сочетанию фирменных цветов, размеров логотипа, отступов и расстояний между элементами, правильное размещение и использование символов и иллюстраций.

6. Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины

6.1 Список источников и литературы

а) Основная литература

1. Балланд Т.В. *Adobe Photoshop для дизайнера костюма : учебное пособие для СПО / Балланд Т.В.* — Санкт-Петербург : Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна, 2024. — 169 с. — ISBN 978-5-7937-2605-4. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/143487.html> (дата обращения: 19.03.2026). — Режим доступа: для авторизир. пользователей
2. *Допечатная подготовка и полиграфический дизайн : учебное пособие для СПО / Е. А. Соколова, А. В. Хмелев, Е. М. Погребняк [и др.]*. — 2-е изд. — Саратов : Профобразование, 2024. — 113 с. — ISBN 978-5-4488-1172-2. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/139091.html> (дата обращения: 08.05.2024). — Режим доступа: для авторизир. пользователей
3. Катунин, Г. П. *Цифровая фотография. Компьютерные технологии в портретной фотографии : учебное пособие / Г. П. Катунин*. — 2-е изд. — Москва : Ай Пи Ар Медиа, 2024. — 488 с. — ISBN 978-5-4497-3515-7. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/142577.html> (дата обращения: 23.08.2024). — Режим доступа: для авторизир. пользователей
4. Катунин, Г. П. *Компьютерные технологии в портретной фотографии : учебное пособие для СПО / Г. П. Катунин*. — 2-е изд. — Саратов, Москва : Профобразование, Ай Пи Ар Медиа, 2024. — 486 с. — ISBN 978-5-4488-2196-7, 978-5-4497-3505-8. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/142580.html> (дата обращения: 23.08.2024). — Режим доступа: для авторизир. пользователей
5. Надеждин Н.Я. *Введение в цифровую фотографию : учебное пособие / Надеждин Н.Я.* — 4-е изд. — Москва : Интернет-Университет Информационных Технологий (ИНТУИТ), Ай Пи Ар Медиа, 2025. — 281 с. — ISBN 978-5-4497-0928-8. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/146343.html> (дата обращения: 19.03.2026). — Режим доступа: для авторизир. Пользователей
6. Тухбатуллина Л.М. *Создание векторных изображений в графическом редакторе Adobe Illustrator : учебно-методическое пособие / Тухбатуллина Л.М., Хамматова В.В.* — Казань : Издательство КНИТУ, 2022. — 80 с. — ISBN 978-5-7882-3231-7. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/136194.html> (дата обращения: 19.03.2026). — Режим доступа: для авторизир. Пользователей
7. Тухбатуллина Л.М. *Иллюстрирование в графическом редакторе Adobe Illustrator : учебно-методическое пособие / Тухбатуллина Л.М., Вильданова А.И.* — Казань : Издательство КНИТУ, 2022. — 84 с. — ISBN 978-5-7882-3232-4. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/136151.html> (дата обращения: 19.03.2026). — Режим доступа: для авторизир. пользователей
8. Шарма, А. *Управление цветом. Работа с цветом от камеры к дисплею – и до печати / А. Шарма ; перевод И. Л. Люско*. — Москва : ДМК Пресс, 2022. — 370 с. — ISBN 978-5-93700-128-3. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/159199.html> (дата обращения: 07.03.2026). — Режим доступа: для авторизир. Пользователей

б) Дополнительная литература

1. Андреева В.А. Художественно-техническое редактирование изданий : учебное пособие для СПО / Андреева В.А.. — Санкт-Петербург : Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна, 2024. — 76 с. — ISBN 978-5-7937-2617-7. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/145032.html> (дата обращения: 19.03.2026). — Режим доступа: для авторизир. пользователей
2. Кондратенко Б.А. Представление информации в графическом виде : учебно-методическое пособие / Кондратенко Б.А.. — Калининград : Западный филиал РАНХиГС, 2019. — 152 с. — ISBN 978-5-907301-05-4. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/158438.html> (дата обращения: 19.03.2026). — Режим доступа: для авторизир. Пользователей
3. Курушин, В. Д. Дизайн техносферы / В. Д. Курушин. — 3-е изд. — Саратов : Профобразование, 2024. — 560 с. — ISBN 978-5-4488-0072-6. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/145908.html> (дата обращения: 27.11.2024). — Режим доступа: для авторизир. пользователей
4. Нацвин А.В. Разработка программного обеспечения с графическим интерфейсом на базе фреймворка Avalonia : учебно-методическое пособие / Нацвин А.В., Юрьева Т.А.. — Благовещенск : Амурский государственный университет, 2023. — 103 с. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/149147.html> (дата обращения: 19.03.2026). — Режим доступа: для авторизир. Пользователей

5.

