МИНОБРНАУКИ РОССИИ
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования
ВЛАДИВОСТОКСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ
КОЛЛЕДЖ ИНФОРМАЦИОННЫХ И КРЕАТИВНЫХ ТЕХНОЛОГИЙ

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

«МДК.02.02. ВЕКТОРНАЯ ГРАФИКА: ТЕХНИКИ И ПРИЕМЫ.ADOBE ILLUSTRATOR»

(96 ч.)

программы подготовки специалистов среднего звена
54.02.01 Дизайн (по отраслям)

Форма обучения: очная

Владивосток
2026 г.

Рабочая программа учебной дисциплины МДК.02.02. «Векторная графика: Техники и приемы.Adobe illustrator» разработана в соответствии с требованиями Федерального государственного образовательного стандарта среднего профессионального образования по специальности 54.02.01 Дизайн (по отраслям), утвержденного приказом Минобрнауки РФ от от 5 мая 2022, № 308, примерной образовательной программой, рабочей программой учебной дисциплины.

Разработчик(и): Ю.А. Баранникова, преподаватель

Рассмотрено и одобрено на заседании предметной цикловой комиссии
Протокол № 9 от 20.05.2026

Председатель ПЦК _____ Д.В. Масенкова

подпись

СОДЕРЖАНИЕ

1.	ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА ПРИМЕРНОЙ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ	3
2.	СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ	4
3.	УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ	14
4.	КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ	16

1. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА ПРИМЕРНОЙ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ «МДК.02.02. ВЕКТОРНАЯ ГРАФИКА: ТЕХНИКИ И ПРИЕМЫ.ADOBE ILLUSTRATOR»

1.1. Место дисциплины в структуре основной образовательной программы:
Учебная дисциплина «МДК.02.02. Векторная графика: Техники и приемы.Adobe illustrator» является обязательной частью социально-гуманитарного цикла примерной образовательной программы в соответствии с ФГОС СПО по *специальности* 54.02.01Дизайн (по отраслям).
Особое значение дисциплина имеет при формировании и развитии ПК 2.2, ПК 2.3, ПК 2.4.

1.2. Цель и планируемые результаты освоения дисциплины:
В рамках программы учебной дисциплины обучающимися осваиваются умения и знания

Код ПК, ОК	Умения	Знания
ПК 2.2 ПК 2.3 ПК 2.4	Уметь: уверенно ориентироваться в интерфейсе Adobe Illustrator; создавать и редактировать базовые геометрические фигуры и составные объекты; работать с Pen Tool и кривыми Безье для построения сложных фор; использовать слои, группы и маски для организации работы над проектом; применять обводки, заливки, градиенты, паттерны и прозрачности для стилизации объектов; создавать стили, использовать панель Appearance и сохранять графические шаблоны; разрабатывать иконки, логотипы, векторные иллюстрации и простые композиции; работать с типографикой: вставлять, редактировать и стилизовать текст; применять Pathfinder и Shape Builder для создания и трансформации сложных форм; создавать инфографику: диаграммы, схемы, визуальные блоки; работать с цветом: подбирать гармоничные палитры, адаптировать под печать или экран; грамотно экспортировать готовые файлы в нужных форматах под разные задачи; подготавливать файлы к печати и публикации в веб-пространстве; соблюдать требования	Знать: основы векторной графики, её отличия от растровой; назначение и возможности Adobe Illustrator как профессионального инструмента; нинтерфейс, панели инструментов и принципы навигации в рабочем пространстве программы; принципы построения векторных объектов: точки, кривые Безье, сегменты, замкнутые/разомкнутые контуры; структуру объектов в Illustrator: слои, группы, объекты, маски; основы композиции, баланса, симметрии и иерархии в визуальном макете; базовые и продвинутые инструменты рисования; типографику в векторной графике: шрифты, текстовые блоки, типографские приёмы; техники создания и редактирования заливки, обводки, градиентов, паттернов, прозрачности; использование эффектов: тени, деформации, стили объектов, Appearance; принципы экспорта работ: форматы файлов (AI, EPS, SVG, PDF, PNG), настройка артов; основы цветовой теории и цветовых моделей (RGB, CMYK, Pantone) в контексте векторной графики; правила подготовки макета к

	технического задания при разработке графических элементов; анализировать референсы и применять подходящие техники в своей работе.	печати и публикации в digital-среде; возможности и ограничения векторной графики при создании логотипов, иллюстраций, иконок, инфографики.

2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

2.1. Объем учебной дисциплины и виды учебной работы

Вид учебной работы	**Объем в часах**
Объем образовательной программы учебной дисциплины	**96**
в т.ч. в форме практической подготовки	
в т. ч.:	
теоретическое обучение	-
практические занятия	76
*Самостоятельная работа**	20
Промежуточная аттестация	0

2.2. Тематический план и содержание учебной дисциплины

Наименование разделов и тем	**Содержание учебного материала и формы организации деятельности обучающихся**	**Объем, акад. ч / в том числе в форме практической подготовки, акад ч**	**Коды компетенций, формированию которых способствует элемент программы**
1	***2***	***3***	***4***
Раздел 1. Введение в векторную графику и интерфейс Adobe Illustrator		**10/10**	
Тема 1.1. Интерфейс Adobe Illustrator	**Рабочая область, панели инструментов, навигация, настройка пространства.**	**2**	ПК 2.2 ПК 2.3 ПК 2.4
	В том числе практических занятий		
	Практическое занятие № 1. Создать рабочее пространство под свои задачи.	1	
	Самостоятельная работа обучающихся*		
Тема 1.2. Интерфейс Adobe Illustrator	**Отличия векторной и растровой графики, ключевые понятия: объекты, контуры, заливка, обводка.**	**4**	ПК 2.2 ПК 2.3 ПК 2.4
	В том числе практических занятий		
	Практическое занятие № 2. Нарисовать простую иконку (например, карандаш или лупу) с использованием базовых фигур.	4	
	Самостоятельная работа обучающихся*		
Раздел 2. Основные инструменты и техники векторного рисования		**38/38**	
Тема 2.1. Инструмент “Перо” и работа с кривыми Безье	**Логика построения кривых, принципы управления опорными точками.**	**2**	ПК 2.2 ПК 2.3 ПК 2.4
	В том числе практических занятий		
	Практическое занятие № 3. Отрисовка логотипа или буквы по образцу.	4	
	Самостоятельная работа обучающихся*	1	

