

Министерство науки и высшего образования Российской Федерации
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего
образования

«Воронежский государственный технический университет»

Кафедра русского языка и межкультурной коммуникации

ДИЗАЙН ИЗДАТЕЛЬСКОЙ ПРОДУКЦИИ

МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ

к выполнению практических работ

для студентов направления 42.03.02 «Журналистика» (профиль «Журналистика в
производственно-технической сфере») всех форм обучения (бакалавриат)

Воронеж 2022

УДК 655.26(07)

ББК 76.17я7

Составители:

Канд. филол. наук М.В. Новикова

Дизайн издательской продукции: методические указания к выполнению практических работ по дисциплине «Дизайн издательской продукции» для студентов направления 42.03.02 «Журналистика» (профиль «Журналистика в производственно-технической сфере») всех форм обучения (бакалавриат) / ФГБОУ ВО «Воронежский государственный технический университет»; сост.: М.В. Новикова. Воронеж: Изд-во ВГТУ, 2022. 36 с.

Основная цель подобрать и систематизировать литературу по вышеизложенной теме. Рассмотреть возможный вариант работы в классификацию программе для создания полиграфической продукции. Освоить навыки работы в программе при помощи практических упражнений.

Предназначены для проведения практических работ по дисциплине «дизайн издательской продукции» для студентов направления 42.03.02 «Журналистика» (профиль «Журналистика в производственно-технической сфере») всех форм обучения (бакалавриат).

Методические указания подготовлены в электронном виде и содержатся в файле МУ_Дизайн_ИП_бак.pdf.

Библиогр.: 8 назв.

УДК 655.26(07)

ББК 76.17я7

Рецензент – В.И. Чечетка, канд. филол. наук, доц. кафедры иностранных языков и теории перевода ВГТУ

Издается по решению учебно-методического совета Воронежского государственного технического университета

Процесс создания издательской продукции

Создание издательской продукции – это сложный, довольно продолжительный процесс. Любая печатная продукция в соответствии с основными процессами создания проходит через одинаковые технологические этапы.

Редакционно-технический

Типографский

Этап приведения печатной продукции к готовому товарному виду

Главной целью редакционно-технического этапа является создание оригинал-макета – источника будущего издания, с которого будет печататься весь его тираж.

На этом этапе выполняются следующие основные работы:

Макетирование - предварительная разработка издания, создание его макета, эскизов страниц, оформления.

Подготовка текста, его набор, редактирование. При редактировании текста оценивается его языковая и стилистическая грамотность, осуществляется проверка логики изложения материала, обоснованности выводов, стройности построения композиции произведения и т.д.

Подготовка иллюстраций – создание, подбор иллюстративного материала, его обработка, разработка художественного оформления книги.

Верстка – компоновка страниц с текстом, иллюстрациями и элементами дизайна издания, т.е. собственно создание оригинал-макета. Оригинал-макет выводится на печать.

Корректурa оригинал-макета-исправление ошибок верстки (например, повторов в тексте), устранение орфографических и пунктуационных ошибок, опечаток.

Изготовление окончательного варианта оригинал-макета, который подписывается в печать и передается в типографию для тиражирования.

В реальном процессе эти работы могут несколько раз повторяться (например, редактурa, корректурa) и идти параллельно друг другу (например, редактурa и разработка художественного оформления издания).

Типографский этап состоит из подготовки к тиражированию и собственно печати всего тиража издания. Наличие и последовательность тех или иных ступеней этапа зависят от способа печати.

Например, для офсетной печати характерны следующие шаги:

Изготовление печатных форм

Подготовка к печати (настройка прессы)

Печать (тиражирование)

К этапу приведения печатной продукции к готовому товарному виду относятся брошюрование, переплетные работы.

Программы для создания рекламной продукции Adobe Photoshop CS5

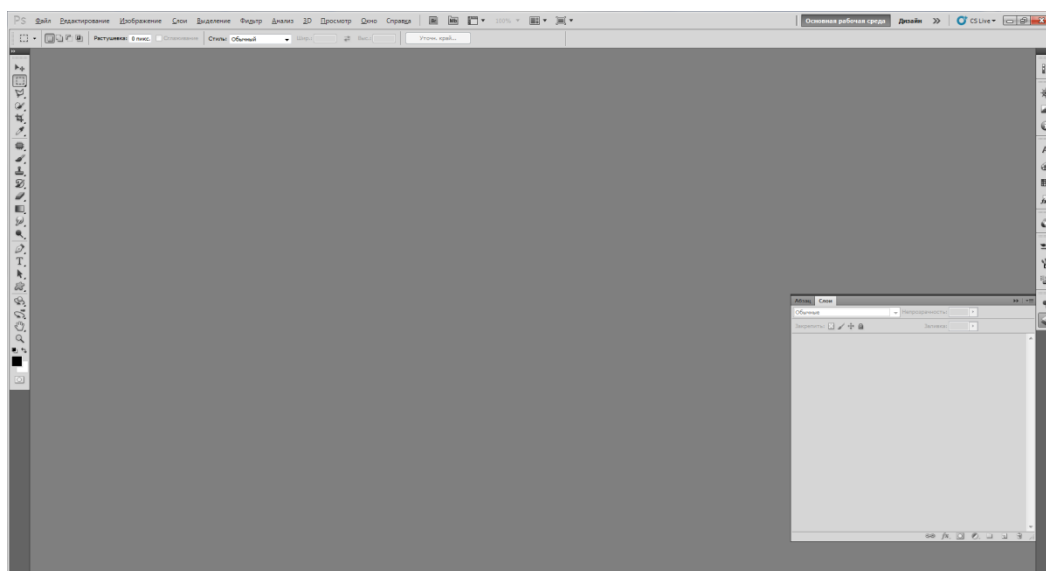
Adobe Photoshop - это один из самых лучших и популярных профессиональных фоторедакторов, который имеет мощнейший функционал, предназначенный для редактирования графики, который представлен в виде огромного количества инструментов, фильтров, спецэффектов, настроек и т.д. Данный продукт был разработан компанией Adobe Systems. При этом он является не только самым известным приложением фирмы Adobe, но и лидером рынка в сфере коммерческих редакторов изображений.

Интерфейс программы

Внешний вид графического редактора Adobe Photoshop CS5 по сравнению с предыдущими версиями стал более удобным и информативным. Это можно заметить, лишь взглянув на главное окно программы (безусловно, если вы использовали версию CS4, CS3 или какой-либо другой релиз).

Интерфейс программы Adobe Photoshop CS5

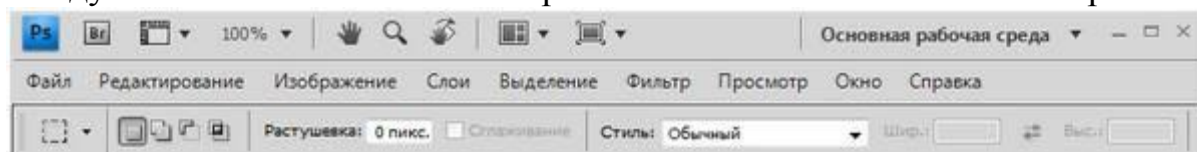
В верхней части окна Photoshop находится главное меню, содержащее практически все команды для настройки и осуществления процесса редактирования изображения, а также панель управления, которая также предназначена для настройки и запуска множества функциональных возможностей программы. На данной панели максимально удобно объединены практически все элементы для управления программой.



Главное меню и панели Adobe Photoshop CS5

В нижней части расположена панель атрибутов. Ее элементы меняются в зависимости от выбранных инструментов, с которыми работает пользователь.

А под ней находится панель вкладок, которая позволяет переключаться между открытыми картинками.



Ниже располагается рабочая область приложения, где собственно и осуществляется процесс редактирования изображений.

Слева от нее находится "Панель инструментов", в которой собраны все основные средства для изменения картинок.

Справа от нее располагается область панелей, где собраны все основные элементы для управления обработкой изображений.

Кстати, если вам мешают панели, для того чтобы посмотреть на изображение в целом, то вы можете скрыть все панели и палитры нажав клавишу "Tab".

Ну, а в самом низу окна программы находится строка состояния, которая отображает некоторую полезную информацию.

Главное меню программы



Главное меню программы Adobe Photoshop CS5

Главное меню фотошопа имеет стандартный вид, который присутствует в аналогичном исполнении не только у большинства графических редакторов, но и вообще у любых программ, созданных для работы на операционных системах семейства Windows. Безусловно, что у меню программы есть и свои индивидуальные особенности, собственно на которые мы и обратим сейчас внимание, но давайте по порядку:

Сначала идет привычный пункт "Файл", который содержит основные команды по открытию, созданию, сохранению, закрытию графических документов, а также функции для импорта, печати и т.д..

Далее идет пункт "Редактирование", который содержит команды, предназначенные для выполнения основных операций над изображением, например, такие, как: копирование, вырезание, вставка, заливка, масштабирование, трансформирование и т.д.. В конце данного списка находятся команды для настройки клавиатурных сокращений, а также для изменения установок самого фотошопа.

Следующим идет пункт "Изображение". Здесь можно задать режим картинки, например, RGB или Grayscale, откорректировать уровни, контраст, изменить размеры фото и многое другое.

Весьма функциональной является следующая группа меню - "Слой". Команды данного пункта позволяют делать со слоями практически все, что угодно, а именно создавать, удалять, изменять параметры, упорядочивать, объединять и применять различные эффекты.

Очень полезным в некоторых случаях являются команды пункта "Выделение". Например, можно инвертировать выделение, задать цветовой диапазон, уточнить край, а также сохранять и загружать выделенные области.

Следующим пунктом, и, наверное, самым важным для дизайнеров является "Фильтр". По сути, практически все команды данной группы предназначены для налаживания различных эффектов на изображение. Например, выбрав один из фильтров картинку можно размыть, исказить, добавить ей резкости, наложить штрихи и т.д.

Далее идет пункт "Просмотр". Эта группа команд позволяет изменять способ отображения картинки, режима экрана, а также таких дополнительных элементов, как линейки и направляющие.

Также очень важным пунктом является "Окно". По умолчанию в фотошопе видно далеко не все окна, потому, что их слишком много и если включить все окна сразу, то будет попросту неудобно работать над редактированием изображения. Команды данного пункта позволяют показывать/скрывать все окна, которые есть в программе.

И наконец заключительным является пункт "Справка". Команды данной группы позволяют открывать документацию по работе с AdobePhotoshop.

Кнопки и инструменты в панели управления

Программа AdobePhotoshop CS5 имеет достаточно дружелюбный интерфейс, позволяющий максимально удобно отображать практически любые графические документы. Все инструменты для отображения документов находятся в панели управления, которая расположена сверху в окне фотошопа.

Запуск дополнительной программы для удобного просмотра фотографий

На изображении желтым цветом выделена кнопка в программе AdobePhotoshop CS5 для запуска приложения Bridge

В верхней части панели есть кнопка под названием "Запустить Bridge" (она выделена желтым цветом). Данная функция позволяет непосредственно в окне фотошопа открыть программу-библиотеку, с помощью которой можно удобно просматривать и сортировать все фото и видео файлы, находящиеся на вашем компьютере.

Просмотр вспомогательных элементов

На изображении желтым цветом выделена кнопка в AdobePhotoshop CS5 для отображения вспомогательных элементов

Кнопка под названием "Просмотреть вспомогательные элементы" предназначена для создания более удобной работы с графикой путем установки линейки, сетки и направляющих.

Изменение масштаба изображения

На изображении желтым цветом выделен выпадающий список в AdobePhotoshop CS5 для изменения масштаба изображения
--

Далее находится выпадающий список "Масштаб", который позволяет

На изображении желтым цветом выделена кнопка в AdobePhotoshop CS5 для перемещения изображения в рабочей области программы

задавать нужный для отображения на экране размер изображения. При нажатии на нее появляется на выбор четыре пункта: 25 %, 50 %, 100 % и 200 %. При этом в данном элементе можно самостоятельно указать нужный процент масштабирования.