в) Периодические издания и перечень интернет-изданий

1. Rosdesign.com Портал. Про дизайн: <http://rosdesign.com>
2. Паратайн. Шрифтовой портал: <https://www.paratype.ru/>
3. Студия Леттерхэд. Шрифтовой портал: <http://www.letterhead.ru/>
4. Типомания. Слова, Шрифты, Типографика: <http://www.typo.mania.ru/>
5. Информационно-аналитического бюллетень «МедиаТренды». Режим доступа: www.mediatrends.ru
6. Научный электронный журнал «Медиаскоп». Режим доступа: www.mediascope.ru

6.2 Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет».

Национальная электронная библиотека (НЭБ) www.rusneb.ruELibrary.ru Научная электронная библиотека www.elibrary.ruЦифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/>

6.3 Профессиональные базы данных и информационно-справочные системы

Доступ к профессиональным базам данных: <https://liber.rsuh.ru/ru/bases>Национальная электронная библиотека (НЭБ) www.rusneb.ruЭлектронный каталог РГБИ <https://liart.ru/ru/>ELibrary.ru Научная электронная библиотека www.elibrary.ruПортал для дизайнеров, архитекторов, декораторов [Электронный ресурс]. - Режим доступа: <https://design-mate.ru/> (открытый доступ)

Ресурс Хабр (Habr) [Электронный ресурс]. - Режим доступа:

<https://habr.com/ru/company/pixli/blog/325866/> (открытый доступ)Федеральный центр информационно-образовательных ресурсов: [Электронный ресурс] – Режим доступа: <http://window.edu.ru/> (открытый доступ)Научная электронная библиотека [Электронный ресурс] – Режим доступа: <http://www.elibrary.ru> (открытый доступ)

Федеральный портал «Российское образование»: [Электронный ресурс] – Режим доступа: <http://www.edu.ru/> (открытый доступ)

Интернет-портал Правительства Российской Федерации [Электронный ресурс] – Режим доступа: <http://www.government.ru> (открытый доступ)

Ресурс Novate.ru – интернет-портал о дизайне [Электронный ресурс] – Режим доступа: <https://novate.ru/> (открытый доступ)

Культурология РФ – Искусство во всех проявлениях [Электронный ресурс] – Режим доступа: <https://kulturologia.ru/> (открытый доступ)

7. Материально-техническое обеспечение дисциплины

Для организации процесса обучения необходимы мультимедийные средства обучения (компьютер, проектор, электронная доска), наглядный демонстративный материал, а также специализированное программное обеспечение для анализа данных.

В качестве материально-технического обеспечения дисциплины необходимы:

- демонстрационные приборы для лекции-визуализации,
 - мультимедийные средства для открытия кейсов, решения практических задач
- Требования к аудиториям:
- для проведения практических занятий необходимы компьютерные классы,
 - для лекций и семинаров необходимо наличие доски и специально оборудованные для показа слайдов и работы на персональных компьютерах.

Состав программного обеспечения:

Операционная система:

- Microsoft Windows (версия не ниже 10).

Офисные пакеты:

- Microsoft Office (Word, PowerPoint, Excel) — для подготовки отчетов, презентаций и расчетов.

Графические редакторы и программы для проектирования:

- Adobe Illustrator — профессиональный векторный редактор для создания логотипов, иконок и иллюстраций.
- Adobe Photoshop — мощный растровый редактор для ретуши, обработки изображений и монтажа.
- Inkscape — свободное программное обеспечение, аналог Adobe Illustrator, поддерживающее экспорт в форматы SVG, PNG, EPS и другие.
- GIMP — свободная альтернатива Adobe Photoshop, предназначена для обработки растровых изображений, ретуши и коррекции.
- Figma — облачный графический редактор для прототипирования интерфейсов и совместной работы (сайт: figma.com).

