

**ПРОГРАМОВІ ВИМОГИ  
НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ  
«КОМП'ЮТЕРНИЙ ДИЗАЙН В ГРАФІЦІ»  
Adobe Photoshop**

**Тема 1. Знайомство і можливості програми Adobe PhotoShop.**

1. Поняття «растрове зображення».
2. Установки фотозйомки. Дозвіл, колірні моделі.
3. Меню Файл.
4. Налаштування інтерфейсу програми. Робоче середовище.
5. Створення нового зображення.
6. Зміна основних параметрів зображень.
7. Формати файлів. Навігація. Вбудованими колірними профілями.
8. «Гарячі» клавіші.

**Тема 2. Колір і його моделі.**

1. Види колірних моделей.
2. Теорія трьохкомпонентного кольорового зору.
3. Особливості і сфери застосування різних колірних моделей.
4. Дуплексні зображення.
5. Чорно-білі (растрові) зображення.

**Тема 3. Інструменти виділення областей зображення.**

1. Меню Виділення (Select).
2. Призначення інструментів, настройка параметрів.
3. Трансформація форми виділення.
4. Доповнення, віднімання і перетин областей виділення.
5. Дії з виділеною областю: переміщення, дублювання, масштабування, поворот, спотворення виділеної області.

**Тема 4. Робота з шарами.**

1. Поняття шару. Види шарів. Меню Шар (Layer).
2. Способи створення шару. Робота з шарами. Параметри шару.
3. Управління шарами за допомогою палітри «Layers».
4. Особливості роботи з багатошаровим зображенням.
5. Виділення та зв'язування декількох шарів. Трансформація вмісту шару.
6. Операції з шарами. Злиття шарів. Згрупування.
7. Стили для шарів: створення тіні, ореолу, імітація рельєфу.
8. Створення монтажу на основі декількох зображень.

## 9. Шар-маска.

### **Тема 5. Тонова і колірна корекція.**

1. Підготовка до корекції.
2. Загальні положення.
3. Ідентифікація відтінків.
4. Гістограма рівнів яскравості.
5. Команди тонової і колірної корекції.
6. Команди «швидкої» корекції.
7. «Тонка» корекція.
8. Використання коригувальних шарів.
9. Використання тонових кривих (Curves).
10. «Розфарбовування» чорно-білої фотографії.
11. Перетворення кольорової фотографії в чорно-білу.

### **Тема 6. Канали.**

1. Загальні відомості про канали. Види каналів. Створення та збереження альфа - каналів.
2. Збереження напівпрозорості за допомогою альфа - каналу.
3. Створення різних ефектів за допомогою альфа-каналу.
4. Швидка маска. Використання масок шарів для складного фотомонтажу.
5. Використання каналів для виділення ворсистих об'єктів.

### **Тема № 7. Ретуш.**

1. Корекція різкості зображення. Зміна насиченості. Освітлення і затемнення ділянок зображення.
2. Чистка та відновлення деталей зображення за допомогою інструментів "Clone Stamp", "Spot Healing Brush", "Healing Brush" і "Patch Tool". Налаштування джерел для клонування.
3. Використання інструменту "History Brush".
4. Видалення локальних колірних спотворень ( «червоні очі»).

## **CorelDRAW**

### **Тема 1. Початок роботи в програмі Coreldraw**

1. Інтерфейс програми Corel draw.
2. Налаштування програмного інтерфейсу.
3. Створення нового документа в програмі.

4. Збереження документа.
5. Зміна параметрів сторінки й одиниць виміру.
6. Побудова прямокутників.
7. Закруглення кутів прямокутників.
8. Побудова й модифікація еліпсів.
9. Побудова дуг і секторів.
10. Побудова й модифікація багатокутників і зірок.

## **Тема 2. Створення й редагування контурів у програмі Corel draw**

1. Створення об'єктів довільної форми.
2. Вільне малювання й криві Безьє.
3. Інструмент Суперлінія.
4. Режим каліграфії.
5. Режим заготовки.
6. Режим кисті. Режим розпилювача.
7. Режим малювання з натиском.
8. Розмірні лінії. Виносні лінії.
9. Сполучні лінії.
10. Інструмент Сітка.
11. Інструмент Стандартні фігури.
12. Виділення й перетворення об'єктів.

## **Тема 3. Робота з об'єктами в програмі Coreldraw**

1. Керування масштабом перегляду об'єктів.
2. Скасування й повернення останніх дій.
3. Переміщення, копіювання й видалення об'єктів.
4. Зміна взаємного розташування об'єктів.
5. Об'єднання об'єктів у групи.
6. Накладення об'єктів один на одного.
7. З'єднання об'єктів.
8. Формування об'єктів з декількох інших

**Практичне завдання:** створення логотипу, емблеми, екслібрис.

## **Adobe Illustrator**

### **Тема 1. Робоче середовище Adobe Illustrator. Основні операції з документом.**

1. Основні елементи вікна Illustrator CS. Палітри. Головне меню. Контекстні меню.

2. Робота з документами. Створення, збереження, відкриття документа. Відновлення попередньої версії документа. Шаблони документів.
3. Подання документа Масштабування. Навігація по документу.
4. Скасування і повторення останніх дій.

### **Тема 2. Створення простих об'єктів і їх трансформація.**

1. Створення простих фігур: прямокутники, еліпси, багатокутники, зірки, лінії, дуги, спіралі, сітки.
2. Виділення об'єктів. Інструменти виділення. Команди виділення головного меню. Команди виділення контекстного меню.
3. Трансформація об'єктів.
4. Перетікання об'єктів. Перетікання на траскторії. Параметри перетікання.

### **Тема № 3. Редагування ліній, контурів і форми об'єктів.**

1. Малювання ліній.
2. Інструмент Безье. Структура кривої і контуру фігури. Види вузлів. Виділення, редагування переміщення вузлів. Редагування кривої і контуру фігури.
3. Контроль параметрів об'єктів, зменшення кількості вузлів

**Практичне завдання:** створення векторного персонажу.

## **Adobe InDesign**

### **Тема 1. Робочий простір програми Adobe InDesign.**

### **Тема 2. Верстка документа.**

1. Створення і збереження нестандартного розміру сторінки.
2. Редагування майстер-сторінок.
3. Створення текстових фреймів з колонками.
4. Застосування майстер-сторінок до сторінок документа.
5. Додавання розділів для зміни нумерації сторінок.
6. Перевизначення елементів майстер-сторінки на сторінках документа.

### **Тема 3. Робота з фреймами.**

1. Зміна розмірів малюнка і його переміщення всередині фрейму.
2. Обтікання тексту навколо графіки.
3. Установка і розфарбовування тексту у фреймі з кольоровою заливкою.
4. Вирівнювання декількох об'єктів.
5. Обертання зображення всередині його фрейму.

#### **Тема 4. Імпорт і редагування тексту.**

1. Імпорт матеріалу, підтримувані формати графічних і текстових файлів.
2. Пошук і заміна в тексті, усунення дефектів набору тексту.
3. Зв'язування текстових блоків в ланцюжки.

#### **Тема 5. Верстка тексту: основні прийоми.**

1. Використання переносів і перевірка орфографії.
2. Використання спецсимволів і гліфів.
3. Верстка списків і інших типових елементів.

**Практичне завдання:** підготувати макет публікації