Также масштабировать изображение можно с помощью горячих клавиш и мышки. Так, например, для увеличения масштаба необходимо нажать Ctrl + пробел и кликнуть левой кнопкой мышки, а для уменьшения Ctrl + Alt + пробел и также кликнуть левой кнопкой мышки. Каждый клик при этом будет приближать или отдалять изображения в соответствии с нажатой и удерживаемой комбинацией клавиш.

Перемещение изображения в рабочей области программы

Инструмент "Рука" позволяет перемещать картинку по рабочему пространству фотошопа, в случае, если она полностью не поместилась в его окне.

Инструмент "масштаб"

На изображении в программе AdobePhotoshop CS5 желтым цветом выделен инструмент "Масштаб"

Данная кнопка позволяет отдалять определенную область изображения для более комфортной работы с ним. А чтобы полностью вписать изображение в рабочую область программы можно нажать комбинацию клавиш Ctrl + 0.

Упорядочивание документов

На изображении желтым цветом выделена кнопка для упорядочивания документов в программе AdobePhotoshop CS5

В случае, если вы открыли несколько документов, то при работе с ними очень удобно использовать меню "Упорядочить документы", т.к. благодаря ему можно выбрать разные варианты отображения окон с открытыми изображениями. Например, есть команды "Расположить вертикально" или "Расположить в сетке", а функция "Актуальные пиксели", которая позволяет отображать документы по очередности в соответствии с размерами картинок, вообще в некоторых случаях просто незаменима. Также полезна команда под названием "Во весь экран", которая позволяет подогнать картинку таким образом, чтобы она полностью поместилась на рабочей области программы.

Режимы экрана

На изображении желтым цветом выделена кнопка для изменения режима экрана в программе AdobePhotoshop CS5

Их всего три: "Стандартное окно", "Целый экран с главным меню" и "Целый экран". Если выбрать один из последних двух режимов, то пространство рабочей области программы будет увеличено за счет скрытия некоторых или всех панелей соответственно. Кстати, как мы уже писали

выше, для переключения между режимами можно использовать горячую клавишу Tab.

Рабочая среда

В фотошопе можно решать различные задачи с помощью разнообразных инструментов, но иногда бывает сложно переключаться от одного набора панелей и палитр другому. Именно для решения этого вопроса разработчиками программы Adobe Photoshop CS5 и была создана панель под названием "Основная рабочая среда", которая предназначена для выбора рабочей среды. С ее помощью процесс работы в фотошопе значительно упрощается.

На изображении желтым цветом выделена панель рабочая среда
--

Данная панель имеет наборы инструментов, которые предназначены для определенного вида работы с картинками. В каждый из наборов включены самые необходимые и часто используемые параметры и панели, которые собственно и позволяют достигать требуемых результатов, как при обработке фотографий, так при создании анимированных изображений или 3D-графики.

Рассмотрим их более детально:

Рабочая среда "Дизайн". Имеет набор палитры цветов, а также панель с оформлением текстовых символов, которые имеют всевозможные настройки вида шрифта и его расположения.

Рабочая среда "Рисование" в основном имеет наборы кистей и инструментов, которые предназначены для рисования. Также в данной среде включена и палитра цветов.

Рабочая среда "Фотография" имеет все необходимые элементы для редактирования фото, например, такие как панели: "Коррекция", "Операции" и "История".

Рабочая среда "Движение" предназначена для удобного создания анимированных картинок.

Рабочая среда "3D" пригодится вам в работе с 3D-объектами.

Есть и другие рабочие среды, однако мы описали только самые интересные. Стоит отметить, что вы также можете управлять рабочими средами, т.е. создавать новые либо удалять уже имеющиеся.

Практические задания в Adobe Photoshop CS5

Если вы хотите сделать тематическую визитную карточку, неплохим выбором станет стилизация визитки под винтажный стиль. В этом уроке я покажу вам приемы, которые помогут добиться интересного эффекта.

Технология работы

1. Запустите программу Adobe Photoshop CS5.

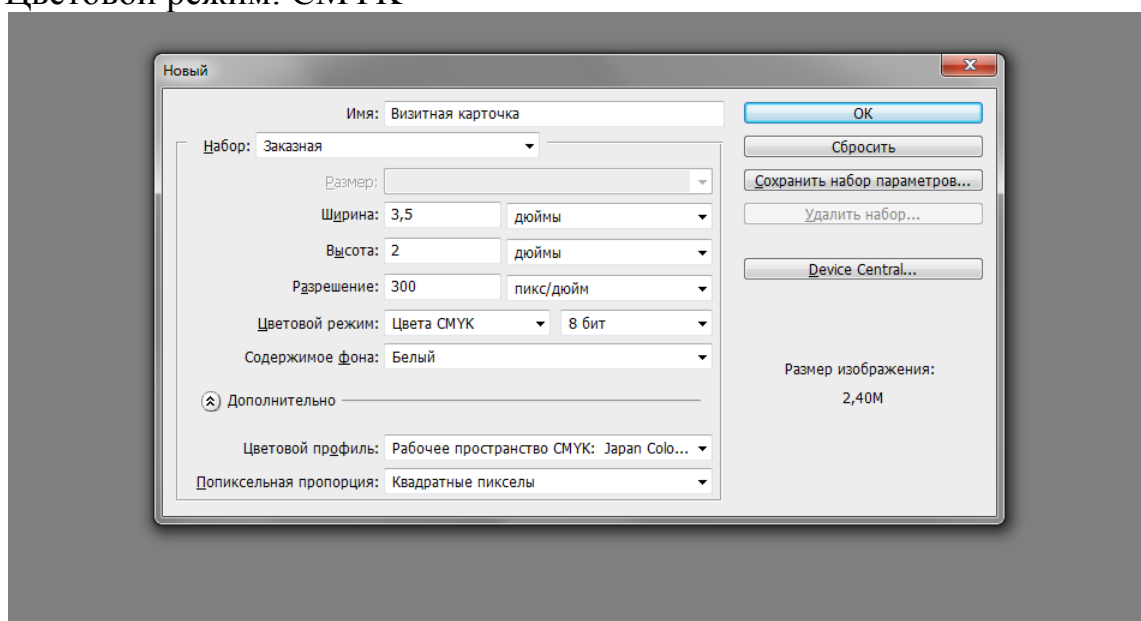
2. Работу над визиткой мы начнем с определения параметров с учетом требований для печати. Создайте новый документ, нажав CTRL + N. В меню настроек характеристик изображения введите следующие значения:

Ширина - 3,5 дюймов

Высота - 2 дюйма.

Разрешение 300 ppi

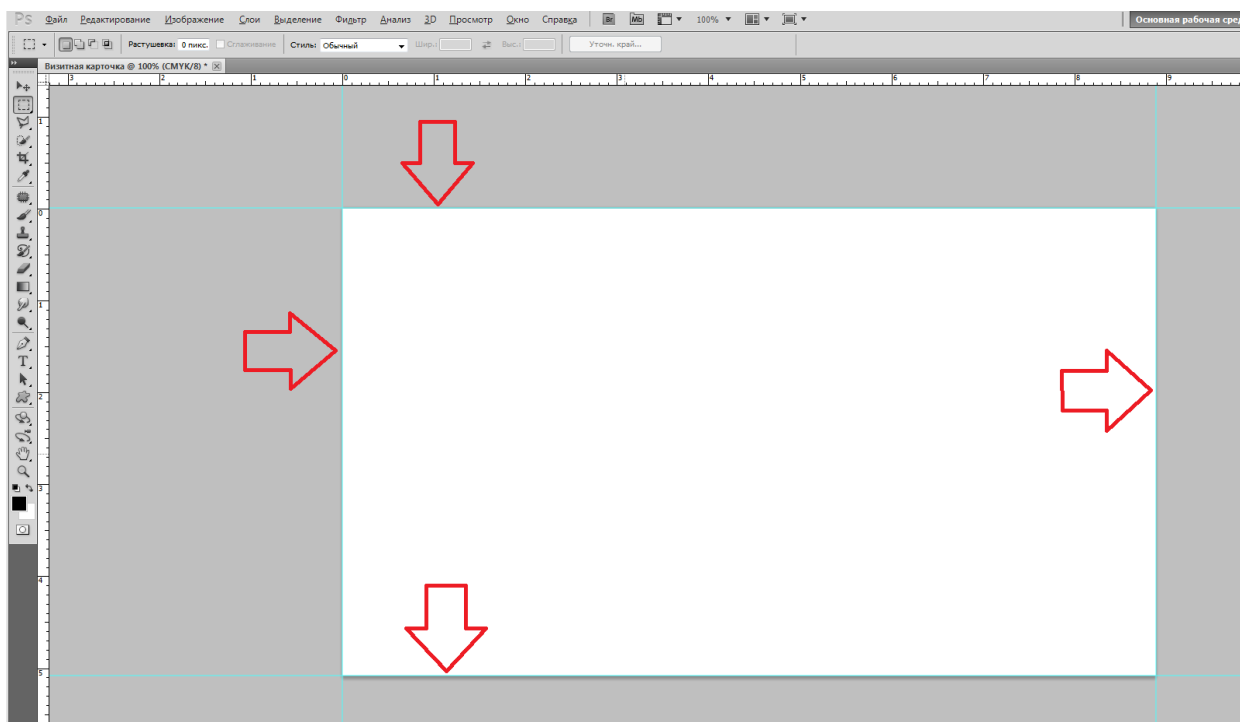
Цветовой режим: CMYK



3. Мы получили заготовку под стандартную визитную карточку. Создайте копию фонового слоя (CTRL + J).

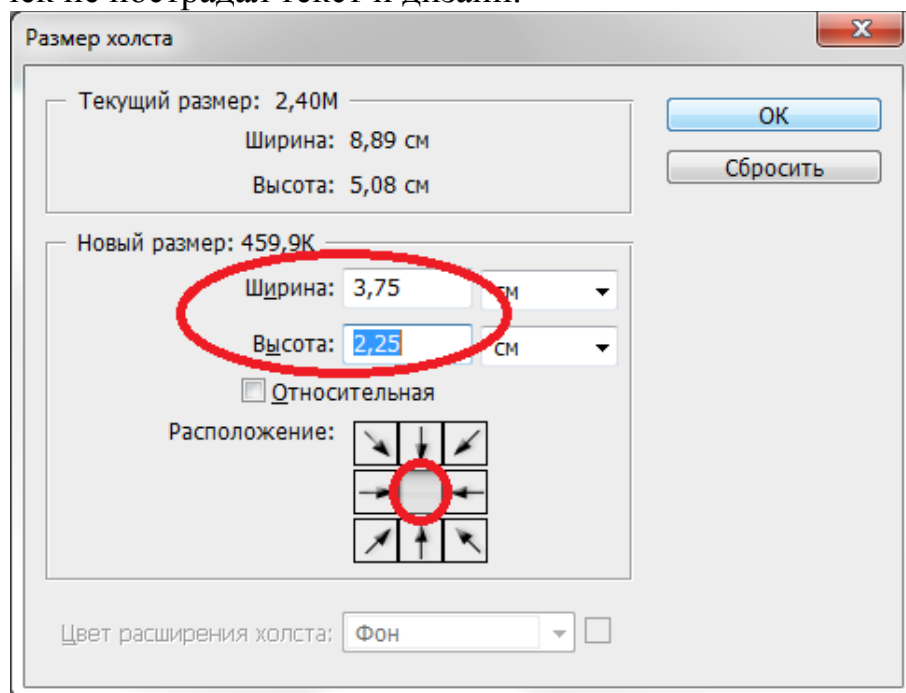
Следующим шагом будет определение рабочей зоны. В этом нам поможет линейка. Для вызова линейки нажмите комбинацию клавиш CTRL + R.

Далее щелкните мышкой у основания верхней шкалы линейки и протащите вспомогательную линию до верхнего основания визитки. После, протащите вспомогательную линию от левой шкалы линейки до левого края визитки. Повторите этот шаг еще дважды и установите вспомогательные линии на правой и нижней границе визитки.



4. При работе с визитными карточками не забывайте про зону "под обрезку".

