

**МИНИСТЕРСТВО КУЛЬТУРЫ, СПОРТА И МОЛОДЕЖИ
ЛУГАНСКОЙ НАРОДНОЙ РЕСПУБЛИКИ**
**ГОУК ЛНР «ЛУГАНСКАЯ ГОСУДАРСТВЕННАЯ АКАДЕМИЯ
КУЛЬТУРЫ И ИСКУССТВ ИМЕНИ М. МАТУСОВСКОГО»**

Кафедра художественной анимации

УТВЕРЖДАЮ

Проректор по учебной работе

 И.А.Федоричева

29.08. 2019 г.

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ
СПЕЦИАЛЬНАЯ ГРАФИКА**

Уровень основной образовательной программы – бакалавриат

Направление подготовки – 50.03.02 Изящные искусства (Художественная анимация)

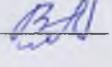
Статус дисциплины – вариативная

Учебный план 2018 года

Описание учебной дисциплины по формам обучения

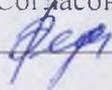
Курс	Семестр	Очная							Заочная								
		Всего час. / зач. единиц	Всего аудиторных час.	Лекции, часов	Практ.(семинарские) занятия, час.	Самост. работа, час..	Индивидуальные задания	Форма контроля	Курс	Семестр	Всего час. / зач. единиц	Всего аудиторных час.	Лекции, часов	Практ.(семинарские) занятия, час.	Самост. работа, час..	Контрольная работа	Форма контроля
1	1.2	105/ 3	70	17	53	35	-	-	1	1.2	107	22	9	13	85	-	-
2	3.4	113/ 3	70	3	69	41	-	Экзамен (4)	2	3.4	109	24	8	16	85	+	Экзамен (4)
3	5.6	172/ 4	106	16	90	66	-	Экзамен (6),	3	5.6	160	24	8	16	136	+	Экзамен (6),
4	7.8	117/ 3	78	18	60	39	-	Диф.зачет (8)	4	7.8	118/3	18	6	12	100	+	Диф.зачет (8)
Всего		432/ 12	275	42	233	157	-		Всего		432/ 12	64	22	42	368		

Рабочая программа составлена на основании учебного плана с учетом требований ООП и ГОС ВО, утвержденного Министерством образования и науки Луганской Народной Республики.

Программу разработали  С. В. Вейда, старший преподаватель кафедры графического дизайна;  В. И. Гашина, преподаватель кафедры художественной анимации.

Рассмотрено на заседании кафедры художественной анимации (ГОУК ЛНР «ЛГАКИ имени М.Матусовского)

Протокол № 1 от 28.08 2019 г. Зав. кафедрой  Н. Г. Феденко

Согласовано: Декан факультета изобразительного и декоративно-прикладного искусства  Н. Г. Феденко _____ 2019г.

1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Дисциплина «Специальная графика» является вариативной частью профессионального блока дисциплин ООП ГОС ВО (уровень бакалавриата) и адресована студентам 1 курса (I - II семестры) направления подготовки 50.03.02 Изящные искусства, специализации Художественная анимация ГОУК ЛНР «Луганская государственная академия культуры и искусств имени М.Матусовского». Дисциплина реализуется кафедрой художественной анимации.

Содержание дисциплины:

- рассматривается интерфейс векторного редактора, его основные функции, инструментарий; палитры; диалоговые окна. Также создается ряд макетов, в процессе создания которых, студенты приобретают профессиональные навыки работы в программе
- возможности прикладных графических программ векторных и растровых, взаимодействие между ними (программами) и трансформация художественного образа от авторского эскиза до оригинал-макета, что является последним связующим звеном между художником и производством.

Преподавание дисциплины предусматривает следующие формы организации учебного процесса: лекции, практические занятия, самостоятельная работа студентов и консультации.

Программой дисциплины предусмотрены следующие виды контроля: текущий контроль успеваемости в форме:

- устная (устный опрос, защита графических работ, просмотр на мониторе выполненных заданий в графических редакторах и т. п.);
- интерактивная (электронное тестирование).

Итоговый контроль в форме контрольной работы.

Программой предусмотрено изучение дисциплины «Специальная графика» с 1-го по 8-й семестр в объеме 12 з. е., 432 часа. Программой дисциплины предусмотрены лекционные занятия – 42 часа для очной формы обучения и 33 часов для заочной формы обучения, практические занятия - 233 часов для очной формы обучения и 61 часов для заочной формы обучения, самостоятельная работа - 157 часов для очной формы обучения и 518 часов для заочной формы обучения.

2. ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ ИЗУЧЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Цель изучения учебной дисциплины «Специальная графика» - сориентировать студентов в разнообразии прикладного программного обеспечения относительно прорабатывания графической и текстовой информации, подобрать программное обеспечение для решения конкретных задач с учетом того, какая информация подлежит обработке; изучить основные правила и приемы верстки, возможности текстовых редакторов в области издательских процессов в объеме, необходимом для верстки публикаций, стили (их назначение и использование); овладеть полиграфическими терминами.

Задачи дисциплины:

- дать студентам теоретические знания об общих характеристиках компьютерной техники;
- сформировать у студентов практические навыки работы с определенным кругом прикладных программ;
- подготовить студентов к созданию оригинал-макета издания и выбору соответствующего программного обеспечения;
- научиться находить лучшее композиционное решение для изобразительной темы;
- освоение студентами методов векторной графики;

- приобретение навыков самостоятельного изучения отдельных тем дисциплины и решения типичных задач;

3. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ООП

Дисциплина «Специальная графика» относится к вариативной части профессионального блока дисциплин. Данному курсу должно сопутствовать изучение дисциплин: «Академический рисунок», «Академическая живопись», «Практическая анимация», «Компьютерная графика», «История анимации», «Общий курс композиции», которые логически, содержательно и методически связаны с дисциплиной.

В программе учтены межпредметные связи с другими учебными дисциплинами.

