



**МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ**  
**Львівський національний університет імені Івана Франка**  
**Факультет управління фінансами та бізнесу**  
**Кафедра цифрової економіки та бізнес-аналітики**

**ЗАТВЕРДЖЕНО**

На засіданні кафедри цифрової економіки та  
бізнес-аналітики  
факультету управління фінансами та бізнесу  
Львівського національного університету імені  
Івана Франка  
(протокол № 1 від 27 серпня 2025 р.)

Завідувач кафедри \_\_\_\_\_ Ірина ШЕВЧУК

**СИЛАБУС**

**з навчальної дисципліни**  
**«Комп'ютерна графіка»,**  
**що викладається в межах ОПП**  
**«Інформаційні технології в бізнесі»**  
**першого (бакалаврського) рівня вищої освіти для здобувачів**  
**зі спеціальності 051 «Економіка»**

**Львів 2025 р.**

<b>Назва дисципліни</b>	<b>КОМП'ЮТЕРНА ГРАФІКА</b>
<b>Адреса викладання дисципліни</b>	м. Львів, вул. Коперника, 3
<b>Факультет та кафедра, за якою закріплена дисципліна</b>	Факультет управління фінансами та бізнесу Кафедра цифрової економіки та бізнес-аналітики
<b>Галузь знань, шифр та назва спеціальності</b>	05 «Соціальні та поведінкові науки» 051 «Економіка» «Інформаційні технології в бізнесі»
<b>Викладачі дисципліни</b>	Задорожна Анна Володимирівна, к.ф.-м.н., доцент кафедри цифрової економіки та бізнес-аналітики
<b>Контактна інформація викладачів</b>	anna.zadorozhna@lnu.edu.ua Місце знаходження: м. Львів, вул. Коперника, 3; кім. 508 (кафедра цифрової економіки та бізнес-аналітики)
<b>Консультації з питань навчання по дисципліні відбуваються</b>	Консультації відбуваються у день проведення лекцій/лабораторних занять, а також за попередньою домовленістю. Можливі он-лайн консультації через платформу Microsoft Teams.
<b>Сторінка курсу</b>	<a href="https://financial.lnu.edu.ua/course/kompyuterna-hrafika">https://financial.lnu.edu.ua/course/kompyuterna-hrafika</a> Платформа MOODLE: <a href="http://e-learning.lnu.edu.ua/login/index.php">http://e-learning.lnu.edu.ua/login/index.php</a>
<b>Інформація про дисципліну</b>	Дисципліна «Комп'ютерна графіка» є вибірковою навчальною дисципліною циклу професійної та практичної підготовки зі спеціальності 051 «Економіка», спеціалізації «Інформаційні технології в бізнесі», яка викладається в VI семестрі в обсязі 4 кредити (за Європейською кредитно-трансферною системою – ECTS).
<b>Коротка анотація дисципліни</b>	Навчальна дисципліна «Комп'ютерна графіка» є складовою освітньо-професійної програми «Інформаційні технології в бізнесі» першого (бакалаврського) рівня вищої освіти для здобувачів спеціальності 051 «Економіка» та спрямована на формування базових теоретичних знань і практичних навичок зі створення та обробки графічних зображень у цифровому середовищі. У межах курсу розглядаються основні поняття комп'ютерної графіки, принципи роботи з кольором у графічних системах, а також методи побудови й редагування векторних і растрових зображень. Особливу увагу приділено практичному використанню графічних інструментів для візуалізації економічної інформації, підготовки презентаційних та аналітичних матеріалів і підтримки бізнес-процесів. У результаті вивчення дисципліни здобувачі формують цифрові та візуально-аналітичні компетентності, необхідні для професійної діяльності в сучасному бізнес-середовищі.
<b>Мета та цілі дисципліни</b>	Метою вивчення нормативної дисципліни «Комп'ютерна графіка» є формування у здобувачів вищої освіти системних знань і практичних навичок зі створення, обробки та використання графічних зображень у цифровому середовищі, опанування сучасних графічних програмних засобів для візуалізації інформації, підготовки презентаційних і аналітичних матеріалів та підтримки професійної діяльності в сфері інформаційних технологій і бізнесу. Основні завдання дисципліни «Комп'ютерна графіка» – вивчити теоретичні основи комп'ютерної графіки та напрями її застосування; ознайомитися з видами графічних зображень, методами їх створення і