Перейдите к Изображение > Размер холста (Image>Canvass). Установите новые значения для высоты и ширины: ширина (width) - 3,75 дюймов; высота (height) - 2,25 дюймов. Таким образом мы добавили по 0,125 дюймов с каждой из сторон, для того чтобы при нарезке визитных карточек не пострадал текст и дизайн.



5. Если текст (а иногда изображение) подступает близко к границе визитки - это выглядит не красиво. Сейчас мы установим границы рабочего поля в которых будет размещаться основная информация.

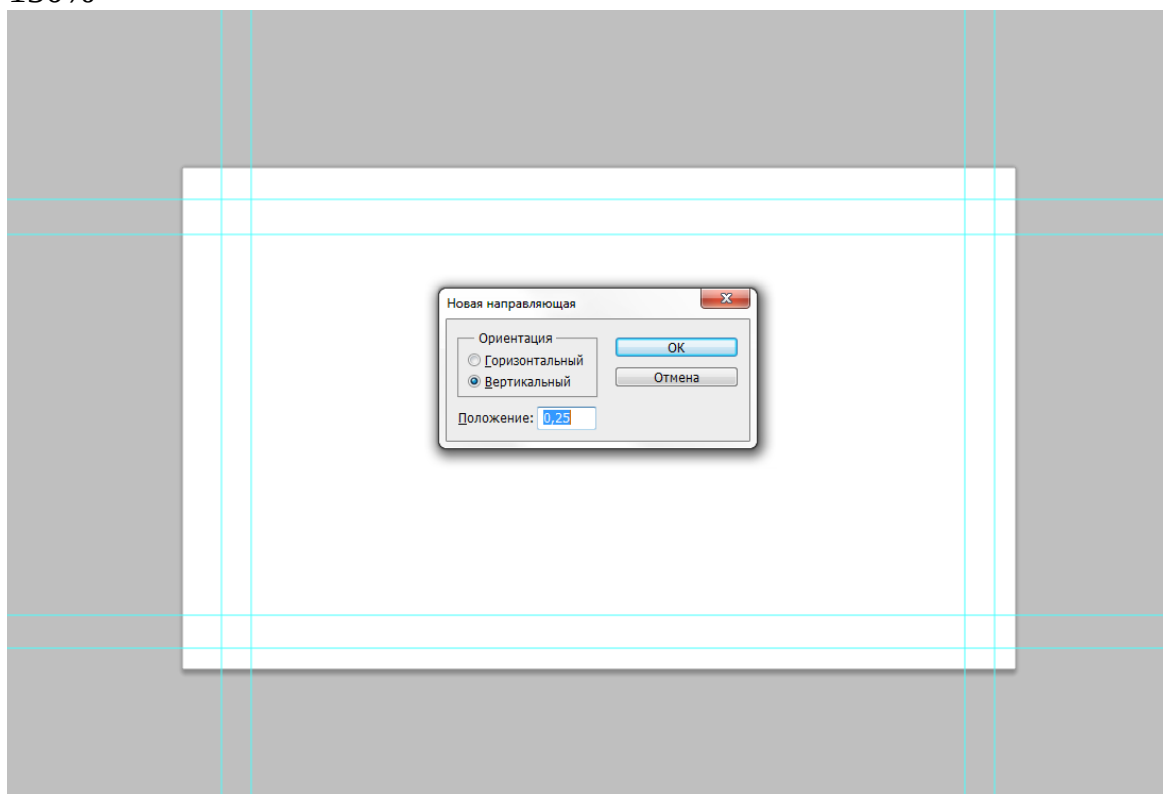
Рабочее поле можно ограничить несколькими способами. Например:

"На глаз". Для этого используйте линейку (методика из шага №2). Размеры по краям уменьшаем на 0,125 дюймов.

Либо можно ввести четкие параметры для вспомогательных линий. Это позволит добиться более точного результата. Для ввода новых величин перейдите к Просмотр > Новая вспомогательная линия (View>NewGuide).

Затем установите следующие значения:

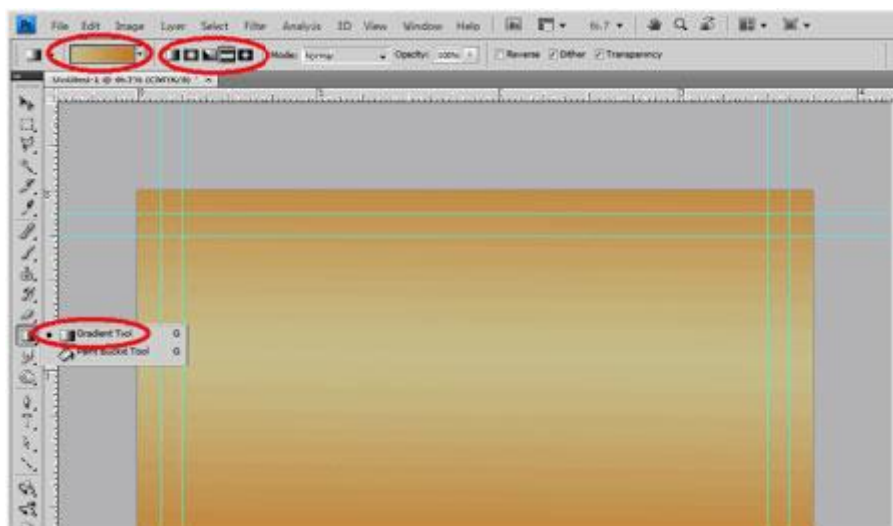
Верхнее поле: по горизонтали (Top"; background: #ffffff; line-height: 150%"> Нижнее поле: по горизонтали (Bottom"; background: #ffffff; line-height: 150%"> Левое поле: вертикальный (Left"; background: #ffffff; line-height: 150%"> Правое поле: вертикальный (Right"; background: #ffffff; line-height: 150%">



6. Мы подготовили шаблон для визитки! Теперь займемся разработкой макета.

Перейдите на копию фоновой слоя. Активируйте инструмент Градиент (Gradient tool) и задайте с его помощью общий цвет.

Обратите внимание, что вы всегда можете изменить цветовую схему на панели параметров инструмента Градиент, нажав на окно градиента. Вы также, можете рассмотреть все стили градиента, поэкспериментировать с их настройками (иконки рядом с окном цвета градиент).

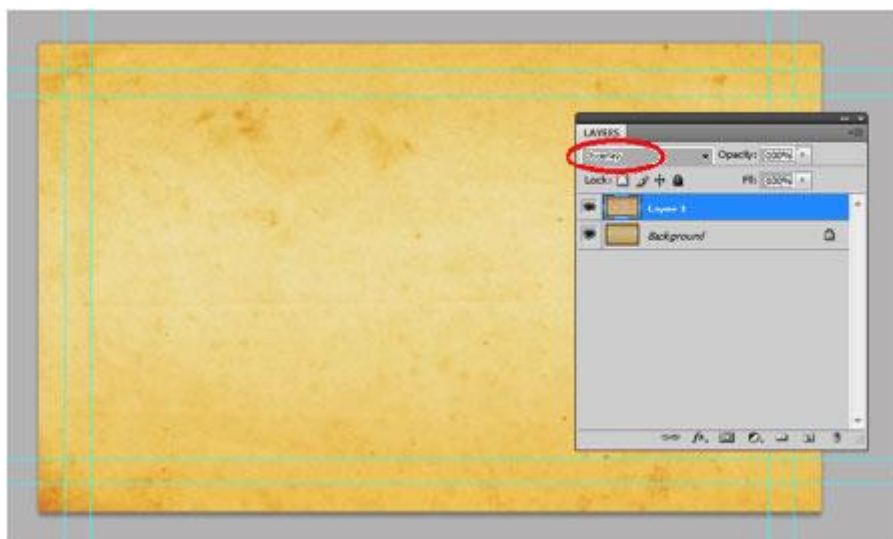


Примечание переводчика: автор использовал : тип градиента - "Зеркальный"; цвета - # c28c44 - # c5bb88 - # c28c44.

7. Пришло время добавить текстуру. Я буду использовать в данной работе текстуру старой бумаги. Вы можете воспользоваться собственными ресурсами, либо найти подходящий материал в фотобанках. Когда текстура будет выбрана, перенесите ее в свой документ, разместите над всеми предыдущими слоями.

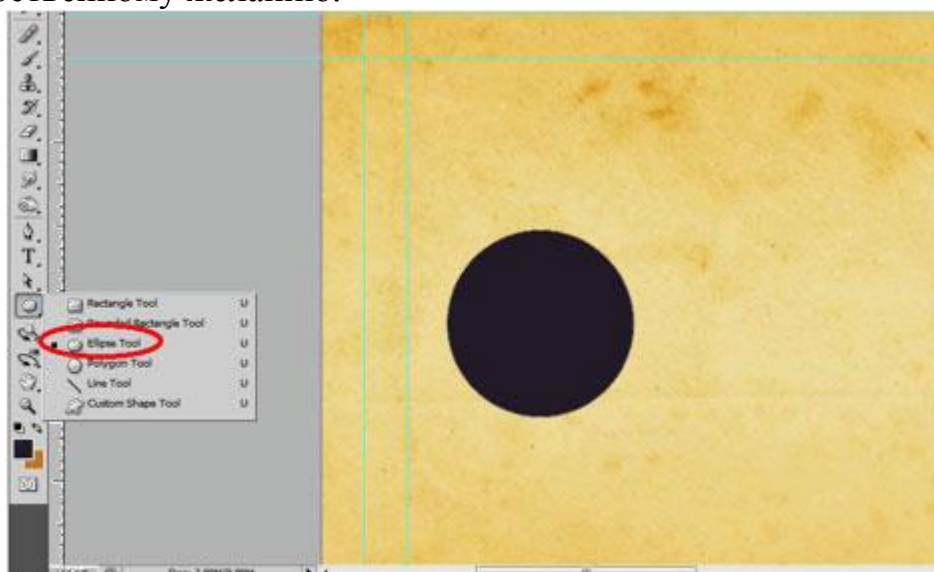


8. Стоя на слое с текстурой бумаги, перейдите к режиму наложения слоя (blendmode) и установите его на Перекрытие (Overlay). Этот простой прием позволит объединить текстуру с общим цветом.



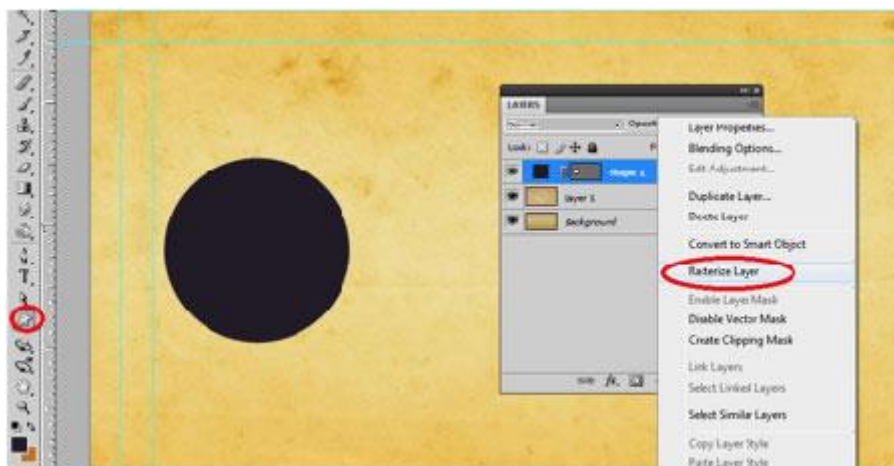
9. Отлично! Теперь мы подготовили визитку к следующему этапу - заполнение содержимым. Нашим первым элементом станет логотип. Хорошо разработанный логотип, добавит шарм и более профессиональный вид любой визитной карточке.

В этом примере мы создадим круглый логотип с фигурой солнца. Активируйте инструмент Эллипс  (EllipseTool). Создайте новый слой поверх остальных. Удерживая клавишу Shift нарисуйте круг. Цвет выберите по собственному желанию.