4. ТРЕБОВАНИЯ К РЕЗУЛЬТАТАМ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Изучение дисциплины направлено на формирование следующих компетенций в соответствии с ГОС ВО направления 50.03.02 Изящные искусства

Общекультурные компетенции (ОК):

№ компетенции	Содержание компетенции
ОК-2	способностью анализировать основные этапы и закономерности исторического развития общества для формирования гражданской позиции

Общепрофессиональные компетенции (ОПК):

№ компетенции	Содержание компетенции
ОПК - 8	психологические и социально-психологические составляющие функционирования культуры и искусства, особенности работы искусствоведа-исследователя, творца (исполнителя) произведений искусства в данном аспекте

Профессиональные компетенции (ПК):

№ компетенции	Содержание компетенции
ПК-1	способностью к пониманию и постановке профессиональных задач в области научно-исследовательской и творческой деятельности по направленности (профилю) образования

В результате изучения учебной дисциплины студент должен **знать**:

- назначение и функции инструментария и основных палитр векторного графического редактора;
- создавать векторные изображения в программе;
- основные возможности и особенности векторного графического редактора;
- способы подготовки в печать из векторного графического редактора.

В результате изучения учебной дисциплины студент должен владеть **навыками**:

- навыками и методами работы с векторным редактором;
- терминологической базой;
- реализовывать основные алгоритмы векторной графики;
- использовать графические стандарты и библиотеки;
- создания и редактирования изображений в векторных редакторах.

В результате изучения учебной дисциплины студент должен владеть **умениями**:

- развивать компетенцию в сфере использования векторной графики;
- анализировать задачи, которые требуют создания, художественной обработки или корректировки изображений с помощью векторного графического редактора, и принимать оптимальные решения что к выбору техники исполнения;
- показать особенности работы при использовании векторного графического редактора;
- уметь строить простые композиции, используя возможности векторного графического редактора;
- показать профессиональную компетентность в сфере полиграфии.

5. СТРУКТУРА УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

Названия разделов и тем	Количество часов							
	Очная форма				Заочная форма			
	Всего	в том числе			Всего	в том числе		
		л	пр	с.р.		л	пр	с.р.
1	2	3	4	5	6	7	8	9
РАЗДЕЛ I ВЕКТОРНЫЙ ГРАФИЧЕСКИЙ РЕДАКТОР (I СЕМЕСТР)								
Тема 1. Знакомство с рабочей средой. Выделение и выравнивание. Создание и редактирование фигур.	24	5	11	8	34	3	4	27
Тема 2 Трансформирование объектов. Рисование с помощью инструментов Pen и Pencil. Работа с текстом. Цвет и работа с ним в программе.	27	4	14	9	24	2	3	19
Всего по I разделу	51	9	25	17	58	5	7	46
РАЗДЕЛ II СОЗДАНИЕ СЦЕН ОКРУЖАЮЩЕЙ СРЕДЫ ПРИ ПОМОЩИ ВЕКТОРНОГО РЕДАКТОРА (II СЕМЕСТР)								
Тема 3. Работа со слоями. Создание переходов между цветами и фигурами	24	4	12	8	19	2	2	15
Тема 4. Работа с кистями. Применение эффектов. Работа с символами.	30	4	16	10	30	2	4	24
Всего по II разделу	54	8	28	18	49	4	6	39
Всего по I и II разделам	105	17	53	35	107	9	13	85

6. СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

РАЗДЕЛ I. ВЕКТОРНЫЙ ГРАФИЧЕСКИЙ РЕДАКТОР (I СЕМЕСТР)

Тема 1. Знакомство с рабочей средой. Выделение и выравнивание. Создание и редактирование фигур.

Начало работы. Обзор рабочей среды. Настройка яркости пользовательского интерфейса приложения. Панель Tools. Панель Control. Работа с палитрами. Восстановление и сохранение состояния рабочей среды. Использование меню палитр. Изменение режима просмотра иллюстрации. Использование команд просмотра. Использование инструмента Zoom. Прокрутка документа. Просмотр иллюстрации. Навигация по нескольким монтажным областям. Использование палитры Navigator. Представление о линейках. Упорядочение нескольких документов. Группы документов. Выделение объектов. Использование инструмента Selection. Использование инструмента Direct Selection. Выделение с помощью прямоугольной области. Выделение с помощью инструмента Magic Wand. Выделение похожих объектов. Выравнивание объектов. Выравнивание объектов друг относительно друга. Выравнивание по ключевому объекту. Выравнивание точек. Распределение объектов. Выравнивание по монтажной области. Управление группами объектов. Группирование элементов. Работа в режиме изоляции. Добавление в группу. Упорядочивание объектов. Изменение порядка наложения объектов. Выделение объектов на заднем плане. Скрытие объектов. Применение методов выделения. Работа с базовыми фигурами. Представление о режимах рисования. Создание прямоугольников. Создание прямоугольников со скругленными углами. Создание эллипсов. Создание многоугольников. Рисование за объектами. Создание звезд. Изменение ширины и выравнивания обводки. Работа с сегментами линии. Соединение контуров. Использование инструмента Width. Преобразование обводки в кривые. Комбинирование и редактирование фигур. Работа с инструментом Shape Builder. Работа с эффектами палитры Pathfinder. Работа с режимами фигуры. Использование режима рисования Draw Inside. Редактирование фигур. расположенных внутри других фигур. Использование инструмента Eraser. Трассировка изображений для создания фигур. Чистка изображения после трассировки

Тема 2. Трансформирование объектов. Рисование с помощью инструментов Pen и Pencil. Цвет и работа с ним в программе.

Управление монтажными областями. Добавление монтажных областей в документ. Редактирование монтажных областей. Переименование монтажных областей. Переупорядочение монтажных областей. Трансформирование объектов. Работа с линейками и направляющими. Масштабирование объектов. Отражение объектов. Вращение объектов. Искажение объектов. Наклон объектов. Точное позиционирование объектов. Изменение перспективы. Выполнение нескольких трансформаций. Использование эффекта Free Distort. Знакомство с инструментом Pen (Перо). Создание прямых линий. Создание криволинейных контуров. Построение кривой. Преобразование точек кривой в угловые точки. Создание рисунка скрипки. Рисование кривых. Выделение кривой. Рисование криволинейного контура. Рисование различных типов кривых. Рисование фигуры скрипки. Создание струн скрипки. Разделение контура. Добавление указателей стрелок. Создание пунктирной линии. Редактирование кривых. Удаление и добавление опорных точек. Преобразование между гладкими и угловыми точками. Рисование с помощью инструмента Pencil. Редактирование с помощью инструмента Pencil. Представление о цвете. Цветовые режимы. Представление об элементах управления цветом. Создание цвета. Создание и сохранение пользовательского цвета. Редактирование образца цвета. Использование библиотек образцов. Создание плашечного цвета. Использование палитры цветов. Создание и сохранение оттенка цвета. Копирование атрибутов оформления. Создание цветовых групп. Работа с палитрой Color Guide. Редактирование цветовой группы. Редактирование цветов графического объекта.