	<p>форматами графічних файлів; опанувати інтерфейс і можливості програм для роботи з векторною та растровою графікою; набути практичних навичок створення й редагування графічних зображень; засвоїти основи роботи з роздільною здатністю та кольором у графічних системах; сформувані вміння застосовувати засоби комп'ютерної графіки для розв'язання практичних завдань візуалізації інформації у професійній діяльності.</p>
<p><b>Література для вивчення дисципліни</b></p>	<p><b>Основна:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Бойко А. П., Дворник О. В. Комп'ютерне проектування в середовищі 3Ds Max : навч. посіб. Миколаїв : Видавництво ЧНУ ім. Петра Могили, 2020. 140 с.</li> <li>2. Глібок О. А., Голотенко К. С. Комп'ютерна графіка. Створення та редагування растрових зображень : навч. посібник. Харків : Планета-Прінт, 2020. 294 с.</li> <li>3. Демиденко М. А. Комп'ютерна графіка, дизайн та мультимедіа : навч. посіб. Дніпро : НТУ «ДП», 2022. 123 с.</li> <li>4. Денисенко О. О., Дреєв О. М., Дреєва Г. М. Комп'ютерна графіка, робота з растровим зображенням. Кропивницький. 2020. 140 с.</li> <li>5. Інформаційні технології в бізнесі. Частина 1: навч. посіб. / І. Б. Шевчук, А. І. Старух, О. М. Васьків та ін.; за заг. ред. І. Б. Шевчук. Львів : Видавництво ННВК «АТБ», 2020. 535 с.</li> <li>6. Пічугін М., Канкін І., Воротніков В. Комп'ютерна графіка : навч. посібник. К. : Центр навчальної літератури, 2019. 216 с.</li> <li>7. Пічугін М. Ф. Комп'ютерна графіка : навч. посібник. К. : Центр учбової літератури, 2019. 346 с.</li> <li>8. Скиба О. П. Комп'ютерна графіка: конспект лекцій. Тернопіль : Тернопільський національний технічний університет імені Івана Пулюя, 2019. 88 с.</li> <li>9. Ткач М. Р. Практичні заняття з комп'ютерної графіки (система Corel-Draw) : навч. посібник. Львів, «Новий Світ – 2000», 2024. 212 с.</li> <li>10. Chavez C., Faulkner A. Adobe Photoshop. Classroom in a Book. Longman (Pearson Education). 2021. 820 p.</li> <li>11. Obermeier B., Padova T. Photoshop Elements 2024 For Dummies. John Wiley &amp; Sons. 2023. 496 p.</li> </ol> <p><b>Додаткова:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Деркач А. С. Історія розвитку та сучасний стан 3D моделювання. <i>Науковий вісник Південноукраїнського національного педагогічного університету імені К. Д. Ушинського</i>. 2023. Вип. 4 (145). URL : DOI : <a href="https://doi.org/10.24195/2617-6688-2023-4-1">https://doi.org/10.24195/2617-6688-2023-4-1</a></li> <li>2. Грівер Т. Формулювання дизайнерських рішень. ArtHuss. 2024. 256 с.</li> <li>3. Chavez C. Adobe Photoshop Classroom in a Book. Longman (Pearson Education). 2023. 416 p.</li> <li>4. Marschner S., Shirley P. Fundamentals of Computer Graphics. A.K.Peters/CRC Press. 2021. 716 p.</li> </ol> <p><b>Інтернет-ресурси:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. CorelDRAW Learning Center. URL : <a href="https://www.coreldraw.com/en/learn/">https://www.coreldraw.com/en/learn/</a></li> <li>2. Adobe. URL : <a href="https://helpx.adobe.com/ua/photoshop/web.html">https://helpx.adobe.com/ua/photoshop/web.html</a></li> <li>3. Відеоуроки для початківців. URL : <a href="https://www.youtube.com/watch?v=kTgJY8zNtX4&amp;list=PL2WPq6aQ4Xr6L">https://www.youtube.com/watch?v=kTgJY8zNtX4&amp;list=PL2WPq6aQ4Xr6L</a></li> </ol>