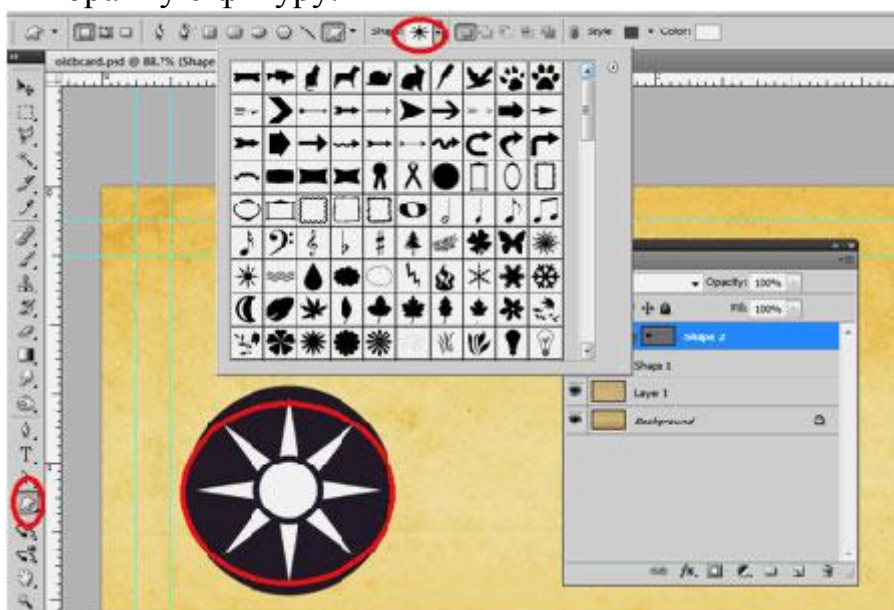
Примечание переводчика: автор использует цвет # 211a26

10. Для дальнейшей работы нам необходимо растривать фигуру круга, которую мы только что нарисовали. Для этого, сделайте щелчок правой кнопкой мыши по слою с кругом и выберите в подменю "Растривать слой" (rasterize).

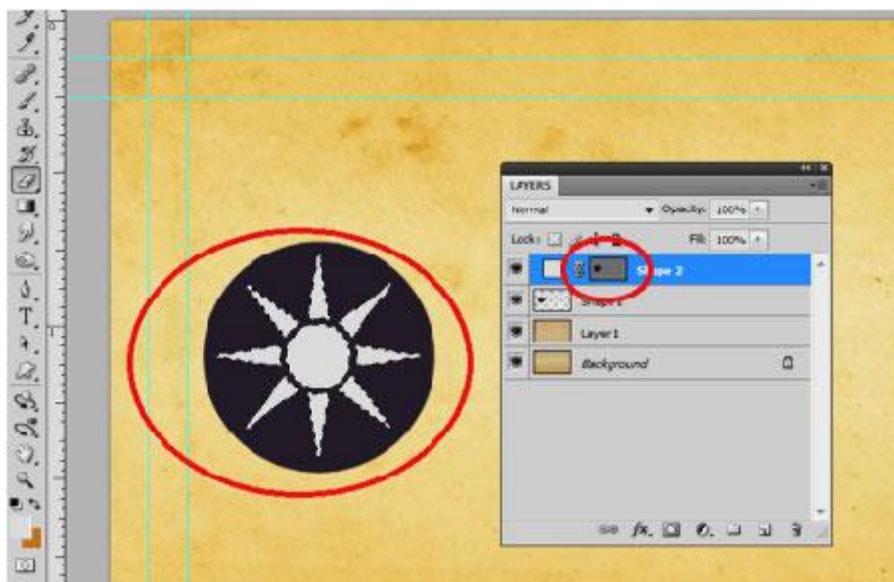


11. В круглую основу под логотип необходимо добавить какой-либо символ. У вас конечно будет свой собственный фирменный знак, а для примера я использую фигуру солнца из стандартного набора.

Активируйте инструмент Произвольная фигура (CustomShapeTool). Из галереи вариантов форм (которая находится выше), выбираем подходящий образец. Добавляем новый слой, над слоем с кругом, и рисуем на нем выбранную фигуру.



12. Нажмите клавишу CTRL и щелкните по иконке фигуры логотипа в слое. Это позволит создать выделение.

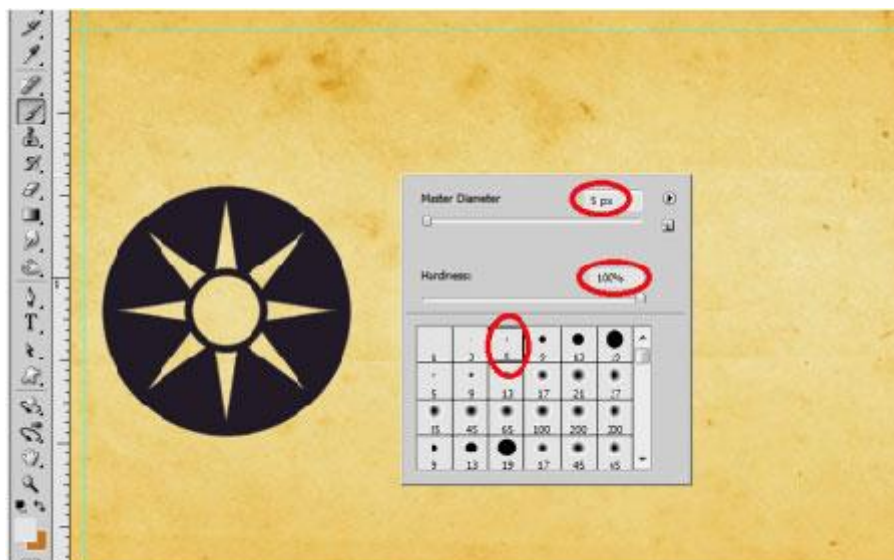


13. Перейдите на растрованный слой с кругом. Не снимая выделение нажмите клавишу DELETE. Снимите выделение. Отключите видимость слоя с фигурой логотипа.

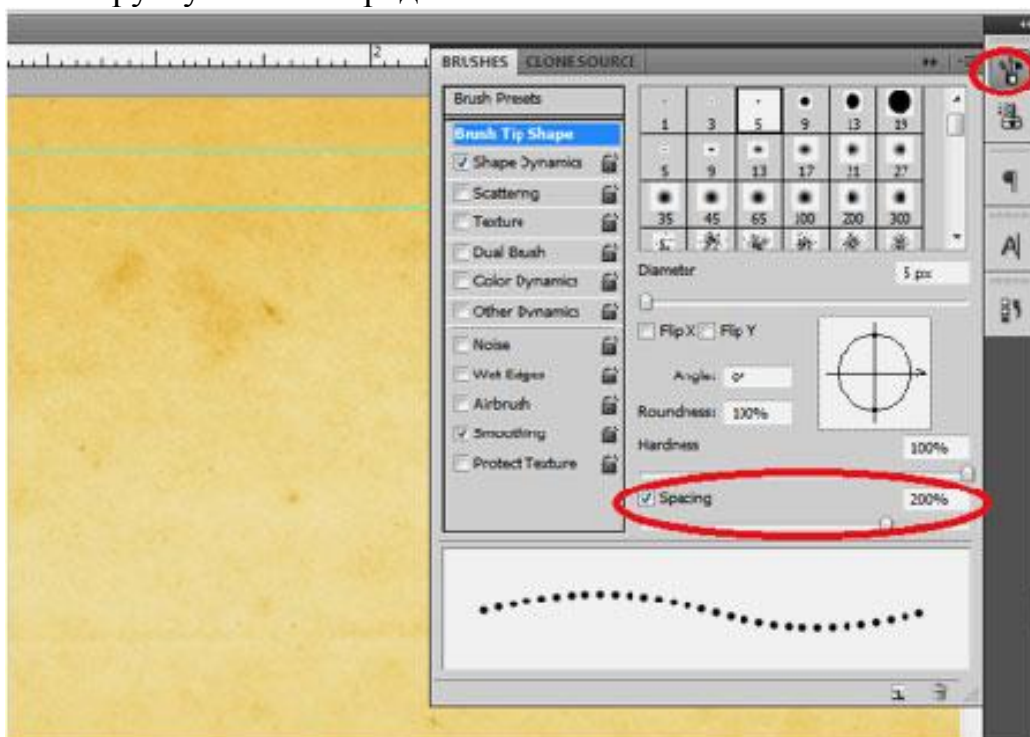


14. В своей работе вместо стандартных строчек я буду использовать пунктирную линию, которая придаст немного стиля "Ретро". Сейчас я покажу вам как это сделать.

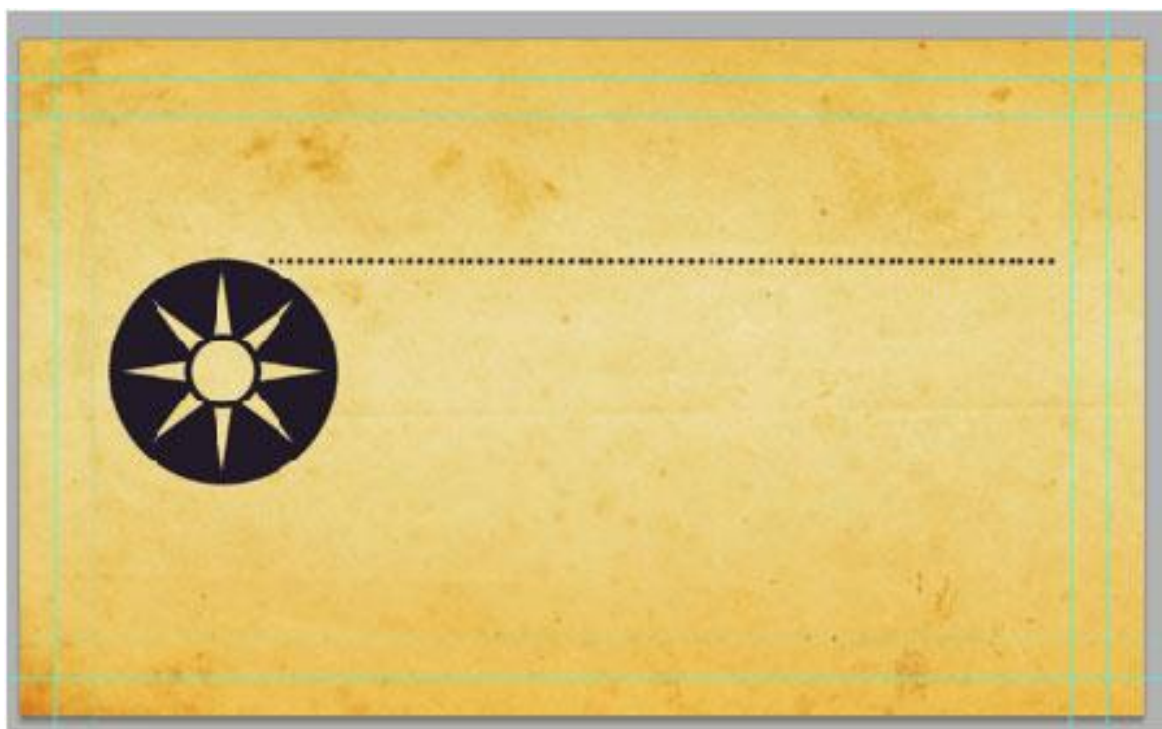
Активируйте инструмент Кисть  (Brush tool). Из набора кистей выберите стандартную круглую жесткую кисть размером 5 пикс.