Тема 2.2. Работа с формами и объединение объектов	**Pathfinder, Shape Builder, обработка контуров, режимы наложения.**	**2**	ПК 2.2 ПК 2.3 ПК 2.4
	В том числе практических занятий		
	Практическое занятие № 4. Создать иконки с использованием комбинирования фигур.	4	
	Самостоятельная работа обучающихся*	1	
Тема 2.3. Инструменты трансформации и выравнивания	**Масштабирование, отражение, поворот, выравнивание, распределение объектов.**	2	ПК 2.2 ПК 2.3 ПК 2.4
	В том числе практических занятий		
	Практическое занятие № 5. Создать шаблонный макет сетки с элементами интерфейса.	4	
	Самостоятельная работа обучающихся*	2	
Тема 2.4. Работа с цветом и заливками	**Палитра цветов, градиенты, прозрачность, глобальные цвета.**	2	ПК 2.2 ПК 2.3 ПК 2.4
	В том числе практических занятий		
	Практическое занятие № 6. Создание типографского постера.	4	
	Самостоятельная работа обучающихся*	2	
Тема 2.5. Типографика в Illustrator	**Работа с текстом, преобразование текста в кривые, настройка кернинга, интерлиньяжа.**	2	ПК 2.2 ПК 2.3 ПК 2.4
	В том числе практических занятий		
	Практическое занятие № 7. Разработка цветовой схемы для проекта и применение к объектам.	4	
	Самостоятельная работа обучающихся*	2	
Раздел 3. Создание иллюстраций и дизайн-объектов		**28/28**	
Тема 3.1. Иллюстрации в плоском стиле (flat)	**Принципы упрощённой графики, стилевые приёмы.**	**2**	ПК 2.2 ПК 2.3 ПК 2.4
	В том числе практических занятий		
	Практическое занятие № 8. Разработать персонажа или предмет в стиле flat.	4	
	Самостоятельная работа обучающихся*	2	
Тема 3.2.	**Построение изометрических объектов, 3D-эффекты, искажение.**	**2**	ПК 2.2 ПК 2.3
	В том числе практических занятий		

Изометрия и работа с перспективой	Практическое занятие № 9. Создать изометрическую иллюстрацию здания или рабочего места.	4	ПК 2.4
	Самостоятельная работа обучающихся*	2	
Тема 3.3. Создание паттернов и бесшовных фонов	**Создание узоров, модульных сеток, редактирование шаблонов.**	**1**	ПК 2.2 ПК 2.3 ПК 2.4
	В том числе практических занятий		
	Практическое занятие № 10. Создать паттерн для упаковки.	4	
	Самостоятельная работа обучающихся*	2	
Тема 3.4. Подготовка дизайна для печати и экспорта	**Цветовые модели CMYK/RGB, bleed, экспорт в PDF, SVG, PNG.**	**1**	ПК 2.2 ПК 2.3 ПК 2.4
	В том числе практических занятий		
	Практическое занятие № 11. Подготовить и экспортировать макет визитки и стикеров.	4	
	Самостоятельная работа обучающихся*	2	
Раздел 4. Проектная работа и промежуточная аттестация		**20/20**	
Тема 4.1. Разработка итогового проекта	**Постановка задачи, поиск референсов, реализация.**	3	ПК 2.2 ПК 2.3 ПК 2.4
	В том числе практических занятий		
	Практическое занятие № 12. Создание полноценного проекта — от идеи до презентации. Примеры: фирменный стиль, иллюстрация, афиша, упаковка	5	
	Самостоятельная работа обучающихся*	2	
Тема 4.2. Презентация и защита проекта	**Оформление кейса, экспорт и верстка портфолио, презентационные навыки.**	3	ПК 2.2 ПК 2.3 ПК 2.4
	В том числе практических занятий		
	Практическое занятие № 13. Подготовка PDF или Behance-кейса, защита проекта перед преподавателем.	5	
	Самостоятельная работа обучающихся*	2	
Промежуточная аттестация			
Всего:		**96**	

3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

3.1. Для реализации программы учебной дисциплины должны быть предусмотрены следующие специальные помещения:

Кабинет «Цифрового дизайна», оснащённый:

- *оборудованием:*

посадочные места по количеству обучающихся;

рабочее место преподавателя;

наглядные пособия (комплекты учебных таблиц, плакатов и др.);

комплекты дидактических раздаточных материалов на каждое посадочное место по количеству обучающихся;

- *техническими средствами обучения:*

компьютер (ноутбук) с лицензионным программным обеспечением для преподавателя;

компьютер (ноутбук) с лицензионным программным обеспечением на каждое посадочное место по количеству обучающихся;

мультимедийный проектор;

мультимедийный экран;

информационно-коммуникативные средства;

экранно-звуковые пособия;

магнитофон.

3.2. Информационное обеспечение реализации программы

Для реализации программы библиотечный фонд образовательной организации должен иметь печатные и/или электронные образовательные и информационные ресурсы, для использования в образовательном процессе. При формировании библиотечного фонда образовательной организацией выбирается не менее одного издания из перечисленных ниже печатных изданий и (или) электронных изданий в качестве основного, при этом список может быть дополнен новыми изданиями.

3.2.1. Основные печатные издания

1. Бэнг М. Нарисуй. Как работают иллюстрации: учебное издание / Молли Бэнг. — Москва: Манн, Иванов и Фербер, 2020. — 152 с. — ISBN 978-5-00146-131-0

2. Тучкевич Е. Самоучитель Adobe Illustrator CC: учебное пособие / Евгения Тучкевич. — Санкт-Петербург: БХВ-Петербург, 2021. — 448 с. — ISBN 978-5-9775-1253-5

3. Вуд Б., Вуд В. Adobe Illustrator CC. Официальный учебный курс / Брайан Вуд, Видеман Вуд. — Москва: Эксмо, 2022. — 416 с. — ISBN 978-5-699-97795-6

4. Лумис Э. Искусство иллюстрации: учебное пособие / Эндрю Лумис. — Москва: Бином, 2019. — 208 с. — ISBN 978-5-9268-2792-1

5. Франк Я. Тайные знания коммерческих иллюстраторов: учебное пособие / Ян Франк. — Москва: Бомбора, 2020. — 256 с. — ISBN 978-5-04-116859-4

