

Министерство культуры Республики Татарстан
Государственное автономное профессиональное
образовательное учреждение
«Казанское художественное училище имени Н.И. Фешина»
(техникум)

ПРИЛОЖЕНИЕ к Программе подготовки
специалистов среднего звена по специаль-
ности 54.02.01. «Дизайн» (по отраслям)

РАССМОТРЕНО Педагогическим советом
ГАПОУ КХУ им. Н.И. Фешина

Протокол № 3 от 1 апреля 2026 года

УТВЕРЖДЕНО Директором ГАПОУ КХУ им.
Н.И. Фешина 8 июня 2026 года

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

ИНФОРМАЦИОННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ ОД.01.17

для специальности

54.02.01. Дизайн (по отраслям)
Общий дизайн, дизайн костюма

квалификация: дизайнер, преподаватель

Казань
2026 г.

Рабочая программа учебной дисциплины разработана на основе:

- Федерального государственного образовательного стандарта (ФГОС) по специальности среднего профессионального образования (СПО) 54.02.01 Дизайн (по отраслям), утвержденного приказом Министерства Просвещения России от 05.05.2022 г. № 308 (зарегистрированным Минюстом России от 25 июля 2022 г. № 69375)
- Программы подготовки специалистов среднего звена по специальности 54.02.01. «Дизайн» (по отраслям) – общий дизайн, дизайн костюма

Организация-разработчик:

Государственное автономное профессиональное образовательное учреждение «Казанское художественное училище имени Н.И. Фешина» (ГАПОУ «КХУ им. Н.И. Фешина»)

Автор программы:

Зибрев Д.Г. - преподаватель информационных технологий ГАПОУ «Казанское художественное училище имени Н.И. Фешина».

Рекомендована:

Предметной цикловой комиссией профессиональных дисциплин ГАПОУ «КХУ им. Н.И. Фешина» для специальности 54.02.01. «Дизайн» - общий дизайн

СОДЕРЖАНИЕ

	стр.
1. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ	4
2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ	5
3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ	15
4. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ	17
5. МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ ДЛЯ САМОСТОЯТЕЛЬНОЙ РАБОТЫ	18

1. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ «ИНФОРМАЦИОННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ»

1.1. Место дисциплины в структуре программы подготовки специалистов среднего звена:

Рабочая программа учебной дисциплины «Информационные технологии» является частью программы углубленной подготовки специалистов среднего звена по специальности 54.02.01. Дизайн (по отраслям) – общий дизайн, дизайн костюма.

Учебная дисциплина «Информационные технологии» относится к профильным дисциплинам общеобразовательного учебного цикла – ОД.02. Учебная дисциплина «Информационные технологии» ОД.02.04 преподается на II курсе специальности 54.02.01. Дизайн – общий дизайн, дизайн костюма. Время изучения 2– 4 семестры. Программа учебной дисциплины «Информационные технологии» обеспечивает реализацию:

- Обязательной части ППСЗ

1.2. Цели и планируемые результаты освоения дисциплины:

1.2.1. Освоение данной дисциплины направлено на освоение знаний и умений

Код ОК, ПК	Знания	Умения
ОК. 01 ОК 02 ПК 1.4. ПК 2.2.	- знать состав функций и возможности использования информационно-телекоммуникационных технологий в профессиональной деятельности.	- использовать программное обеспечение в профессиональной деятельности; - применять компьютеры и телекоммуникационные средства.

1.2.2. Освоение данной дисциплины направлено на формирование следующих общих и профессиональных компетенций:

-Общие компетенции, включающие в себя способность:

- Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности применительно к различным контекстам - **ОК 1.**
- Использовать современные средства поиска, анализа и интерпретации информации, и информационные технологии для выполнения задач профессиональной деятельности - **ОК 2.**

-Профессиональные компетенции, соответствующие основному виду профессиональной деятельности – «Творческая художественно-проектная деятельность»:

- Использовать актуальные передовые технологии при реализации творческого замысла.- **ПК 1.4.**

-Профессиональные компетенции, соответствующие основному виду профессиональной деятельности - педагогическая деятельность:

- Использовать базовые знания в области психологии и педагогики, специальных и теоретических дисциплин в преподавательской деятельности и практический опыт по организации и анализу учебного процесса, методике подготовки и проведения урока – **ПК 2.2.**

1.3. Количество часов на освоение программы дисциплины:

- максимальной учебной нагрузки студента **198** часов, в том числе:
- обязательной аудиторной учебной нагрузки студента **132** часов;
- самостоятельной работы студента **66** часов.

Курс	1 семестр		2 семестр		Всего за курс аудиторной	Всего за курс самостоятельной	ВСЕГО ЗА КУРС
	аудит	сам	аудит	сам			
1 курс	---	---	40	20	40	20	60
2 курс	32	16	60	30	92	46	138

2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

1.1. Объем учебной дисциплины и виды учебной работы

Вид учебной работы	Объем часов
Максимальная учебная нагрузка (всего)	198
Обязательная аудиторная учебная нагрузка (всего)	132
теоретические занятия	8
практические занятия, в том числе	124
контрольная работа	4
дифференцированный зачет	3
Самостоятельная работа студента (всего) в том числе:	66
<u>Работу в программе Adobe PhotoShop:</u> ✓ Разработка коллажей. ✓ Работы с эффектами слоя ✓ Выработку навыков рисования кистью. ✓ Выработку навыков работы в различных техниках рисования. ✓ Выработку навыков разработки дизайн проектов. ✓ Выработку навыков разработки дизайн сайтов. ✓ Выработку навыков ретуширования. ✓ Выработку навыков работы с фильтрами. <u>Работу в программе Coreldraw</u> ✓ Разработка визитки. Разработка упаковки. Рисование открытки. ✓ Навыки использования эффектов при разработке граф.объектов. ✓ Навыки работы с фотографиями в CorelDraw. ✓ Применение эффектов к фотографиям. ✓ разработка фирменного стиля компании. ✓ Навыки выполнения чертежей помещений. ✓ Навыки применения различных инструментов и эффектов при разработке логотипов. ✓ Навыки применения заливок при разработке экстерьера.	
Промежуточная аттестация в форме дифференцированного зачета в 4 семестре (II курс).	

