

МІНІСТЕРСТВО КУЛЬТУРИ ТА СТРАТЕГІЧНИХ КОМУНІКАЦІЙ  
Київська державна академія декоративно-прикладного мистецтва і  
дизайну імені Михайла Бойчука  
Факультет Дизайну  
Кафедра графічного дизайну

**ЗАТВЕРДЖУЮ**

Проректор з науково-педагогічної  
діяльності

І.В. Петрова  
(ініціал, прізвище)

«28» серпня 2025 року



**РОБОЧА ПРОГРАМА НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ**

**ОК 04. Комп'ютерна проєктна графіка**  
**«Бакалавр» (освітній рівень перший)**

галузь знань В «Культура, мистецтво та гуманітарні науки»

Спеціальність В 2 Дизайн

освітня програма Графічний дизайн

вид дисципліни обов'язкова

**ПОГОДЖЕНО**

Керівник групи забезпечення  
освітньо-професійної програми  
акредитованих ОПП та акредитованих спеціальностей

**АБО**

Керівник проєктної групи  
(для ліцензованих ОПП та ОПН, набір, на які здійснюється вступ)

І.О.Костенко  
(ініціал, прізвище)

**РЕКОМЕНДОВАНО**

Протокол засідання кафедри \_\_ графічного  
дизайну \_\_\_\_\_  
(назва кафедри)

\_\_ 26 серпня 2025 р. № \_\_ 1 \_\_  
Завідувач кафедри

І.В.Петрова  
(ініціал, прізвище)

Робоча програма навчальної дисципліни  
 « Комп'ютерна графіка »  
(назва навчальної дисципліни)

для здобувачів вищої освіти за освітнім ступенем бакалавра спеціальністю  
 « Вд. Дизайн ».  
 КДАДПМД ім. М. Бойчука. 26.08 2025. – кількість сторінок 20 с.

Розробник(и): Савченко Анастасія Валеріївна  
доктор філософії (PhD), доцент кафедри  
графічного дизайну

(вказати авторів ПІБ, науковий ступінь, вчене звання, посада, кафедра, e-mail викладача)

Робочу програму перевірено

Декан факультету  Т.В. Малік  
(підпис) (ініціали, прізвище)  
28.08 2025

Робоча програма розглянута та схвалена на засіданні науково-методичної ради  
 факультету дизайну  
(назва факультету)

Протокол засідання НМР факультету 28.08 2025 № 1 Дати та номер  
 протоколу у всіх на факультеті однаковий

Голова НМР факультету  А.М. Мешко  
(підпис) (ініціали, прізвище)

© \_\_\_\_\_, 2025 рік  
 © КДАДПМД, 2025 рік

## 1 Опис навчальної дисципліни

Найменування показників	Галузь знань, напрям підготовки, освітньокваліфікаційний рівень	Характеристика навчальної дисципліни	
		денна форма навчання	заочна форма навчання
Кількість кредитів - 8	Галузь знань В «Культура, мистецтво та гуманітарні науки»	Обов'язкова	
Електронна адреса: <a href="https://kdidpmid.edu.ua/academy/robochiprogramy-navchalnyhdyscyplin-ta-inshinavchalno-metodychnimaterialy-kafedrygrafichnogo-dyzajnu/">https://kdidpmid.edu.ua/academy/robochiprogramy-navchalnyhdyscyplin-ta-inshinavchalno-metodychnimaterialy-kafedrygrafichnogo-dyzajnu/</a>	Спеціальність (освітня програма):  В2 Дизайн  ОПП Графічний дизайн	<b>Рік підготовки:</b>	
		1-й	
Загальна кількість годин – 240		<b>Семестр</b>	
		1-2-й	
Тижневих годин для денної форми навчання: аудиторних : 1 семестр – 3 год. 2 семестр – 4 год. самостійної роботи студента: 1 семестр – 5 год. 2 семестр – 2,4 год.	Освітній рівень:  перший  <u>бакалаврський</u>  (перший (бакалаврський)/другий (магістерський))	<b>Лекції</b>	
		8	
		<b>Практичні, семінарські</b>	
		112 год.	
		<b>Самостійна робота</b>	
		120 год	
		<b>Вид контролю:</b> Поточний, підсумковий	
<b>Форма контролю:</b> Диф.залік			

## **2. Мета вивчення навчальної дисципліни**

Метою вивчення навчальної дисципліни «Комп'ютерна проектна графіка» є формування у студентів відповідно до освітньо-професійної програми таких компетентностей:

### **Загальні компетенції ЗК:**

ЗК 1. Знання та розуміння предметної області та розуміння професійної діяльності.