	<p>OP85cwbBA2GkdKdiHs0A</p> <p>4. Video: Step-by-step CorelDRAW training. URL :  <a href="https://www.youtube.com/playlist?list=PL-p6SFZL0YeCj3cNG-DUPkljf_zyNzLma">https://www.youtube.com/playlist?list=PL-p6SFZL0YeCj3cNG-DUPkljf_zyNzLma</a></p> <p>5. Уроки Adobe Photoshop українською. URL :  <a href="https://www.youtube.com/channel/UCU7tpnAgFoOV9yQAN3GDWDw">https://www.youtube.com/channel/UCU7tpnAgFoOV9yQAN3GDWDw</a></p>
<b>Тривалість курсу</b>	120 год.
<b>Обсяг курсу</b>	<p>Загальний обсяг (денна форма навчання): 120 год. (4 кредити ЄКТС).</p> <p>Аудиторна робота – 48 год., з них:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– лекції – 16 год.;</li> <li>– лабораторні заняття – 32 год.</li> </ul> <p>Самостійна робота – 72 год.</p>
<b>Очікувані результати навчання</b>	<p>Після завершення цього курсу студент буде:</p> <p><b>а) знати:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– особливості побудови графічних зображень засобами комп'ютера, принципи створення растрової та векторної графіки;</li> <li>– кольорові режими та їх вплив на сприйняття і друк зображень;</li> <li>– принципи формування графічних зображень у різних графічних програмах;</li> <li>– властивості основних графічних форматів та їх використання;</li> <li>– основи роботи з шарами, масками та об'єктами;</li> <li>– базові принципи композиції та дизайну графічних елементів;</li> <li>– застосування ефектів, фільтрів та трансформацій у графічних програмах;</li> <li>– роль комп'ютерної графіки у візуалізації даних та підготовці презентаційних матеріалів.</li> </ul> <p><b>б) уміти:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– працювати в середовищі растрових і векторних графічних редакторів;</li> <li>– створювати та редагувати графічні об'єкти різної складності;</li> <li>– застосовувати ефекти, стилі та інструменти трансформації для покращення графічного матеріалу;</li> <li>– ефективно використовувати шари, маски та групи;</li> <li>– зберігати та експортувати графічні файли у різних форматах;</li> <li>– інтегрувати графічні матеріали у презентації, документи та веб-проекти;</li> <li>– застосовувати знання з комп'ютерної графіки у практичній діяльності;</li> <li>– оцінювати якість графічних робіт та обирати оптимальні рішення для завдань.</li> </ul>
<b>Ключові слова</b>	Графічне зображення, кольорова модель, кольорова модель, графічний формат, вектор, растр, роздільна здатність, комп'ютерна графіка, двохмірна графіка.
<b>Формат курсу</b>	Очний.
<b>Теми</b>	Див. Схему курсу.
<b>Підсумковий контроль, форма</b>	залік
<b>Пререквізити</b>	<p>Для вивчення курсу здобувачі потребують базових знань з таких освітніх компонент, як «Інформаційні та комунікаційні технології», достатніх для:</p> <p>а) сприйняття категоріального апарату комп'ютерної графіки;</p> <p>б) оперування методами обробки графічних зображень в) оперування методами професійної дискусії для формування власної аргументованої позиції.</p>

<p><b>Навчальні методи та техніки, які будуть використовуватися під час викладання курсу</b></p>	<p>У межах дисципліни «Комп'ютерна графіка» застосовуватиметься поєднання традиційних, інтерактивних та практично-орієнтованих методів навчання, спрямованих на формування теоретичних знань і професійних компетентностей у сфері створення та обробки графічних зображень:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– <i>Лекційні заняття</i> (лекції з мультимедійними презентаціями; лекції-бесіди; лекції-візуалізації з використанням схем побудови растрових і векторних зображень, моделей кольору та прикладів графічних форматів; методи аналізу та узагальнення принципів комп'ютерної графіки);</li> <li>– <i>Лабораторні заняття</i> (поетапне виконання лабораторних робіт у середовищах Corel Draw і PhotoShop; створення та редагування векторних і растрових зображень; робота з інструментами програм, шарами, кольоровими моделями та форматами файлів; налаштування параметрів роздільної здатності та підготовка зображень до друку й web-публікації);</li> <li>– <i>Інтерактивні та цифрові методи</i> передбачають використання графічних редакторів під час вивчення векторної та растрової графіки, форматів зображень, роздільної здатності та кольорових моделей, а також застосування електронних освітніх ресурсів для організації та контролю навчальної діяльності;</li> <li>– <i>Самостійна робота</i> передбачатиме опрацювання теоретичного матеріалу; виконання індивідуальних завдань; підготовка графічних робіт; закріплення навичок роботи з форматами, роздільною здатністю та кольором).</li> </ul> <p>Такий підхід забезпечує засвоєння теоретичних основ комп'ютерної графіки та формування практичних навичок створення й обробки графічних зображень у сучасних програмних середовищах.</p>
<p><b>Необхідне обладнання</b></p>	<p>Комп'ютерне та мультимедійне обладнання, програмне забезпечення загального призначення, засоби комунікації та управління освітнім процесом (Microsoft Teams, Moodle, Microsoft Forms, Microsoft Outlook), а також спеціалізовані графічні програми (Corel Draw, PhotoShop) для створення та редагування векторних і растрових зображень. У процесі вивчення дисципліни використовуватимуться інструменти для роботи з шарами, кольоровими моделями, форматами графічних файлів та роздільною здатністю зображень. Зазначені програмні засоби забезпечують формування практичних навичок роботи з графічними об'єктами та підготовки їх до друку і цифрового використання.</p>
<p><b>Критерії оцінювання (окремо для кожного виду навчальної діяльності)</b></p>	<p>Оцінювання проводиться за 100-бальною шкалою. Бали нараховуються за наступним співвідношенням:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 50% семестрової оцінки; максимальна кількість балів – 50;</li> <li>• самостійна робота: 20% семестрової оцінки; максимальна кількість балів – 20;</li> <li>• контрольна робота: 30% семестрової оцінки; максимальна кількість балів – 30.</li> </ul> <p>Підсумкова максимальна кількість балів – 100.</p> <p><b>Політика щодо дедлайнів та перескладання:</b> Здобувачі зобов'язані дотримуватись термінів визначених для виконання усіх видів робіт, передбачених ОК.</p> <p><b>Академічна доброчесність:</b> Дотримання академічної доброчесності є обов'язковою вимогою освітнього процесу та передбачає самостійне виконання здобувачами вищої освіти всіх видів навчальних завдань, обов'язкове посилання на використані джерела та надання достовірної інформації про результати власної роботи відповідно до Положення про</p>

