

# УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН (курсы повышения квалификации)

**ПРЕПОДАВАТЕЛЬ Латыпова Е.В.**

## «Графические редакторы и компьютерная верстка»

№ те- мы	Наименование разделов и дисциплин	Всего часов	В том числе		Форма контро- ля
			лекции	практ. занятия	
1.	2.	3.	4.	5.	6.
	<b>I. Векторная графика</b>	<b>24</b>	<b>8</b>	<b>16</b>	
1.	Основные настройки и инструменты. Графические примитивы. Выделение и преобразование объектов. Навыки работы с объектами. <ul style="list-style-type: none"> <li>• Создание примитивов. Настройка параметров.</li> <li>• Комбинирование, пересечение объектов.</li> </ul>	6	2	4  2 2	
2.	Редактирование геометрических форм. Создание и редактирование контуров. Кривые Безье. Использование контейнера. <ul style="list-style-type: none"> <li>• Преобразование контура.</li> <li>• Обрезка изображения.</li> </ul>	6	2	4  2 2	
3.	Работа с цветом. Способы окрашивания объектов. Цветовые модели. Средства повышенной точности. Выравнивание и распределение объектов. <ul style="list-style-type: none"> <li>• Использование градиентов, создание заливок.</li> <li>• Клонирование.</li> </ul>	6	2	4  2 2	
4.	Работа с текстом, элементы верстки. Специальные эффекты в векторной среде. <ul style="list-style-type: none"> <li>• Создание надписей, текстовые блоки.</li> <li>• Переходы, перспектива, деформация.</li> </ul>	6	2	4  2 2	<b>Проект</b>
	<b>II. Растровая графика</b>	<b>24</b>	<b>8</b>	<b>16</b>	
5.	Интерфейс программы растровой графики. Техника выделения областей изображения. <ul style="list-style-type: none"> <li>• Настройка интерфейса.</li> <li>• Техника работы со слоями.</li> </ul>	6	2	4  1 3	
6.	Создание многослойного изображения. Работа со слоями многослойного изображения. <ul style="list-style-type: none"> <li>• Применение маски слоя.</li> <li>• Использование текстовой маски.</li> </ul>	6	2	4  2 2	
7.	Техника ретуширования. Цветовая и тоновая коррекция изображения. <ul style="list-style-type: none"> <li>• Фоторетушь.</li> <li>• Колорирование.</li> </ul>	6	2	4  2 2	
8.	Работа с текстом в программах растровой графики. Анимация. <ul style="list-style-type: none"> <li>• Применение анимации для текста.</li> <li>• Техника создание коллажа.</li> </ul>	6	2	4  2 2	<b>Проект</b>
	<b>III. Компьютерная верстка</b>	<b>24</b>	<b>8</b>	<b>16</b>	
9.	Основы компьютерной верстки. Страница и ее компоненты. Ввод информации в текстовые и графические блоки. Сохранение файла. <ul style="list-style-type: none"> <li>• Создание текстовых блоков</li> <li>• Связывание текстовых блоков в цепочки.</li> </ul>	6	2	4  2 2	
10.	Верстка буклета. Работа с текстовой и графической информацией. Обтекание текстом графических объектов, слои. <ul style="list-style-type: none"> <li>• Создание графических объектов.</li> <li>• Преобразование графических объектов.</li> </ul>	6	2	4  2 2	
11.	Цветовые модели. Создание нового цвета, различные заливки. Создание переходов. <ul style="list-style-type: none"> <li>• Использование заливок.</li> <li>• Цветовые переходы для текста.</li> </ul>	6	2	4  2 2	
12.	Макетирование страниц журнала. Особенности верстки «в обрешку». Выравнивание и упорядочивание блоков. <ul style="list-style-type: none"> <li>• Создание и использование «обтравочного» контура.</li> <li>• Рекламный буклет.</li> </ul>	6	2	4  2 2	<b>Проект</b>
	<b>ИТОГО:</b>	<b>72</b>	<b>24</b>	<b>58</b>	