2.2. Тематический план и содержание учебной дисциплины «Информационные технологии»

Наименование разделов и тем	Содержание учебного материала, форма занятий <i>теоретическое занятие – 1</i> <i>практическое занятие – 1</i>	Объем часов	Коды компетенций
<u>I КУРС II СЕМЕСТР</u>		<u>40/20</u>	
<u>Растровая графика (Adobe PhotoShop)</u>		<u>40/20</u>	
Раздел 1. Введение в Adobe PhotoShop. Разработка коллажей.		10/8	
Тема 1.1. Основы работы в Adobe Photoshop.	Содержание учебного материала	2	ОК 1, 2 ПК 1.4, ПК 2.2
	<i>Теоретическое занятие</i>	1	
	Тема 1.1. Основы работы в Adobe Photoshop.		
	<i>Практические занятия</i>	1	
	Особенности растровых изображений.		
	Интерфейс программы. Настройка и оптимизация интерфейса.		
	Обрезка изображения. Изменение размеров изображения.		
	Способы улучшения качества изображений. Форматы графических файлов.		
Тема 1.2. Работа с инструментами «выделения». Разработка коллажей.	Содержание учебного материала. Практические занятия	2	ОК 1, 2 ПК 1.4, ПК 2.2
	Проверка самостоятельной работы		
	Выделение областей изображения, создание коллажей.		
	Инструменты выделения.		
	Управление параметрами инструментов.		
	Самостоятельная работа студента: • Разработка коллажей.	1	
Тема 1.2.1 Работа с инструментами «выделения» (продолжение). Работа со слоями.	Содержание учебного материала. Практические занятия	2	ОК 1, 2 ПК 1.4, ПК 2.2
	Проверка самостоятельной работы		
	Сложение и вычитание выделений.		
	Трансформация выделенных областей.		
	Работа со слоями, параметры слоев.		
	Самостоятельная работа студента: • Работа со слоями.	1	
Тема 1.2.2. Работа с инструментами «выделения» (продолже-	Содержание учебного материала. Практические занятия	2	ОК 1, 2 ПК 1.4, ПК 2.2
	Проверка самостоятельной работы		
	Сложение и вычитание выделений.		

ние). Настройка выделений.	Трансформация выделенных областей.		
	Работа со слоями, параметры слоев.		
	Самостоятельная работа студента: • Работа со слоями.	2	
Тема 1.4. Разработка художественных коллажей.	Содержание учебного материала. Практические занятия	2	ОК 1, 2 ПК 1.4, ПК 2.2
	Проверка самостоятельной работы		
	Способы растушевки.		
	Варианты применения растушевки.		
	Самостоятельная работа студента: • Разработка художественных коллажей.	2	
Раздел 2. Инструменты рисования.		8/4	
Тема 2.1. Инструменты рисования заливка.	Содержание учебного материала. Практические занятия	2	ОК 1, 2 ПК 1.4, ПК 2.2
	Проверка самостоятельной работы		
	Инструменты заливка		
	Применение и настройка инструментов.		
Тема 2.2. Инструменты рисования градиент.	Содержание учебного материала. Практические занятия	2	
	Проверка самостоятельной работы		
	Инструменты градиент.		
	Применение и настройка инструментов.		
Тема 2.3. Инструмент рисования кисть.	Содержание учебного материала. Практические занятия	2	ОК 1, 2 ПК 1.4, ПК 2.2
	1. Применение и настройка инструмента.		
	2. Применение стилей к слоям.		
	3. Слияние слоев.		
	Самостоятельная работа студента: • Выработка навыков рисования кистью.	2	
Тема 2.4. Техника рисования.	Содержание учебного материала. Практические занятия	2	ОК 1, 2 ПК 1.4, ПК 2.2
	Проверка самостоятельной работы		
	Работа со слоями в рисовании.		
	Цветовые модели.		
	Непрозрачность, режимы наложения слоев.		
	Самостоятельная работа студента: • Выработка навыков работы в различных техниках рисования.	2	
Раздел 3. Разработка дизайн-проектов.		10/4	
Тема 3.1.	Содержание учебного материала. Практические занятия	2	ОК 1, 2

Инструмент текст.	Проверка самостоятельной работы		ПК 1.4, ПК 2.2
	Виды текста.		
	Применение и редактирование текстовых слоев.		
	Текстовые эффекты.		
Тема 3.1.1. Применение текста. Текстовые эффекты.	Содержание учебного материала. <i>Практические занятия</i>	2	
	Проверка самостоятельной работы		
	Виды текста.		
	Применение и редактирование текстовых слоев.		
	Текстовые эффекты.		
Тема 3.2. Разработка дизайн проектов.	Содержание учебного материала. <i>Практические занятия</i>	2	ОК 1, 2 ПК 1.4, ПК 2.2
	1. Последовательность разработки дизайн проектов.		
	2. Трансформация слоев.		
	3. Использование инструментов осветления, затемнения, резкости и размытия.		
	Самостоятельная работа студента: Выработка навыков разработки дизайн проектов.	2	
Тема 3.3. Инструмент штамп. Применение слоя маски.	Содержание учебного материала. <i>Практические занятия</i>	2	ОК 1, 2 ПК 1.4, ПК 2.2
	Инструмент штамп		
	Трансформация слоев.		
	Применение слоя маски.		
Тема 3.4. Разработка дизайна сайтов.	Содержание учебного материала.	2	
	<i>Теоретическое занятие</i>	1	
	Последовательность разработки дизайна сайтов.	1	
	<i>Практические занятия</i>		
	Проверка самостоятельной работы		
	Слой форма.		
	Создание слоя формы. Редактирование форм.	2	
	Применение эффектов к слоям формам.		
	Самостоятельная работа студента: Выработка навыков разработки дизайна сайтов.		
	Раздел 4. Фильтры. Ретуширование		10/6
Тема 4.1. Инструменты рисования векторных фигур.	Содержание учебного материала. <i>Практические занятия</i>	2	ОК 1, 2 ПК 1.4, ПК 2.2
	Обзор инструментов		
	Применение инструментов рисования векторных фигур		
	Использование инструментов рисования векторных фигур		

	Самостоятельная работа студента: Выработка навыков рисования векторных фигур	2	
Тема 4.2. Разработка логотипов	Содержание учебного материала. Практические занятия	2	
	Последовательность разработки логотипов		
	Использование инструментов осветления, затемнения, резкости и размытия.		
Тема 4.3. Фильтры.	Содержание учебного материала. Практические занятия	2	ОК 1, 2 ПК 1.4, ПК 2.2
	1. Обзор фильтров.		
	2. Применение фильтров.		
	3. Использование фильтров при обработки изображения.		
	4. Загрузка и применение фильтров сторонних разработчиков.		
	Самостоятельная работа студента: Выработка навыков работы с фильтрами.	2	
Тема 4.4. Ретуширование.	Содержание учебного материала. Практические занятия	2	ОК 1, 2 ПК 1.4, ПК 2.2
	Проверка самостоятельной работы		
	1. Инструменты ретуширования.		
	2. Последовательность ретуширования изображения.		
	Самостоятельная работа студента: Выработка навыков ретуширования.	2	
Тема 4.5. Повтор пройденного материала.	Содержание учебного материала. Практические занятия	2	
	Получение задания и выполнение контрольной работы .		
	Повтор пройденного материала.		
	Подготовка к контрольной работе		
Контрольная работа по Adobe PhotoShop		2	
<u>II КУРС III СЕМЕСТР</u>		<u>32/16</u>	
Раздел 5. 3D графика.		10/6	
Тема 5.1. Основы 3d графики.	Содержание учебного материала	2	ОК 1, 2 ПК 1.4, ПК 2.2
	Теоретическое занятие	1	
	Основы 3d графики.		
	Практическое занятие	1	
	Рендеринг и сохранение изображений.		
	Настройка окружения.		
	Самостоятельная работа студента: Выработка навыков настройки окружения	2	
Тема 5.2. Основы работы с	Содержание учебного материала. Практическое занятие	2	ОК 1, 2