академічну доброчесність ЛНУ імені Івана Франка ([http://www.lnu.edu.ua/wpcontent/uploads/2019/06/reg\\_academic\\_virtue.pdf](http://www.lnu.edu.ua/wpcontent/uploads/2019/06/reg_academic_virtue.pdf)). Виявлення ознак академічної недоброчесності в роботах здобувача вищої освіти є підставою для їх незарахування викладачем незалежно від масштабів запозичень або обману.

**Відвідання занять:** всі здобувачі мають відвідувати лекційні/лабораторні заняття.

**Література:** здобувачі заохочуються до використання додаткових джерел літератури, яких немає у рекомендованих.

**Політика виставлення балів:** враховуються бали, набрані зі всіх видів передбачених робіт. При цьому обов'язковою є присутність на заняттях та активність здобувача під час занять; недопустимість пропусків; користування мобільним телефоном, планшетом чи іншими мобільними пристроями під час заняття, якщо це не пов'язано з навчанням; списування та плагіат; несвоєчасне виконання поставленого завдання і т. ін. Жодні форми порушення академічної доброчесності не толеруються.

#### Критерії оцінювання знань за видами робіт

№ з/п	Види робіт. Критерії оцінювання знань студентів	Бали рейтингу	Максимальна кількість балів
1	2	3	4
<b>1. Бали поточної успішності за виконання лабораторних робіт</b>			
<b>Критерії оцінювання</b>		<b>4 бали</b>	
Завдання виконане повністю, самостійно, правильно; результати коректні та обґрунтовані; оформлення відповідає вимогам; студент аргументовано пояснює виконані дії.		<b>4</b>	
Завдання виконане в основному правильно; незначні помилки або неповна інтерпретація результатів; оформлення загалом відповідає вимогам.		<b>2-3</b>	
Завдання виконане частково; суттєві помилки; результати неповні; поверхневе розуміння.		<b>1</b>	
Завдання не виконане або формально; результати відсутні; студент не може пояснити дії		<b>0</b>	
<b>2. Самостійна робота студентів (СРС)</b>			
<b>Критерії оцінювання</b>		<b>16 балів</b>	
Проект: «Комплексні графічні макети для комерційних і рекламних проектів»			
<b>Повнота та коректність виконання завдання (макс. 4 бали)</b>			
<ul style="list-style-type: none"> <li>– 4 бали – всі макети створені повністю та правильно; завдання виконано відповідно до вимог.</li> <li>– 3 бали – більшість макетів правильні; основна частина завдання виконана; незначні помилки.</li> <li>– 2 бали – завдання виконане частково; пропущені ключові елементи або є суттєві помилки.</li> <li>– 1 бал – завдання виконане формально; більшість макетів відсутні або некоректні.</li> <li>– 0 балів – робота не виконана або не відповідає вимогам.</li> </ul>		<b>4</b>	