3.2.2. Электронные издания

1. Digital Design Academy. Самоучитель Adobe Illustrator / Digital Design Academy. — 2023. — интерактивный онлайн- курс (бесплатный вводный модуль). — URL: https://digital-design-academy.ru/courses/self- learning- illustrator

2. TCanvas. Основы векторной графики: руководство по Illustrator / TCanvas. — 2024. — блог- удобное руководство. — URL: https://tcanvas.ru/blog/adobe- illustrator- osnovy

3. Хабр. Статьи по Adobe Illustrator для дизайнеров- новичков / сообщество. — 2022. — подборка практик и туториалов. — URL: https://habr.com/ru/search/?q=Adobe+Illustrator+уроки

1.2.3. Дополнительные источники (при необходимости)

6. Клеон О. Кради как художник: учебное пособие / Остин Клеон. — Москва: Манн, Иванов и Фербер, 2019. — 160 с. — ISBN 978-5-00146-006-1

7. Ратковски Н. Профессия — иллюстратор: учебное пособие / Натали Ратковски. — Москва: Манн, Иванов и Фербер, 2021. — 224 с. — ISBN 978-5-00169-899-0

8. Риз Д. Профессия: художник-иллюстратор: учебное пособие / Даррелл Риз. — Москва: Бомбора, 2022. — 272 с. — ISBN 978-5-04-122017-9

9. Феддэг М. Иллюстрация: в чём её смысл?: учебное пособие / Мауни Феддэг. — Санкт-Петербург: Азбука-Аттикус, 2020. — 224 с. — ISBN 978-5-389-16165-3

10. Иттен И. Искусство цвета: учебное издание / Иоханнес Иттен. — Москва: Академия, 2020. — 184 с. — ISBN 978-5-7695-8094-3

11. Иттен И. Искусство формы: учебное издание / Иоханнес Иттен. — Москва: Академия, 2020. — 200 с. — ISBN 978-5-7695-8111-7

12. Мюллер-Брокманн Й. Модульные сетки в графическом дизайне: учебное пособие / Йозеф Мюллер-Брокманн. — Москва: Студия Артемия Лебедева, 2019. — 176 с. — ISBN 978-5-98062-048-7

4. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

4.1. Описание показателей и критериев оценки компетенций

Результаты обучения	*Критерии оценки*	*Методы оценки*
Перечень знаний, осваиваемых в рамках дисциплины		
Знать: основы векторной графики, её отличия от растровой; назначение и возможности Adobe Illustrator как профессионального инструмента; нинтерфейс, панели инструментов и принципы навигации в рабочем пространстве программы; принципы построения векторных объектов: точки, кривые Безье, сегменты, замкнутые/разомкнутые контуры; структуру объектов в Illustrator: слои, группы, объекты, маски; основы композиции, баланса, симметрии и иерархии в визуальном макете; типографику в векторной графике: шрифты, текстовые блоки, типографские приёмы; техники создания и редактирования заливки, обводки, градиентов, паттернов, прозрачности; принципы экспорта работ: форматы файлов (AI, EPS, SVG, PDF, PNG), настройка артов; основы цветовой теории и цветовых моделей (RGB, CMYK,	Знает: основы векторной графики, её отличия от растровой; назначение и возможности Adobe Illustrator как профессионального инструмента; нинтерфейс, панели инструментов и принципы навигации в рабочем пространстве программы; принципы построения векторных объектов: точки, кривые Безье, сегменты, замкнутые/разомкнутые контуры; структуру объектов в Illustrator: слои, группы, объекты, маски; основы композиции, баланса, симметрии и иерархии в визуальном макете; типографику в векторной графике: шрифты, текстовые блоки, типографские приёмы; техники создания и редактирования заливки, обводки, градиентов, паттернов, прозрачности; принципы экспорта работ: форматы файлов (AI, EPS, SVG, PDF, PNG), настройка артов; основы цветовой теории и цветовых моделей (RGB, CMYK,	Письменный или устный опрос. Дискуссия. Участие в диалогах, ролевых играх. Практические задания по работе с информацией, документами, профессиональной литературой и дизайн-программами. Ответы на промежуточной аттестации

Pantone) в контексте векторной графики; правила подготовки макета к печати и публикации в digital-среде; возможности и ограничения векторной графики при создании логотипов, иллюстраций, иконок, инфографики.	Pantone) в контексте векторной графики; правила подготовки макета к печати и публикации в digital-среде; возможности и ограничения векторной графики при создании логотипов, иллюстраций, иконок, инфографики.	
Перечень умений, осваиваемых в рамках дисциплины		
Уметь: уверенно ориентироваться в интерфейсе Adobe Illustrator; создавать и редактировать базовые геометрические фигуры и составные объекты; использовать слои, группы и маски для организации работы над проектом; применять обводки, заливки, градиенты, паттерны и прозрачности для стилизации объектов; разрабатывать иконки, логотипы, векторные иллюстрации и простые композиции; работать с типографикой: вставлять, редактировать и стилизовать текст; применять Pathfinder и Shape Builder для создания и трансформации сложных форм; работать с цветом: подбирать гармоничные палитры, адаптировать под печать или экран; грамотно экспортировать готовые файлы в нужных форматах под разные задачи; подготавливать файлы к печати и публикации в веб-пространстве; соблюдать требования технического задания при разработке графических элементов; анализировать референсы и применять подходящие техники в своей работе.	уверенно ориентируется в интерфейсе Adobe Illustrator; создает и редактирует базовые геометрические фигуры и составные объекты; использует слои, группы и маски для организации работы над проектом; применяет обводки, заливки, градиенты, паттерны и прозрачности для стилизации объектов; разрабатывает иконки, логотипы, векторные иллюстрации и простые композиции; работает с типографикой: вставлять, редактировать и стилизовать текст; применяет Pathfinder и Shape Builder для создания и трансформации сложных форм; работает с цветом: подбирать гармоничные палитры, адаптировать под печать или экран; грамотно экспортирует готовые файлы в нужных форматах под разные задачи; подготавливает файлы к печати и публикации в веб-пространстве; соблюдает требования технического задания при разработке графических элементов; анализирует референсы и применять подходящие техники в своей работе.	Письменный или устный опрос. Дискуссия. Участие в диалогах, ролевых играх. Практические задания по работе с информацией, документами, профессиональной литературой и дизайн-программами. Ответы на промежуточной аттестации