Инструменты для повышения эффективности работы:

- Архиватор 7-ZIP — бесплатная утилита для сжатия и распаковки файлов (7zip-soft.com).

Новые технологии и генеративные модели:

- Генеративная модель Kandinsky 5.0 — нейросетевая модель для генерации изображений по текстовому описанию (доступна на платформе GigaChat).

Сервисы для генеративного дизайна и маркетинга:

- SheDevRum.AI — генератор изображений по текстовому описанию (shedevrum.ai/text-to-image).
- Phygital+ — платформа для дизайна и маркетинга с поддержкой генеративных моделей (phygital.plus/ru).

8. Обеспечение образовательного процесса для лиц с ограниченными возможностями здоровья и инвалидов

В ходе реализации дисциплины используются следующие дополнительные методы обучения, текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации обучающихся в зависимости от их индивидуальных особенностей:

- для слепых и слабовидящих:
 - лекции оформляются в виде электронного документа, доступного с помощью компьютера со специализированным программным обеспечением;
 - письменные задания выполняются на компьютере со специализированным программным обеспечением, или могут быть заменены устным ответом;
 - обеспечивается индивидуальное равномерное освещение не менее 300 люкс;
 - для выполнения задания при необходимости предоставляется увеличивающее устройство; возможно также использование собственных увеличивающих устройств;
 - письменные задания оформляются увеличенным шрифтом;
 - экзамен и зачёт проводятся в устной форме или выполняются в письменной форме на компьютере.
- для глухих и слабослышащих:
 - лекции оформляются в виде электронного документа, либо предоставляется звукоусиливающая аппаратура индивидуального пользования;
 - письменные задания выполняются на компьютере в письменной форме;
 - экзамен и зачёт проводятся в письменной форме на компьютере; возможно проведение в форме тестирования.
- для лиц с нарушениями опорно-двигательного аппарата:
 - лекции оформляются в виде электронного документа, доступного с помощью компьютера со специализированным программным обеспечением;
 - письменные задания выполняются на компьютере со специализированным программным обеспечением;
 - экзамен и зачёт проводятся в устной форме или выполняются в письменной форме на компьютере.

При необходимости предусматривается увеличение времени для подготовки ответа. Процедура проведения промежуточной аттестации для обучающихся устанавливается с учётом их индивидуальных психофизических особенностей. Промежуточная аттестация может проводиться в несколько этапов.

При проведении процедуры оценивания результатов обучения предусматривается использование технических средств, необходимых в связи с индивидуальными особенностями обучающихся. Эти средства могут быть предоставлены университетом, или могут использоваться собственные технические средства.

Проведение процедуры оценивания результатов обучения допускается с использованием дистанционных образовательных технологий.

Обеспечивается доступ к информационным и библиографическим ресурсам в сети Интернет для каждого обучающегося в формах, адаптированных к ограничениям их здоровья и восприятия информации:

- для слепых и слабовидящих:
 - в печатной форме увеличенным шрифтом;
 - в форме электронного документа;
 - в форме аудиофайла.
- для глухих и слабослышащих:
 - в печатной форме;
 - в форме электронного документа.
- для обучающихся с нарушениями опорно-двигательного аппарата:
 - в печатной форме;
 - в форме электронного документа;

- в форме аудиофайла.

Учебные аудитории для всех видов контактной и самостоятельной работы, научная библиотека и иные помещения для обучения оснащены специальным оборудованием и учебными местами с техническими средствами обучения:

- для слепых и слабовидящих:
 - устройством для сканирования и чтения с камерой SARA CE;
 - дисплеем Брайля PAC Mate 20;
 - принтером Брайля EmBraille ViewPlus;
- для глухих и слабослышащих:
 - автоматизированным рабочим местом для людей с нарушением слуха и слабослышащих;
 - акустический усилитель и колонки;
- для обучающихся с нарушениями опорно-двигательного аппарата:
 - передвижными, регулируемые эргономическими партами СИ-1;
 - компьютерной техникой со специальным программным обеспечением.