<p><b>Використання програмного забезпечення (макс. 4 бали)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 4 бали – правильне та ефективне використання Corel Draw / PhotoShop без помилок.</li> <li>- 3 бали – використано частково або неефективно; є помилки у функціях.</li> <li>- 2 бали – серйозні помилки у використанні функцій; робота ускладнена.</li> <li>- 1 бал – програма використана мінімально; макети значно постраждали.</li> <li>- 0 балів – цифрове відтворення відсутнє або некоректне.</li> </ul>	<b>4</b>
<p><b>Аналіз результатів і аргументація (макс. 4 бали)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 4 бали – результати макетів логічно обгрунтовані; студент пояснює всі рішення.</li> <li>- 3 бали – аналіз в основному правильний; деякі висновки неповні.</li> <li>- 2 бали – часткова інтерпретація; висновки слабко обгрунтовані.</li> <li>- 1 бал – аналіз мінімальний; пояснення поверхневі.</li> <li>- 0 балів – відсутній аналіз; студент не може пояснити дії.</li> </ul>	<b>4</b>
<p><b>Оформлення та креативність (макс. 4 бали)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 4 бали – оформлення відповідає вимогам; використані додаткові елементи та ефекти; робота естетична та оригінальна.</li> <li>- 3 бали – оформлення загалом правильне; додаткові елементи є, але не повністю узгоджені.</li> <li>- 2 бали – оформлення частково відповідає вимогам; креативність мінімальна.</li> <li>- 1 бал – оформлення слабке; додаткові елементи відсутні або неузгоджені.</li> <li>- 0 балів – оформлення не відповідає вимогам; відсутня креативність.</li> </ul>	<b>4</b>
<b>3. Контрольна робота</b>	
<b>Критерії оцінювання</b>	<b>20 балів</b>
<p><b>Завдання із вибором відповіді – тестові завдання.</b> Контрольна робота складається з 20 тестових запитань одиничного вибору, кожна правильна відповідь на яке оцінюється в 1 бал.</p>	<b>20*1=20</b>

Таблиця оцінювання (визначення рейтингу)  
навчальної діяльності студентів

Поточний контроль			РАЗОМ – 100 балів
Лабораторні заняття	СР	Контрольна робота	
<b>64</b>	<b>16</b>	<b>20</b>	

Шкала оцінювання успішності студентів за результатами  
підсумкового контролю

Оцінка ECTS	Оцінка в балах	Оцінка за національною шкалою		Залік
		Екзамен, диференційований залік		
A	90-100	5	Відмінно	Зараховано
B	81-89	4	Дуже добре	
C	71-80		Добре	
D	61-70	3	Задовільно	
E	51-60		Достатньо	
FX	21-50	2	Незадовільно	Не зараховано

	F	0-20		Незадовільно (з повторним вивченням)	Не зараховано (з повторним вивченням)
<p><b>Питання до підсумкового контролю</b></p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Зміст та завдання курсу.</li> <li>2. Види графічних зображень і методи їх створення.</li> <li>3. Різновиди комп'ютерної графіки: двохмірна графіка, поліграфія, web-дизайн, комп'ютерна анімація та 3D графіка, мультимедіа, ділова графіка, відео монтаж.</li> <li>4. Програми для роботи з векторною та растровою графікою: Corel Draw, Corel Photo-Paint, PhotoShop, Adobe Illustrator, Macromedia Freehand, Art Dabbler та ін.</li> <li>5. Формати графічних зображень: растрові формати, векторні та універсальні формати.</li> <li>6. Принципи побудови кольору.</li> <li>7. Основні та складені кольори.</li> <li>8. Характеристики кольору.</li> <li>9. Кольорові моделі та режими.</li> <li>10. Адитивні моделі, субтрактивні, перцепційні.</li> <li>11. Системи відповідності кольорів та палітри.</li> <li>12. Моделі RGB, CMY, HSB.</li> <li>13. Кодування кольорів.</li> <li>14. Просторова та якісна роздільна здатність.</li> <li>15. Зв'язок розміру файлу зображення та роздільної здатності.</li> <li>16. Вхідна роздільна здатність.</li> <li>17. Зміна розмірів зображення з фіксованою роздільною здатністю та змінною роздільною здатністю.</li> <li>18. Вихідна роздільна здатність.</li> <li>19. Характеристика векторних зображень.</li> <li>20. Переваги та недоліки векторної графіки.</li> <li>21. Структура векторних зображень.</li> <li>22. Комплект Corel Draw.</li> <li>23. Інтерфейс програми: стрічка меню, вікно документа, робоча сторінка.</li> <li>24. Панелі інструментів: стандартна та панель графіки.</li> <li>25. Панель властивостей, навігатор, екранна палітра кольорів, приєднані вікна.</li> <li>26. Характеристика растрових зображень.</li> <li>27. Методи отримання растрових зображень.</li> <li>28. Можливості, переваги та недоліки програми PhotoShop.</li> <li>29. Інтерфейс програми: головне меню, панель інструментів, панель атрибутів, панель навігатора, кольорів, шарів, історії та інші.</li> <li>30. Графічні характеристики растрової і векторної графіки.</li> <li>31. Принципи побудови фрактальних зображень.</li> <li>32. Програми створення трьохвимірних графічних зображень.</li> <li>33. Формати файлів для зберігання растрових зображень.</li> <li>34. Кольорові моделі HLS, CIE, Lab та інші.</li> <li>35. Способи представлення кольору в Photoshop.</li> <li>36. Стандартні палітри кольорів.</li> <li>37. Задання роздільної здатності на етапі вводу.</li> <li>38. Вихідна роздільна здатність поліграфічної машини.</li> <li>39. Імпорт файлів Corel Draw.</li> <li>40. Експорт файлів Corel Draw.</li> <li>41. Додаткові можливості для роботи з текстом.</li> </ol>				