Работа с палитрой Kuler. Назначение цветов графическому объекту. Коррекция цвета. Раскрашивание с помощью узоров. Применение существующих узоров. Создание узора. Применение узора. Редактирование узора. Работа с быстрой заливкой. Создание группы с быстрой заливкой. Редактирование областей быстрой заливки.

РАЗДЕЛ II. СОЗДАНИЕ СЦЕН ОКРУЖАЮЩЕЙ СРЕДЫ ПРИ ПОМОЩИ ВЕКТОРНОГО РЕДАКТОРА (II СЕМЕСТР)

Тема 3. Работа с текстом. Работа со слоями. Создание переходов между цветами и фигурами.

Работа с текстом. Создание текста из точки. Создание текста в области. Импорт простого текста из файла. Работа с переполнением текста и повторным заполнением текста. Связывание текста. Создание столбцов текста. Форматирование текста. Изменение размера шрифта. Изменение цвета шрифта. Изменение дополнительных атрибутов текста. Работа с глифами. Изменение размеров текстовых объектов. Изменение атрибутов абзаца. Создание и использование стилей текста. Создание и использование стиля абзаца. Редактирование стиля абзаца. Копирование атрибутов текста. Создание и применение стиля символов. Редактирование стиля символов. Изменение формы текста путем искажения оболочки. Изменение формы текста в оболочке. Обтекание объекта текстом. Создание текста по открытому контуру. Создание текста по закрытому контуру. Преобразование текста в кривые, Создание слоев. Выделение и перемещение объектов и слоев. Копирование содержимого слоев. Перемещение слоев. Закрепление слоев. Просмотр слоев. Вставка слоев. Создание обтравочных масок. Объединение слоев. Поиск слоев. Применение к слоям атрибутов оформления. Изоляция слоев. Работа с градиентами. Создание и применение линейного градиента. Изменение направления и угла градиентного перехода. Применение градиента к обводке. Редактирование градиентной обводки. Создание и применение радиального градиента. Изменение цветов радиального градиента. Настройка радиального градиента. Применение градиентов к нескольким объектам. Другие методы редактирования цветов градиента. Добавление прозрачности к градиентам. Создание переходов между объектами. Создание перехода с заданным числом шагов. Модификация перехода. Создание и редактирование плавных цветовых переходов.

Тема 4. Работа с кистями. Применение эффектов. Работа с символами.

Работа с кистями. Использование каллиграфических кистей. Настройка кисти. Использование цвета заливки с кистями. Удаление мазков кисти. Использование объектных кистей. Рисование с помощью инструмента Paintbrush. Редактирование контуров с помощью инструмента Paintbrush. Создание объектной кисти. Редактирование объектной кисти. Использование кистей из щетины. Изменение параметров кисти из щетины. Рисование кистью из щетины. Использование узорчатых кистей. Создание узорчатой кисти. Применение узорчатой кисти. Изменение атрибутов цвета кистей. Изменение цвета кисти с использованием метода окраски Tints. Изменение цвета кисти с использованием метода окраски Hue Shift. Работа с инструментом Blob Brush. Рисование с помощью инструмента Blob Brush. Объединение контуров с помощью инструмента Blob Brush. Редактирование с использованием инструмента Eraser. Использование интерактивных эффектов. Применение эффекта. Редактирование эффекта. Стилизация текста с помощью эффектов. Редактирование фигур с помощью эффекта Pathfinder. Применение эффекта Offset Path. Создание объемного эффекта. Создание трехмерного объекта вращением. Изменение освещения трехмерного объекта. Проецирование символа на трехмерный объект. Использование атрибутов оформления. Редактирование и добавление атрибутов оформления. Добавление дополнительной обводки. Добавление дополнительной заливки. Переупорядочение атрибутов оформления. Применение атрибутов оформления к слою. Использование стилей графики. Создание и сохранение стиля графики. Применение стиля графики к объекту.

Замена атрибутов стиля графики. Применение стиля графики к слою. Изменение стиля графики, примененного к слою. Применение существующих стилей графики. Применение нескольких стилей графики. Применение стиля графики к тексту. Копирование и удаление стилей графики. Создание графики для Всемирной паутины. Выравнивание объектов по пиксельной сетке. Фрагментация изображения. Выделение и редактирование фрагментов.

7. СОДЕРЖАНИЕ САМОСТОЯТЕЛЬНОЙ РАБОТЫ ТЕМЫ

Целью проведения самостоятельной работы является получение студентами практических навыков работы в графическом редакторе и его интеграции с другими программами, а также применение этих навыков при создании художественного образа от авторского эскиза до оригинал-макета, что является последним связующим звеном между художником и производством.

Самостоятельная работа студентов предназначена для внеаудиторной работы по закреплению теоретического курса и практических навыков дисциплины; по изучению дополнительных разделов дисциплины, подготовки к экзамену, а также включает:

- работу с лекционным материалом, предусматривающую проработку конспекта лекций и учебной литературы;
- выполнение домашнего задания в виде практической работы, творческой работы;
- доработка практического аудиторного задания
- подготовку к созданию макетов задания (поиск и анализ аналогов, разработка эскизов);

В течение всего I и II семестра студенты готовят материалы и самостоятельно выполняют задание в программе векторной графики.

Для студентов заочной формы обучения самостоятельная работа предполагает выполнение контрольной работы.

7.1. ТЕМЫ И ЗАДАНИЯ ДЛЯ ПОДГОТОВКИ ПРАКТИЧЕСКИХ ЗАНЯТИЙ

РАЗДЕЛ I. ВЕКТОРНЫЙ ГРАФИЧЕСКИЙ РЕДАКТОР (I СЕМЕСТР)

Тема №1. Знакомство с рабочей средой. Выделение и выравнивание. Создание и редактирование фигур.

