

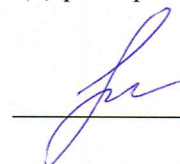
**ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ ЧАСТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ  
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО  
ОБРАЗОВАНИЯ "ЦЕНТР ОБУЧЕНИЯ "СПЕЦИАЛИСТ" УНЦ ПРИ  
МГТУ ИМ. Н.Э. БАУМАНА  
(ОЧУ ДПО «СПЕЦИАЛИСТ»)**

123242, город Москва, улица Зоологическая, дом 11, строение 2, этаж 2, помещение №1, комната №12,  
ИНН 7701168244, ОГРН 1127799002990

---

Утверждаю:

Директор ОЧУ ДПО «Специалист»



/Е.В.Добрыднева/

«03» июня 2018 года

**Рабочая программа дисциплины  
«Adobe Illustrator CC/CS6 для MAC и PC. Уровень 2. Углубленные  
ВОЗМОЖНОСТИ»**

**дополнительной программы  
профессиональной переподготовки  
«Графический дизайн и реклама»**

**Сфера деятельности: графический дизайн**

Срок обучения: 30 недель (7,5 месяцев)

Форма обучения: очно-заочная

Москва, 2018

Программа разработана в соответствии с приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 1 июля 2013 г. N 499 "Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным профессиональным программам".

Повышение квалификации слушателей, осуществляемое в соответствии с программой, проводится с использованием модульного принципа построения учебного плана с применением различных образовательных технологий, в том числе дистанционных образовательных технологий и электронного обучения в соответствии с законодательством об образовании.

Дополнительная профессиональная программа повышения квалификации, разработана образовательной организацией в соответствии с законодательством Российской Федерации, включает все модули, указанные в учебном плане.

Содержание оценочных и методических материалов определяется образовательной организацией самостоятельно с учетом положений законодательства об образовании Российской Федерации.

Структура дополнительной профессиональной программы соответствует требованиям Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным профессиональным программам, утвержденного приказом Минобрнауки России от 1 июля 2013 г. N 499.

Объем дополнительной профессиональной программы вне зависимости от применяемых образовательных технологий, должен быть не менее 16 академических часов. Сроки ее освоения определяются образовательной организацией самостоятельно.

Формы обучения слушателей (очная, очно-заочная, заочная) определяются образовательной организацией самостоятельно.

К освоению дополнительных профессиональных программ допускаются:

- лица, имеющие среднее профессиональное и (или) высшее образование;
- лица, получающие среднее профессиональное и (или) высшее образование.

Для определения структуры дополнительной профессиональной программы и трудоемкости ее освоения может применяться система зачетных единиц. Количество зачетных единиц по дополнительной профессиональной программе устанавливается организацией.

Образовательная деятельность слушателей предусматривает следующие виды учебных занятий и учебных работ: лекции, практические и семинарские занятия, лабораторные работы, круглые столы, мастер-классы, мастерские, деловые игры, ролевые игры, тренинги, семинары по обмену опытом, выездные занятия, консультации, выполнение аттестационной, дипломной, проектной работы и другие виды учебных занятий и учебных работ, определенные учебным планом.

Аннотация. В данном курсе рассматриваются инструменты и команды Иллюстратора, позволяющие быстро создавать и редактировать сложные картинки. Слушатели научатся создавать в Иллюстраторе реалистичные рисунки, легко и быстро рисовать и редактировать эффектные изображения, узнают, как совместить в макете растровую и векторную графику, как правильно подготовить для передачи на печать и в Интернет изображения с прозрачностью и эффектами. Курс рекомендован дизайнерам, верстальщикам, иллюстраторам, работникам рекламной индустрии.

### 1. Цель программы:

Предоставить слушателям знания и практические навыки работы в Adobe Illustrator, познакомить их с инструментами и командами Иллюстратора, позволяющими быстро создавать и редактировать сложные картинки.

#### Совершенствуемые компетенции

№	Компетенция	Направление подготовки
		Код компетенции
1	Способность использовать информационные ресурсы: современные информационные технологии и графические редакторы для реализации и создания документации по дизайн-проектам	ПК-1 ПК-2 ПК-3

Совершенствуемые компетенции в соответствии с трудовыми функциями профессионального стандарта «Графический дизайнер», утвержденного приказом Минтруда и социальной защиты РФ от 17 января 2017 года N 40н.

