

ПРОГРАММА ПРЕПОДАВАНИЯ КУРСА «КОМПЬЮТЕРНАЯ ГРАФИКА (CORELDRAW)»

1. Введение. Меню. Интерфейс. Горячие клавиши общего назначения.
2. Практическая работа: рисуем снежинку, оплётку барабана из треугольников, шахматную и кирпичную стенки. То же самое, но со сдвигом.
3. Виды и типы абриса
4. Размер шрифта. Знакомство с мастихином. Практическая работа: рисуем с помощью мастихина фрукты, цветы.
5. Что такое примитивы в CORELDRAW. Варианты модификации через инструмент «Форма». Оно же F10. Перевод в кривые через Ctrl+Q.
6. Практическая работа: рисуем с помощью прямой линии букву «Ш». Переход от прямых к кривым линиям.
7. Продолжаем учиться рисовать с помощью узелков. Практическая работа: переделываем цифру «2» в силуэт лебедя. Рисуем с помощью инструмента «Свободная линия» музыкальный ключ.
8. Слои. Направляющие. Линейка. Сетка. Практическая работа: одеваем волка из «Ну погоди»
9. «Специальная кисть», «Аэрозоль» и пр. спецэффекты линий. Примеры использования художественных линий.
10. Работа с растровыми картинками, трёхмерные эффекты, которые можно сделать с растром в CORELDRAW.
11. Импорт-Экспорт. Расширения файлов. Что это значит. Где можно скачать клипарты. Виды и типы заливок.
12. Трассировка
13. Тонкости заливки и построения геометрических фигур. (замкнутая и разорванная фигура). Особенности построения цвета в палитрах CMYK и RGB. Практическая работа: рисуем геометрически правильную с помощью направляющих, объёмную Кремлёвскую звезду.
14. Градиентная заливка.
15. «Вырезание», «Объединение», «Пересечение». Практическая работа: рисуем лого Макдональдса.
16. Позиционирование объекта.
17. Заливка – Прозрачка. Практическая работа: рисуем, используя градиент и прозрачку объёмную кнопку.
18. Шрифты. Классификация шрифтов. Анатомия букв.
19. Работа с текстом. Простой и фигурный текст. Текст вдоль пути.
20. Самостоятельная работа: рисуем макет циферблата часов.
21. Сложные спецэффекты: Контейнер, Перетекание, Тени, Имитация объёма, Оболочка, Штрих-коды. Лупа.
22. Диспетчер объектов. Маленькие хитрости.
23. Самостоятельная работа: создаём новый макет обложки любимого учебника.
24. Генерация изображений в нейросети. Настройка личного кабинета. Объём и стоимость бесплатных бонусов.
25. Что такое «референс», «промпт». Особенности настройки вариативности промпта. Позитивный и негативный промпт.
26. Создание изображений по тексту и предоставленному образцу. Разные режимы: 1) «text-to-video» создание видео по тексту и 2) image-to-video - анимация предложенных картинок.