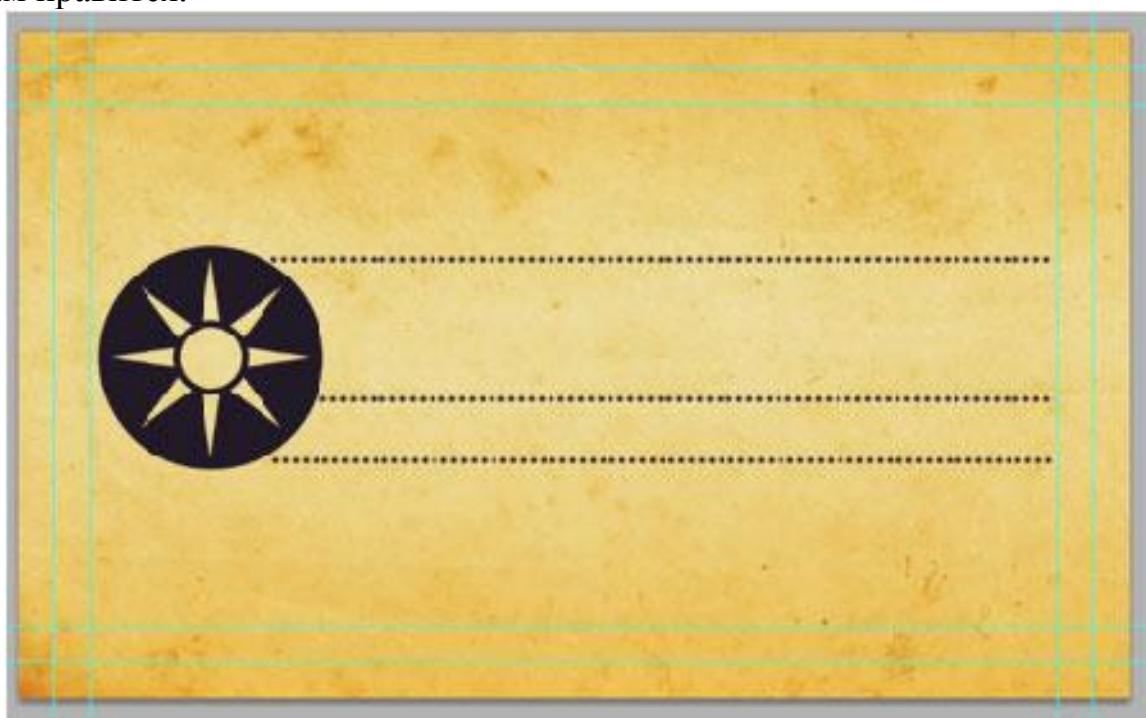
15. Теперь, нажмите на иконку панели кистей. Перейдите к "Интервалы" (shapesubsection) Измените расстояние до 200%. Это позволит превратить круглую кисть в ряд точек.



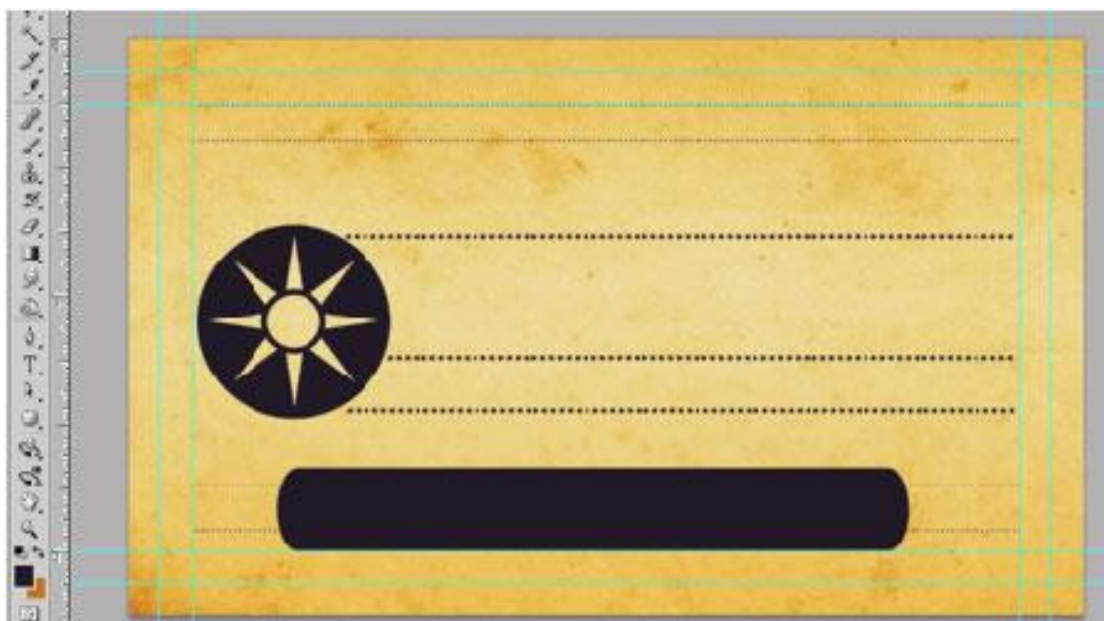
16. Создайте новый слой, нажав CTRL + SHIFT + N. Затем, используя кисть которую мы только что настроили, нарисуйте прямую пунктирную линию (удерживайте клавишу shift для того чтобы линия получилась прямой).



17. Дублируйте полученную линию несколько раз. Разместите строчки как вам нравится.



18. Добавим еще несколько дополнительных линий для дизайна. Уменьшаем размер кисти до 3 пикселей и рисуем строчки в верхней и нижней части визитки.



19.Отлично! Теперь просто добавим наш текст. Мы используем несколько различных ретро шрифтов, которые можно скачать на сайте dafont.com.



20.Переходим к финальным деталям! Выделите все слои. Щелкните правой кнопкой мыши на панели слоев и в подменю выберите "Объединить слои" (Mergelayers).

Примечание переводчика: Рекомендую вам не сливать сразу все слои. Для дальнейших действий будет удобнее сделать сведение следующим образом: выделить слои с логотипом и строками - и слить их. Далее выделить слои с текстом, и слить их. У вас должно получиться три слоя: текстовый, с логотипом и строчками, слой с фоном.



21. Загрузите любые понравившиеся вам винтажные либо гранжевые кисти и украсьте визитку. Вы можете воспользоваться [данным сайтом](#) для скачивания нужных кистей.

Примечание переводчика: Автор использовал инструмент "Ластик". В настройках инструмента была выбрана гранжевая кисть. Неплохого эффекта можно добиться если добавить слой-маску к слою с логотипом (текстом) и воспользоваться на маске слоя гранжевыми кистями (цвет черный).



22. Измените режим наложения слоя с винтажными узорами и слоя с информацией на Затемнение основы (Colorburn).

Примечание переводчика: Если вы воспользовались советом из шага №20, то режим наложения вам нужно изменить для трех слоев: с винтажным узором, с текстом, с логотипом+строчки.



23. Последний штрих. Дублируйте слой с информацией, это придаст выразительность основной части.



24. Мы закончили урок. Эффекты которые вы научились делать, можно смело применить для дизайна плакатов, флаеров либо открыток.



Задание 8

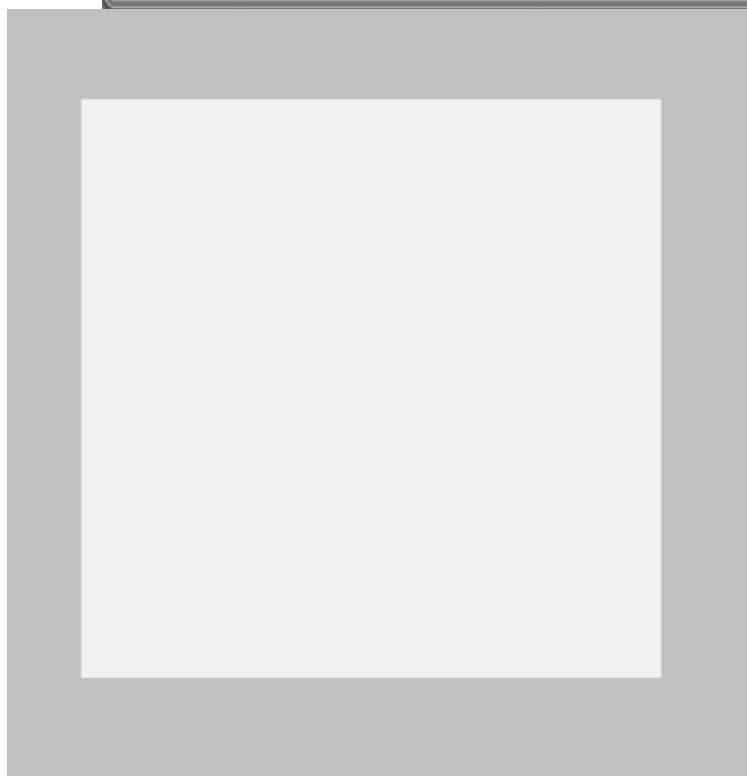
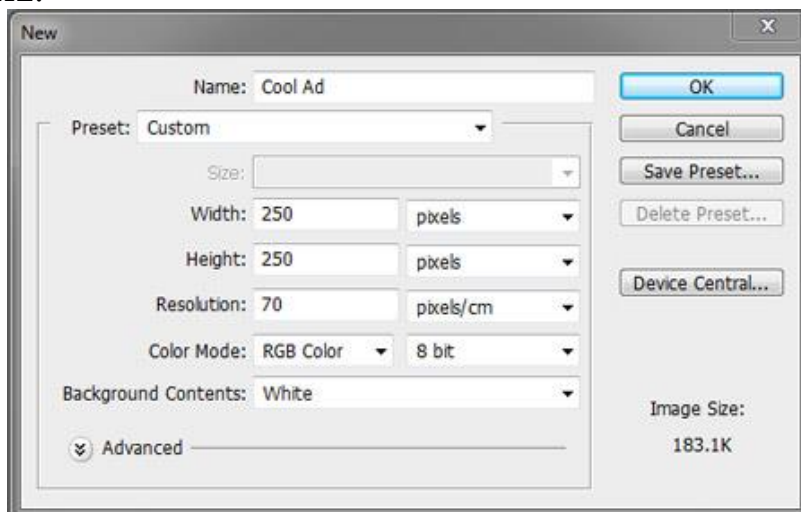
Создаём анимированный баннер в AdobePhotoshop CS5.

Анимированные Gif файлы были поводом для многих шуток в дизайнерских обществах. Это потому, что анимационные картинки известны тем, что немного навязчивы и загромождают интернет-странички. Однако при правильном использовании, анимация может привлечь внимание к себе и заставить забыть о другом содержимом страницы. Сегодня мы покажем, как использовать Photoshop CS5 для создания анимированных GIF баннеров. Давайте начнем!

Прим. переводчика: для этого урока подойдёт и Adobe Photoshop CS4.

Технология работы

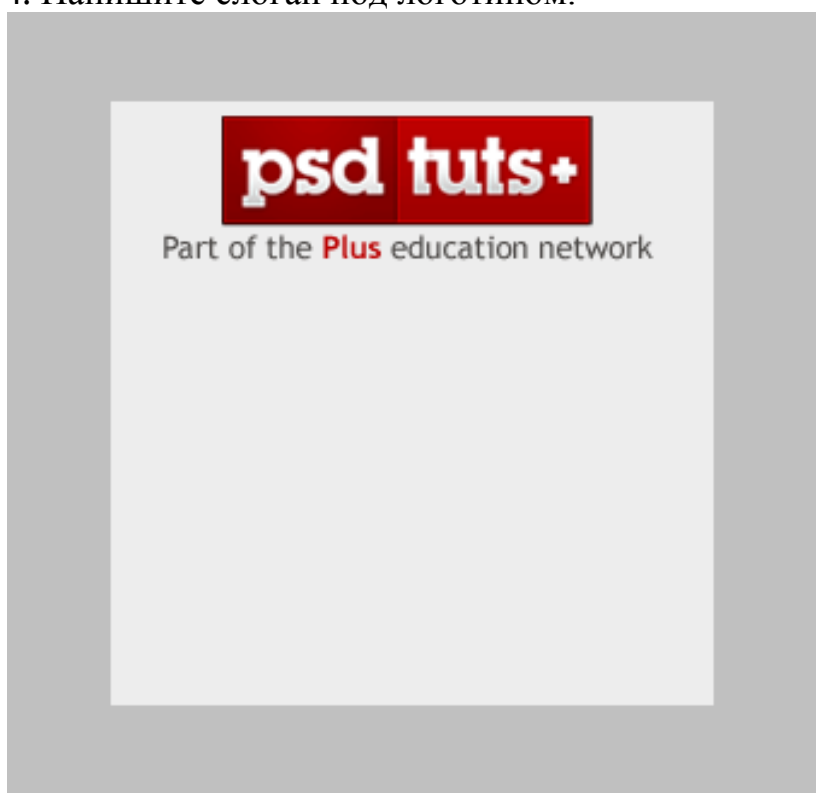
1. Запустите программу Adobe Photoshop CS5.
2. Создайте новый документ размером 250 x 250 пикселей и установите разрешение (resolution) до 70 пикселей. Цвет фона для баннера будет такой # f2f2f2.