№	Компетенция	Направление подготовки
		Трудовые функции (код)
1	Художественно-техническая разработка дизайн-проектов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации	В/02.6

#### Планируемый результат обучения

После окончания обучения Слушатель будет знать:

- Зачем нужны маски в Иллюстраторе
- Что такое эффекты и когда их следует применять
- Как использовать символы в Иллюстраторе
- Как работать с градиентными сетками
- Как добавить в векторный макет фотографию и как с ней работать в Иллюстраторе

- Особенности подготовки сложных рисунков для Интернета и печати

**После окончания обучения Слушатель будет уметь:**

- Создавать реалистичные изображения при помощи градиентных сеток
- Использовать в работе символы
- Работать с прозрачными объектами
- Легко и быстро создавать трехмерные рисунки
- Делать трассировку растровых изображений
- Работать с цветовыми профилями
- Правильно сохранять файлы со сложными объектами для типографской печати и WEB-страниц

**Учебный план:**

**Категория слушателей:** курс рекомендован: дизайнерам, верстальщикам, иллюстраторам, работникам рекламной индустрии.

**Требования к предварительной подготовке:** окончание курсов «Adobe Illustrator CC/CS6 для MAC и PC. Уровень 1. Основы работы с AI», «Adobe Photoshop CC/CS6. Уровень 1. Растровая графика» или эквивалентная подготовка; базовые знания Mac OS X: Работа с Mac.

**Срок обучения:** 24 академических часов, в том числе 16 аудиторных.

**Самостоятельная работа (СРС):** предусмотрена - 8 час.

**Форма обучения:** очная, очно-заочная, заочная. По желанию слушателя форма обучения может быть изменена и/или дополнена.

**Режим занятий:** дневной, вечерний, группы выходного дня.

№ п/п	Наименование модулей по программе	Общая трудоемкость (академ. часов)	Аудиторные часы			СРС, Час.	Форма ТА <sup>1</sup>
			Всего, ауд. час.	В том числе			
				Лекций	Практик		
1	<b>Модуль 1.</b> Работа с цветом. Использование сложных заливок для получения реалистичных изображений.	6	4	2	2	2	Практическая работа
2	<b>Модуль 2.</b> Создание сложных изображений с помощью особых объектов программы.	6	4	2	2	2	Практическая работа
3	<b>Модуль 3.</b> Эффекты Иллюстратора. Работа с символами. Использование обтравочных масок.	6	4	2	2	2	Практическая работа

<sup>1</sup> ТА – текущая аттестация

4	<b>Модуль 4.</b> Диаграммы. Работа с растровой графикой. Векторизация растровых изображений. Допечатная подготовка документа.	6	4	2	2	2	Практическая работа
	<b>Итого:</b>	<b>24</b>	<b>16</b>	<b>8</b>	<b>8</b>	<b>8</b>	
	Промежуточная аттестация	тестирование					

Для всех видов аудиторных занятий академический час устанавливается продолжительностью 45 минут.

Количество аудиторных занятий при очно-заочной форме обучения составляет 20-25% от общего количества часов.

Форма Промежуточной аттестации – см. в ЛНА «Положение о проведении промежуточной аттестации слушателей и осуществлении текущего контроля их успеваемости» п.3.3.

## 2. Календарный учебный график

Календарный учебный график формируется при осуществлении обучения в течение всего календарного года. По мере набора групп слушателей по программе составляется календарный график, учитывающий объемы лекций, практики, самоподготовки, выезды на объекты.

Неделя обучения	1	2	3	4	5	6	7	Итого часов
	пн	вт	ср	чт	пт	сб	вс	
1 неделя	-	4	-	4	-	-	-	8
СРС	-	2	-	2	-	-	-	4
2 неделя	-	4	-	4ПА	-	-	-	8
СРС	-	2	-	2	-	-	-	4
<b>Итого (ауд./СРС):</b>	-	<b>8/4</b>	-	<b>8/4</b>	-	-	-	<b>16/8</b>

Примечание: ПА – Промежуточная аттестация (тестирование)

## 3. Рабочие программы учебных предметов (модулей)

**Модуль 1. Работа с цветом. Использование сложных заливок для получения реалистичных изображений.**

- Способы применения к объекту градиентной сетки. Особенности работы с сетками. Использование сеток для создания реалистичного рисунка.
- Использование группы команд Edit Colors для создания цветовых переходов между объектами.
- Настройка прозрачности объекта. Режимы наложения цветов. Маска прозрачности.
- Преобразование прозрачности. Предварительный просмотр результатов преобразования.
- Система управления цветом в Иллюстраторе. Использование цветовых профилей.
- Перетекание между объектами. Настройка параметров перетекания. Размещение группы перетекания на траектории.

- Использование инструмента Blend Tool для создания перетекания между определенными точками фигур.
- Практическая работа.

## **Модуль 2. Создание сложных изображений с помощью особых объектов программы.**

- Использование оболочек для деформации рисунка. Способы создания оболочек. Редактирование рисунка в оболочке. Отрисовка оболочек для печати.
- Создание сложных обводок при помощи кистей. Виды кистей. Создание и редактирование собственной кисти. Создание собственной библиотеки кистей.
- Использование растровой графики форматов JPEG, PNG, TIFF или PSD для создания кистей в Adobe Illustrator CC.
- Применение к объекту нескольких обводок и заливок.
- Практическая работа.