редактором материалов.	Редактор материалов		ПК 1.4, ПК 2.2
	Основы работы с редактором материалов.		
	Самостоятельная работа студента: • Выработка навыков работы с редактором материалов	2	
Тема 5.3. Разработка сцены экстерьера.	Содержание учебного материала. Практическое занятие	2	ОК 1, 2 ПК 1.4, ПК 2.2
	Разработка сцены экстерьера.		
	Редактор материалов продолжение.		
	Самостоятельная работа студента: • Выработка навыков разработки сцены экстерьера	2	
Тема 5.4. Примитивы АЕС, лестницы, двери	Содержание учебного материала. Практическое занятие	2	ОК 1, 2 ПК 1.4, ПК 2.2
	Примитивы АЕС		
	Лестницы, двери		
	Содержание учебного материала. Практическое занятие	2	
Тема 5.5. Булевы операции	Булевы операции		
	Последовательность выполнения булевых операций.		
Раздел 6. Модификаторы и сплайны.		8/4	
Тема 6.1. Использование модификаторов при моделировании сложных объектов.	Содержание учебного материала	2	ОК 1, 2 ПК 1.4, ПК 2.2
	Теоретическое занятие	1	
	Использование модификаторов		
	Практическое занятие	1	
	Содержание учебного материала. Практическое занятие		
	Использование модификаторов при моделировании сложных объектов.		
	Особенности использования модификаторов при моделировании сложных объектов.		
Тема 6.2. Изменение и настройка сплайнов. Варианты применения сплайнов.	Содержание учебного материала. Практическое занятие	2	ОК 1, 2 ПК 1.4, ПК 2.2
	Изменение и настройка сплайнов.		
	Варианты применения сплайнов		
	Самостоятельная работа студента: • Выработка навыков применения сплайнов	2	
Тема 6.3. Объединение нескольких сплайнов. Особенности моделирования на основе сплайнов.	Содержание учебного материала. Практическое занятие	2	ОК 1, 2 ПК 1.4, ПК 2.2
	Объединение нескольких сплайнов.		
	Особенности моделирования на основе сплайнов.		
Тема 6.4. Применение сплайнов при разработке экстерьерных сцен.	Содержание учебного материала. Практическое занятие	2	
	Применение сплайнов при разработке экстерьерных сцен.		
	Особенности применения сплайнов при разработке экстерьерных сцен		

	Самостоятельная работа студента: Выработка навыков применения сплайнов	2		
Раздел 7. Свет и камеры, V-ray.		8/2		
Тема 7.1. Освещение.	Содержание учебного материала. <i>Практическое занятие</i>	2	ОК 1, 2 ПК 1.4, ПК 2.2	
	Освещение.			
	Виды и типы светильников, их применение и настройка.			
Тема 7.2. Видовые камеры их разнообразность, область применения.	Содержание учебного материала.	2		
	<i>Теоретическое занятие</i>	1		
	Видовые камеры их разновидность	1		
	<i>Практическое занятие</i>			
	Область применения видовых камер			
Тема 7.3. V-ray, установка, настройка, свет V-ray.	Содержание учебного материала. <i>Практическое занятие</i>	2		ОК 1, 2 ПК 1.4, ПК 2.2
	V-ray. Установка V-ray			
	Настройка V-ray.Свет V-ray.			
	Самостоятельная работа студента: Выработка навыков работы с V-ray.	2		
Тема 7.4. Материалы V-ray.	Содержание учебного материала. <i>Практическое занятие</i>	2		
	Материалы V-ray.			
	Разновидности			
Раздел 8. Loft, meshмоделирование и анимация.		4/4		
Тема 8.1. Loft и mesh моделирование.	Содержание учебного материала	2	ОК 1, 2 ПК 1.4, ПК 2.2	
	<i>Теоретическое занятие</i>	1		
	Loft и mesh моделирование.	1		
	<i>Практическое занятие</i>			
	Области применения, последовательность построения.			
Тема 8.2. Анимация в 3Dmax.	Содержание учебного материала. <i>Практическое занятие</i>	2		
	Анимация в 3Dmax.			
	Выполнение упражнений			
	Самостоятельная работа студента: Подготовка к контрольной работе	4		
Контрольная работа Контрольная работа по материалу разделов 5-8		2		
II КУРС IV СЕМЕСТР		60/30		
Раздел 9. 3DMAX (продолжение) V-ray.		9/6		

Тема 9.1. V-ray, установка, настройка, свет V-ray.	Содержание учебного материала. <i>Практическое занятие</i>	3	ОК 1, 2 ПК 1.4, ПК 2.2
	V-ray. Установка V-ray		
	Настройка V-ray.Свет V-ray.		
	Самостоятельная работа студента: Выработка навыков работы с V-ray.	3	
Тема 9.2. Материалы V-ray.	Содержание учебного материала. <i>Практическое занятие</i>	3	ОК 1, 2 ПК 1.4, ПК 2.2
	Материалы V-ray.		
	Разновидности		
Тема 9.3. V-ray в интерьере и экстерьере.	Содержание учебного материала. <i>Практическое занятие</i>	3	
	Проверка самостоятельной работы		
	2. Применение V-ray в интерьере		
	3. Применение V-ray в экстерьере.		
	Самостоятельная работа студента: Выработка навыков применения V-ray в интерьере и экстерьере.	3	
Раздел 10. Loft, mesh моделирование.		6/3	
Тема 10.1. Loft моделирование.	Содержание учебного материала. <i>Практическое занятие</i>	3	ОК 1, 2 ПК 1.4, ПК 2.2
	Области применения		
	Последовательность построения.		
Тема 10.2. Mesh моделирование.	Содержание учебного материала. <i>Практическое занятие</i>	3	
	Области применения		
	Последовательность построения.		
	Самостоятельная работа студента: Выработка навыков применения Loft И mesh моделирования	3	
Раздел 11. Анимация.		6/3	
Тема 11.1. Анимация в 3Dmax.	Содержание учебного материала. <i>Практическое занятие</i>	3	ОК 1, 2 ПК 1.4, ПК 2.2
	Анимация в 3Dmax.		
	Выполнение упражнений		
Тема 11.2. Системы частиц.	Содержание учебного материала. <i>Практическое занятие</i>	3	
	Анимация в 3Dmax.		
	Выполнение упражнений		
	Самостоятельная работа студента: Навыки применения анимации	3	
Раздел 12. Введение в AutoCad. Разработка чертежно-графической документации.		9/6	
Тема 12.1. Интерфейс программы.	Содержание учебного материала	3	ОК 1, 2 ПК 1.4,
	Теоретическое занятие	2	