МИНОБРНАУКИ РОССИИ

ВЛАДИВОСТОКСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ

Колледж информационных и креативных технологий

КОНТРОЛЬНО-ОЦЕНОЧНЫЕ СРЕДСТВА

для проведения текущего контроля и промежуточной аттестации

по учебной дисциплине

МДК.02.02. Векторная графика: Техники и приемы.Adobe illustrator

программы подготовки специалистов среднего звена

54.02.01 Дизайн (по отраслям)

Форма обучения: очная

Владивосток 2026

Контрольно-оценочные средства для проведения текущего контроля и промежуточной аттестации по учебной дисциплине МДК.02.02. Векторная графика: Техники и приемы.Adobe illustrator разработаны в соответствии с требованиями ФГОС СПО по специальности / профессии 54.02.01 Дизайн (по отраслям), утвержденного приказом Минобрнауки РФ от от 5 мая 2022, № 308, примерной образовательной программой, рабочей программой учебной дисциплины.

Разработчик(и): Ю.А. Баранникова, преподаватель КИКТ

Рассмотрено и одобрено на заседании цикловой методической комиссии

Протокол № 9 от 20.05.2026

Председатель ПЦК  Д.В. Масенкова

подпись

1 Общие сведения

Контрольно-оценочные средства (далее – КОС) предназначены для контроля и оценки образовательных достижений обучающихся, освоивших программу учебной дисциплины МДК.02.02. Векторная графика: Техники и приёмы. Adobe Illustrator

КОС включают в себя контрольные материалы для проведения текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации по дисциплине, которая проводится в форме дифференцированного зачёта посредством сдачи индивидуальной аналитико-проектной работы.

2 Планируемые результаты обучения по дисциплине, обеспечивающие результаты освоения образовательной программы

Код ОК, ПК[1]	Код результата обучения[1]	Наименование результата обучения[1]
ПК 2.2	У1	Создавать векторные объекты с помощью инструментов «Перо», «Фигуры» и «Обработка контуров»
	У2	работать с контурами, узлами и сегментами для точной проработки деталей
	У3	применять цветовые модели (RGB, CMYK) в зависимости от назначения макета
	У4	выполнять технические чертежи проекта для разработки конструкции изделия с учётом особенностей технологии и формообразующих свойств материалов
	У5	создавать масштабируемые графические элементы без потери качества
	У6	подготавливать файлы к печати и экспорту для веб- и мобильных приложений
	У7	использовать слои, группы и символы для организации сложных проектов
	З1	интерфейс и основные инструменты Adobe Illustrator
	З2	принципы работы с векторной графикой и её отличия от растровой
	З3	основы композиции, цветоведения и типографики в векторной графике
	З4	технологические, эксплуатационные и гигиенические требования, предъявляемые к материалам при выводе векторной графики на различные носители
	З5	стандарты оформления технических чертежей и схем
	З6	форматы файлов для сохранения и экспорта векторной графики (.ai, .eps, .svg, .pdf и др.)
ПК 2.3	У8	разрабатывать логотипы, фирменные стили и графические элементы с использованием техник векторной графики

	У9	создавать бесшовные паттерны и текстуры
	У10	применять эффекты и стили (Gradient, Blend, 3D) для достижения нужного визуального результата
	У11	реализовывать творческие идеи в макете, адаптируя их под конкретные носители и форматы
	У12	выполнять эталонные образцы графических элементов для дальнейшего производства на современном оборудовании (широкоформатная печать, гравировка, вышивка и т.д.)
	У13	работать с шаблонами и модульными сетками для унификации элементов дизайна
	З7	ассортимент, особенности и свойства носителей, на которые наносится векторная графика (бумага, текстиль, пластик, металл и т.д.)
	З8	методы испытаний и оценки качества векторной графики при воспроизведении на различных материалах
	З9	принципы масштабирования и адаптации графических элементов под разные форматы и носители
	З10	современные тенденции в векторном дизайне и брендинге
	З11	особенности цветопередачи на разных устройствах и материалах
ПК 2.4	У14	выбирать и применять цветовые схемы и материалы с учётом их формообразующих и функциональных свойств в контексте векторной графики
	У15	дорабатывать опытные образцы векторных элементов до полного соответствия технической документации (точность линий, соответствие цветовой схеме, соблюдение технических допусков)
	У16	проверять макеты на соответствие стандартам печати и производства (вылеты, обрезные метки, разрешение)
	У17	взаимодействовать с производственными подразделениями для обеспечения корректной реализации дизайнерских решений (согласование форматов, цветовых профилей, технических требований)
	У18	оптимизировать векторные файлы для разных целей (уменьшение количества точек, упрощение структуры слоёв)
	З12	современное производственное оборудование, применяемое для изготовления изделий с использованием векторной графики (плоттеры, лазерные резаки, принтеры для печати на различных материалах)
	З13	требования к подготовке файлов для различных технологий производства (гравировка, шёлкография, цифровая печать и т.д.)

	314	стандарты и регламенты, регламентирующие требования к векторной графике для промышленного использования
	315	способы устранения типичных ошибок при подготовке векторных файлов к производству (незамкнутые контуры, некорректные цветовые профили и т.д.)