1. Обзор рабочей среды
2. Изменение режима просмотра иллюстрации
3. Навигация по нескольким монтажным областям
4. Использование палитры Navigator
5. Поиск ресурсов при работе с векторным редактором.
6. Выделение объектов
7. Выравнивание объектов
8. Управление группами объектов
9. Упорядочивание объектов
10. Скрытие объектов
11. Применение методов выделения
12. Создание нового документа
13. Работа с базовыми фигурами
14. Комбинирование и редактирование фигур
15. Трассировка изображений для создания фигур

Термины:

- векторное изображение, растровое изображение, пиксель, кривые Безье, слой, разрешение, векторный редактор Adobe Illustrator, растровый редактор Adobe Photoshop, векторный редактор CorelDRAW;
- выбивка (knockout), вырезка (slice), групповой объект, заливка, комбинированный объект, обводка, поле обрезки, рабочее пространство (working space), равномерная заливка, расширение оболочки, трансформационные маркеры, цветовая модель
- векторное изображение, векторный контур, градиентная заливка, заливка по сетке, изобразительный эффект, комплексное изображение, инструмент Pencil, инструмент Pen, растрирование, слой, текстура
- выключка, свойства текста, инструмент Blend, импорт текстовых файлов, текста вдоль контура, текст фигурный, глифы, кегль, кернинг, направляющая.
- графический стиль, профиль кисти, растровое изображение, символ, слои оформления, инструментом Blob Brush.
- инструмент Lasso, контур, путь, встроенное изображение, помещенное изображение, растровое изображение, палитра Stroke, образец цвета, инструмент Brush, расширение контура, палитра Pathfinder.

Выполнить:

1. Создать эскиз пейзажа с использованием геометрических примитивов в виде силуэта
 - Изучить литературу по пройденной теме.
 - Создать эскиз пейзажа с использованием геометрических примитивов в виде силуэта.
 - Используя инструментарий программы выполнить по эскизу данное задание в векторном редакторе.
2. Создать эскиз пейзажа с применением воздушной перспективы и использования геометрических примитивов с применением оттенков серого
 - Изучить литературу по пройденной теме.
 - Создать эскиз пейзажа с применением воздушной перспективы и использования геометрических примитивов с применением оттенков серого.
 - Используя инструментарий программы выполнить по эскизу данное задание в векторном редакторе.
3. Создание эскиза пейзажа с применением геометрической перспективы и использованием геометрических примитивов в виде силуэта с введением объекта (автомобиля)
 - Изучить литературу по пройденной теме.
 - Создать эскиз пейзажа с использованием геометрических примитивов в виде силуэта и введением объекта (автомобиля).
 - Используя инструментарий программы выполнить по эскизу данное задание в векторном редакторе.
4. Создание эскиза пейзажа с использованием геометрических примитивов в виде силуэта и введением объекта (автомобиля)
 - Изучить литературу по пройденной теме.
 - Создать эскиз пейзажа с использованием геометрических примитивов в виде силуэта и введением объекта (автомобиля)
 - Используя инструментарий программы выполнить по эскизу данное задание в векторном редакторе.
5. Создание эскиза пейзажа с применением воздушной перспективы и использования геометрических примитивов с применением оттенков серого и введением объекта (автомобиля)

- Изучить литературу по пройденной теме.
- Создать эскиз пейзажа с применением воздушной перспективы и использования геометрических примитивов с применением оттенков серого и введением объекта (автомобиля).

– Используя инструментарий программы выполнить по эскизу данное задание в векторном редакторе.

6. Создание эскиза пейзажа с применением геометрической перспективы и использования геометрических примитивов с применением оттенков серого и введением объекта (автомобиля)

- Изучить литературу по пройденной теме.
- Создать эскиз пейзажа с применением геометрической перспективы и использования геометрических примитивов с применением оттенков серого и введением объекта (автомобиля).

– Используя инструментарий программы выполнить по эскизу данное задание в векторном редакторе.

Литература: [1— С. 64-165; 168-284; 2— С. 58-166; 170-286; 3— С.28-40; 83-85; 250-281; 434-447; 434-447; 4— С. 26-46; 240-267; 414-426.

Тема №2. Трансформирование объектов. Рисование с помощью инструментов Pen и Pencil. Работа с текстом. Цвет и работа с ним в программе.

1. Управление монтажными областями
2. Трансформирование объектов
3. Точное позиционирование объектов
4. Создание прямых линий
5. Создание криволинейных контуров
6. Рисование кривых
7. Редактирование кривых
8. Рисование с помощью инструмента Pencil
9. Представление о цвете
10. Создание цвета
11. Работа с быстрой заливкой.

Термины:

- инструмент Pen, инструмент частичного выделения, редактирование узлов, меню эффектов, символ, слои оформления, инструментом Blob Brush, текстовая дорожка, текстовая оборка, текстовый блок, текстовый стиль, трекинг, шрифт.
- маска непрозрачности (opacity mask), обрезная маска (clipping mask), опорная точка, функция Expand Appearance, палитра редактирования эффектов Appearance, растровый эффект.
- меню просмотра, палитра Layers, палитра Navigator, инструмент Selection, цветоделение, ризография, препресс, постпресс, векторный эффект.

Выполнить:

- 1 Создать эскиз лесного пейзажа с применением воздушной перспективы и возможным наличием геометрической перспективы с использованием цвета и применением различных инструментов, кистей и эффектов векторной программы
- Изучить литературу по пройденной теме.

- Создать эскиз лесного пейзажа с применением воздушной перспективы и возможным наличием геометрической перспективы с использованием цвета и применением различных инструментов, кистей и эффектов векторной программы.
 - Используя инструментарий программы выполнить по эскизу данное задание в векторном редакторе.
- 2 Создать эскиз городского пейзажа с применением воздушной перспективы и геометрической перспективы с использованием цвета и применением различных инструментов, кистей и эффектов векторной программы
- Изучить литературу по пройденной теме.
 - Создать эскиз городского пейзажа с применением воздушной перспективы и геометрической перспективы с использованием цвета и применением различных инструментов, кистей и эффектов векторной программы.
 - Используя инструментарий программы выполнить по эскизу данное задание в векторном редакторе.
- 3 Создать эскиз горного пейзажа с применением воздушной перспективы и возможным наличием геометрической перспективы с использованием цвета и применением различных инструментов, кистей и эффектов векторной программы
- Изучить литературу по пройденной теме.
 - Создать эскиз горного пейзажа с применением воздушной перспективы и возможным наличием геометрической перспективы с использованием цвета и применением различных инструментов, кистей и эффектов векторной программы.
 - Используя инструментарий программы выполнить по эскизу данное задание в векторном редакторе.
-

