

**МІНІСТЕРСТВО КУЛЬТУРИ УКРАЇНИ**  
**ХАРКІВСЬКА ДЕРЖАВНА АКАДЕМІЯ КУЛЬТУРИ**

Кафедра інформаційно-документних систем

**РОБОЧА ПРОГРАМА НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ**

**Додрукарське опрацювання інформації**

ї(шифр і назва навчальної дисципліни)

<b><u>РІВЕНЬ ВИЩОЇ ОСВІТИ</u></b>	<b><u>Перший (бакалаврський)</u></b>
<b><u>ГАЛУЗЬ ЗНАНЬ</u></b>	<b><u>18 Виробництво та технології</u></b>
<b><u>СПЕЦІАЛЬНІСТЬ</u></b>	<b><u>186 Видавництво та поліграфія</u></b>
<b><u>КВАЛІФІКАЦІЯ</u></b>	<b><u>бакалавр видавництва та поліграфії</u></b>
<b><u>Спеціалізація</u></b>	<b><u>Технології електронних мультимедійних видань та редагування</u></b>

Робоча програма Додрукарське опрацювання інформації

Розроблено та внесено : Харківська державна академія культури

Робоча програма затверджена на засіданні кафедри інформаційно-документних систем

Протокол від «06» листопада 2017 року № 5

Завідувач кафедри інформаційно-документних систем

\_\_\_\_\_

(підпис)

(Л.Я. Філіпова)

(прізвище та ініціали)

## 1. Опис навчальної дисципліни

Найменування показників	Галузь знань, напрям підготовки, освітньо-кваліфікаційний рівень	Характеристика навчальної дисципліни	
		денна форма навчання	заочна форма навчання
Кількість кредитів – 5	Шифр та назва галузі 18 Виробництво та технології	Фундаментальна	
Модулів – 2	Шифр та назва спеціальності: 186 Видавництво та поліграфія	<b>Рік підготовки:</b>	
Змістових модулів – 2		3-й	3-й
Індивідуальне науково-дослідне завдання _____ (назва)		<b>Семестр</b>	
Загальна кількість годин – 150		5-й	5-й
		<b>Лекції</b>	
Тижневих годин для денної форми навчання: аудиторних – 2 самостійної роботи студента – 6	Освітньо-кваліфікаційний рівень: бакалавр	12 год.	10 год.
		<b>Практичні, семінарські</b>	
		20 год.	6 год.
		<b>Лабораторні</b>	
		<b>Самостійна робота</b>	
		76 год.	76 год.
		<b>Індивідуальні завдання:</b>	
Вид контролю: іспит			

### Примітка.

Співвідношення кількості годин аудиторних занять до самостійної і індивідуальної роботи становить:

для денної форми навчання – 32/76

для заочної форми навчання – 16/76

## 2. Мета та завдання навчальної дисципліни

**Метою** викладання дисципліни «Додрукарське опрацювання інформації» є розкриття сучасних наукових концепцій, понять, методів та технологій додрукарської обробки інформації.

**Завдання** вивчення навчальної дисципліни є:

- формування навчальних базових теоретичних знань та практичних навичок використання додрукарської обробки інформації;

- оволодіння технологіями комп'ютерної обробки інформації, тенденціями їх розвитку;
- застосування цих технологій у професійній діяльності.

### **Інтегровані вимоги до знань і умінь з навчальної дисципліни**

У результаті вивчення навчальної дисципліни студент повинен:

#### **Знати:**

- сучасний стан рівня та напрямів розвитку методів та технологій додрукарської обробки інформації;
- застосовувати технології комп'ютерної обробки інформації у професійній діяльності.

#### **Вміти:**

- самостійно застосовувати технології комп'ютерної обробки інформації;
- ефективно працювати з програмами, що застосовуються для додрукарської обробки інформації.

**Інтегровані вимоги до знань і умінь з навчальних модулів.** Навчальний матеріал дисципліни структурований за модульним принципом і складається з чотирьох навчальних модулів.

У результаті засвоєння навчального матеріалу навчального модуля 1 “Поліграфічні норми проектування видань” студент повинен:

#### **Знати:**

- типологію видань;
- особливості набору та верстки елементів видання;
- особливості та норми набору та макетного і безмакетного верстання.

#### **Вміти:**

- самостійно визначати доцільність елементів видання в залежності від його типу; самостійно створювати додаткові елементи видання згідно чинних видавничих стандартів.

У результаті засвоєння навчального матеріалу навчального модуля 2 „Програмні засоби для додрукарської обробки інформації” студент повинен:

#### **Знати:**

- сутність комп'ютерних видавничих систем та їхні можливі конфігурації.