[1]- *в соответствии с рабочей программой учебной дисциплины*

3 Соответствие оценочных средств контролируемым результатам обучения

3.1 Средства, применяемые для оценки уровня теоретической подготовки

Краткое наименование раздела (модуля) / темы дисциплины	Код результата обучения	Показатель[2] овладения результатами обучения	Наименование оценочного средства и представление его в КОС[3]	
			Текущий контроль[4]	Промежуточная аттестация[4]
Раздел 1. Основы векторной графики и интерфейс Adobe Illustrator				
Тема 1.1. Введение в векторную графику и интерфейс Adobe Illustrator	З1	Способность объяснять назначение элементов интерфейса и инструментов Adobe Illustrator	Устный опрос (п.5.1)	Собеседование
	З2	Способность объяснять принципы работы векторной графики и её отличия от растровой	Устный опрос (п.5.1)	Собеседование
	У5	Способность обосновывать применение масштабируемой графики для различных задач дизайна	Анализ ситуационных задач (п.5.3)	Собеседование
Тема 1.2. Инструменты создания объектов и работа с контурами	У1	Способность объяснять принципы создания объектов инструментами «Перо», «Фигуры» и обработки контуров	Устный опрос (п.5.1)	Собеседование
	У2	Способность анализировать способы редактирования контуров, сегментов и узлов для достижения необходимого результата	Устный опрос (п.5.1)	Собеседование
	У7	Способность объяснять принципы организации сложных проектов с использованием слоёв, групп и символов	Устный опрос (п.5.1)	Собеседование
Раздел 2. Цвет, композиция и подготовка графики				
Тема 2.1. Цветовые модели и основы композиции	З3	Способность объяснять основы композиции, цветоведения и типографики при создании векторной графики	Устный опрос (п.5.1)	Собеседование
	У3	Способность выбирать цветовые модели в зависимости от назначения макета	Анализ ситуационных задач (п.5.3)	Собеседование
	З11	Способность объяснять особенности цветопередачи на различных устройствах и носителях	Тестирование (п.5.2)	Собеседование
Тема 2.2. Форматы	З4	Способность различать форматы хранения и экспорта векторной	Устный опрос (п.5.1)	Собеседование

Краткое наименование раздела (модуля) / темы дисциплины	Код результата обучения	Показатель[2] овладения результатами обучения	Наименование оценочного средства и представление его в КОС[3]	
			Текущий контроль[4]	Промежуточная аттестация[4]
файлов и подготовка к публикации		графики и объяснять области их применения		
	У6	Способность объяснять принципы подготовки файлов для веб- и мобильных приложений	Устный опрос (п.5.1)	Собеседование
	У16	Способность анализировать соответствие макетов техническим требованиям печати и производства	Устный опрос (п.5.1)	Собеседование
Раздел 3. Разработка графических элементов и брендинг				
Тема 3.1. Создание фирменной графики и паттернов	У8	Способность обосновывать выбор методов разработки логотипов, фирменных элементов и бренд-графики	Устный опрос (п.5.1)	Собеседование
	У9	Способность объяснять принципы создания бесшовных паттернов и текстур	Устный опрос (п.5.1)	Собеседование
	У13	Способность объяснять использование модульных сеток и шаблонов для унификации элементов дизайна	Устный опрос (п.5.1)	Собеседование
	З10	Способность характеризовать современные тенденции векторного дизайна и брендинга	Устный опрос (п.5.1)	Собеседование
Раздел 4. Эффекты, адаптация и производственные технологии				
Тема 4.1. Эффекты и визуальные приёмы	У10	Способность объяснять принципы применения эффектов и стилей для достижения визуального результата	Устный опрос (п.5.1)	Собеседование
	У11	Способность аргументировать выбор визуальных решений с учётом носителей и форматов	Анализ ситуационных задач (п.5.3)	Собеседование
	З9	Способность объяснять принципы масштабирования и адаптации графических элементов	Устный опрос (п.5.1)	Собеседование
Тема 4.2. Производство и технические требования	З4	Способность объяснять требования к материалам и носителям при выводе графики	Устный опрос (п.5.1)	Собеседование
	З5	Способность объяснять стандарты оформления технических чертежей и схем	Тестирование (п.5.2)	Собеседование
	У4	Способность объяснять принципы выполнения технических чертежей и конструктивных схем	Анализ ситуационных задач (п.5.3)	Собеседование
	З7	Способность характеризовать особенности различных материалов и носителей	Устный опрос (п.5.1)	Собеседование
	З8	Способность объяснять методы оценки качества графики при воспроизведении	Тестирование (п.5.2)	Собеседование
	У12	Способность объяснять	Анализ	Собеседование

Краткое наименование раздела (модуля) / темы дисциплины	Код результата обучения	Показатель[2] овладения результатами обучения	Наименование оценочного средства и представление его в КОС[3]	
			Текущий контроль[4]	Промежуточная аттестация[4]
		требования к созданию эталонных образцов для производства	ситуационных задач (п.5.3)	
	У14	Способность аргументировать выбор цветовых решений и материалов с учётом функциональных свойств	Анализ ситуационных задач (п.5.3)	Собеседование
	У15	Способность анализировать соответствие графических элементов технической документации	Устный опрос (п.5.1)	Собеседование
	У17	Способность объяснять особенности взаимодействия с производственными подразделениями	Устный опрос (п.5.1)	Собеседование
	У18	Способность объяснять способы оптимизации векторных файлов для различных задач	Устный опрос (п.5.1)	Собеседование
	З12	Способность характеризовать современное оборудование для производства изделий с использованием векторной графики	Тестирование (п.5.2)	Собеседование
	З13	Способность объяснять требования к подготовке файлов для различных технологий производства	Устный опрос (п.5.1)	Собеседование
	З14	Способность объяснять стандарты и регламенты промышленного использования векторной графики	Тестирование (п.5.2)	Собеседование
	З15	Способность анализировать причины типичных ошибок подготовки файлов и способы их устранения	Устный опрос (п.5.1)	Собеседование

[2] - для формулировки показателей использовать положения Таксономии Блума.

[3] - Однотипные оценочные средства нумеруются, н-р: «Тест №2», «Контрольная работа №4».

[4] - Примеры всех оценочных средств должны быть представлены в разделах 5,6.

[5] - В скобках следует указать пункт разделов 5.6, в котором оно представлено.

3.2 Средства, применяемые для оценки уровня практической подготовки

Краткое наименование раздела (модуля) / темы дисциплины	Код результата обучения	Показатель[2] овладения результатами обучения	Наименование оценочного средства и представление его в КОС[3]	
			Текущий контроль[4]	Промежуточная аттестация[4]
Раздел 1. Основы векторной графики и интерфейс Adobe Illustrator				
Тема 1.1. Интерфейс	ПК-2.2	Способность создавать и редактировать векторные объекты с	Практическая работа (п.6.1)	Индивидуальный проект