	Интерфейс программы		ПК 2.2
	<i>Практическое занятие</i>	1	
	Настройка и оптимизация интерфейса..		
Тема 12.2. Команды линия, прямо- угольник, окружность.	Содержание учебного материала. <i>Практическое занятие</i>	3	ОК 1, 2 ПК 1.4, ПК 2.2
	Команды линия, прямоугольник, окружность.		
	Самостоятельная работа студента: • Выработка навыков применения команд	3	
Тема 12.3. Менеджер слоев.	Содержание учебного материала. <i>Практическое занятие</i>	3	
	Менеджер слоев.		
	Создание, редактирование, удаление слоев.		
	Самостоятельная работа студента: • Выработка навыков создания, редактирования, удаления слоев	3	
Раздел 13. Работа с инструментами редактирования.		9/3	
Тема 13.1. Команды копи- рования, переноса, зеркаль- ного отражения.	Содержание учебного материала. <i>Практическое занятие</i>	3	ОК 1, 2 ПК 1.4, ПК 2.2
	Работа с инструментами редактирования.		
	Команды копирования, переноса, зеркального отражения.		
Тема 13.2. Команды скруг- ление и фаска.	Содержание учебного материала. <i>Практическое занятие</i>	3	
	Работа с инструментами редактирования.		
	Команды скругление и фаска.		
Тема 13.3. Команда подо- бие, разрыва линий.	Содержание учебного материала. <i>Практическое занятие</i>	3	ОК 1, 2 ПК 1.4, ПК 2.2
	Работа с инструментами редактирования.		
	Команда подобие, разрыва линий.		
	Самостоятельная работа студента: • Выработка навыков работы с инструментами редактирования	3	
Раздел 14. Инструменты образмеривания и штриховки.		6/3	
Тема 14.1. Размеры. Редак- тирование размеров.	Содержание учебного материала. <i>Практическое занятие</i>	3	ОК 1, 2 ПК 1.4, ПК 2.2
	Размеры. Редактирование размеров.		
Тема 14.2. Штриховка. Ре- дактирование штриховки.	Содержание учебного материала. <i>Практическое занятие</i>	3	
	Штриховка.		
	Редактирование штриховки.		
	Самостоятельная работа студента: • Выработка навыков работы с инструментами образмеривания и штриховки.	3	
Раздел 15. Печать и перенос чертежей в 3Dmax		12/6	
Тема 15.1. Печать черте-	Содержание учебного материала. <i>Практическое занятие</i>	3	

жей.	Печать и перенос чертежей в 3Dmax		
	Печать чертежей.		
Тема 15.2. Последовательность импорта чертежей в 3Dmax.	Содержание учебного материала. Практическое занятие	3	ОК 1, 2 ПК 1.4, ПК 2.2
	Печать и перенос чертежей в 3Dmax		
	Последовательность импорта чертежей в 3Dmax.		
Тема 15.3. Совместное использование AutoCad и 3Dmax.	Содержание учебного материала. Практическое занятие	3	
	Печать и перенос чертежей в 3Dmax		
	Совместное использование AutoCad и 3Dmax.		
	Самостоятельная работа студента: • Выработка навыков совместного использования AutoCad и 3Dmax..	3	
Подготовка к зачету.	Содержание учебного материала. Практическое занятие	3	ОК 1, 2 ПК 1.4, ПК 2.2
	Повтор материала 3DMAX V-ray. Анимация.		
	Работа с инструментами редактирования.		
	Инструменты образмеривания и штриховки.		
	Печать и перенос чертежей в 3Dmax		
	Самостоятельная работа студента: • Подготовка к зачету.	3	
ДИФФЕРЕНЦИРОВАННЫЙ ЗАЧЕТ		3	
ВСЕГО		132/46	

3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ

3.1. Требования к минимальному материально-техническому обеспечению

Реализация программы дисциплины требует наличия кабинета информационных технологий с доступом к сети Интернет.

Оборудование учебного кабинета:

- Компьютерные столы
- Ученические стулья
- Шкаф
- Стол для преподавателя

Технические средства обучения:

- Системные блоки ПК -10 шт. (персональный компьютер PentiumIV) с DVD-RW с лицензионной операционной системой Windows XP Home Edition с выходом в сеть Интернет
- Монитор
- Плоттер
- Сканер

3.2. Учебно-методическое обеспечение обучения.

- ФГОС по специальностям среднего профессионального образования:
- 54.02.01. «Дизайн» (по отраслям)
- Рабочая программа учебной дисциплины «Информационные технологии»
- Методические рекомендации

3.3. Информационное обеспечение обучения.

Основная литература:

1. Рассадина С.П. Информационный дизайн и медиа: Учебник. Среднее профессиональное образование. – М.: Академия (1-е изд.) 2020
2. Гуриков Р.С. Информатика. / Учебник. Среднее профессиональное образование/. - НИЦ ИНФРА-М, 2021. – 556. - URL: <https://znanium.com/catalog>.-Режим доступа: для авториз. пользователей.- Текст электронный.
3. Компьютерная графика AutoCAD 2013, 2014: Учебное пособие / Кириллова Т.И., Поротникова С.А., - 2-е изд., стер. - М.:Флинта, Изд-во Урал. ун-та, 2017. - 124 с. - URL: <https://znanium.com/catalog>.-Режим доступа: для авториз. пользователей.- Текст электронный.
4. Компьютерная графика. КОМПАС и AutoCAD: Учебное пособие / Конакова И.П., Пирогова И.И., - 2-е изд., стер. - М.:Флинта, Изд-во Урал. ун-та, 2017. - 146 с. - URL: <https://znanium.com/catalog>.-Режим доступа: для авториз. пользователей.- Текст электронный.
5. Компьютерный дизайн. Векторная графика: Учебно-методическое пособие / Зиновьева Е.А., - 2-е изд., стер. - М.:Флинта, 2017. - 115 с.: - URL: <https://znanium.com/catalog>.-Режим доступа: для авториз. пользователей.- Текст электронный.
6. Плотникова Н.Г. Информатика и информационно-коммуникационные технологии (ИКТ)/ Учебник. Среднее профессиональное образование/. –РИОР, 2021 – 132 с. - URL: <https://znanium.com/catalog>.-Режим доступа: для авториз. пользователей.- Текст электронный.
7. Сергеева И.И. Информатика. ./ Учебник. Среднее профессиональное образование/. – М.: Издательство Форум, 2021 – 384 с. - URL: <https://znanium.com/catalog>.-Режим доступа: для авториз. пользователей.- Текст электронный.

Дополнительная литература:

1. Компьютерная графика AutoCAD 2013, 2014: Учебное пособие / Кириллова Т.И., Поротникова С.А., - 2-е изд., стер. - М.:Флинта, Изд-во Урал. ун-та, 2017. - 124 с. - URL: <https://znanium.com/catalog>.-Режим доступа: для авториз. пользователей.- Текст электронный.

