

АНОТАЦІЯ НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

Основи використання штучного інтелекту

Рівень освіти	Перший (бакалаврський) рівень вищої освіти
Кафедра, за якою закріплена дисципліна	Кафедра графічного дизайну
Термін вивчення (курс/семестр)	2 курс (4 семестр)
Вид дисципліни	Вибіркова дисципліна (150 годин, практичних - 72, самостійна робота -78 годин)

Внаслідок вивчення навчальної дисципліни студент повинен бути здатним продемонструвати такі результати навчання:

знати:

- основні поняття, алгоритми та методи штучного інтелекту.
- передумови виникнення технологій штучного інтелекту, переваги та дискусійних питань щодо напрямків застосування та обмежень технологій штучного інтелекту в повсякденному житті людини;
- особливості створення промту.

вміти:

- самостійно розв'язувати теоретичні і практичні задачі, використовуючи основні поняття методи та алгоритми;
- генерувати ілюстрації до текстів (відповідно до словесного опису) і відеоконтент (Bing, Perplexity, Ideogram, GEN-2, ModelScope Image2Video);
- застосовувати вивчені методи до програмної реалізації розв'язання прикладних задач.

Короткий зміст дисципліни (перелік тем)

Тема 1. Генеративний штучний інтелект

Тема 2. Онлайн моделі штучного інтелекту для художників: DALL-E, Midjourney, Adobe Firefly, Leonardo AI, Runway

Тема 3. Локальні моделі штучного інтелекту: Stable Diffusion, SDXL, Fooocus, Flux

Тема 4. Веб-інтерфейси локальних моделей. Hugging Face та Civitai.

Тема 5. Інтерфейс Fooocus: режими, стилі, загальні налаштування.

Тема 6. Інтерфейс Automatic111.

Тема 7. Img2img моделі і методи локального заміни елементів зображення

Тема 8. Control Net як основний інструмент користувача локальних моделей

Тема 9. Upscaler як окремий метод опрацювання генеративного зображення

Тема 10. Тренування з Lora

Тема 11. ComfyUI як концепція нодової архітектури.

Форма підсумкового контролю: диф. залік

Автор програми:

ст. викладач кафедри графічного дизайну О. Красовський.