	<p>42. Стили, шаблони і альбоми.</p> <p>43. Формати шрифтів і управління шрифтами.</p> <p>44. Corel Draw і Інтернет.</p> <p>45. Налаштування робочого простору Photoshop.</p> <p>46. Особливості фотодизайну, художня обробка фотографій.</p> <p>47. Використання можливостей Photoshop в графічному дизайні для WEB.</p>
<b>Неформальна та інформальна освіта</b>	<p>Здобувачі мають право на визнання (перезарахування) результатів навчання, набутих у неформальній та інформальній освіті відповідно до «Порядку визнання у Львівському національному університеті імені Івана Франка результатів навчання, здобутих у неформальній та інформальній освіті (нова редакція)»</p> <p><a href="https://education-quality.lnu.edu.ua/wp-content/uploads/2024/05/Nova-redaktsiia-polozhennia-pro-neformalnu-ta-informalnu-osvitu.pdf">https://education-quality.lnu.edu.ua/wp-content/uploads/2024/05/Nova-redaktsiia-polozhennia-pro-neformalnu-ta-informalnu-osvitu.pdf</a></p> <p>Шляхи здобуття знань у неформальній освіті: онлайн-курси на платформах Prometheus, Coursera, EdEra, Genesis та ін.; різноманітні тренінги, семінари й вебінари, літні / зимові школи тощо. При цьому, знання та навички, що формуються під час їх проходження, повинні мати зв'язок з очікуваними навчальними результатами даної дисципліни.</p> <p>Можливе перезарахування:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- тем/теми змістових модулів, які співвідносні за змістовим наповненням до знань, отриманих шляхом неформальної освіти; якщо отримані в неформальній освіті знання поглиблюють і розширюють тему/теми змістових модулів;</li> <li>- тем/теми лабораторних занять, які співвідносні за змістовим наповненням до знань, отриманих шляхом неформальної освіти; якщо отримані в неформальній освіті знання поглиблюють і розширюють тему/теми лабораторних занять;</li> <li>- тем/теми самостійної роботи, які співвідносні за змістовим наповненням до знань, отриманих шляхом неформальної освіти; якщо отримані в неформальній освіті знання поглиблюють і розширюють тему/теми самостійної роботи.</li> </ul> <p>Для визнання й перезарахування знань, отриманих у неформальній освіті, студенту слід представити сертифікат, що підтверджує здобуття знань у неформальній освіті.</p>
<b>Опитування</b>	<p>Анкету-оцінку з метою оцінювання якості курсу буде надано по завершенню курсу.</p>

## Схема курсу

Тиждень / дата / год.	Тема, план, короткі тези	Форма діяльності (заняття)	Література. Ресурси в Інтернеті	Завдання
1	2	3	4	5
За розкладом	<p><b>ТЕМА 1. Вступ. Основи комп'ютерної графіки</b> Зміст та завдання курсу. Види графічних зображень і методи їх створення. Різновиди комп'ютерної графіки: двохмірна графіка, поліграфія, web-дизайн, комп'ютерна анімація та 3D графіка, мультимедіа, ділова графіка, відео монтаж. Характеристика векторних зображень. Переваги та недоліки векторної графіки. Структура векторних зображень. Комплект Corel Draw. Інтерфейс програми: стрічка меню, вікно документа, робоча сторінка. Робота з простими об'єктами.</p>	Лекція 2 год.	Осн. [3, 5-8] Додат. [1, 4] Інт. [3]	Опрацювати лекційний матеріал, виконати завдання для самоконтролю та підготуватися до лабораторного заняття
За розкладом	<p><b>ТЕМА 3. Програма векторної графіки Corel Draw</b> Ознайомлення з інтерфейсом Corel Draw, побудова простих об'єктів.</p>	Лабораторне заняття 2 год.	Осн. [5-9] Додат. [2] Інт. [1, 4]	Обговорити проблемні питання, виконати завдання лабораторної роботи
За розкладом	<p><b>ТЕМА 3. Програма векторної графіки Corel Draw</b> Програма Corel Draw, побудова та редагування простих об'єктів.</p>	Лабораторне заняття 2 год.	Осн. [5-9] Додат. [2] Інт. [1, 4]	Обговорити проблемні питання, виконати завдання лабораторної роботи
За розкладом	<p><b>ТЕМА 2. Огляд поширених графічних програм. Формати графічних зображень.</b> Програми для роботи з векторною та растровою графікою: Corel Draw, Corel Photo-Paint, PhotoShop, Adobe Illustrator, Macromedia Freehand, Art Dabbler та ін. Формати графічних зображень: растрові формати, векторні та універсальні формати.</p>	Лекція 2 год.	Осн. [2, 5-8] Додат. [2, 4] Інт. [1-3]	Опрацювати лекційний матеріал, виконати завдання для самоконтролю та підготуватися до лабораторного заняття