Литература: [1— С. 168-284; 288-418; 2 — С. 170-286; 290-422; 3 — С. 106-140; 222-246; 250-281; 434-447; 4 — С. 110-143; 218-237; 240-267; 414-426]

РАЗДЕЛ II. СОЗДАНИЕ СЦЕН ОКРУЖАЮЩЕЙ СРЕДЫ ПРИ ПОМОЩИ ВЕКТОРНОГО РЕДАКТОРА (II СЕМЕСТР)

Тема №3. Работа со слоями. Создание переходов между цветами и фигурами

1. Работа с текстом
2. Форматирование текста
3. Создание и использование стилей текста
4. Создание слоев
5. Закрепление слоев
6. Просмотр слоев
7. Вставка слоев
8. Создание обтравочных масок
9. Объединение слоев
10. Поиск слоев
11. Применение к слоям атрибутов оформления
12. Работа с градиентами

Термины:

- каллиграфическая кисть, щетинная кисть, узорчатая кисть, объектная кисть, функция Expand, палитра Align, палитра Transform.
- инструмент Selection Rectangle, инструмент Magic Wand, инструмент Lasso,

инструмент Rotate, инструмент Scale, инструмент Warp.

Выполнить:

- 1 Создать эскиз комнаты в 3/4 с освещением от камина, с наличием интерьера и присутствия в данной локации персонажей в виде пожилого человека и животных
 - Изучить литературу по пройденной теме.
 - Создать эскиз комнаты в 3/4 с освещением от камина, с наличием интерьера и присутствия в данной локации персонажей в виде пожилого человека и животных.
 - Используя инструментарий программы выполнить по эскизу данное задание в векторном редакторе.
- 2 Создать эскиз комнаты-кухни в 3/4 с освещением от люстры, с наличием интерьера и присутствия в данной локации персонажей в виде семьи из двух родителей и трех детей разного пола и возраста сидящих за столом
 - Изучить литературу по пройденной теме.
 - Создать эскиз комнаты-кухни в 3/4 с освещением от люстры, с наличием интерьера и присутствия в данной локации персонажей в виде семьи из двух родителей и трех детей разного пола и возраста сидящих за столом.
 - Используя инструментарий программы выполнить по эскизу данное задание в векторном редакторе.

Литература: [1— С. 288-418; 422-583; 2— С. 290-422; 426-553; 3— С.106-140; 222-246; 352-370; 374-405; 4— С. 110-143; 218-237334-352; 356-386]

Тема №4. Работа с кистями. Применение эффектов. Работа с символами

1. Работа с кистями
2. Использование каллиграфических кистей
3. Использование объектных кистей
4. Использование кистей из щетины
5. Использование узорчатых кистей
6. Изменение атрибутов цвета кистей
7. Работа с инструментом Blob Brush

Термины:

- объект перехода, рабочий лист (artboard), гарнитура шрифта, изменяемые кривые, заливка, сплайн, точка координат, палитра Appearance, инструмент Free Transform, инструмент Symbol Sprayer.
- инструмент Blend, инструмент Mesh, инструмент Gradient, инструмент Eraser, инструмент Gradient, палитра Transparency, палитра Stroke, палитра Swatches, палитра Symbols, палитра Links, палитра Actions.
- меню Edit, палитра Object, палитра Window, инструмент Crop Area, палитра Control, смешение объектов, комбинированный объект, скрыть выделенные объекты, заблокировать выделенные объекты, запаковать содержимое файла, упростить кисти, упростить эффект, расширить контур.

Выполнить:

- 1 Создать эскиз пейзажа с рыбаком в лодке на озере и лесным массивом на его берегах
 - Изучить литературу по пройденной теме.

- Создать эскиз пейзажа с рыбаком в лодке на озере и лесным массивом на его берегах.
 - Используя инструментарий программы выполнить по эскизу данное задание в векторном редакторе.
- 2 Создать эскиз ночной улицы середины-конца XIX века освещенной фонарями
 - Изучить литературу по пройденной теме.
 - Создать эскиза ночной улицы середины-конца XIX века освещенной фонарями.
 - Используя инструментарий программы выполнить по эскизу данное задание в векторном редакторе.
 - 3 Создать эскиз летней многолюдной улицы с перекрестком и остановкой городского транспорта
 - Изучить литературу по пройденной теме.
 - Создать эскиз летней многолюдной улицы с перекрестком и остановкой городского транспорта.
 - Используя инструментарий программы выполнить по эскизу данное задание в векторном редакторе.

Литература: [1— С. 422-583; 2— С. 426-553; 3— С. 352-370; 374-405; 4— С. 334-352; 356-386]

7.2. ЗАДАНИЯ ДЛЯ КОНТРОЛЬНЫХ РАБОТ

Контрольная работа выполняется студентами **заочной формы обучения** и служит альтернативой семестровой работе для студентов очной формы обучения. Необходимо выбрать один из вариантов в соответствии с порядковым номером в академическом журнале. Для выполнения творческого задания необходимо изучить литературу по теме и подготовить сообщение.

РАЗДЕЛ I. ВЕКТОРНЫЙ ГРАФИЧЕСКИЙ РЕДАКТОР (I СЕМЕСТР)

Вариант № 1

1. Какие 3D эффекты существуют в программе Illustrator.
2. Какие кисти можно создать в программе Illustrator.

Вариант № 2

1. Расскажите принцип работы инструмента "градиентная сетка" при создании иллюзии 3D эффекта в отрисовываемых объектах.
2. Расскажите за счет чего можно добиться иллюзии объема при использовании кистей имитирующих технику акварели в программе Illustrator?

Вариант № 3

1. Как выбирать инструменты в программе Illustrator?
2. Какой инструмент позволяет выделять единичную опорную точку объекта: инструмент Selection (Выделение) или инструмент Direct Selection (Прямое выделение)?

Вариант № 4

1. Как во время создания изменить число сторон многоугольника?
2. Показать на примере, как можно последовательно и равномерно в программе Illustrator увеличивать по периметру объекты, имитируя контур?