#### **Вміти:**

- самостійно працювати з продуктами Corel;
- самостійно працювати з продуктами Adobe;
- самостійно працювати з продуктами Quark;
- самостійно працювати з програмою FineReader.

У результаті засвоєння навчального матеріалу навчального модуля 3 "Векторна та растрова графіка та їх додрукарська обробка" студент повинен:

#### **Знати:**

- призначення, структуру та зміст технологічних операцій із створення, первинної обробки та корекції графічної інформації;
- збереження растрових і векторних зображень у відповідних графічних форматах при підготовці друкованих і мультимедійних електронних видань;

- основні терміни технологій створення та обробки графічної інформації і збереження графічних матеріалів у відповідних форматах для подальшої підготовки друкованих, мультимедійних, а також web-видань;

**Вміти:**

- визначати оптимальний формат представлення графічної інформації;
- виконувати основні редакторські роботи щодо створення, підготовки, обробки і збереження графічних, мультимедійних матеріалів з використанням сучасних редакторів графічної і анімаційної інформації на всіх етапах редакційно-видавничого процесу;
- створювати колажі, композиції і об'єднувати векторну і растрову графіку для друкованих видань;
- редагувати відповідний графічний матеріал і зберігати опрацьовану інформацію з урахуванням ергономічних і видавничих вимог у відповідних форматах;

У результаті засвоєння навчального матеріалу навчального модуля 4 " Створення HTML-документів та їх підготовка до Web-публікації. Мультимедійні анімаційні технології. " студент повинен:

**Знати:**

- структуру HTML-документу;
- базові теги для використання текстового, графічного матеріалу.
- формати графічних файлів для Web-сторінок та методи оптимізації графічних зображень для використання на Web-сторінках.
- порядок і методи створення та підготовки анімаційних робіт на основі сучасних інформаційних технологій;
- використання мов програмування для створення анімацій.

**Вміти:**

- використовувати теги мови HTML для створення HTML-документів;
- створювати Web-публікації;
- використовувати різні механізми створення анімацій в середовищі програмних засобів розробки анімаційних графічних зображень;
- виконувати підготовку анімаційних і графічних робіт для гіпертекстових мультимедійних видань, вибирати ефективні способи збереження і додаткової обробки графічної інформації;
- на практиці розробляти макети анімаційної графіки і зберігати їх для подальшого використання на сторінках мультимедійних і веб-видань;
- якісно оцінювати творчу складову динамічної графічної роботи, інтерактивність обраної графічної моделі і ефективність технічної реалізації анімаційних фільмів;

### 3. ЗМІСТ НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

#### Тематичний план навчальної дисципліни

№ пор.	Назва теми	Обсяг навчальних занять (год.)			
		Усього	Лекції	Лабораторні	СРС
1	2	3	4	5	6
<b>5 семестр</b>					
<b>Модуль 1 „Поліграфічні норми проектування видань”</b>					
1.1	Вступ до цифрової додрукарської підготовки	3	2		1
1.2	Створення робочого середовища	6	2	2	2
1.3	<u>Поняття "інформація". Інформаційні процеси. Види інформації.</u>	6	2	2	2
1.4	Визначення доцільності елементів в залежності від типу видання. Додаткові елементи видань.	9	2	4	3
1.5	Особливості поліграфічних норм. Загальні норми набирання.	9	2	4	3
1.6	Види верстання. Загальні норми верстання. Норми безмакетного верстання. Норми макетного верстання.	12	2	6	4
1.7	Управління шрифтами	3	2		1
1.8	Управління файлами	3	2		1
1.9	Модульна контрольна робота 1	4	2		2
<b>Усього за модулем 1</b>		<b>55</b>	<b>18</b>	<b>18</b>	<b>19</b>
<b>Модуль 2 „Програмні засоби для до друкарської обробки інформації”</b>					
2.1	Поняття про мультимедійний видавничий комплекс	3	2		1
2.2	Продукти Quark	6	2	2	2
2.3	Продукти Corel	6	2	2	2
2.4	Продукти Adobe	6	2	2	2
2.5	Трепінг	9	2	4	3
2.6	Програма FineReader. Параметри сканування. Аналіз макету сторінки. Розпізнання сканованої інформації.	3	2		1
2.7	Збереження від сканованої інформації у зовнішні редактори та формати. Робота з пакетами. Робота зі сценаріями.	13	2	6	5
2.8	Перевірка та підготовка файлів до друку	2	1		1
2.9	Домашнє завдання	8			8
2.10	Модульна контрольна робота 2	2	1		1