1	2	3	4	5
За розкладом	<b>ТЕМА 3. Програма векторної графіки Corel Draw</b> Програма Corel Draw, побудова та редагування простих об'єктів.	Лабораторне заняття 2 год.	Осн. [5-9] Додат. [2] Інт. [1, 4]	Обговорити проблемні питання, виконати завдання лабораторної роботи
За розкладом	<b>ТЕМА 3. Програма векторної графіки Corel Draw</b> Corel Draw, побудова та редагування простих об'єктів, робота з кольорами.	Лабораторне заняття 2 год.	Осн. [5-9] Додат. [2] Інт. [1, 4]	Обговорити проблемні питання, виконати завдання лабораторної роботи
За розкладом	<b>ТЕМА 3. Програма векторної графіки Corel Draw</b> Робота з інструментами Corel Draw, створення складних векторних об'єктів, Опрацювання зображень, заготовки, використання графічних примітивів.	Лекція 2 год.	Осн. [5-9] Додат. [2] Інт. [1, 4]	Опрацювати лекційний матеріал, виконати завдання для самоконтролю та підготуватися до лабораторного заняття
За розкладом	<b>ТЕМА 3. Програма векторної графіки Corel Draw</b> Corel Draw, використання інструментів редагування.	Лабораторне заняття 2 год.	Осн. [5-9] Додат. [2] Інт. [1, 4]	Обговорити проблемні питання, виконати завдання лабораторної роботи
За розкладом	<b>ТЕМА 3. Програма векторної графіки Corel Draw</b> Corel Draw, використання інструментів редагування.	Лабораторне заняття 2 год.	Осн. [5-9] Додат. [2] Інт. [1, 4]	Обговорити проблемні питання, виконати завдання лабораторної роботи
За розкладом	<b>ТЕМА 4. Роздільна здатність графічних зображень</b> Просторова та якісна роздільна здатність. Зв'язок розміру файлу зображення та роздільної здатності. Вхідна роздільна здатність.	Лекція 2 год.	Осн. [2, 4-7] Додат. [4] Інт. [2, 3]	Опрацювати лекційний матеріал, виконати завдання для самоконтролю та підготуватися до лабораторного заняття

1	2	3	4	5
За розкладом	<b>ТЕМА 3. Програма векторної графіки Corel Draw</b> Corel Draw, використання інструментів редагування.	Лабораторне заняття 2 год.	Осн. [5-9] Додат. [2] Інт. [1, 4]	Обговорити проблемні питання, виконати завдання лабораторної роботи
За розкладом	<b>ТЕМА 3. Програма векторної графіки Corel Draw</b> Corel Draw, робота з текстовими об'єктами.  <b>Самостійна робота (підзавдання до теми 3)</b> Проект: «Комплексні графічні макети для комерційних і рекламних проектів» У програмі Corel Draw розробити макет об'ємного об'єкта (підставки на магазинну вітрину для фотоапарата, мобільного телефону і т.д.). Розробити макет вивіски для фірми (магазину, кафе і т.д.).	Лабораторне заняття 2 год., СРС 40 год.	Осн. [5-9] Додат. [2] Інт. [1, 4]	Обговорити проблемні питання, виконати завдання лабораторної роботи
За розкладом	<b>ТЕМА 4. Роздільна здатність графічних зображень</b> Зміна розмірів зображення з фіксованою роздільною здатністю та змінною роздільною здатністю. Вихідна роздільна здатність.	Лекція 2 год.	Осн. [2, 4-7] Додат. [4] Інт. [2, 3]	Опрацювати лекційний матеріал, виконати завдання для самоконтролю та підготуватися до лабораторного заняття
За розкладом	<b>ТЕМА 6. Програма растрової графіки PhotoShop</b> PhotoShop, використання інструментів виділення, робота з кольорами.	Лабораторне заняття 2 год.	Осн. [2, 4, 5, 10-11] Додат. [3] Інт. [2, 5]	Обговорити проблемні питання, виконати завдання лабораторної роботи
За розкладом	<b>ТЕМА 6. Програма растрової графіки PhotoShop</b> PhotoShop, використання шарів та фільтрів.	Лабораторне заняття 2 год.	Осн. [2, 4, 5, 10-11] Додат. [3] Інт. [2, 5]	Обговорити проблемні питання, виконати завдання лабораторної роботи
За розкладом	<b>ТЕМА 5. Основи роботи з кольором в комп'ютерних графічних програмах.</b> Принципи побудови кольору. Основні та складені кольори. Характеристики кольору. Кольорові моделі та	Лекція 2 год.	Осн. [2-3, 5-7] Додат. [4] Інт. [2, 5]	Опрацювати лекційний матеріал, виконати завдання для самоконтролю та