Вариант № 5

1. Изучить, и рассказать какие существуют в программе Illustrator инструменты текста?
2. Как преобразовать растровое изображение в редактируемые векторные фигуры?

Вариант № 6

1. Назовите хотя бы три вида трансформации, которые можно осуществлять с помощью инструмента Free Transform (Свободное трансформирование)?
2. Назовите способы создания текстовых объектов в программе Adobe Illustrator.

Вариант № 7

1. Расскажите о палитрах программы Illustrator можно изменять параметры текста?
2. Какие функции в программе Illustrator упрощают кисти и эффекты?

Вариант № 8

1. Назовите преимущества использования слоев при создании иллюстрации.
2. Как создать обтравочную маску слоя?

Вариант № 9

1. Как создать маску прозрачности?
2. Как создать отсекающую маску?

Вариант № 10

1. Объясните, можно ли использовать объекты, к которым применяли эффекты, в офсетной печати?
2. Объясните, можно ли использовать объекты, к которым применяли фильтры, в офсетной печати?

Вариант № 11

1. При помощи какой функции возможно применить функцию трассирования?
2. Расскажите, как после трассирования растрового изображения, полученный результат надо упростить?

Вариант № 12

1. Расскажите, как после трассирования растрового изображения, полученный результат надо разгруппировать?
2. Как применить к слою эффект?

Вариант № 13

1. Как можно отредактировать эффект?
2. Как изменить фигуры или цвета в переходе?

Вариант № 14

1. Какое влияние на инструмент Paintbrush (Кисть) оказывает установка флажка Keep Selected (Сохранять выделенным)?
2. Назовите типы доступных трехмерных эффектов?

РАЗДЕЛ II. СОЗДАНИЕ СЦЕН ОКРУЖАЮЩЕЙ СРЕДЫ ПРИ ПОМОЩИ ВЕКТОРНОГО РЕДАКТОРА (II СЕМЕСТР)

Вариант № 1

1. Опишите два способа изменения режима просмотра документа.

2. Опишите три способа навигации по монтажным областям в программе Illustrator.

Вариант № 2

1. Приведите два способа выделения элемента в группе, не прибегая к команде меню Object => Ungroup (Объект => Разгруппировать).
2. Приведите два способа выделения объекта, который перекрывается другим объектом.

Вариант № 3

1. Как выделить фигуру без заливки?
2. Назовите два способа комбинирования нескольких фигур в одну.

Вариант № 4

1. Опишите процесс создания прямых вертикальных, горизонтальных или диагональных линий с помощью инструмента Pen (Перо).
2. Как создать кривую с помощью инструмента Pen (Перо)?

Вариант № 5

1. Как создать угловую точку на кривой?
2. Как можно изменить параметры работы инструмента Pencil (Карандаш)?

Вариант № 6

1. Как добавлять образцы узоров на панель Swatches (Образцы)?
2. Расскажите, для чего предназначен инструмент Live Paint Bucket (Быстрая заливка).

Вариант № 7

1. Как можно скрыть слой? Как можно отобразить отдельный слой?
2. Что представляет собой градиент?

Вариант № 8

1. Как можно настроить переход цвета в градиенте?
2. Как можно изменить направление градиента?

Вариант № 9

1. Как можно отредактировать контуры при создании объектов с помощью инструмента Paintbrush (Кисть)?
2. Что можно создать, используя инструмент Blob Brush (Кисть-клякса)?

Вариант № 10

1. Как можно настроить эффекты после того, как они были применены к объекту?
2. Назовите три преимущества использования символов.

Вариант № 11

1. Опишите разницу между связыванием и встраиванием изображений в программе Illustrator.
2. Как создать непрозрачную маску для помещенного изображения?

Вариант № 12

1. Как выделить объект, не имеющий заливки?
2. Какие основные инструменты для рисования фигур вы знаете?

Вариант № 13

1. Как можно сохранить цвет?
2. Как изменить траекторию объекта с переходом?

Вариант № 14

1. Как обновить существующий символ?
2. Расскажите, какую функцию выполняет параметр Scale Strokes & Effects (Масштабировать обводки и эффекты)?

7.3. ВОПРОСЫ К ИТОГОВОЙ КУРСОВОЙ КОНТРОЛЬНОЙ РАБОТЕ

1. Какая комбинация клавиш позволяет создать отсекающую маску?
2. Какая комбинация клавиш позволяет извлечь объекты из отсекающей маски?
3. С помощью какой команды возможно при помощи одного объекта разрезать объекты находящиеся над или под ним?
4. С помощью какой команды возможно заменить текстовый символ в тексте во всем документе?
5. С помощью какой команды возможно заменить во всем файле одну шрифтовую гарнитуру на другую?
6. При помощи какой функции, возможно изменять насыщенность нескольких выделенных объектов?
7. При помощи каких действий возможно снять выделение с уже выделенных объектов при любом выбранном инструменте?
8. Какая комбинация клавиш позволяет закрепить все объекты кроме выделенного?
9. При помощи какой функции возможно перевести текст в "кривые"?
10. При помощи какой функции возможно сделать выделенные символы прописными/строчными/с заглавной/первая буква в предложении с заглавной?
11. При помощи какой команды возможно обрезать растровое изображение?
12. Возможно ли в программе Illustrator обрезать встроенное растровое изображение?
13. Возможно ли в программе Illustrator обрезать помещенное растровое изображение?
14. Какая комбинация клавиш вызывает диалоговое окно в котором возможно назначить свои клавиатурные сокращения?
15. С какой клавишей удаляют узлы с градиентной сетки "мэш"?
16. С помощью каких действий возможно помещение текста в нарисованный "плащечный" объект любой формы (в том числе и в объект нерегулярной формы), находящийся выше помещаемого в него текста?
17. Изменится ли в файле примененная к объектам кисть если ее изменить в палитре Brushes?
18. Что произойдет с примененными к объектам эффектами Photoshop если к ним применить функцию Expand Appearance?
19. Каким инструментом можно редактировать маску прозрачности, находясь в ней?
20. Перед тем, как создать графический символ из комбинированного векторного и помещенного в файл растрового изображения, какое действие следует выполнить?
21. С помощью какой команды можно расширить "бленды"?
22. При помощи каких действий возможно выровнять узлы?
23. Как можно замкнуть незамкнутый контур?
24. При помощи каких действий возможно применить просмотр контурной прорисовки в файле?