ЗК 6. Здатність оцінювати та забезпечувати якість виконання робіт.

### **Спеціальні (фахові) СК:**

СК-1. Здатність застосовувати сучасні методики проектування одиничних, комплексних, багатofункціональних об'єктів дизайну

СК-2. Здатність здійснювати формоутворення, макетування і моделювання об'єктів дизайну.

СК-3. Здатність здійснювати композиційну побудову об'єктів дизайну.

СК-4. Здатність застосовувати навички проектної графіки у професійній діяльності.

СК-5. Здатність застосовувати знання історії українського і зарубіжного мистецтва та дизайну в художньо-проектній діяльності.

СК-6. Здатність застосовувати у проектно-художній діяльності спеціальні техніки та технології роботи у відповідних матеріалах (за спеціалізаціями).

СК-8. Здатність здійснювати колористичне вирішення майбутнього дизайноб'єкта.

СК-9. Здатність зображувати об'єкти навколишнього середовища і постаті людини засобами пластичної анатомії, спеціального рисунка та живопису (за спеціалізаціями).

СК-11. Здатність досягати успіху в професійній кар'єрі, розробляти та представляти візуальні презентації, портфоліо власних творів, володіти підприємницькими навичками для провадження дизайн-діяльності.

### **Програмні результати навчання, для формування яких використовується навчальна дисципліна:**

ПРН-1. Застосовувати набуті знання і розуміння предметної області та сфери професійної діяльності у практичних ситуаціях.

ПРН-3. Збирати та аналізувати інформацію для обґрунтування дизайнерського проекту, застосовувати теорію і методикку дизайну, фахову термінологію (за професійним спрямуванням), основи наукових досліджень.

ПРН-4. Визначати мету, завдання та етапи проектування.

ПРН-5. Розуміти і сумлінно виконувати свою частину роботи в команді; визначати пріоритети професійної діяльності.

ПРН-6. Усвідомлювати відповідальність за якість виконуваних робіт, забезпечувати виконання завдання на високому професійному рівні.

5

ПРН-7. Аналізувати, стилізувати, інтерпретувати та трансформувати об'єкти для розроблення художньо-проектних вирішень.

ПРН-8. Оцінювати об'єкт проектування, технологічні процеси в контексті проектного завдання, формувати художньо-проектну концепцію.

ПРН-9. Створювати об'єкти дизайну засобами проектно-графічного моделювання.

ПРН-11. Розробляти композиційне вирішення об'єктів дизайну у відповідних техніках і матеріалах.

ПРН-16. Враховувати властивості матеріалів та конструктивних побудов, застосовувати новітні технології у професійній діяльності.

ПРН-18. Відображати морфологічні, стильові та кольоро-фактурні властивості об'єктів дизайну.

#### 4. Очікувані результати навчання

**Мета курсу:** формування в студентів фундаментальних теоретичних знань і практичних навичок застосування комп'ютерних засобів двовимірної графіки при виконанні завдань, що включають створення різних видів проектних завдань.

**Основні завдання навчальної дисципліни:** надання знань щодо базового програмного забезпечення і засобів побудови об'єктів дизайну для рішення завдань дизайн-проекування у двовимірному просторі; засвоєння навичок роботи з інструментами векторної і растрової комп'ютерної графіки.

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

*знати:* прийоми побудови об'єктів графічного дизайну засобами комп'ютерних технологій;

*вміти:* використовувати властивості комп'ютерної графіки для розробки творчих дизайн-проектів; *здатен продемонструвати:*

- впровадження принципів підготовки графічної частини дизайн-проекту засобами комп'ютерної графіки; використання доцільних програмних засобів та
- комп'ютерних технологій для реалізації творчого задуму; *володіти навичками:* впровадження в дизайнерській діяльності засобів роботи з різноманітними засобами комп'ютерних технологій;

*самостійно вирішувати:* питання оптимального вибору засобів та методів комп'ютерної графіки

## 5 Програма навчальної дисципліни

### 5.1 Тематичний план навчальної дисципліни

Назва тем	Кількість годин				
	усього	лек	сем	практ	срс
1 семестр					
<b>Змістовий модуль 1 Основи растрової комп'ютерної графіки.</b>					