1	2	3	4	5
	режими.			підготуватися до лабораторного заняття
За розкладом	<b>ТЕМА 6. Програма растрової графіки PhotoShop</b> PhotoShop, використання каналів, створення колажів.	Лабораторне заняття 2 год.	Осн. [2, 4, 5, 10-11] Додат. [3] Інт. [2, 5]	Обговорити проблемні питання, виконати завдання лабораторної роботи
За розкладом	<b>ТЕМА 6. Програма растрової графіки PhotoShop</b> PhotoShop, використання ефектів.	Лабораторне заняття 2 год.	Осн. [2, 4, 5, 10-11] Додат. [3] Інт. [2, 5]	Обговорити проблемні питання, виконати завдання лабораторної роботи
За розкладом	<b>ТЕМА 5. Основи роботи з кольором в комп'ютерних графічних програмах.</b> Адитивні моделі, субтрактивні, перцепційні. Моделі RGB, CMY, HSB. Системи відповідності кольорів та палітри. Кодування кольорів.	Лекція 2 год.	Осн. [2-3, 5-7] Додат. [4] Інт. [2, 5]	Опрацювати лекційний матеріал, виконати завдання для самоконтролю та підготуватися до лабораторного заняття
За розкладом	<b>ТЕМА 6. Програма растрової графіки PhotoShop.</b> PhotoShop, робота з текстом.	Лабораторне заняття 2 год.	Осн. [2, 4, 5, 10-11] Додат. [3] Інт. [2, 5]	Обговорити проблемні питання, виконати завдання лабораторної роботи
За розкладом	<b>ТЕМА 6. Програма растрової графіки PhotoShop.</b> PhotoShop, використання ефектів.	Лабораторне заняття 2 год.	Осн. [2, 4, 5, 10-11] Додат. [3] Інт. [2, 5]	Обговорити проблемні питання, виконати завдання лабораторної роботи
За розкладом	<b>ТЕМА 6. Програма растрової графіки PhotoShop.</b> Характеристика растрових зображень. Методи отримання растрових зображень. Можливості, переваги та недоліки програми PhotoShop. Інтерфейс програми: головне меню, панель інструментів, панель атрибутів, панель навігатора, кольорів, шарів, історії та інші.	Лекція 2 год.	Осн. [2, 4, 5, 10-11] Додат. [3] Інт. [2, 5]	Опрацювати лекційний матеріал, виконати завдання для самоконтролю та підготуватися до лабораторного заняття
За розкладом	<b>ТЕМА 6. Програма растрової графіки PhotoShop.</b> PhotoShop, виконання художньої ретуші фотографії.	Лабораторне заняття	Осн. [2, 4, 5, 10-11]	Обговорити проблемні питання, виконати

1	2	3	4	5
		2 год.	Додат. [3] Інт. [2, 5]	завдання лабораторної роботи
За розкладом	<p><b>ТЕМА 6. Програма растрової графіки PhotoShop.</b> PhotoShop, виконання художньої ретуші фотографії.</p> <p><b>Тестування</b></p> <p><b>Самостійна робота (підзавдання до теми 5)</b> Проект: «Комплексні графічні макети для комерційних і рекламних проектів»</p> <p>У програмі PhotoShop розробити макет планшетки з фотографіями: підібрати декілька фотографій та зображення для фону планшетки; вирізати зображення людей з фотографій і вставити їх у файл з фоном; підкорегувати кольори та тональність фотографій і фонового зображення, щоб вони відповідали один одному. Якщо фотографії мають якісь дефекти, виправити їх інструментами програми PhotoShop; додати до макету надписи, а також узори і картинки, щоб прикрасити його.</p>	Лабораторне заняття 2 год., СРС 32 год.	Осн. [2, 4, 5, 10-11] Додат. [3] Інт. [2, 5]	Обговорити проблемні питання, виконати завдання лабораторної роботи, тестові завдання

Викладач



Анна ЗАДОРОЖНА