<b>Усього за модулем 2</b>		<b>58</b>	<b>16</b>	<b>16</b>	<b>26</b>
<b>Усього за 5 семестр</b>		<b>113</b>	<b>34</b>	<b>34</b>	<b>45</b>
<b>5 семестр</b>					
<b>Модуль 3 " Векторна та растрова графіка та їх до друкарська обробка "</b>					
3.1	Растрова та векторна графіка. Переваги та недоліки	13	4	4	5
3.2	Колірні моделі. Корекція зображень.	13	4	4	5
3.3	Формати графічних файлів.	14	4	4	6
3.4	Додрукарська підготовка графічних матеріалів	16	4	6	6
3.5	Модульна контрольна робота 3	4	2		2
<b>Усього за модулем №3</b>		<b>60</b>	<b>18</b>	<b>18</b>	<b>24</b>
<b>Модуль 4 " Створення HTML-документів та їх підготовка до Web-публікації. Мультимедійні анімаційні технології. "</b>					
4.1	Мова HTML. Створення HTML-документів.	14	4	4	6
4.2	Використання графіки та текстів на Web-сторінках. Методи оптимізації графічних зображень для використання на Web-сторінках.	14	4	4	6
4.3	Концепції та методи комп'ютерної анімації. Технологія Flash.	14	4	4	6
4.4	Мова ActionScript та її використання при створенні анімацій.	16	6	4	6
4.5	Модульна контрольна робота №4	3		2	1
<b>Усього за модулем 4</b>		<b>61</b>	<b>18</b>	<b>18</b>	<b>25</b>
<b>Усього за 5 семестр</b>		<b>157</b>	<b>36</b>	<b>36</b>	<b>85</b>

### Лекційні заняття, їх тематика та обсяг

№ пор.	Назва теми	Обсяг навчальних занять (год.)	
		Лекції	СРС
1	2	3	4
<b>5 семестр</b>			
<b>Модуль 1 „Поліграфічні норми проектування видань”</b>			
1.1	Вступ до цифрової додрукарської підготовки	2	1
1.2	Створення робочого середовища	2	1
1.3	Поняття "інформація". Інформаційні процеси. Види інформації.	2	1
1.4	Визначення доцільності елементів в залежності від типу видання. Додаткові елементи видань.	2	1
1.5	Особливості поліграфічних норм. Загальні норми набирання.	2	1
1.6	Види верстання. Загальні норми верстання. Норми безмакетного верстання. Норми макетного верстання.	2	1
1.7	Управління шрифтами	2	1



1.8	Управління файлами	2	1
<b>Модуль 2 „Програмні засоби для додрукарської обробки інформації”</b>			
2.1	Поняття про мультимедійний видавничий комплекс	2	1
2.2	Продукти Quark	2	1
2.3	Продукти Corel	2	1
2.4	Продукти Adobe	2	1
2.5	Трепінг	2	1
2.6	Програма FineReader. Параметри сканування. Аналіз макету сторінки. Розпізнання сканованої інформації.	2	1
2.7	Збереження від сканованої інформації у зовнішні редактори та формати. Робота з пакетами. Робота зі сценаріями.	2	1
2.8	Перевірка та підготовка файлів до друку	1	1
<b>5 семестр</b>			
<b>Модуль 3 " Векторна та растрова графіка та їх до друкарська обробка"</b>			
3.1	Підходи до представлення графічної інформації. Растр та растрова графіка. Переваги та недоліки растрової графіки.	2	1
3.2	Векторна графіка та її представлення. Переваги та недоліки векторної графіки. Растрові зображення як об'єкти векторної графіки.	2	1
3.3	Колірне коло Ньютона. Колірна модель RGB. Колірні моделі CMY та CMYK. Колірна модель Lab.	2	1
3.4	Розподільна здатність. Яскравість та контрастність зображення. Гамма. Засоби корекції зображень в графічних редакторах.	2	1
3.5	Кольороподіл, профілі та методи. Кольороподіл в додрукарській підготовці. Методи кольорокорекції.	2	1
3.6	Поняття формату графічного файлу. Стиснення інформації. Алгоритми стиснення графічної інформації з та без втрати якості зображень.	2	1
3.7	Методи стиснення на вірогідностях. Код Хаффмена. Кодування блоків пікселів, словники та таблиці пошуку. Метод RLE. Метод стиснення LZW.	2	1
3.8	Формат JPEG. Формат GIF. Формат PNG. Формат TIFF.	2	1
<b>Модуль 4 " Створення HTML-документів та їх підготовка до Web-публікації. Мультимедійні анімаційні технології. "</b>			
4.1	Створення змісту, форм, гіперпосилань та таблиць HTML-документів.	2	1
4.2	Графіка на Web-сторінках.	2	2
4.3	Методи оптимізації зображень для Web-графіки.	2	1
4.4	Каскадні таблиці стилів та їх використання.	2	1
4.5	Основні типи дизайну Web-сторінок. Формати графічних файлів для Web-сторінок.	2	2