Тема 1. Основи двовимірної комп'ютерної графіки. Технології і програмне забезпечення. Растрова графіка, основні поняття, принципи використання для реалізації дизайн проектів. Комп'ютерні моделі завдання кольору. Системи управління кольором в професійних програмах комп'ютерної графіки. Інтерфейс програми Adobe Photoshop. Типи растрових зображень.	8	4		2	2
Тема 2. Сучасні засоби і прийоми роботи з виділеною областю, як основа створення комбінованих зображень, на прикладі програми Adobe Photoshop.	8			4	4
Тема 3. Художні засоби програм растрової графіки. Використання і створення власних бібліотек пензлів. Алгоритми змішування кольорів при малюванні Основи ретуші зображень.	12			6	6

Тема 4. Комп'ютерні шрифтові технології. Різновиди комп'ютерних шрифтів. Естетичні та практичні вимоги до набору тексту. Утворення шрифтових контрастів та їх використання в дизайні текстових документів. Основи роботи з текстом в програмі Adobe Photoshop.	8			4	4
Тема 5.Ефективні методи використання шарів для досягнення спеціальних ефектів. «Розумні» шари, «розумні об'єкти». Засоби побудови і обробки векторних об'єктів, як елементів дизайну в програмах растрової графіки.	8			4	4
Тема 6. Корекція кольору в програмах комп'ютерної графіки. Поняття гістограми. Основи управління тоновим діапазоном растрових зображень і підготовки растрових зображень до друкування. Робота з гістограмами, кривими, завдання точки чорного, точки білого, тонування зображень.	8			4	4
Тема 7. Різновиди фільтрів програм растрової графіки. Корегуючі фільтри, фільтри спецефектів. Засвоєння методів і прийомів комплексної обробки і стилізації растрових зображень для рішення проектних завдань.	16			8	8
Тема 8. Формати зберігання растрових зображень (з втратами і без втрат інформації про колір окремого пікселя). Підготовка зображень для кольорового друку та веб дизайну.	8			4	4
Тема 9. Засоби редагування і створення відео- і анімації в програмі Adobe Photoshop.	14			5	9
Усього за 1 семестр	90	4		41	45
<b><i>Вид контролю: диференційований залік</i></b>					

2 семестр					
<b>Змістовий модуль 2 Основи векторної комп'ютерної графіки.</b>					
Тема 10. Основи векторної комп'ютерної графіки. Сучасне програмне забезпечення для реалізації дизайн-проектів. Засоби малювання, принципи формоутворення і макетування в програмах векторної графіки на прикладі програми Adobe Illustrator.	36	4		16	16
Тема 11. Види заливань. Палітри управління кольором. Засоби програм векторної графіки для створення гармоній кольору. Знайомство з інтернет-ресурсами для гармонізації колірних схем.	16			8	8
Тема 12. Поняття модульної сітки і її використання для побудови векторних об'єктів (піктограми, візерунки, фірмовий знак, тощо).	20			10	10
Тема 13. Особливості роботи з текстом в програмах векторної графіки. Засвоєння техніки створення публікацій на прикладі розробки рекламних листівок.	26			10	16
Тема 14. Специфіка роботи з шарами, растровими об'єктами, монтажними областями. Засвоєння роботи з шарами на прикладах рішення проектних завдань	18			8	10
Тема 15. Використання засобів програми Adobe Illustrator для створення ілюстрацій.	34			19	15
<b>Усього за 2 семестр</b>	<b>150</b>	<b>4</b>		<b>71</b>	<b>75</b>
<i><b>Вид контролю: диференційований залік</b></i>					
<b>Усього годин за рік</b>	<b>240</b>	<b>8</b>		<b>112</b>	<b>120</b>

## 5.2 Теми лекцій

№ з/п	Назва теми	Кількість годин
<b>1 семестр</b>		
1	<p><b>Тема 1. Основи двовимірної комп'ютерної графіки. Технології і програмне забезпечення. Растрова графіка, основні поняття, принципи використання для реалізації дизайн проектів. Комп'ютерні моделі завдання кольору. Системи управління кольором в професійних програмах комп'ютерної графіки. Інтерфейс програми Adobe Photoshop. Типи растрових зображень.</b></p> <p>Основи двовимірної комп'ютерної графіки. Технології і програмне забезпечення. Растрова графіка, основні поняття, принципи використання для реалізації дизайн проектів.</p> <p>Комп'ютерні моделі завдання кольору.</p>	2
2	<p><b>Тема 1. Основи двовимірної комп'ютерної графіки. Технології і програмне забезпечення. Растрова графіка, основні поняття, принципи використання для реалізації дизайн проектів. Комп'ютерні моделі завдання кольору. Системи управління кольором в професійних програмах комп'ютерної графіки. Інтерфейс програми Adobe Photoshop. Типи растрових зображень.</b></p> <p>Системи управління кольором в професійних програмах комп'ютерної графіки. Інтерфейс програми Adobe Photoshop. Типи растрових зображень, формати збереження, принципи використання</p>	2
<b>2 семестр</b>		
3	<p><b>Тема 10. Основи векторної комп'ютерної графіки. Сучасне програмне забезпечення для реалізації дизайн-проектів. Засоби малювання, принципи формоутворення і макетування в програмах векторної графіки на прикладі програми Adobe Illustrator.</b></p> <p>Основи векторної комп'ютерної графіки. Сучасне програмне забезпечення для реалізації дизайн-проектів. Засоби малювання, принципи формоутворення і макетування в програмах векторної графіки на прикладі програми Adobe Illustrator.</p>	4
<b>Усього годин за рік</b>		<b>8</b>