25. Каким образом возможно пропорционально уменьшить или увеличить контур?
26. При помощи какой функции возможно выровнять несколько объектов относительно любого из них можно?
27. Каким образом можно выделять отдельные объекты в группе и манипулировать ими?
28. Как создать в палитре Stroke свой тип линии?
29. Как в программе Illustrator расширить контур?
30. В какой палитре можно отредактировать или отменить "эффект"?
31. Как в программе Illustrator выровнять несколько выделенных объектов, на одном из которых назначен контур, по этому же контуру?
32. Как называется кисть, в которой штрихи, созданы с помощью этой кисти и похожи на эффект плакатного пера, при этом кисти круглой или приплюснутой формы?
33. Как называется кисть, при использовании которой объекты (листья, жучки, пузырьки и т.д.) располагаются вдоль пути следования кисти?
34. Как называется кисть, где объект распределяется вдоль траектории, заданной инструментом и в этих кистях используется имитация различных графических средств?
35. С помощью какого типа кисти создается узор, состоящий из разных фрагментов и сложность создания данной кисти состоит в задании и определении места нахождения каждого из фрагментов?
36. В чем разница между градиентной заливкой и "блэндами"?
37. В какой палитре находится "мишень" свойств?
38. Как сохранить различные градиенты?
39. Какие существуют возможности изменения функций и настроек работы инструментов программы Adobe Illustrator?
40. Как зафиксировать точку оси вращения для выделенных объектов, что бы ввести данные угла их поворота, не изменив при этом точку оси вращения?
41. Возможно ли в программе Illustrator применение "бленд" к тексту?
42. Возможно ли в программе Illustrator применение "мешей" к тексту?
43. С помощью, какой команды возможно в программе Illustrator применение "мешей" к тексту?
44. С какими цветовыми моделями работает программа Illustrator?
45. Какое положение примет обводка при ее расширении, если до этого она была расположена с внешней стороны от границ объекта?
46. Какая комбинация клавиш выполняет действие "Закрепить выделенный объект"?
47. Какая комбинация клавиш выполняет действие "Показать все скрытые объекты"?
48. Какая комбинация клавиш выполняет действие "Вклеить под низ выделенного объекта"?
49. Какая комбинация клавиш выполняет действие "Переместить объект на самый задний план"?
50. Какая комбинация клавиш выполняет действие "Вклеить поверх выделенного объекта"?
51. Какая комбинация клавиш выполняет действие "Показать/скрыть габаритный блок"?
52. Какая комбинация клавиш выполняет действие "Повторить последнее действие"?
53. При использовании какой клавиши происходит временное переключение при работе с любым инструментом на инструменты выделения?
54. Какая команда, удаляет все незакрепленные и не скрытые объекты которые не имеют атрибутов цвета заливки и обводки?

55. При помощи какой команды возможно расширить эффект примененный к объекту?
56. При помощи какой команды возможно расширить фильтр примененный к объекту?
57. Для чего предназначен инструмент Magic Wand Tool?
58. Можно ли при помощи инструмент Magic Wand Tool выделить объекты и текст с одинаковыми цветовыми характеристиками?
59. Как при помощи инструмента Magic Wand Tool выделить объекты и текст с одинаковыми цветовыми характеристиками?
60. С помощью какой команды можно расширить графические символы?
61. В какой палитре назначается маска прозрачности?
62. В какой палитре можно сохранить образцы градиентов?
63. В какой палитре отображается состояние помещенной растровой графики?
64. Файл со встроенной растровой графикой будет "весить" легче или тяжелее файла со связанной (помещенной) растровой графики?
65. Как называется меню с командами отображения палитр, основного средства управления программы?
66. Как называется меню, где собраны команды режима просмотра, масштабирования, отображения?
67. Как называется меню содержащее операции с объектами - изменение порядка наложения, блокирование, группировка, скрытие, работу с "блендами", графиками?
68. Как называется меню, содержащее общие команды редактирования (копирование, вырезания и вставка объектов), команды настроек. Замены символов и назначения комбинаций клавиш?
69. Как называется меню, в котором собраны команды выделения объектов, выделения объектов по общим признакам?
70. Назовите основное преимущество шрифтов формата Open Type.
71. Какими способами можно блокировать слои?
72. Как в программе Illustrator можно конвертировать отсканированные изображения в векторный формат?
73. Что относится к преимуществам использования графических символов?
74. Для чего служит инструмент Group Selection?
75. В какой палитре возможно соединить несколько объектов в один, создать отверстие в одном объекте при помощи другого объекта?
76. Поддерживает ли многостраничность программа Adobe Illustrator?
77. Что позволяет создавать подключенный флажок Dashed Line в палитре Stroke?
78. В какой палитре существует возможность изменить координаты и размер объекта?
79. С помощью какой команды в программе Adobe Illustrator происходит создание объектов "клонов"?
80. Какая комбинация клавиш позволяет скрыть все не закрепленные объекты кроме выделенного?
81. Какой инструмент позволяет замкнуть все незамкнутые объекты, на которые назначена заливка цветом?
82. Какая комбинация клавиш позволяет создать новый слой?
83. Какая функция позволяет встроить растровое изображение в файл Adobe Illustrator?
84. В какой палитре отображается помещенный либо встроенный растровый файл?
85. Какая комбинация клавиш позволяет переключиться на инструмент Zoom In (Увеличить) при любом выбранном инструменте?
86. Какая комбинация клавиш позволяет переключиться на инструмент Hand (рука) при любом выбранном инструменте, кроме текстового режима?

87. При зажатии какой клавиши происходит переключение на предыдущее выбранный инструмент выделения при работе с любым другим инструментом?
88. Какая функция позволяет продублировать объект по периметру либо создать увеличенную/уменьшенную его копию, на заданный пользователем размер?
89. Какая функция позволяет уменьшить количество узлов в контуре объекта?
90. Какая комбинация клавиш позволяет вызвать диалоговое окно настроек программы?

8. МЕТОДЫ ОБУЧЕНИЯ

Изучение дисциплины «Специальная графика» осуществляется студентами в ходе прослушивания лекций, работы на практических занятиях, а также посредством самостоятельной работы.