9. Методические материалы

9.1 Планы семинарских/ практических занятий

Тема 1

Сравнительный анализ программного обеспечения для проектирования стилеобразующей визуальной коммуникации (СВК)

Вопросы для обсуждения:

1. В чём заключаются фундаментальные различия между растровыми и векторными изображениями? Приведите примеры ситуаций, когда выгоднее использовать каждый из типов.
2. Какие наиболее известные программы и редакторы для работы с графикой? Какие задачи решают Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, GIMP, Inkscape и Figma?
3. Назовите и охарактеризуйте основные форматы графических файлов (JPG, PNG, SVG, PDF, TIFF, PSD, AI). В каких случаях используется каждый из них?
4. Что представляют собой горячие клавиши (HotKeys) в графических редакторах? Приведите примеры пяти наиболее полезных комбинаций клавиш для Adobe Photoshop и Adobe Illustrator.
5. Какие панели инструментов имеются в графических редакторах? Какие из них являются наиболее полезными для работы дизайнера?
6. Какие проблемы совместимости форматов файлов встречаются в работе с графикой? Какие методы и инструменты помогают их решить?
7. Какие основные функции выполняют панели инструментов в графических редакторах? Какие из них являются наиболее полезными для повседневной работы дизайнера?
8. Какие устройства ввода используются для создания цифровых иллюстраций и ретуши изображений? Их особенности и предпочтения в работе?
9. Какие технологии применяются для оптимизации изображений перед размещением в интернете?
10. Почему возникает проблема совместимости форматов файлов между разными программами и операционными системами? Какие методы и инструменты позволяют решить данную проблему?
11. Можно ли говорить о полном равенстве бесплатных аналогов платных программ (например, GIMP и Inkscape)? Существуют ли значительные ограничения, препятствующие полноценной работе?
12. Существует ли опасность полного отказа от физической документации и бумажных носителей в условиях развития электронных хранилищ и облачных технологий? Какие последствия это может иметь для графического дизайна и дизайна фирменного стиля?

Тема 2.

Основы работы с векторной графикой Вопросы для обсуждения:

1. Какие инструменты выделяют объекты в векторных редакторах (Illustrator, Inkscape, Figma)? Приведите примеры их использования в дизайне логотипов и иллюстраций.
2. Что такое кривые Безье и как они используются в векторных редакторах? Как строятся и управляются кривые Безье?
3. Какие методы и инструменты применяются для трансформирования объектов в векторных редакторах? Какие эффекты можно добиться этими манипуляциями?
4. Как настроить толщину и стиль контура в векторных изображениях? Какие возможности предлагают программы Adobe Illustrator и Inkscape для оформления контуров?
5. Чем отличаются инструменты работы с заливкой и прозрачностью в векторных редакторах? Приведите примеры применения градиентных заливок и прозрачности в дизайне.
6. Какие стили оформления (Stroke Styles) доступны в Adobe Illustrator и Inkscape? Каковы особенности и нюансы работы с ними?
7. Как использовать маски и режимы смешивания в векторных редакторах для создания сложных художественных эффектов?
8. Какие возможности предоставляют фильтры и эффекты в векторных редакторах? Приведите примеры создания уникальных эффектов с помощью встроенных инструментов.
9. Как создаются паттерны и узоры в векторных редакторах? Какие задачи они решают в дизайне?
10. Какие приёмы и техники улучшают качество и скорость работы с большими и сложными векторными файлами?

Тема 3

Колористика и работа с цветом

Вопросы для обсуждения:

1. Какие существуют цветовые модели и в каких ситуациях их целесообразно использовать? (RGB, CMYK, Lab, HSL)
2. В чём заключается концепция цветового профиля и как он влияет на восприятие изображения человеком?
3. Как соотносятся цветовые пространства RGB и CMYK и почему они необходимы при подготовке материалов к печати и веб-дизайну?
4. Какие параметры (яркость, насыщенность, контраст) влияют на восприятие цвета зрителем? Как ими управлять в графических редакторах?
5. Что такое цветокоррекция и каковы основные инструменты для её выполнения в Adobe Photoshop и Adobe Illustrator?
6. Какие задачи решает библиотека Pantone и как ею пользоваться в процессе разработки дизайна?
7. Почему важен контроль цветопередачи при переходе изображения из цифровой среды в физическую (монитор → принтер)?
8. Как формируется палитра цветов и какими способами можно оптимизировать цветовую схему в конкретном проекте?
9. Какие технологии используются для компенсации недостатка красок при печати (CMYK-ограничения)?
10. Чем различаются HEX-коды и цветовые карты (Gradient Maps)? В каких ситуациях удобно использовать каждое из решений?
11. Какие приёмы помогают компенсировать негативное влияние низкой разрешающей способности дисплеев на восприятие цвета?
12. Какие инструменты графических редакторов позволяют проводить точную настройку цветовых каналов и управлять оттенками (Hue/Saturation/Brightness)?