2. Компьютерная графика. КОМПАС и AutoCAD: Учебное пособие / Конакова И.П., Пирогова И.И., - 2-е изд., стер. - М.:Флинта, Изд-во Урал. ун-та, 2017. - 146 с. - URL: <https://znanium.com/catalog>.-Режим доступа: для авториз. пользователей.- Текст электронный.
3. Компьютерный дизайн. Векторная графика: Учебно-методическое пособие / Зиновьева Е.А., - 2-е изд., стер. - М.:Флинта, 2017. - 115 с.: - URL: <https://znanium.com/catalog>.-Режим доступа: для авториз. пользователей.- Текст электронный.
4. Горелик А.Г. 3ds Max 2014. (для студентов специальности "Дизайн"). - СПб.: БХВ-Петербург, 2014
5. Джоббер Д. Современные информационные технологии в компьютерной графике. - спб., ПИТЕР, 2008
6. Дойль П. 2D и 3D графика. - спб., ПИТЕР, 2007
7. Залогова, Л. А. Компьютерная графика. Элективный курс [Электронный ресурс] : практикум / Л. А. Залогова. - 4-е изд. (эл.). - М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2014. - 245 с.: *Электронно-библиотечная система Znanium.com*
8. Компьютерная графика и web-дизайн: Учебное пособие / Т.И. Немцова, Т.В. Казанкова, А.В. Шнякин. - М.: ИД ФОРУМ: НИЦ ИНФРА-М, 2014. - 400 с.. - (Профессиональное образование). *Электронно-библиотечная система Znanium.com*
9. Креативное программирование: Учебное пособие / Липовка А.Ю., Бундова Е.С., Жоров Ю.В. - Краснояр.:СФУ, 2015. - 280 с.: *Электронно-библиотечная система Znanium.com*
10. Кротлер Ф. Видеомонтаж на персональном компьютере. - СПб., ПИТЕР, 2006
11. Луптон Э. Графический дизайн от идеи до воплощения/ Э. Луптон. - СПб : Питер, 2014. - 184 с. - (Профессиональное образование).
12. Михеева Е.В. "Практикум по информационным технологиям в профессиональной деятельности. Учебное пособие" Академия, 2007
13. Немчин А. Н. Разработка сайтов в сети Интернет. - М.: инфа, 2003

Электронный ресурс:

1. Компьютерная графика и web-дизайн : учеб. пособие / Т.И. Немцова, Т.В. Казанкова, А.В. Шнякин ; под ред. Л.Г. Гагариной. — М. : ИД «ФОРУМ» : ИНФРА-М, 2018. — 400 с. + Доп. материалы [Электронный ресурс; Режим доступа: <http://www.znanium.com>]. — (Среднее профессиональное образование).
2. Компьютерная графика и web-дизайн : учеб. пособие / Т.И. Немцова, Т.В. Казанкова, А.В. Шнякин / под ред. Л.Г. Гагариной. — М. : ИД «ФОРУМ» : ИНФРА-М, 2017. — 400 с. + Доп. материалы [Электронный ресурс; Режим доступа <http://www.znanium.com>]. — (Профессиональное образование).
3. Практикум по информатике. Компьютерная графика и web-дизайн : учеб. пособие / Т.И. Немцова, Ю.В. Назарова ; под ред. Л.Г. Гагариной. — М. : ИД «ФОРУМ» : ИНФРА-М, 2017. — 288 с. + Доп. материалы [Электронный ресурс; Режим доступа <http://www.znanium.com>]. — (Профессиональное образование).

Интернет-ресурсы:

1. <https://skillbox.ru/> - образовательная платформа «Художник компьютерной графики» (Дата обращения и проверки: 18.03.2026)
2. <https://www.specialist.ru/> - учебный центр при МГТУ им. Н.Э. Баумана. Курсы компьютерной графики (Дата обращения и проверки: 18.03.2026)
3. Российское образование. Федеральный портал. Каталог образовательных Интернет-ресурсов. [Электронный ресурс]. URL:<http://www.edu.ru/>. (Дата обращения и проверки: 18.03.2026)

4. Федеральный центр информационно-образовательных ресурсов МОН РФ - [Электронный ресурс]. URL: <http://fcior.edu.ru/about.page> (Дата обращения и проверки: 18.03.2026)
5. Сайт Министерства образования и науки РФ URL:<http://mon.gov.ru/> (Дата обращения и проверки: 18.03.2026)
6. Российская государственная библиотека [Электронный ресурс]. URL: <http://rsl.ru/> (Дата обращения и проверки: 18.03.2026)
7. Элементы большой науки. Популярный сайт о фундаментальной науке. Научно-популярные лекции, мастер-классы, плакаты, блоги ученых, библиотека, решение научных задач [Электронный ресурс]. URL: <https://elementy.ru/> (Дата обращения и проверки: 18.03.2026)

4. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Результаты обучения (освоенные умения, усвоенные знания)	Компетенции	Формы и методы контроля и оценки результатов обучения
Умения:		
- использовать программное обеспечение в профессиональной деятельности;	ОК 1, 2 ПК 1.4, ПК 2.2	- Оценка результатов работы на занятиях и результатов внеаудиторной самостоятельной работы. - Оценка владения инструментарием, качества выполненной работы. - Оценка применения знаний по композиционному, цветовому и текстовым решениям
- применять компьютеры и телекоммуникационные средства.		
Знания:		
- знать состав функций и возможности использования информационно-телекоммуникационных технологий в профессиональной деятельности.	ОК 1, 2 ПК 1.4, ПК 2.2	- Оценка результатов работы на занятиях и результатов внеаудиторной самостоятельной работы. - Оценка владения инструментарием, качества выполненной работы. - Оценка применения знаний по композиционному, цветовому и текстовым решениям - Владение программным продуктом.

ПРИЛОЖЕНИЕ 1.

МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ ДЛЯ САМОСТОЯТЕЛЬНОЙ РАБОТЫ СТУДЕНТОВ

Самостоятельная работа студента направлена не только на достижение учебных целей - формирование соответствующих компетенций, но и на формирование самостоятельной жизненной позиции как личностной характеристики будущего специалиста, повышающей его познавательную, социальную и профессиональную мобильность, формирующую у него активное и ответственное отношение к жизни.

Самостоятельная работа студентов включает:

1. Работу в программе Adobe PhotoShop:

- 1) Разработку коллажей.
- 2) Работы с эффектами слоя
- 3) Выработку навыков рисования кистью.
- 4) Выработку навыков работы в различных техниках рисования.
- 5) Выработку навыков разработки дизайн проектов.
- 6) Выработку навыков разработки дизайн сайтов.
- 7) Выработку навыков ретуширования.
- 8) Выработку навыков работы с фильтрами.

Рекомендации к работе в программе Adobe PhotoShop:

На сегодняшний день программа **Photoshop** (букв. "фотомастерская") компании Adobe является наиболее популярной программой редактирования растровых изображений. При помощи Photoshop можно сделать фотомонтаж, отретушировать старую фотографию, настроить яркость, контрастность и цветовой баланс, а также создать различные эффекты изображения.