Adobe Illustrator и базовые инструменты		использованием инструментов Adobe Illustrator, обеспечивая точность построения и масштабируемость графики		
	ПК 2.2	Способность организовывать структуру проекта с использованием слоёв, групп и символов при создании сложных графических композиций	Практическая работа (п.6.1)	Индивидуальный проект
Раздел 2. Цвет, композиция и подготовка графики				
Тема 2.1. Работа с цветом и композицией	ПК-2.2	Способность применять принципы композиции, цветоведения и типографики при создании векторной графики и выбирать цветовые модели в зависимости от назначения макета	Практическая работа (п.6.1)	Индивидуальный проект
	ПК-2.4	Способность выбирать цветовые схемы и подготавливать графические материалы с учётом особенностей дальнейшего использования и производства	Практическая работа (п.6.1)	Индивидуальный проект
Тема 2.2. Подготовка файлов и экспорт	ПК-2.2	Способность подготавливать векторные файлы для экспорта, печати, веб- и мобильных приложений с соблюдением технических требований	Практическая работа (п.6.1)	Индивидуальный проект
	ПК-2.4	Способность проверять и оптимизировать макеты в соответствии с требованиями печати, производства и техническими регламентами | Контрольная практическая работа	Практическая работа (п.6.1)	Индивидуальный проект
Раздел 3. Создание графических элементов и брендинг				
Тема 3.1. Разработка фирменной графики	ПК 2.3	Способность разрабатывать логотипы, фирменные элементы, паттерны и другие графические решения с использованием технологий векторной графики	Практическая работа (п.6.1)	Индивидуальный проект
	ПК-2.3	Способность применять эффекты, стили, модульные сетки и адаптировать графические решения под различные форматы и носители	Практическая работа (п.6.1)	Индивидуальный проект
	ПК 2.3	Способность реализовывать творческие концепции в виде законченных графических решений с учётом поставленной задачи	Практическая работа (п.6.1)	Индивидуальный проект
Раздел 4. Производственные технологии и техническая подготовка				
Тема 4.1. Техническая документация и производственная подготовка	ПК-2.2	Способность создавать технические чертежи, схемы и конструктивные элементы средствами векторной графики в соответствии с установленными требованиями	Практическая работа (п.6.1)	Индивидуальный проект
	ПК-2.3	Способность создавать эталонные графические элементы и образцы для дальнейшего воспроизводства и производства	Практическая работа (п.6.1)	Индивидуальный проект
	ПК 2.4	Способность подготавливать и дорабатывать графические материалы с учётом требований оборудования, материалов и производственных	Практическая работа (п.6.1)	Индивидуальный проект

		процессов			
	ПК 2.4	Способность взаимодействовать с производственными требованиями и обеспечивать соответствие файлов стандартам промышленного использования	Практическая работа (п.6.1)	Индивидуальный проект	4

Описание процедуры оценивания

Результаты обучения по дисциплине, уровень сформированности компетенций оцениваются по четырёх бальной шкале оценками: «отлично», «хорошо», «удовлетворительно», «неудовлетворительно» (по бальной системе. Максимальная сумма баллов по дисциплине равна 100 баллам.)

Текущая аттестация по дисциплине проводится с целью систематической проверки достижений обучающихся. Объектами оценивания являются: степень усвоения теоретических знаний, уровень овладения практическими умениями и навыками по всем видам учебной работы, качество выполнения самостоятельной работы, учебная дисциплина (активность на занятиях, своевременность выполнения различных видов заданий, посещаемость всех видов занятий по аттестуемой дисциплине).

При проведении промежуточной аттестации оценивается достижение студентом запланированных по дисциплине результатов обучения, обеспечивающих результаты освоения образовательной программы в целом. Оценка выставляется с учетом оценок, полученных при прохождении текущей аттестации.

Критерии оценивания устного ответа

(оценочные средства: устный опрос, устный доклад, собеседование)

5 баллов - ответ показывает прочные знания основных процессов изучаемой предметной области, отличается глубиной и полнотой раскрытия темы; владение терминологическим аппаратом; умение объяснять сущность, явлений, процессов, событий, делать выводы и обобщения, давать аргументированные ответы, приводить примеры; свободное владение монологической речью, логичность и последовательность ответа; умение приводить примеры современных проблем изучаемой области.

4 балла - ответ, обнаруживающий прочные знания основных процессов изучаемой предметной области, отличается глубиной и полнотой раскрытия темы; владение терминологическим аппаратом; умение объяснять сущность, явлений, процессов, событий, делать выводы и обобщения, давать аргументированные ответы, приводить примеры; свободное владение монологической речью, логичность и последовательность ответа. Однако допускается одна - две неточности в ответе.

3 балла – ответ, свидетельствующий в основном о знании процессов изучаемой предметной области, отличающийся недостаточной глубиной и полнотой раскрытия темы; знанием основных вопросов теории; слабо сформированными навыками анализа явлений, процессов, недостаточным умением давать аргументированные ответы и приводить примеры; недостаточно свободным владением монологической речью, логичностью и последовательностью ответа. Допускается несколько ошибок в содержании ответа; неумение привести пример развития ситуации, провести связь с другими аспектами изучаемой области.

2 балла – ответ, обнаруживающий незнание процессов изучаемой предметной области, отличающийся неглубоким раскрытием темы; незнанием основных вопросов теории, несформированными навыками анализа явлений, процессов; неумением давать аргументированные ответы, слабым владением монологической речью, отсутствием логичности и последовательности. Допускаются серьезные ошибки в содержании ответа; незнание современной проблематики изучаемой области.

Критерии оценивания тестового задания

Оценка	Отлично	Хорошо	Удовлетворительно	Неудовлетворительно
Количество правильных	91 % и ≥	от 81% до	не менее 70%	менее 70%

ответов		90,9 %		

Критерии выставления оценки студенту на зачете/ экзамене

(оценочные средства: *устный опрос в форме ответов на вопросы билетов, устный опрос в форме собеседования, выполнение письменных разноуровневых задач и заданий, комплексная расчетно-графическая работа, творческое задание, кейс-задача, портфолио, проект и т.п.)*

Оценка по промежуточной аттестации	Характеристика качества сформированности компетенций
«отлично»	Студент демонстрирует сформированность компетенций на продвинутом уровне: обнаруживает систематическое и глубокое знание материала, умеет тесно увязывать теорию с практикой, свободно справляется с задачами, владеет разносторонними навыками выполнения практических задач.
«хорошо»	Студент демонстрирует сформированность компетенций на базовом уровне: основные знания и умения освоены, но допускаются незначительные ошибки, неточности.
«удовлетворительно»	Студент демонстрирует сформированность компетенций на пороговом уровне: имеет знания только основного материала, в ходе контрольных мероприятий допускает значительные ошибки, испытывает затруднения при выполнении практических работ.
«неудовлетворительно»	Студент демонстрирует сформированность компетенций на уровне ниже порогового: выявляется полное или практически полное отсутствие знаний значительной части программного материала, умения и навыки не сформированы.