## **Модуль 3. Эффекты Иллюстратора. Работа с символами. Использование обтравочных масок.**

- Эффекты программы. Работа с эффектами из палитры Appearance. Применение эффекта к отдельному атрибуту объекта.
- Использование 3D-эффектов для рисования объемных фигур.
- Преобразование эффектов для печати и контроль результата в палитре Document Info. Настройка параметров растрирования эффектов.
- Графические стили.
- Работа с символами. Особенности использования и редактирования.
- Взаимодействие символов и эффектов. Создание собственного символа. Сохранение своего набора символов.
- Работа с обтравочными масками – назначение, создание, редактирование.
- Практическая работа.

## **Модуль 4. Диаграммы. Работа с растровой графикой. Векторизация растровых изображений. Допечатная подготовка документа.**

- Создание диаграмм. Виды диаграмм. Переключение из одного вида в другой. Правила ввода данных для диаграммы.
- Использование рисунков для художественного оформления диаграмм.
- Добавление растровой графики в документ. Связанные и внедренные изображения. Проверка и обновление связей.
- Операции с растром. Трассировка. Настройка параметров трассировки.
- Настройка горячих клавиш в Иллюстраторе.
- Особенности допечатной подготовки сложных объектов. Допечатный контроль документа с помощью палитр Document Info и Layers.
- **Итоговая работа: Контрольное тестирование по программе Иллюстратор**

### **4. Организационно-педагогические условия**

Соблюдение требований к кадровым условиям реализации дополнительной профессиональной программы:

а) преподавательский состав образовательной организации, обеспечивающий образовательный процесс, обладает высшим образованием и стажем преподавания по

изучаемой тематике не менее 1 года и (или) практической работы в областях знаний, предусмотренных модулями программы, не менее 3 (трех) лет;

б) образовательной организацией наряду с традиционными лекционно-семинарскими занятиями применяются современные эффективные методики преподавания с применением интерактивных форм обучения, аудиовизуальных средств, информационно-телекоммуникационных ресурсов и наглядных учебных пособий.

Соблюдение требований к материально-техническому и учебно-методическому обеспечению дополнительной профессиональной программы:

а) образовательная организация располагает необходимой материально-технической базой, включая современные аудитории, библиотеку, аудиовизуальные средства обучения, мультимедийную аппаратуру, оргтехнику, копировальные аппараты. Материальная база соответствует санитарным и техническим нормам и правилам и обеспечивает проведение всех видов практической и дисциплинарной подготовки слушателей, предусмотренных учебным планом реализуемой дополнительной профессиональной программы.

б) в случае применения электронного обучения, дистанционных образовательных технологий каждый обучающийся в течение всего периода обучения обеспечивается индивидуальным неограниченным доступом к электронной информационно-образовательной среде, содержащей все электронные образовательные ресурсы, перечисленные в модулях дополнительной профессиональной программы.

## **5. Формы аттестации и оценочные материалы**

Образовательная организация несет ответственность за качество подготовки слушателей и реализацию дополнительной профессиональной программы в полном объеме в соответствии с учебным планом.

Оценка качества освоения слушателями программы курса включает текущий контроль успеваемости и промежуточную аттестацию.

Текущая аттестация проводится в форме, предусмотренной ЛНА «Положение о проведении промежуточной аттестации слушателей и осуществлении текущего контроля их успеваемости» п.3.3. и определяется преподавателем курса. К промежуточной аттестации допускаются слушатели, выполнившие все виды текущей аттестации, предусмотренные в настоящей программе.

Слушатели, успешно освоившие программу курса и прошедшие промежуточную аттестацию, получают удостоверение о повышении квалификации, а также допускаются к освоению следующего курса, входящего в состав дипломной программы (ДПП подготовки).

Слушателям, не прошедшим промежуточной аттестации или получившим на промежуточной аттестации неудовлетворительные результаты, а также лицам, освоившим часть курса и (или) отчисленным из образовательной организации, выдается справка об обучении или о периоде обучения по образцу, самостоятельно устанавливаемому образовательной организацией.

К итоговой аттестации по ДПП переподготовки допускаются только те слушатели, которые сдали промежуточную аттестацию по всем курсам (включая данный), входящим в дипломную программу (ДПП переподготовки).

Промежуточная аттестация проводится по форме выполнения задания в соответствии с учебным планом. Результаты промежуточной аттестации заносятся в соответствующие документы. Результаты промежуточной аттестации слушателей ДПП выставляются по двух бальной шкале («зачтено»/ «не зачтено»). «Зачтено» выставляется, если слушатель набирает не менее 70% баллов (правильных ответов и/или выполненных заданий).