4.6	Поняття «анімація». Технологія Flash та її складові. Механізми анімації об'єктів. Типи звукового супроводу. Варіанти використання анімаційних фільмів.	2	1
4.7	Використання анімації на Web-сторінках. Загальна схема створення Flash-фільмів. Послідовність дій при створенні Flash-фільма.	2	2
4.8	Мова ActionScript та напрямки її використання. Об'єкта модель ActionScript. Основні поняття мови ActionScript та їх реалізація. Методи та класи ActionScript. Типи сценаріїв мови ActionScript. Основні конструкції мови ActionScript.	2	2
4.9	Кліпи та їх властивості. Основні методи та функції. Створення графічних об'єктів засобами мови ActionScript.	2	2

### Практичні заняття, їх тематика та обсяг

№ пор.	Назва теми	Обсяг навчальних занять (год.)	
		Лабор. заняття	СРС
1	2	3	4
<b>5 семестр</b>			
<b>Модуль 1 „Поліграфічні норми проектування видань”</b>			
1.1	Вивчення особливостей концепції видання	2 2	2
1.2	Вивчення особливостей додаткових елементів видань	2 2	2
1.3	Вивчення особливостей поліграфічних норм	2 2	2
1.4	Вивчення особливостей безмакетного верстання	2 2	2
1.5	Вивчення особливостей макетного верстання	2	1
<b>Модуль 2 „Програмні засоби для додрукарської обробки інформації”</b>			
2.1	Вивчення особливостей продуктів Quark	2	2
2.2	Вивчення особливостей продуктів Corel	2	2
2.3	Вивчення особливостей продуктів Adobe	2	2
2.4	Вивчення особливостей трепінгу	2	2
2.5	Вивчення особливостей та основних етапів роботи з програмою FineReader на ПК	2	2
<b>Модуль 3 " Векторна та растрова графіка та їх до друкарська обробка "</b>			
3.1	Створення анімацій засобами растрової графіки. Автоматизація дій при створенні растрових зображень.	2 2	3
3.2	Корекція графічних зображень. Використання фільтрів, градієнтів та трансформацій.	2 2	3

3.3	Кольороподіл в додрукарській підготовці. Методи кольорокорекції	2 2 2	4
3.4	До друкарська підготовка графічних матеріалів та створення постеру	2 2 2	4
<b>Модуль 4 " Створення HTML-документів та їх підготовка до Web-публікації. Мультимедійні анімаційні технології. "</b>			
4.1	Застосування базових тегів розмітки гіпертексту мови HTML. Використання графічних об'єктів та гіперпосилань.	2 2	2
4.2	Створення таблиць засобами HTML. Засоби CSS. Web-публікація	2 2	2
4.3	Створення анімаційного фільму базовими засобами технології Flash. Створення анімацій з використанням растрової и векторної графік.	2 2	2
4.4	Створення презентаційного Flash-фільму. Праця з кольором засобами технології Flash. Створення анімаційного фільму з використанням мови ActionScript. Створення кліпів засобами ActionScript	2 2	4

## СПИСОК РЕКОМЕНДОВАНИХ ДЖЕРЕЛ

### Основні рекомендовані джерела

1. Скотт Келби Adobe Photoshop CS6. Справочник по цифровой фотографии /Перевод с англ. В. Гинзбург. – М.: Издательство «Вильямс», 2013. – 464 с.
2. М. А. Райтман Adobe Illustrator CS6 Официальный учебный курс. Учебное пособие. – М.: Издательство «Adobe Press», 2013. – 592 с.
3. Колин Мук ActionScript 3.0 для Flash. Подробное руководство. – Питер, 2009. – 992 с.
4. Слинкина А. Adobe Flash CS3 Professional для Windows и Macintosh. М.: ДМК Пресс, 2009 - 568 с.
5. Хольцшлаг М., Молли Е. Языки HTML и CSS. – М.: Триумф, 2007.– 304 с.

### Додаткові рекомендовані джерела

6. ДСТУ 29.5-2002 Видання книжкові: Поліграфічне виконання. Загальні технічні вимоги.
7. ДСТУ 29.1-97 Журнали: Поліграфічне виконання. Загальні технічні вимоги.
8. ДСТУ 29.3-2000 Газети: Поліграфічне виконання. Загальні технічні вимоги.
9. ДСТУ 3003-95. Технологія поліграфічних процесів.
10. ДСТУ 3017-95. Видання. Основні види: Терміни та визначення.