## 5.3. Теми семінарських занять – не передбачені навчальним планом

#### 5.4. Теми практичних занять

№ з/П	Назва теми	Кількість годин
<b>1 семестр</b>		
1.	<p><b>Тема 1. Основи двовимірної комп'ютерної графіки. Технології і програмне забезпечення. Растрова графіка, основні поняття, принципи використання для реалізації дизайн проектів. Комп'ютерні моделі завдання кольору. Системи управління кольором в професійних програмах комп'ютерної графіки. Інтерфейс програми Adobe Photoshop. Типи растрових зображень.</b></p> <p>Інтерфейс програми Adobe Photoshop. Типи растрових зображень. [ 1, 2, 5, 6, 18]</p>	2
2.	<p><b>Тема 2. Сучасні засоби і прийоми роботи з виділеною областю, як основа створення комбінованих зображень, на прикладі програми Adobe Photoshop. [ 1, 2, 5, 6, 18, 24, 25, 26]</b></p>	4
3.	<p><b>Тема 3. Художні засоби програм растрової графіки. Використання і створення власних бібліотек пензлів. Алгоритми змішування кольорів при малюванні. Основи ретуші зображень. [ 1, 2, 5, 6, 18, 24, 25, 26]</b></p>	6
4.	<p><b>Тема 4. Комп'ютерні шрифтові технології. Різновиди комп'ютерних шрифтів. Естетичні та практичні вимоги до набору тексту. Утворення шрифтових контрастів та їх використання в дизайні текстових документів. Основи роботи з текстом в програмі Adobe Photoshop. [3, 7, 10, 12, 18]</b></p>	4
5	<p><b>Тема 5. Ефективні методи використання шарів для досягнення спеціальних ефектів. «Розумні» шари, «розумні об'єкти». Засоби побудови і обробки векторних об'єктів, як елементів дизайну в програмах растрової графіки. 1,8, 24, 25, 26]</b></p>	4
6	<p><b>Тема 6. Корекція кольору в програмах комп'ютерної графіки. Поняття гістограми. Основи управління тоновим діапазоном растрових зображень і підготовки растрових зображень до друкування. Робота з гістограмами, кривими, завдання точки чорного, точки білого, тонування зображень. [ 1, 2, 5, 6, 18, 24, 25, 26]</b></p>	4

7	<b>Тема 7. Різновиди фільтрів програм растрової графіки. Кореруючі фільтри, фільтри спецефектів. Засвоєння методів і прийомів комплексної обробки і стилізації растрових зображень для рішення проектних завдань.</b> [2, 6, 11, 16, 18, 25]	8
8	<b>Тема 8. Формати зберігання растрових зображень (з втратами і без втрат інформації про колір окремого пікселя). Підготовка зображень для кольорового друку та веб дизайну.</b> [2, 7, 18]	4
9	<b>Тема 9. Засоби редагування і створення відео- і анімації в програмі Adobe Photoshop.</b> [24, 25, 26]	5
<b>Усього годин за 1 семестр</b>		<b>41</b>
		<b>2 семестр</b>
10	<b>Тема 10. Основи векторної комп'ютерної графіки. Сучасне програмне забезпечення для реалізації дизайн-проектів. Засоби малювання, принципи формоутворення і макетування в програмах векторної графіки на прикладі програми Adobe Illustrator.</b> [4, 10, 25]	16
11	<b>Тема 11. Види заливань. Палітри управління кольором. Засоби програм векторної графіки для створення гармоній кольору. Знайомство з інтернет-ресурсами для гармонізації колірних схем.</b> [4, 10, 25]	8
12	<b>Тема 12. Поняття модульної сітки і її використання для побудови векторних об'єктів (піктограми, візерунки, фірмовий знак, тощо).</b> [4, 10, 11, 13, 17, 25]	10
13	<b>Тема 13. Особливості роботи з текстом в програмах векторної графіки. Засвоєння техніки створення публікацій на прикладі розробки рекламних листівок.</b> [5, 4, 10, 11, 13, 17, 25]	10
14	<b>Тема 14. Специфіка роботи з шарами, растровими об'єктами, монтажними областями. Засвоєння роботи з шарами на прикладах рішення проектних завдань</b> [4, 10, 25]	8
15	<b>Тема 15. Використання засобів програми Adobe Illustrator для створення ілюстрацій.</b> [4, 10, 13, 16, 25]	19
<b>Усього годин за 2 семестр</b>		<b>71</b>
<b>Разом</b>		<b>112</b>