В рамках лекционного курса материал излагается в соответствии с рабочей программой. При этом преподаватель подробно останавливается на концептуальных темах курса, а также темах, вызывающих у студентов затруднение при изучении. В ходе проведения лекции студенты конспектируют материал, излагаемый преподавателем, записывая подробно базовые определения и понятия.

В практике анимационного образования применяются различные методы и приемы обучения. Методы можно объединить в следующие 3 группы:

- словесные (объяснения, рассказ, беседа, команда, указание, рекомендация);
- наглядные (показ, использование наглядных пособий, видео, примеров работ студентов предыдущих лет, спидпейнты);
- практические (упражнения, работа традиционными материалами и с применением компьютерных технологий).

9. КРИТЕРИИ ОЦЕНИВАНИЯ ЗНАНИЙ СТУДЕНТОВ

Оценка	Характеристика знания предмета и ответов
отлично (5)	Студент проявляет глубокие знания по курсу, осознает важность теоретических знаний в его профессиональной подготовке; обнаруживает способность использовать свои знания при выполнении различных практических (творческих) задач в графических редакторах
хорошо (4)	Студент проявляет полные знания теоретического материала по вопросам, включенным в курс, умение оперировать необходимыми понятиями и их определениями аналитическом уровне; показывает достаточный уровень овладения методами научного познания, умеет работать в графических редакторах
удовлетворительно (3)	Студент проявляет теоретические знания из предлагаемых вопросов на уровне репродуктивного воспроизведения, может использовать знания при решении профессиональных задач, умеет работать в графических редакторах
неудовлетворительно (2)	Студент проявляет поверхностные знания по теории, допускает ошибки в определении понятий, не умеет работать в графических редакторах, испытывает трудности в практическом применении знаний в конкретных ситуациях.

10. МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ, УЧЕБНАЯ И РЕКОМЕНДУЕМАЯ ЛИТЕРАТУРА

Основная литература

1. Adobe Illustrator CC. Официальный учебный курс / пер. с англ. М. А. Райтман. — М. : Эксмо, 2014. — 592 с. — Официальный учебный курс.
2. Adobe Illustrator CS6. Официальный учебный курс / пер. с англ. М. А. Райтман. — М. : Эксмо, 2013. — 592 с. : ил. — Официальный учебный курс.
3. Adobe Photoshop CC. Официальный учебный курс / пер. с англ. М. А. Райтман. — М. : Эксмо, 2014. — 456 с. — Официальный учебный курс.
4. Adobe Photoshop CS6. Официальный учебный курс / пер. с англ. М. А. Райтман. — М. : Эксмо, 2013. — 432 с. : ил. — Официальный учебный курс.
5. Абишева С.И. Цветоведение: учеб. пособие для студ. высш. учеб. заведений — Павлодар, 2009. — 116 с.
6. Колотов Е. А. Методические указания «Подготовка публикации к офсетной печати» из дисциплины Вступление в полиграфию : для студентов 4-го курса дневной и заочной формы учебы за профессиональным направлением высшего образования 6.020205 «Изобразительное искусство» за специализацией «Художественно компьютерная графика» . — Луганськ : ЛДІКМ, 2011. — 20 с. — Академия.
7. Файола Э. Шрифты для печати и Web-дизайна. — Спб. 2003. — 288 с. Фрэзер Б. Управление цветом. Искусство допечатной подготовки. — К. 2003. — 464 с.
8. Чернышев О. В. Формальная композиция. Творческий практикум. — Минск. 1999. — 312 с.
9. Чидзиива Х. Гармония цвета: Руководство по созданию цветовых комбинаций. — Г. 2003. — 166с.

Дополнительная литература

10. Буковецкая О. А. Основы допечатной подготовки. — М. 2005. — 160 с.
11. Вилсон Д. Дж. Основы офсетной печати. — М. : ПРИНТ-МЕДИА центр, 2005. — 214 с. : ил.
12. Гилл М. Гармония цвета. Естественные цвета: руководство для создания наилучших цветовых сочетаний. — М. 2006. — 106 с.
13. Иванова Т. Допечатная подготовка. Учебный курс. — СПб. 2004. — 304 с.
14. Саттон Т., Вилен Б. Гармония цвета: полное руководство по созданию цветовых комбинаций. — М. 2004. — 216 с.
15. Толивер-Нигро Х. Технологии печати: учеб. пособие для вузов. — М. 2006. — 232 с.
16. Уэйншенк С. 100 главных принципов дизайна. — СПб. 2012. — 272 с.

Интернет-источники

17. Уроки Adobe Illustrator [Электронный ресурс]. – Режим доступа : <http://illustrator.demiart.ru/>

18. Уроки Adobe Illustrator [Электронный ресурс]. – Режим доступа : <https://sheko.ru/adobe-illustrator/uroki>
19. Уроки Adobe Illustrator [Электронный ресурс]. – Режим доступа : <http://ru.vectorboom.com/>
20. Лучшие уроки Adobe Illustrator 2017 года [Электронный ресурс]. – Режим доступа : <http://www.dejurka.ru/tutorial/ilustrator-tutorials-2017/>

11. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ И ИНФОРМАЦИОННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

Учебные занятия проводятся в аудиториях согласно расписанию занятий. При подготовке к занятиям по данной дисциплине используется аудиторный фонд (оборудованный настольными компьютерами).

При подготовке и проведении занятий используются дополнительные материалы. Предоставляется литература читального зала библиотеки, имеющего рабочие места для студентов, оснащенного компьютерами с доступом к базам данных и сети Интернет, и наглядных материалов кафедры графического дизайна ГОУК ЛНР «ЛГАКИ им.М.Матусовского». Студенты имеют доступ к ресурсам электронной библиотечной системы Академии.

Программное обеспечение, применяемое в процессе обучения:

№ п/п	Наименование разделов	Рекомендуемые обучающие, справочно-информационные, контролирующие и прочие компьютерные программы
	Раздел I. Векторный графический редактор	Gravit Designer - векторный редактор; Inkscape - векторный редактор; FonTemp; SmoothDraw – растровый редактор; Paint.NET - растровый редактор; Scribus - программа многостраничной верстки.
	Раздел II. Создание сцен окружающей среды при помощи векторного редактора	Gravit Designer - векторный редактор; Inkscape - векторный редактор; FonTemp; SmoothDraw – растровый редактор; Paint.NET - растровый редактор; Scribus - программа многостраничной верстки.