5. Примеры оценочных средств для проведения текущей аттестации

5.1. Вопросы для устного опроса

1. Что такое векторная графика и чем она отличается от растровой?
2. Назовите основные форматы файлов для сохранения векторной графики и их назначени е.
3. Какие цветовые модели используются в Adobe Illustrator? В чём их различия и когда ка кую следует применять?
4. Опишите назначение инструмента «Перо» (Pen Tool) и его роль в создании векторных о бъектов.
5. Как создать и редактировать кривые Безье в Adobe Illustrator?
6. Что такое слои в Adobe Illustrator и как они помогают организовать работу над сложны м проектом?
7. Как использовать панель Pathfinder для комбинирования объектов?
8. Что такое градиент и какие виды градиентов доступны в Adobe Illustrator?
9. Как создать бесшовный паттерн в Adobe Illustrator?
10. Что такое символы (Symbols) в Adobe Illustrator и для чего они используются?
11. Как работает инструмент Blend и какие эффекты с его помощью можно создать?
12. Что такое обтравочная маска (Clipping Mask) и как её создать?
13. Как подготовить файл в Adobe Illustrator к печати? Перечислите основные требования.
14. Что такое вылеты (Bleed) и обрезные метки (Crop Marks)? Зачем они нужны?
15. Как проверить цветовой профиль документа в Adobe Illustrator?
16. Какие инструменты в Adobe Illustrator используются для создания геометрических фигу р?
17. Что такое трассировка изображения (Image Trace) и как её выполнить?
18. Как создать и применить стили графики (Graphic Styles) в Adobe Illustrator?
19. Что такое модульная сетка и как она помогает в дизайне?
20. Как экспортировать векторный файл для веб- использования? Какие форматы предпочт ительны?

5.2. Практические задания

21. Создайте логотип в Adobe Illustrator, используя инструменты «Перо» и «Фигуры». Сохр аните файл в форматах .ai и .eps.
22. Разработайте бесшовный паттерн из геометрических элементов и примените его как зал ивку для фигуры.
23. Создайте градиентный фон с переходом от одного цвета к другому и добавьте на него т екст с эффектом тени.
24. Используя инструмент Blend, создайте плавный переход между двумя фигурами разной формы и цвета.
25. Подготовьте макет визитки в Adobe Illustrator с учётом вылетов и обрезных меток.
26. Преобразуйте растровое изображение в векторное с помощью функции Image Trace. Оп тимизируйте результат, уменьшив количество точек.

27. Создайте типографическую композицию, используя различные шрифты и эффекты (обв одка, тень, прозрачность).

28. Разработайте иконку в плоском стиле (Flat Design), используя минимум цветов и прост ые формы.

29. Создайте схему или диаграмму с использованием инструментов «Линия» и «Фигуры», добавьте подписи и стилизуйте элементы.

30. Подготовьте файл для лазерной резки: создайте контур объекта, проверьте толщину ли ний и цветовой профиль.

5.3. Ситуационные задачи

31. Заказчик предоставил логотип в растровом формате низкого качества. Опишите шаги п о его векторизации в Adobe Illustrator.

32. При печати макета цвета получились тусклыми. Какие настройки в Adobe Illustrator мог ли быть некорректными? Как это исправить?

33. Клиент просит адаптировать логотип для использования на разных носителях (визитки, баннеры, футболки). Какие действия нужно выполнить?

34. В макете присутствуют незамкнутые контуры. Как их найти и исправить в Adobe Illustr ator?

35. Необходимо уменьшить размер файла без потери качества. Какие методы оптимизации векторных изображений вы знаете?

36. При экспорте в PDF текст превратился в кривые. Как сохранить текст редактируемым п ри экспорте?

37. Клиент хочет использовать логотип в социальных сетях. Какие форматы и размеры фай лов ему предоставить?

38. В макете используется шрифт, которого нет на другом компьютере. Как избежать проб лем с отображением текста?

39. При печати контур реза не совпадает с изображением. Какие ошибки могли быть допу щены при подготовке файла?

40. Заказчик просит создать несколько вариантов цветовой схемы для логотипа. Как быстр о сделать это в Adobe Illustrator, не перерисовывая объект?

5.2. Примерный тест по дисциплине

Векторная графика строится на основе:

А) Пикселей

Б) Математических формул и геометрических примитивов

В) Растровых изображений

Г) Фотографий

Какой формат файла является родным для Adobe Illustrator?

А) .jpg

Б) .png

В) .ai

Г) .gif

Для создания плавного перехода между цветами используется:
А) Обводка
Б) Градиент
В) Эффект тени
Г) Текстура

Инструмент «Перо» (Pen Tool) предназначен для:
А) Заливки цветом
Б) Создания и редактирования контуров
В) Вставки изображений
Г) Изменения масштаба

Какая цветовая модель используется для печати?
А) RGB
Б) HSB
В) CMYK
Г) HEX

Что такое «вылеты» (Bleed) в макете?
А) Отступы от края страницы
Б) Расширение изображения за границы обрезки
В) Обрезные метки
Г) Поля для текста

Панель Pathfinder используется для:
А) Работы с текстом
Б) Комбинирования и модификации фигур
В) Изменений цветовой палитры
Г) Импорта изображений

Какой инструмент позволяет создавать повторяющиеся элементы с плавным переходом?
А) Blend Tool
Б) Shape Builder Tool
В) Gradient Tool
Г) Eyedropper Tool

Что такое обтравочная маска (Clipping Mask)?
А) Инструмент для рисования
Б) Способ скрыть части объектов
В) Тип градиента
Г) Эффект размытия

Для чего используется функция Image Trace?
А) Для экспорта изображений
Б) Для преобразования растрового изображения в векторное
В) Для создания градиентов
Г) Для работы с текстом

Какой формат предпочтительнее для веб- графики?
А) .eps
Б) .svg

В) .tiff
Г) .psd

Что такое символы (Symbols) в Adobe Illustrator?
А) Готовые шрифты
Б) Повторяющиеся графические элементы, которые можно редактировать централизованно
В) Типы градиентов
Г) Инструменты рисования

Как называется инструмент для объединения нескольких объектов в один?
А) Unite в Pathfinder
Б) Divide в Pathfinder
В) Expand
Г) Group

Что означает термин «кривые Безье»?
А) Тип шрифта
Б) Математическое описание кривых линий
В) Вид градиента
Г) Эффект прозрачности

Какой параметр отвечает за толщину обводки объекта?
А) Opacity
Б) Weight
В) Fill
Г) Scale

6. Примеры оценочных средств для проведения промежуточной аттестации

6.1. Примерный список тем для практических проектов.