Тема 4

Векторных иллюстрации и инфографика

Вопросы для обсуждения:

1. Какие инструменты и приёмы используются для создания оригинальных векторных иллюстраций в редакторах Illustrator, Inkscape и Figma?
2. Как построить сложную фигуру с помощью кривых Безье и других геометрических примитивов?
3. Какие методы позволяют создать реалистичные эффекты теней, бликов и текстур в векторных иллюстрациях?
4. Как реализовать качественные градиенты и затенение объектов в векторных иллюстрациях?
5. Какие приёмы позволяют придать иллюстрациям живость и объём? Приведите примеры техники, имитирующей освещение и рельеф.
6. Каковы основные этапы создания инфографики и какие данные и материалы понадобятся для начала работы?
7. Какие правила и рекомендации следует соблюдать при создании инфографики, чтобы она оставалась удобной для восприятия?
8. Какие инструменты позволяют создавать анимированную инфографику и в каких случаях это целесообразно?
9. Как корректно использовать атрибут прозрачности и режимы наложения в векторных редакторах (Illustrator, Inkscape, Figma) для создания многослойных иллюстраций и достижения художественно привлекательной визуализации с учетом последующего воспроизведения изображения на физическом носителе?
10. Какие форматы экспорта (SVG, PNG, JPEG и др.) используются для публикации векторных иллюстраций и инфографики в Интернете и полиграфии?
11. Какие существуют способы адаптивной оптимизации инфографики для различных экранов и устройств?
12. Как интегрировать векторные иллюстрации и инфографику в интерфейсы, веб-дизайн и рекламу? Какие проблемы могут возникнуть при этом и как их предотвратить?

Тема 5**Типографика и работа с текстом****Вопросы для обсуждения:**

1. **Какие существуют основные классы шрифтов и как правильно выбрать шрифт для конкретного проекта?**
2. Как настроить параметры текста (размер, расстояние между строками, интервал между буквами) в графических редакторах (Photoshop, Illustrator, Figma)?
3. Какие инструменты и приёмы используют для ручной регулировки кернинга и трекинга в Adobe Illustrator и Photoshop?
4. Как выровнять текст по ширине и высоте в Figma и Illustrator, добиваясь идеальной симметрии и гармонии?
5. Какие форматы файлов и параметры сохраняются при экспорте текста из графических редакторов (Photoshop, Illustrator, Figma)?
6. Какие параметры текста (интерлиньяж, длина строки, величина полей) влияют на комфортность чтения и эстетичность оформления?
7. Какие есть возможности автоматизации работы с текстом в графических редакторах? Например, создание стиля текста и многократное его применение.
8. Какие приёмы работы с таблицами и списками в графических редакторах (Photoshop, Illustrator, Figma) ускоряют и облегчают процесс оформления сложного текста?
9. Как правильно преобразовать текст в кривые и сохранить возможность его редактирования в дальнейшем?
10. Какие скрытые возможности для работы с текстом и типографикой скрывают меню и панели графических редакторов (Photoshop, Illustrator, Figma)?

11. Как работают инструменты для вертикального и горизонтального выравнивания текста в Illustrator и Figma?
12. Какие проблемы возникают при переносе текстовых блоков между различными программами и как их можно избежать?
13. Какие современные методы автоматизации типографики и работы с текстом появляются в современных графических редакторах и как они меняют подход к оформлению документов?
14. Какие существуют способы установки шрифтов и как правильно организовать локальную библиотеку шрифтов для комфортной работы в графических редакторах (Photoshop, Illustrator, Figma)? Какие сервисы и программы помогают находить, устанавливать и управлять коллекцией шрифтов, обеспечивая быстрый доступ и удобство работы?