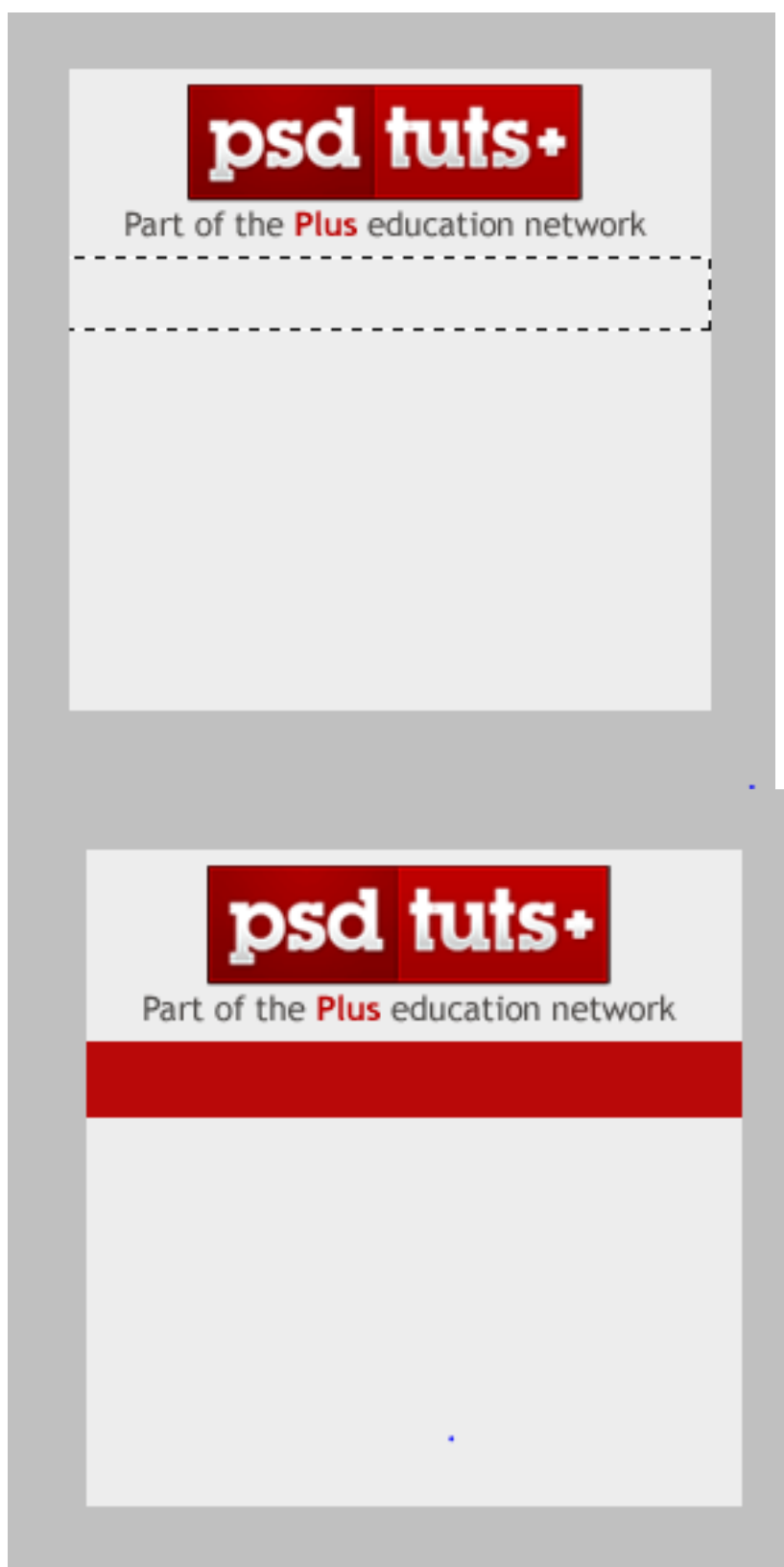
3. Поместите логотип в верхней центральной части баннера.



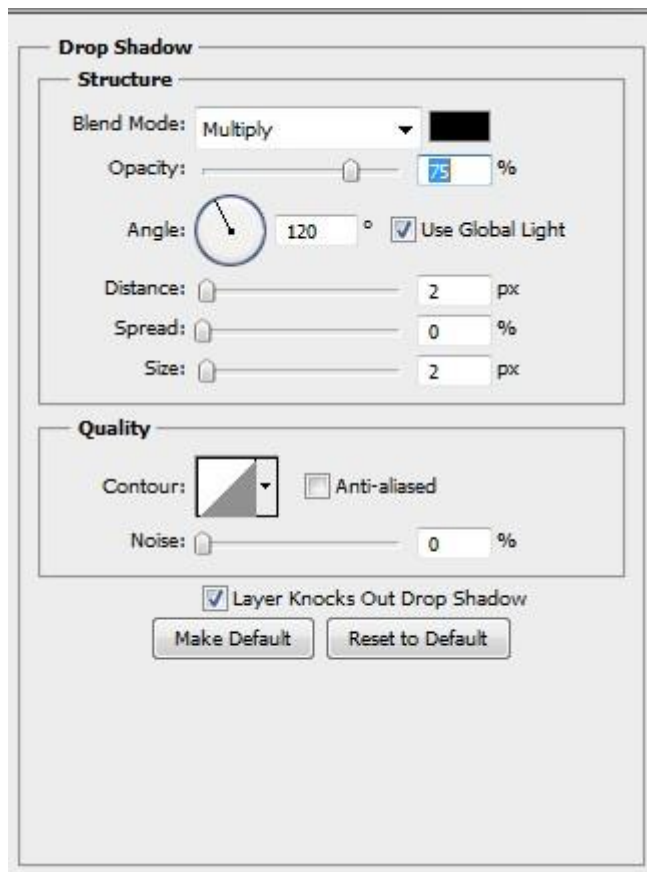
4. Напишите слоган под логотипом.



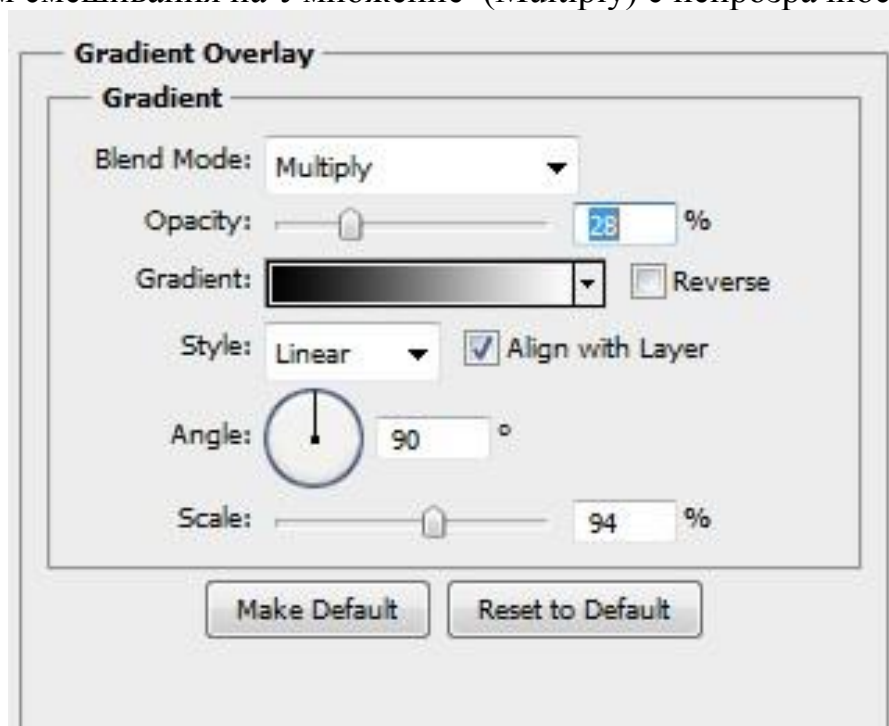
5. Нарисуйте прямоугольник и установите цвет # b90909.



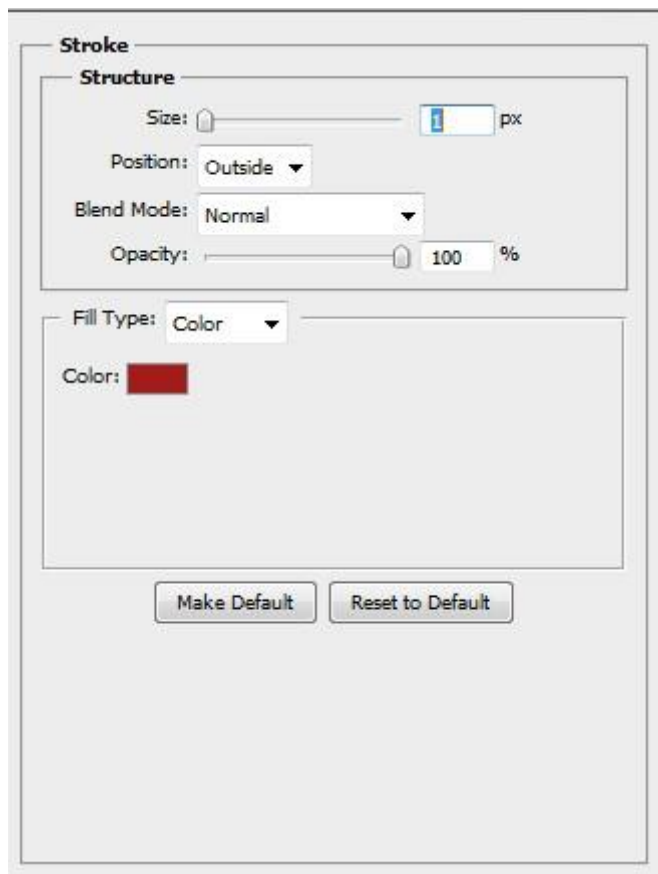
Откройте диалоговое окно Стили слоя (layerstyles) и настройте Тень (Dropshadow). Уменьшите расстояние (distance) и размер (size) на 2px.



Теперь добавьте Наложение градиента (GradientOverlay) и установите режим смешивания на Умножение (Multiply) с непрозрачностью 28%.



Добавьте обводку и уменьшите её размер до 1 пикс. Установите цвет # a31b1b.