1. **Создание фирменного стиля для кофейни**

- разработка логотипа в векторной графике;
- создание цветовой палитры бренда (3–4 основных цвета);
- дизайн визитки и меню с использованием фирменного стиля.

2. **Иконки для мобильного приложения**

- разработка набора из 8–10 иконок в едином стиле (плоский дизайн / линейный стиль);
- использование модульной сетки для унификации размеров;
- экспорт иконок в формате .svg для веб- использования.

3. **Инфографика о пользе чтения**

- сбор и структурирование данных;
- визуализация статистических данных с помощью диаграмм и графиков;
- компоновка элементов на формате А4 с соблюдением принципов композиции.

4. **Векторная иллюстрация сказочного персонажа**

- создание эскиза и перенос его в Adobe Illustrator;
- проработка деталей с помощью инструментов «Перо» и «Кисть»;
- добавление градиентов и текстур для объёма.

5. Дизайн упаковки для чая

- разработка макета коробки с учётом вылетов и линий сгиба;
- создание паттерна для фона упаковки;
- подготовка файла к печати (CMYK, вылеты 3 мм, обрезные метки).

6.2. Примерный список тем для итогового проекта (дифференцированный зачёт)

Тема 1. Разработка фирменного стиля для мини- кофейни «Urban Cup»

- создание логотипа в векторной графике с 2–3 вариациями (горизонтальная/вертикальная компоновка);
- разработка цветовой палитры (3–4 цвета) и подбор шрифтов;
- дизайн 3 носителей: визитка, меню (формат А5), вывеска (макет);
- подготовка файлов к печати (CMYK, вылеты 3 мм, обрезные метки).

Тема 2. Набор иконок «Городской транспорт»

- разработка 10 векторных иконок (автобус, трамвай, метро, велосипед, самокат и т.д.);
- единый стиль (линейный/плоский) и размерная сетка;
- экспорт в форматах .svg и .png (512×512 px).

Тема 3. Инфографика «Правила сортировки мусора»

- визуализация данных о видах отходов и способах их переработки;
- использование диаграмм, пиктограмм и кратких пояснений;
- компоновка на формате А4 с соблюдением визуальной иерархии.

Тема 4. Векторная иллюстрация «Сказочный лес»

- создание многослойной композиции (деревья, животные, элементы ландшафта);
- работа с градиентами, прозрачностью и текстурами;
- сохранение в форматах .ai и .pdf.

Тема 5. Дизайн упаковки для набора шоколадных конфет

- отрисовка макета коробки с учётом линий сгиба и вылетов;
- создание фирменного паттерна для фона;
- подготовка файла к печати (CMYK, разрешение 300 dpi).

6.3. Пример билета для дифференцированного зачёта

БИЛЕТ №1

Раздел 1. Основы векторной графики и Adobe Illustrator

1. Объясните различия между векторной и растровой графикой. В каких случаях применение векторной графики является предпочтительным?

2. Опишите назначение инструментов «Перо», «Фигуры» и операций обработки контуров. В каких ситуациях применяется каждый инструмент?

Раздел 2. Цвет и подготовка файлов

3. Что такое цветовые модели RGB и CMYK? В чём различия и когда используется каждая модель?
4. Перечислите основные форматы файлов векторной графики и объясните назначение форматов AI, SVG, EPS и PDF.

Практическое задание:

Опишите алгоритм создания и подготовки логотипа для последующего использования одновременно в печати и веб-среде. Укажите последовательность действий и необходимые настройки экспорта.

БИЛЕТ №2

Раздел 1. Работа с объектами и организация проектов

1. Объясните принципы работы с узлами, сегментами и контурами. Как изменение структуры контура влияет на качество результата?
2. Для чего используются слои, группы и символы? Опишите принципы организации сложного проекта.

Раздел 2. Брендинг и графические элементы

3. Что такое фирменный стиль и какие элементы обычно входят в его состав?
4. Объясните принципы создания бесшовных паттернов и области их применения.

Практическое задание:

Опишите процесс разработки набора иконок для мобильного приложения: от создания объектов до подготовки файлов для передачи разработчику.

БИЛЕТ №3

Раздел 1. Композиция и визуальные решения

1. Объясните роль композиции, типографики и цветоведения при создании векторной графики.
2. Что такое модульная сетка и почему её используют при разработке графических элементов?

Раздел 2. Эффекты и адаптация

3. Объясните назначение эффектов Gradient, Blend и 3D. В каких случаях их использование оправдано?
4. Что означает адаптация графических элементов под различные носители и форматы?

Практическое задание:

Опишите алгоритм создания рекламного постера, который должен одинаково корректно отображаться для печати и социальных сетей.

БИЛЕТ №4

Раздел 1. Производство и техническая подготовка

1. Какие требования предъявляются к подготовке файлов для печати и производства?
2. Что такое вылеты, обрезные метки и цветовые профили? Для чего они используются?

Раздел 2. Производственные технологии

3. Перечислите основные технологии производства, использующие векторную графику. Какие требования предъявляются к файлам для разных технологий?
4. Какие типичные ошибки возникают при подготовке векторных файлов к производству?

Практическое задание:

Опишите последовательность подготовки макета для широкоформатной печати, включая проверку и экспорт файлов.

БИЛЕТ №5

Раздел 1. Техническая документация и проектирование

1. Что такое технический чертёж и какие требования предъявляются к его оформлению?
2. Объясните принципы создания масштабируемых графических элементов и их преимущества.

Раздел 2. Контроль качества и оптимизация

3. Что включает проверка качества векторного файла перед передачей в производство?
4. Какие способы используются для оптимизации векторных файлов?

Практическое задание:

Опишите алгоритм создания и подготовки фирменной графики для нанесения на несколько различных материалов (например, бумага, текстиль, сувенирная продукция).