Растровое изображение, с которым вы намерены поработать, можно либо создать с нуля, либо загрузить из уже имеющегося на диске файла, либо отсканировать. Разумеется, в последнем случае нужно иметь собственно сканер, подключить его к компьютеру и установить драйвер сканера. Будем надеяться, что все это сделано.

Запускаем Photoshop и идем в пункт меню File⇨Import. В раскрывающемся подменю может либо отобразиться название конкретной модели сканера (скажем, Mustek 1200CP Plus), либо название общего интерфейса сканирования TWAIN32. Лучше всего заранее узнать, какой именно пункт подменю вызывает диалог сканирования. Сам диалог сканирования создается драйвером

Кроме того, некоторые модели сканеров могут выполнять прогрев лампы (вы увидите сообщение вроде "Scanner is warming up"), а также быстрый предварительный просмотр заложенной в сканер картинки. Поэтому сканируемое изображение на момент вызова диалога сканирования уже должно лежать в сканере. Лучше всего прижимать его к верхнему правому краю, при этом не прикасаясь пальцами к стеклу, чтобы не оставлять отпечатков.

Если предварительный просмотр не запустился автоматически, найдите кнопку с надписью Preview и щелкните по ней. Каретка сканера быстро переместится и в окошке с довольно низким качеством отобразится ваш оригинал. Режим просмотра в основном предназначен для выделения рамкой на изображении интересующей вас зоны. Например, из всей журнальной страницы вы хотите отсканировать только фотографию Бритни Спирс – обведите ее рамкой. Особая точность здесь не требуется, границы изображения мы потом обрежем точно средствами Photoshop.

Установка параметров сканирования. Исключительно важный момент – задание правильных параметров сканирования. Дело в том, что сканирование – единственный случай, когда можно изменить размер растрового изображения без потери его качества. Поэтому перед сканированием нужно четко представлять себе дальнейшую судьбу вашей картинки. К важнейшим параметрам сканирования относятся:

- цветовая глубина [Color Depth, Scan Mode], бит;

- разрешение [Resolution], точек на дюйм (dpi – dots per inch);
- масштабный коэффициент [Scale], %.

Цветовая глубина указывает, сколько памяти в битах будет выделено для хранения информации о цвете одного сканируемого пиксела. При глубине в 1 бит каждый пиксел принимает только два значения – 0 и 1, соответствующие белому и черному цветам. Такой режим обычно называется Lineart и применяется при сканировании текста. Для работы с черно-белыми изображениями предназначен режим "Оттенки серого" [Gray, Grayscale], при котором на каждый пиксел выделяется 8 бит, дающих $2^8=256$ оттенков серого цвета. Наконец, в полноцветном режиме на пиксел выделяется 24 или 48 бит, что дает $2^{24}=16777216$ и $2^{48}\approx 2.8\cdot 10^{14}$ оттенков соответственно. В подавляющем большинстве случаев устройства вывода цветных изображений (мониторы, особенно LCD и TFT, и струйные принтеры) не обеспечивают отображения цветов свыше 24 бит, к тому же человеческий глаз практически не замечает разницу между 16 миллионами и $2.8\cdot 10^{14}$ оттенков.

Разрешение – важнейший параметр растрового изображения. Он показывает, на сколько отдельных пикселей делится участок изображения длиной 1 дюйм (2,54см). Чем выше разрешение, тем более мелкие детали можно будет разобрать и тем выше окажется размер файла с картинкой. Следует знать, что каждый сканер имеет указанное в инструкции ограниченное оптическое разрешение, обычно это 600 или 1200dpi. Разрешения выше оптического получаются путем интерполяции и новой информации в изображение не добавляют (аналогично цифровому зуму в цифровых видео- и фотокамерах) и качество сканирования не повышают. Если вы сканируете текст для последующего распознавания системами типа FineReader, вполне достаточно разрешения 300dpi.

Если картинка предназначена для печати, нужно знать разрешение того устройства, на котором она будет выводиться. Черно-белые лазерные принтеры дают разрешение 600dpi, поэтому для печати на них нужно сканировать в режиме "Градации серого" 600dpi. Струйные цветные принтеры могут давать разрешение 300, 600 и 1200 dpi (чем выше – тем дольше идет печать). Для получения так называемого фотографического качества достаточно разрешения 300dpi при цветовой глубине 24 бит. В таком режиме, например, ведется распечатка фотографий с цифровых фотоаппаратов.

Масштабирование позволяет в процессе сканирования изменить физические размеры изображения. Для растровых изображений существуют два отдельных понятия: пиксельный размер и размер отпечатка. Размер отпечатка может задаваться произвольно и зависит от возможностей вашего оборудования. Если умножить длину или ширину отпечатка в дюймах на разрешение, то получим пиксельный размер изображения:

Ширина $\times$ разрешение = пикселей по горизонтали

Высота $\times$ разрешение = пикселей по вертикали

Размер файла пропорционален пиксельному размеру изображения. Изображения с большим разрешением позволяют передавать больше деталей, но они занимают больше места на диске и медленно печатаются. Другим фактором, влияющим на размер файла, является его формат. В таких форматах, как **GIF**, **JPEG** и **PNG**, применяются методы сжатия информации, благодаря чему можно уменьшить размер файла, но при этом возможна некоторая потеря качества изображения.

Яркость, контрастность, цветовой баланс. Photoshop обладает широкими возможностями, позволяющими улучшать качество изображений, проводить цветокоррекцию, создавать изображения с разными художественными стилями. Для этого часто приходится настраивать такие характеристики, как яркость, контрастность, баланс цветов, оттенки и насыщенность. Все упомянутые параметры и некоторые другие можно найти в меню **Image Δ Adjustments** (Изображение Δ Установка).

Яркость/контрастность Например, у нас есть изображение, качество которого оставляет желать лучшего: тусклые краски, нет четкости. Исправить эти недостатки поможет инструмент настройки яркости и контрастности (рис. 3). В меню Adjustments(Изображение) этот пункт

называется Brightness/Contrast (Яркость/Контрастность). При открытии диалога оба параметра по умолчанию устанавливаются в нулевое значение. Включаем предпросмотр (ставим галочку в пункте Preview) и либо передвигаем указатели на соответствующих шкалах до получения требуемого результата, либо вводим значения в окошках над шкалами и смотрим на результат.

Цветовые модели Цветовые модели определяют, какие базовые цвета используются при печати и при просмотре изображения. Photoshop поддерживает следующие основные цветовые модели:

- HSB(hue, saturation, brightness – оттенок, насыщенность, яркость);
- RGB(red, green, blue – красный, зеленый, синий);
- CMYK(cyan, magenta, yellow, black – голубой, малиновый, желтый, черный).