### **Текущая аттестация:**

<i>№п/п</i>	<i>Тематика практического занятия</i>	<i>Форма ТА</i>
Модуль 1.	Работа с цветом. Использование сложных заливок для получения реалистичных изображений.	Практическая работа
Модуль 2.	Создание сложных изображений с помощью особых объектов программы.	Практическая работа
Модуль 3.	Эффекты Иллюстратора. Работа с символами. Использование обтравочных масок.	Практическая работа
Модуль 4.	Диаграммы. Работа с растровой графикой. Векторизация растровых изображений. Допечатная подготовка документа.	Практическая работа

### **Промежуточная аттестация по курсу:**

Вопросы теста.

Вопрос 1

Каким образом можно выполнить автоматическое выравнивание объектов друг относительно друга? (2 ответа)

Выберите несколько ответов:

- С помощью палитры Transform.
- С помощью палитры Align.
- С помощью палитры Layers.
- Через Управляющую панель (Control), если в ней показываются пиктограммы выравнивания.

Вопрос 2

С помощью какого программного средства можно создать рисунок, стилизованный под пастель?

Выберите один ответ:

- Перо (Pen).
- Кисти (Paintbrush).
- Карандаш (Pencil).
- Набор инструментов Live paint.

Вопрос 3

Как обратиться к библиотекам дополнительных цветов, например, к библиотекам Pantone?

Выберите один ответ:

- Выбрать в меню палитры Swatches команду Open Swatch Library и далее найти интересующий набор цветов.
- Выбрать инструмент Pantone.
- Выбрать в главном меню File>Document Color Mode>CMYK.
- Вызвать команду Import и загрузить библиотеку цветов из внешнего файла.



#### Вопрос 4

Как изменить количество сторон, с которым создает фигуры инструмент Многоугольник (Polygon)? (2 ответа)

Выберите несколько ответов:

- Изменить число в палитре Многоугольники (Polygons).
- Дважды щелкнуть по иконке инструмента в панели инструментов и изменить число.
- Выделить уже нарисованную фигуру и нажать на клавиатуре цифру с желаемым количеством сторон.
- В процессе рисования фигуры нажимать стрелки вверх и вниз на клавиатуре.

#### Вопрос 5

Чем принципиально отличаются незамкнутые контуры от замкнутых? (2 ответа)

Выберите несколько ответов:

- Тем как происходит их окрашивание с помощью атрибута Заливка (Fill).
- Возможностью участия в различных операциях с формами, вызываемыми из палитры Pathfinder.
- Данные виды контуров не отличаются в работе.
- Незамкнутому контуру нельзя назначить атрибут Обводка (Stroke).

#### Вопрос 6

Каким образом возможно создание нескольких обводок у одного объекта?

Выберите один ответ:

- Разделением имеющейся обводки на несколько частей через команду Object>Path>Divide Objects Below.
- Путем выбора нужного количества обводок в палитре Stroke.
- Настройкой нескольких обводок в палитре Appearance.
- Через назначение нескольких обводок в панели инструментов в области, где настраиваются Обводка (Stroke) и Заливка (Fill).

#### Вопрос 7

Какие существуют способы выбора инструментов? (2 ответа)

Выберите несколько ответов:

- Выбор инструмента в панели инструментов.
- Выбор инструментов в контекстном меню некоторых палитр.
- Вызов горячими клавишами с клавиатуры.
- Выбор в главном меню.

## Вопрос 8

Какие горячие клавиши необходимо удерживать во время рисования, чтобы создать правильную фигуру?

Выберите один ответ:

- **Shift**
- **Alt**
- **Ctrl** или **Cmd**
- **Ctrl** или **Cmd**+**Alt**

## Вопрос 9

Как можно изменить радиус скругления углов фигуре, создаваемой с помощью инструмента Прямоугольник со скругленными углами (Rounded Rectangle)? (2 ответа)

Выберите несколько ответов:

- Щелкнуть инструментом по рабочему полю и ввести значения в открывшееся диалоговое окно.
- Указать значения скругления углов перед рисованием фигуры в палитре Stroke.
- Указать значения скругления углов перед рисованием фигуры в палитре Appearance.
- В процессе рисования фигуры, нажимать стрелки вверх и вниз на клавиатуре.

## Вопрос 10

Как правильно поступить с выступающими ненужными краями иллюстрации, которые хочется скрыть из видимости? (2 ответа)

Выберите несколько ответов:

- Спрятать с помощью отсекающей маски (Clipping mask).
- Отрезать с помощью палитры Pathfinder (например, кнопкой Crop).
- Закрыть ненужные части белыми объектами.
- Положить поверх них прозрачные растровые изображения, что приведет к тому, что они тоже станут прозрачными.