Тема 6

Основы работы с растровой графикой

Вопросы для обсуждения:

1. В чём главное отличие растровых изображений от векторных и какие задачи лучше решать с помощью растровых редакторов?
2. Какие инструменты выделения эффективны для работы с растровыми изображениями и в каких ситуациях их следует применять?
3. Как работают инструменты трансформации в растровых редакторах и какие задачи они решают?
4. Какие функции выполняют маски в графических редакторах (Photoshop, GIMP)? Приведите примеры использования масок для создания сложных композиций.
5. Каковы особенности работы с уровнями и каналами в Photoshop и GIMP?
6. Какие существуют стандартные инструменты и как они помогают при ретуши и обработке изображений?
7. Какие категории фильтров наиболее распространены и в каких случаях они применимы?
8. Как эффективно использовать Смарт-объекты в Photoshop для работы с изображениями и повышения гибкости редактирования?
9. Какие возможности предоставляет работа со слоями в Photoshop и GIMP и как их правильно использовать для улучшения качества изображений?
10. Какие особенности и ограничения имеет процедура восстановления утраченных деталей изображений с помощью инструментов Штамп и заплатки?
11. Какие способы позволяют увеличить резкость изображения и уменьшить шумы в программах Photoshop и GIMP?
12. Какие форматы файлов рекомендуются для сохранения растровых изображений и в каких ситуациях следует использовать каждый из них?

Тема 7

Ретушь и коррекция изображений

Вопросы для обсуждения:

1. Какие инструменты и техники ретуши используются для удаления дефектов кожи и повреждений на изображениях?
2. Какие существуют методы и техники чистки фона и выделения главного объекта на изображении?
3. Какие методы используются для повышения резкости и детализации изображений? Какие опасности подстерегают при чрезмерном увеличении резкости?
4. Какие инструменты и методы коррекции цвета и тона применяются в Photoshop и GIMP?

5. Какие фильтры и техники применяются для сглаживания текстуры кожи и удаления нежелательных пятен на лицах?
6. Какие возможности предоставляют инструменты (лечащая кисть, точечная лечащая кисть и штамп) для восстановления утраченных деталей изображения?
7. Какие техники используются для коррекции фигуры и контуров тела в портретных изображениях?
8. Какие приёмы применяют для улучшения общего освещения и теней на изображении, достигая естественного внешнего вида?
9. Какие есть эффективные методы создания фотоколлажей и монтажа изображений, позволяющие добиваться гармоничного слияния разных объектов?
10. Какие технические сложности возникают при совмещении синтетических изображений, генерируемых искусственным интеллектом, с настоящими фотографиями?
11. Какие алгоритмы и инструменты помогают распознать и скрыть следы обработки (артефакты) в изображениях, сгенерированных искусственным интеллектом?
12. Какие программы и техники используются для работы с HDR-изображениями и панорамами, стремящимися достигнуть максимального качества?

Тема 8

Специализированные задачи и практические кейсы

Вопросы для обсуждения:

1. Какие особенности необходимо учитывать при макетировании полиграфической продукции (буклеты, визитки, каталоги)?
2. Каковы основные этапы допечатной подготовки и какие инструменты используются для калибровки мониторов и контроля цветопередачи?
3. Какие форматы файлов (PDF/X, TIFF, EPS) используются для отправки файлов в типографию и почему именно они предпочтительны?
4. Какие инструменты и технологии позволяют создавать качественные макеты для наружных рекламных конструкций (баннеры, билборды)?
5. Какие требования предъявляют заказчики к материалам, предназначенным для POS-материалов (POS-терминалы, ценники, таблички)?
6. Какие существуют форматы и размеры макетов для мобильной и веб-версии (UI/UX-дизайн), и как правильно подготовить проект для кроссбраузерной и мультимедийной среды?
7. Какие стандарты и технологии используют при создании шаблонов для типографской продукции и цифровых носителей?
8. Какие возможности предоставляют современные графические редакторы (Photoshop, Illustrator, Figma) для совместной работы и удалённого доступа?
9. Какие есть инструменты и техники для создания универсальных и масштабируемых дизайнов (масштабирование без потери качества)?
10. Какие рекомендации и стандарты действуют при подготовке файлов для широкоформатной печати (наружная реклама, флаги, баннеры)?
11. Какие технологии и подходы используются для управления разрешением и размером изображения при подготовке к печати?

12. Какие особые требования предъявляются к макетам для нанесения изображения на ткани, пластик и другие поверхности, отличные от бумаги?