

ПРОГРАМОВІ ВИМОГИ З НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ
«МАКЕТУВАННЯ ТА МОДЕЛЮВАННЯ»
ДЛЯ СТУДЕНТІВ ІІІ КУРСУ КОЛЕДЖУ

ЗМІСТОВИЙ МОДУЛЬ І

Тема 1. Технічна естетика в побудові моделі. Предмет, завдання та зміст курсу.

1. Розвиток технічної естетики в побудові моделі.
2. Промислове мистецтво, дизайн, технічна естетика, художнє конструювання.
3. Закономірності розвитку техніки.
4. Основні засоби зображення.
5. Тривимірне зображення.

Тема 2. Перспектива в побудові моделі.

1. Пропорції.
2. Поняття перспективи. Об'єм.
3. Суть методу центрального проєкціювання.
4. Елементи лінійної перспективи.
5. Побудова перспективи об'ємного предмета.
6. Методи архітекторів та дизайнерів.

Тема 3. Біоніка. Біоформи в художньому конструюванні.

1. Основи біоніки.
2. Моделювання живих організмів у техніці.
3. Архітектура і біоніка.

Тема 4. Техніка художнього проєктування

1. Техніка художнього проєктування.
2. Види проєктної графіки.
3. Макетування.
4. Макетування виробів.

ЗМІСТОВИЙ МОДУЛЬ ІІ

Тема 5. Формати видань. Прийоми макетування та верстки

1. Поняття про фірмовий стиль та логотип. Приклади макетів паперових видань.
2. Текстовий редактор MS Word як найпростіша система верстки.
3. Обтікання.
4. Формування складних документів з кількома пластами текстів та зображень.
5. Комплектація файлів.

Тема 6. Підготовка ілюстрацій.

1. Програмні засоби та особливості їх застосування.
2. Особливості зображень документів, нот, креслень, карт, малюнків: вирівнювання, чистка, постеризація.
3. Типи машинних палітр.
4. Особливості роботи з фотографіями.
5. Особливості верстки портретів.
6. Варіанти взаєморозташування ілюстрацій та тексту.

7. Комбінаторика — творче макетування.

Тема 7. Розширені можливості MS Office

1. Інфографіка.
2. Типи об'єктів та обчислення за формулами.
3. Програма верстки MS Publisher.

Тема 8. Створення е-видань

1. Особливості е-публікації на дисках, у мережі Інтернет тощо.
2. Приклади макетів е-видань.
3. Експорт документів у документальні формати PDF та DjVu.
4. Створення презентацій програмами MS PowerPoint, Movie Maker. Мови форматування HTML та XML.
5. Скрипти, веб-програмування.

ЗМІСТОВИЙ МОДУЛЬ III

Тема 9. Програми професійної верстки

1. Ринкова ситуація у галузі систем верстки та перспективи їх розвитку.
2. Особливості організації меню, налаштування панелей QuakXPress.
3. Робота з текстовими блоками. Імпорт тексту, настроювання шрифту.
4. Шрифтові ефекти та їх практичне використання.
5. Робота з графічними блоками.
6. Імпорт зображень.

Тема 10. Макетування публікацій.

1. Види та характеристики шрифтів.
2. Типографські одиниці вимірювання.
3. Макетування рядків, сторінок та брошур.

Тема 11. Форматування та редагування текстових блоків.

1. Установка гарнітури шрифту.
2. Створення текстових блоків.
3. Алгоритм редагування тексту публікації в редакторі.
4. Операції з текстовими блоками.
5. Редагування тексту.
6. Форматування тексту в багатосторінкових публікаціях.

Тема 12. Робота з графічними об'єктами.

1. Створення примітивів та фреймів.
2. Взаємне розташування об'єктів на сторінці публікації.
3. Вирівнювання та розподіл графічних об'єктів.
4. Закріплення та групування об'єктів.