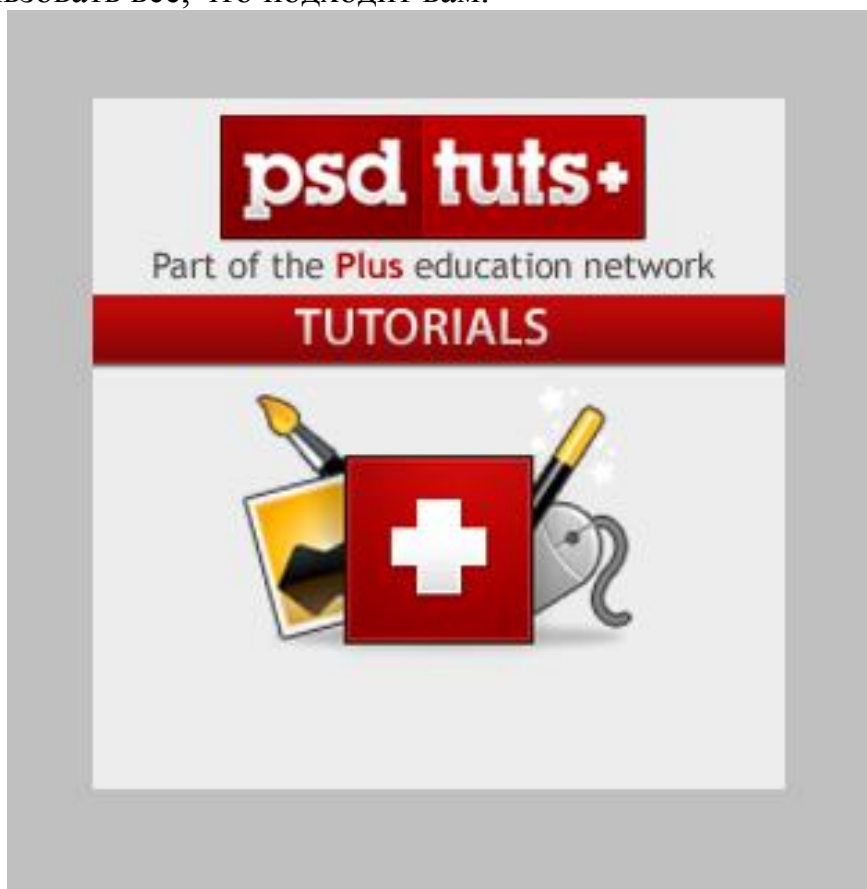
6. Добавим список рекламных предложений. У нас это будет Tutorials (Уроки), Articles (Статьи), Tips (Советы), Freebies (бесплатно), Basix (Азы), Videos (Видео), Premium (Премиум) как показано на рисунке.



Растрируйте текстовые слои и создайте Обтравочную маску (Create a clippingmask).



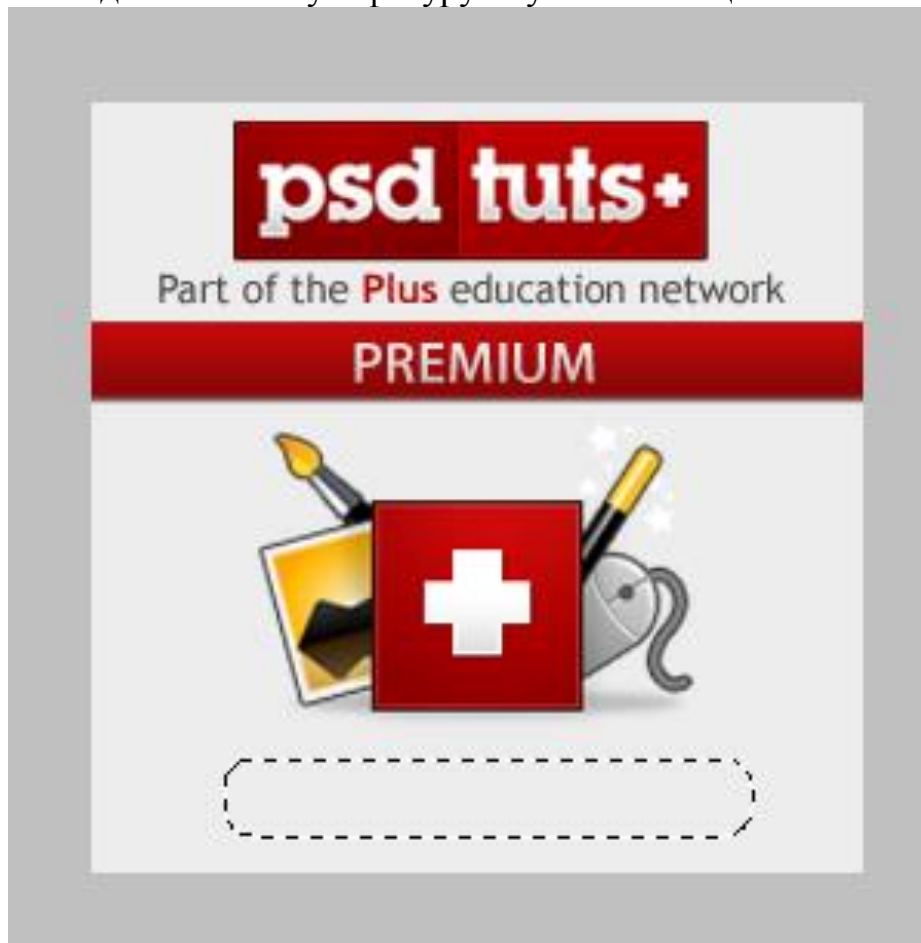
7.Теперь поместите привлекательную картинку. В нашем случае мы использовали значок премиум-программы для PSDTUTS, но вы можете использовать все, что подходит вам.



8.Добавим ещё нужный текст ниже картинки, которую мы вставили в шаге 6.

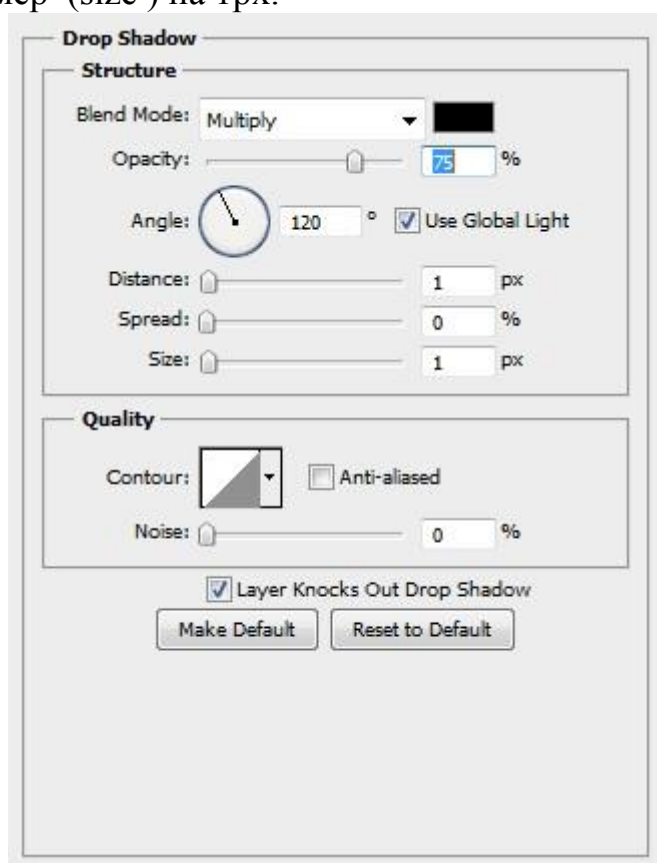


9. Создайте овальную фигуру и установите цвет # fdfcfc.

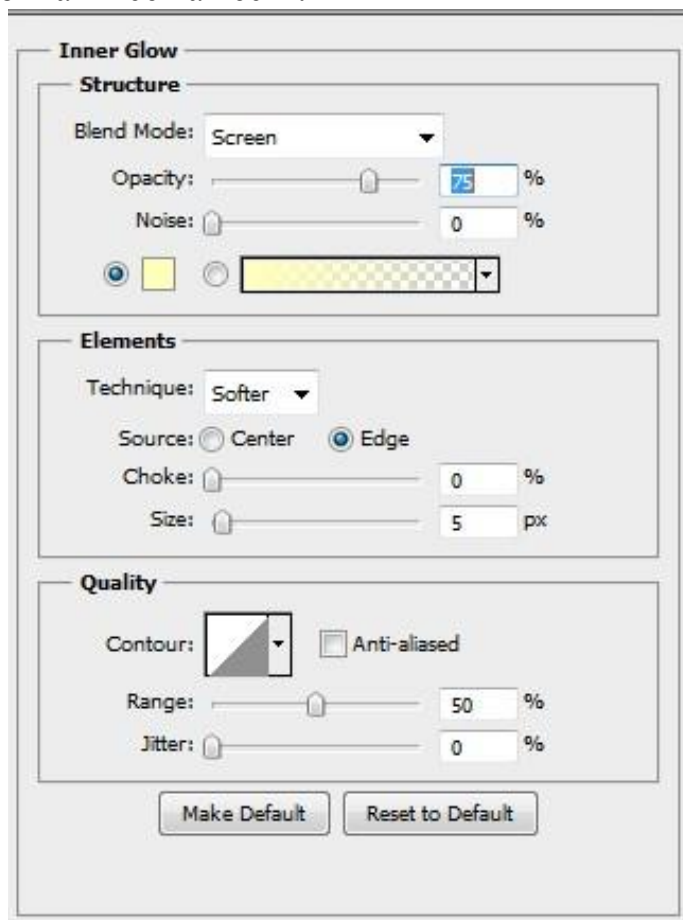




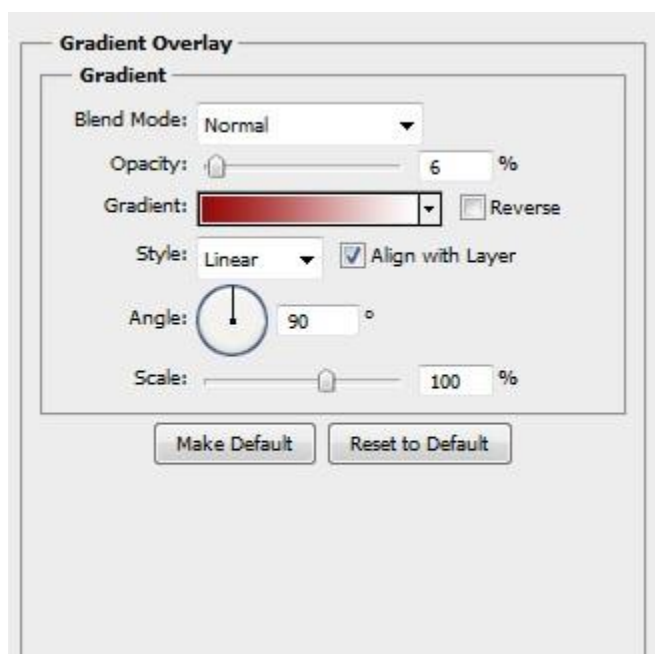
Откройте диалоговое окно Стили слоя (layerstyles) и настройте Тень (Dropshadow). Уменьшите расстояние (distance) и размер (size) на 1px.

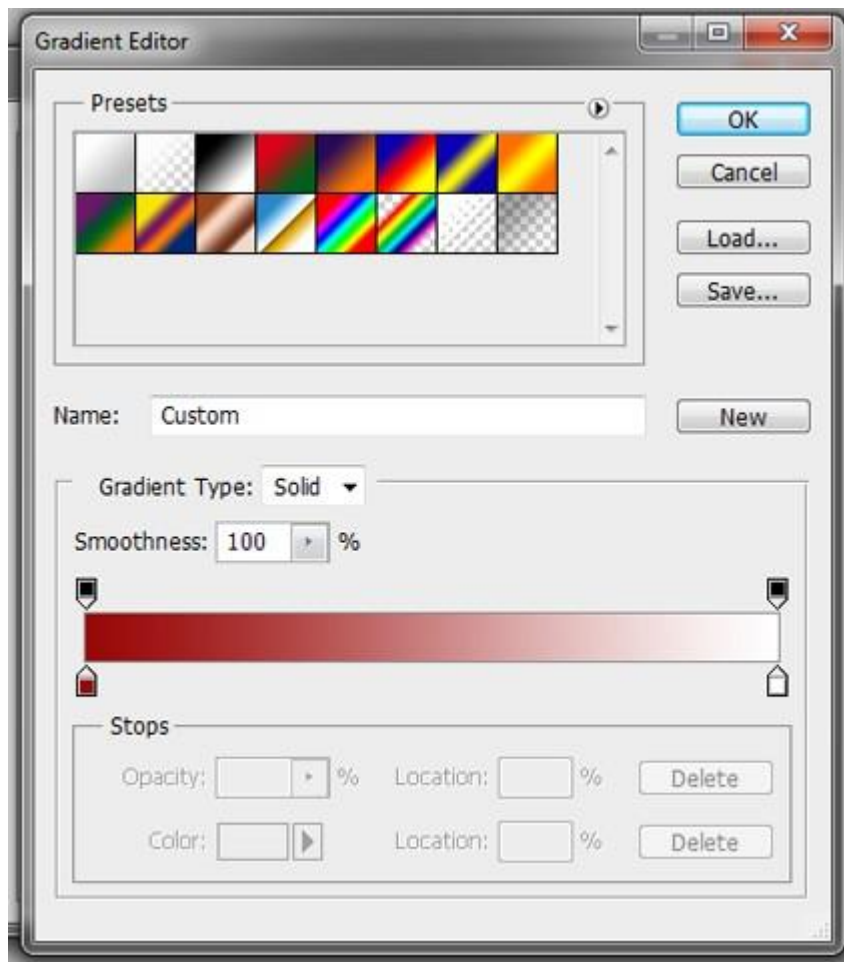


Включите и проверьте Внутреннее свечение (Innerglow) и оставьте в настройках все как есть.