Большая часть видимого спектра может быть представлена смешением в различных пропорциях красного, зеленого и синего цветов. Это RGB модель. В изображениях с RGB моделью используются три цвета, или **канала**, которые воспроизводят 16.7 миллиона цветов. В Photoshop при использовании этой модели значение яркости каждого пиксела изменяется от 0 (черный) до 255 (белый) для каждого из трех основных цветов RGB. Например, ярко-красный цвет должен иметь значения яркости R=246, G=20, B=50. При равенстве всех трех значений изображение будет серого цвета, при установке всех значений в 255 – ярко-белым, а при установке всех каналов в 0 – черным. Обычно RGB модель используют, если изображение является самосветящимся, например, если это картинка на экране монитора.

Модель CMYK в основном применяется при цветной печати изображения, которое мы рассматриваем в отраженном свете. Как и в случае с моделью RGB, три цвета – голубой, малиновый и желтый – при смешивании образуют все цвета, в том числе и черный. Так как чернила принтера содержат примеси, то они при смешивании образуют глубокий коричневатый цвет вместо черного. Чтобы получить настоящий черный, надо добавлять черные чернила. (В аббревиатуре CMYK для обозначения черного цвета (black) используется буква K, а не B, для избежания путаницы со словом Blue.)

В CMYK-модели величина каждого основного цвета измеряется в процентном отношении. Чем насыщеннее цвет, тем выше его процент. Например, ярко-красный оттенок определяется 2% голубого, 93% малинового, 90% желтого и 0% черного цветов.

Цветовые модели можно преобразовывать одна в другую, поэтому, если необходимо напечатать изображение в цвете, то лучше сначала редактировать его в режиме RGB, а потом преобразовать в CMYK. Для преобразования достаточно выбрать соответствующую модель в Image ▾ Mode (Изображение ▾ Режим).

Режим индексированного цвета использует только 256 цветов. За счет этого заметно уменьшается размер файла. Этот режим применяется, например, при создании анимации для Web-страниц.

Работа со слоями и выделением

Слой. Каждое новое изображение в Photoshop создается на особом слое. Этот слой называется *background (фоновый)* и является основой для рисования. Его положение нельзя менять, так же как и нельзя применять на нем *ряд инструментов*. Использование слоев позволяет *легко осуществлять фотомонтаж*. Чтобы показать панель слоев, надо выполнить следующую команду: Window ▾ Layers (Окно ▾ Слои) или нажать клавишу F7. Чтобы сделать слой текущим, надо на панели Layers мышью указать на полоску, изображающую слой, при этом она выделяется цветом. Внизу панели слоев находятся иконки, отвечающие за разные функции. Нам интересны две последние: создание нового слоя и удаление слоя. Выглядят они как листок с отогнутым краем и мусорная корзина соответственно. Стоит помнить, что новый слой создается над текущим. Удаляется также текущий в данный момент слой.

При создании нового документа или нового слоя имя слоя по умолчанию имеет вид Layer+номер по порядку (1, 2...). Чтобы задать пользовательское имя слоя, надо из кон-

текстного меню (нажатие правой клавиши мыши над именем слоя) выбрать пункт Properties (Свойства слоя) и в открывшейся панели ввести новое имя. Можно сделать слой временно невидимым. Чтобы слой не был виден, надо в крайнем слева окошке от названия слоя убрать значок глаза, щелкнув по нему. Для настройки прозрачности на панели слоев присутствует шкала Opacity. С ее помощью можно регулировать степень прозрачности *текущего слоя*.

Панель инструментов

Панель инструментов (Toolbox) содержит кнопки вызова графических инструментов Photoshop. Эти инструменты предназначены для быстрого выполнения большинства операций и процедур, связанных с выделением, раскрашиванием, редактированием и просмотром изображений. Кроме того, панель инструментов содержит управляющие элементы для выбора цветов переднего и заднего плана, и изменения способа отображения изображений на экране. На кнопках некоторых инструментов есть маленькие треугольники в нижнем правом углу. Это свидетельствует о том, что у них имеются собственные раскрывающиеся панели дополнительных инструментов (рис.10). Чтобы раскрыть список опций, можно воспользоваться одним из следующих способов. Первый: удерживая Alt, щелкнуть левой кнопкой мыши по кнопке. При этом происходит перебор опций кнопки. Второй способ: правой кнопкой мыши щелкнуть по кнопке и из раскрывшегося списка опций выбрать нужную.

Под кнопками расположены иконки, обозначающие текущий и фоновый цвета. Текущий цвет используется для рисования, заливки, фоновый – вместе с текущим при создании градиентной заливки, а также им заполняются области изображения, которые удаляются или стираются. К тому же, эти два цвета используются при создании некоторых эффектов. Поменять местами текущий и фоновый цвета, можно кликнув мышкой на стрелочку, расположенную на этой же панели.

Выделение. Очень часто возникает необходимость выделить какую-то область изображения. Photoshop содержит набор инструментов, позволяющих выделять область разными способами.

Самое простое – выделение прямоугольной или овальной области. Соответствующий инструмент находится на панели. Чтобы получить квадратное или круглое выделение, рамку надо растягивать, удерживая клавишу Shift. Можно добавлять или удалять области к выделению. Для этого при выделении области надо удерживать ту или иную функциональную клавишу (см. табл.). Они действуют при всех типах выделения.

Shift	Ctrl	Alt
Добавление к выделению	Вырезание выделенной области	Удаление участка из выделения

2. Работу в программе Coreldraw

- 1) Разработка визитки. Разработка упаковки. Рисование открытки.
- 2) Навыки использования эффектов при разработке различных объектов.
- 3) Навыки работы с фотографиями в CorelDraw.
- 4) Применение эффектов к фотографиям.
- 5) разработка фирменного стиля компании.
- 6) Навыки выполнения чертежей помещений.
- 7) Навыки применения различных инструментов и эффектов при разработке логотипов.
- 8) Навыки применения заливок при разработке экстерьера.

Рекомендации к работе в программе Coreldraw:

В CorelDraw существует два типа текста: фигурный и простой. Оба типа текста создаются с помощью инструмента  на панели инструментов:

- для создания фигурного текста – взять инструмент  и щелкнуть мышью на странице;
- для создания простого текста – взять инструмент и обвести мышью на странице рамку – текстовый фрейм.

Для создания нескольких строк фигурного текста в конце каждой строки нужно нажимать клавишу *Enter*. При наборе простого текста курсор переходит на следующую строку автоматически. Независимо от типа текста к нему применимы все операции команды **Текст > Форматирование символов**:

Команда **Текст > Форматирование абзаца** содержит следующие операции, доступные для форматирования как фигурного, так и простого текста:

- *Выравнивание* - выравнивание слева, справа, по центру. Выравнивание по ширине (*Full justify*) – текст выравнивается по ширине за исключением последней строки. Полное выравнивание (*Force justify*) – текст выравнивается по ширине, включая последнюю строку.
- *Абзац и строка* – задает расстояния перед/после абзаца (только для простого текста), межстрочный интервал (как для простого, так и для фигурного текста).
- *Язык, символ и слово* – задает расстояние между
- символами (в отличие от кернинга одинаково регулирует расстояние между всеми символами в выделенном тексте)
- словами.
- *Отступы* – задает отступы слева , справа и в первой строке (красная строка) только для простого текста.