Добавьте Наложение градиента (Gradient Overlay) с Непрозрачностью (Opacity) 6%

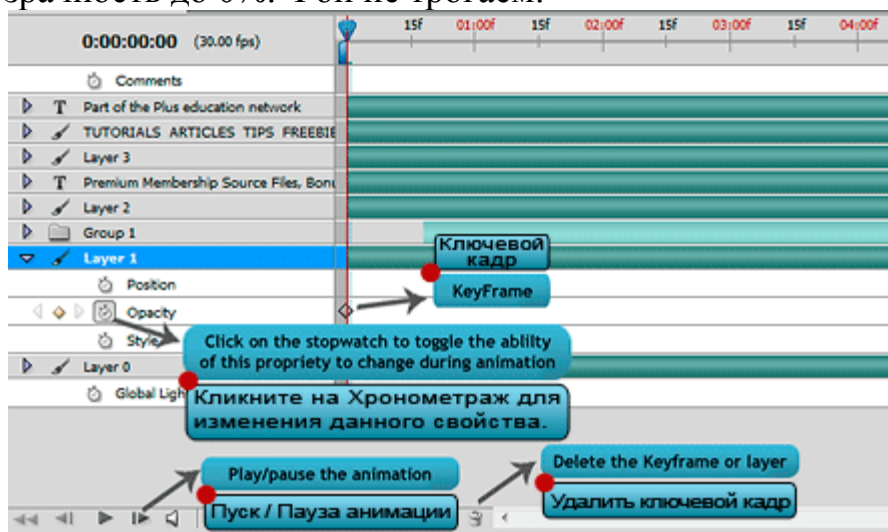




10. Теперь, когда мы закончили создание всех наших слоёв, мы готовы приступить к работе по анимации. Во-первых, откройте панель анимации **Окно – Анимация (Window>Animation)**. Я буду использовать панель анимации по Временной шкале (TimelineAnimation), а не в Покадровой анимации (frameanimation).

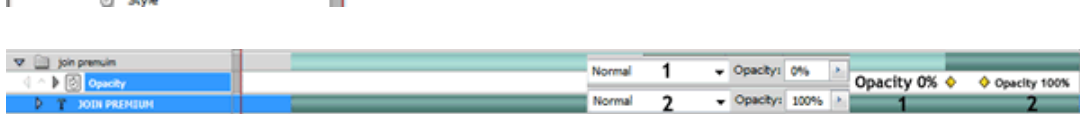
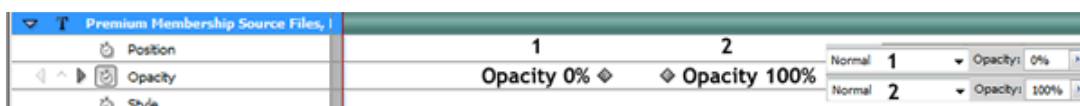
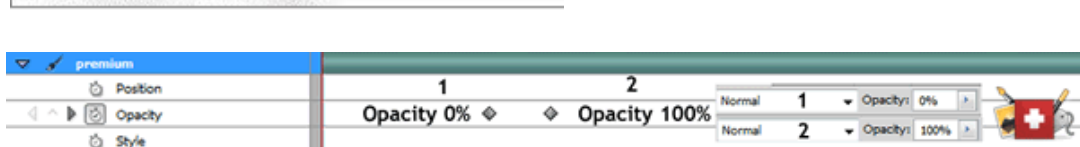
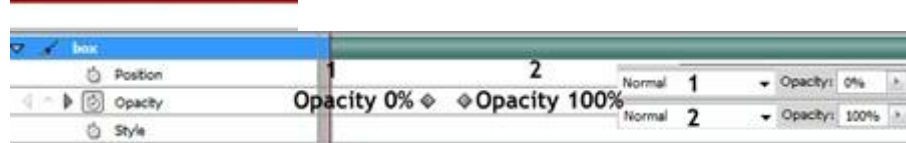
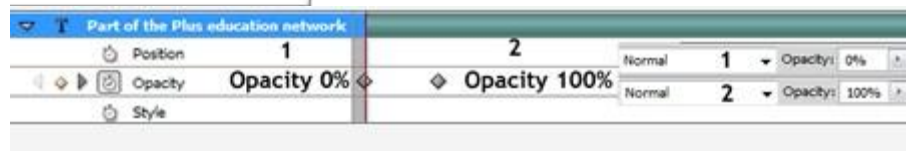
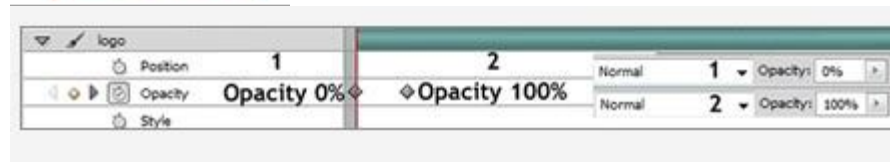
Примечание: Эта функция доступна только в PhotoshopExtended.

Теперь устанавливаем все слои видимыми, но уменьшаем их непрозрачность до 0%. Фон не трогаем.

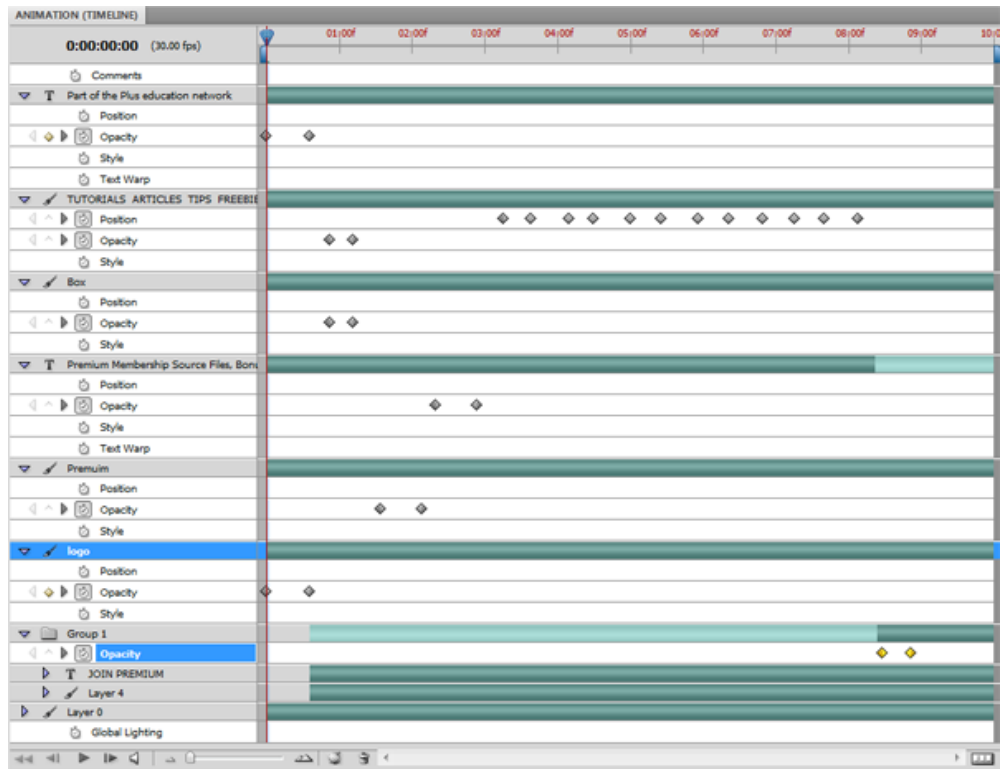


11. Смотрите изображения ниже для инструкций о том, как вставлять ключевые кадры и где увеличивать непрозрачность. Для каждого созданного нами элемента отдельный скриншот с инструкцией.

Прим. переводчика: ключевые кадры можно будет перемещать мышкой. Так же можно выделить несколько ключевых кадров для перемещения.

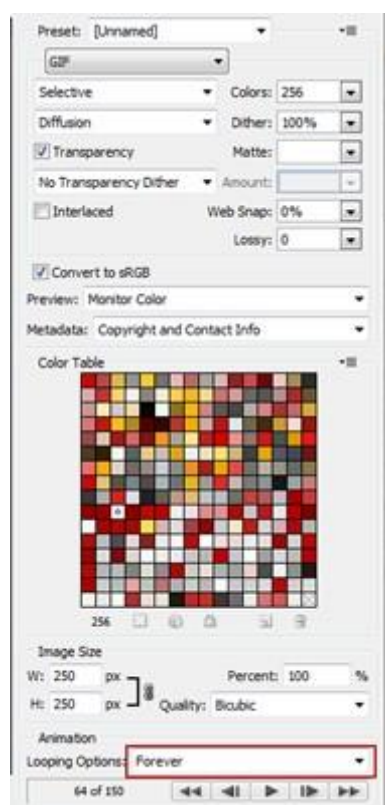


12. Ваша Временная шкала (TimelineAnimation), должна выглядеть примерно так, как ниже.



13. Ну вот, мы и завершили нашу анимацию. Нажмите кнопку Пуск (Play), чтобы увидеть результат. Вы можете всё подстроить в случае необходимости. Чтобы сохранить ваш баннер, перейдите в меню Файл - Сохранить для веб и устройств (File - Save for Web & Devices). Установите настройки как на скриншоте ниже и нажмите кнопку Сохранить.





Вот и все.

Библиографический список

1. Биктимиркин И. П. Учебник по Adobe Pagemaker СПб, 2006 г.
2. Бойкова О. Ф. Стандартизация и сертификация информационной деятельности // Библиотека. - 2000. - № 9. - С. 20-21.
3. Гитис Л. Х. Толковый словарь информационных и издательских терминов. - 3 изд., перераб. и доп. - М.: МГГУ, 2003. - 165 с.
4. Джиго А. А., Калинин С. Ю. Основные стандарты по издательскому делу. - М.: Университетская книга, 2009. - 326 с.
5. Маркина И. В Основы издательских технологий (+ CD-ROM) , БХВ-Петербург , 2005 г.
6. Сырых Ю.А Компьютерные шрифты на 100% (+CD) СПб Питер 2007 г.
7. <http://www.adobepagemaker.net/>;
8. <http://audit.iatp.by/aduc/komputer/pagemaker.htm>;

Оглавление

Процесс создания издательской продукции.....	3
Программы для создания рекламной продукции Adobe Photoshop CS5.....	4
Практические задания в Adobe Photoshop CS5.....	9
Библиографический список.....	34

ДИЗАЙН ИЗДАТЕЛЬСКОЙ ПРОДУКЦИИ

МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ

к выполнению практических

для студентов направления 42.03.02 «Журналистика» (профиль «Журналистика в производственно-технической сфере») всех форм обучения (бакалавриат)

Составители:

Новикова Марина Владимировна

Издано в авторской редакции

Подписано к изданию

Объем данных 1,52 Мб

ФГБОУ ВО «Воронежский государственный технический университет» 394006 Воронеж,
ул. 20-летия Октября, 84