Возможности работы с фигурным текстом

К фигурному тексту применимы все команды работы с графическими объектами объединение, пересечение, исключение; все эффекты работы с графическими объектами – перспектива, объемность, изгибающие оболочки, перетекание, линзы, контейнеры. Фигурный текст можно преобразовать в кривую и редактировать буквы как отдельные кривые – по узлам. Например:

Текст, размещенный вдоль кривой можно по-прежнему редактировать, выделяя его инструментом .

Можно отделить текст от кривой командой **Упорядочить > Разъединить**.

Можно выпрямить искривленный текст командой **Текст > Выпрямить текст**.

Возможности работы с простым текстом

Для создания простого текста – нарисовать инструментом  прямоугольный фрейм. Текстовый фрейм можно масштабировать, вращать, скашивать. При изменении размеров фрейма текст автоматически перераспределяется в новое количество строк. Если изменять размер фрейма при нажатой клавише *ALT*, то вместе с изменением фрейма будет изменяться размер шрифта простого текста.

Команда **Текст > Простой текст > Текст в рамку** автоматически изменяет размер шрифта так, чтобы текст полностью заполнял фрейм. При размещении курсора внутри фрейма на горизонтальной и вертикальной масштабных линейках появляются белые фрагменты по размеру фрейма. На горизонтальной масштабной линейке находятся треугольные маркеры управления абзацными отступами и табуляторы:

Если текст не входит в фрейм, то внизу на границе фрейма появляется по центру черный треугольничек. Команда меню **Текст > Подгонка текста под рамку** автоматически отмасштабирует текст так, чтобы он полностью разместился в фрейме.

Можно создать **связанные фреймы** для размещения в них единого текста, переходящего из фрейма в фрейм. При изменении размеров связанных фреймов или размеров текста в них, текст автоматически перетекает из фрейма в фрейм. Для связывания фреймов нужно:

- выделить первый фрейм инструментом **Указатель**;
- щелкнуть по кнопке продолжения текста внизу фрейма (черный треугольник);

- курсор примет вид текстового фрейма;
- нарисовать новый фрейм или щелкнуть внутри фрейма, с которым устанавливается связь;
- можно аналогично использовать маркер на верхней границе фрейма, чтобы установить связь с другим фреймом.

Можно удалить связь между фреймами одним из двух способов:

- выделить фрейм, связанный с другим фреймом и выполнить команду **Упорядочить > Разъединить**. При этом весь текст переходит в другой из этих двух фреймов;
- выделить один из связанных фреймов и удалить его. При этом весь текст переходит в другой из этих двух фреймов.

Форматирование текста в фрейме выполняется с помощью команд меню Текст:

Опции команд «Форматирование символа» и «Форматирование абзаца» рассматривались выше в разделе «Работа с текстом в CorelDraw».

Команда Табуляция управляет расстановкой табуляторов.

В приведенном ниже примере использованы 3 табулятора: 1) центровочный 2) левосторонний 3) правосторонний с точечным заполнителем.

Команда Столбцы позволяет выполнить верстку текста во фрейме в несколько колонок. Например:

В окне команды параметры установлены следующим образом:

Команда Маркеры позволяет создать маркированный список из последовательности выделенных абзацев. В окне команды параметры установлены следующим образом:

Команда Буквица позволяет создать маркированный список для последовательности выделенных абзацев. Например:

В окне команды параметры установлены следующим образом:

Возможно использование замкнутых **фреймов произвольной формы**. Для создания фрейма произвольной формы можно использовать следующие способы:

– при взятом инструменте А поместить курсор на границу объекта – указатель должен принять форму курсора ввода. Щелкнуть левой кнопкой мыши. При этом внутри объекта будет создан фрейм, в который можно вводить текст:

– выделить фрейм текста, применить к нему эффект Изгибающая оболочка и произвольным образом вручную настроить узлы на границе фрейма. Например:

Для простого текста можно настроить обтекание текстом графических объектов. Обтекание выполняется с помощью команды контекстного меню графического объекта

Печать документа

Команда меню **Макет > Параметры страницы (Layout > Page Setup)** позволяет устанавливать основные параметры страницы: параметров Ширина и Высота; б) создать печатаемую рамку страницы с помощью кнопки Доб. рамку страницы (*Add Page Frame*). Эта кнопка создает обычный прямоугольник по размеру страницы; в) указать ориентацию страницы.

Раздел Макет задает макет страницы. Все макеты разделяют страницу определенным образом на несколько областей. Основные макеты – а) полностраничный макет, который используется по умолчанию; б) макеты книги и буклета делят страницу на две половины, но печатают листы в разной последовательности; в) макеты открыток делят страницу на две (макет *Tent Card*) или на четыре части.

Каждой области макета соответствует отдельная страница в файле. Например, при создании буклета необходимо разместить объекты на всех четырех сторонах и значит в файле должно быть четыре страницы.

Опция Лицевые страницы (*Facing pages* – брошюровка) позволяет наглядно увидеть, какие страницы будут стыковаться друг с другом в книге или буклете.

Раздел Метка позволяет создать лист наклеек.

Раздел содержит список производителей наклеек и соответствующие шаблоны наклеек.

Раздел Фон (Background) позволяет добавить однотонный фон или рисунок в документ в качестве фона. Имеет следующие параметры: а) нет фона –

эта опция отменяет любой фон документа; б) сплошной – сплошной однотонный фон; в) битовый (растр) – добавляет растровый рисунок в качестве фона. Здесь же задается размер рисунка. Рисунок будет заполнять фон мозаично. Режим «Печать и экспорт фона» позволяет включать и отключать вывод фона на печать.

Команда меню **Файл > Печать (File Print)**.

Основные опции печати располагаются на вкладках:

Вкладка Общие содержит параметры а) настройки принтера; б) диапазон печати; в) количество копий; г) вывод печати в файл.

Вкладка Макет содержит параметры (перед изменением параметров рекомендуется включить кнопкой режим предварительного просмотра документа, чтобы видеть результат изменения параметров) позиционирования документа на странице. Если часть объектов документа выходят за границы печатной области страницы, то можно либо отменить печать, вернуться в документ и по-другому расположить объекты на странице, а можно использовать параметры вкладки Макет:

– в размер страницы (*Fit To Page*) – *CorelDraw* масштабирует документ, размещая его полностью в пределах области печати;

– изменение положения изображений (*Reposition Image To*) – позволяет выбрать расположение рисунка на печатной странице. Опции Положение, Размер, Масштаб задают координаты и размеры рисунка точно;

– если рисунок больше печатного листа принтера, то напечатать рисунок по частям (мозаикой). Для этого включается опция «печать по частям». Чтобы после печати части было удобно склеивать рекомендуется установить перекрытие частей в несколько миллиметров.