## 5.5. Самостійна робота

№ з/п	Назва теми	Кількість годин		Вид контролю
		ДФН	ЗФН	
1 семестр				
1.	<b>Тема 1. Основи двовимірної комп'ютерної графіки. Технології і програмне забезпечення. Растрова графіка, основні поняття, принципи використання для реалізації дизайн проектів. Комп'ютерні моделі завдання кольору. Системи управління кольором в професійних програмах комп'ютерної графіки. Інтерфейс програми Adobe Photoshop. Типи растрових зображень.</b> Засвоєння теоретичного матеріалу за матеріалом лекційного заняття	2		Усне опитування
2.	<b>Тема 2. Сучасні засоби і прийоми роботи з виділеною областю, як основа створення комбінованих зображень, на прикладі програми Adobe Photoshop.</b> Засвоєння техніки виділення, уточнення виділеної області з використанням штучного інтелекту на прикладах	4		Оцінка виконання графічних робіт
3	<b>Тема 3. Художні засоби програм растрової графіки. Використання і створення власних бібліотек пензлів. Алгоритми змішування кольорів при малюванні. Основи ретуші зображень.</b> Художні засоби програм растрової графіки. Використання і створення власних бібліотек пензлів. Алгоритми змішування кольорів при малюванні Основи ретуші зображень.	6		Оцінка виконання графічних робіт

4	<p><b>Тема 4. Комп'ютерні шрифтові технології. Різновиди комп'ютерних шрифтів. Естетичні та практичні вимоги до набору тексту. Утворення шрифтових контрастів та їх використання в дизайні текстових документів. Основи роботи з текстом в програмі Adobe Photoshop.</b></p> <p>Комп'ютерні шрифтові технології. Різновиди комп'ютерних шрифтів. Естетичні та практичні вимоги до набору тексту. Утворення шрифтових контрастів та їх використання в дизайні текстових документів.</p>	4		Оцінка виконання творчого завдання на створення шрифтової композиції
5	<p><b>Тема 5. Ефективні методи використання шарів для досягнення спеціальних ефектів. «Розумні» шари, «розумні об'єкти». Засоби побудови і обробки векторних об'єктів, як елементів дизайну в програмах растрової графіки.</b></p> <p>Ефективні методи використання шарів для досягнення спеціальних ефектів. «Розумні» шари, «розумні об'єкти». Засоби побудови і обробки векторних об'єктів, як елементів дизайну в програмах растрової графіки.</p>	4		Оцінка виконання графічних робіт
6	<p><b>Тема 6. Корекція кольору в програмах комп'ютерної графіки. Поняття гістограми. Основи управління тоновим діапазоном растрових зображень і підготовки растрових зображень до друкування. Робота з гістограмами, кривими, завдання точки чорного, точки білого, тонування зображень. Корекція кольору в програмах комп'ютерної графіки. Поняття гістограми. Основи управління тоновим діапазоном растрових зображень і підготовки растрових зображень до друкування.</b></p>	4		Оцінка виконання графічних робіт

7	<b>Тема 7. Різновиди фільтрів програм растрової графіки. Кореруючі фільтри, фільтри спецефектів. Засвоєння методів і прийомів комплексної обробки і стилізації растрових зображень для рішення проектних завдань.</b> Різновиди фільтрів програм растрової графіки. Кореруючі фільтри, фільтри спецефектів. Засвоєння методів і прийомів комплексної обробки і стилізації растрових зображень для рішення проектних завдань.	8		Оцінка виконання графічних робіт. Виконання індивідуальних творчих робіт
8	<b>Тема 8. Формати зберігання растрових зображень (з втратами і без втрат інформації про колір окремого пікселя). Підготовка зображень для кольорового друку та веб дизайну.</b> Формати зберігання растрових зображень (з втратами і без втрат інформації про колір окремого пікселя). Підготовка зображень для кольорового друку та веб дизайну.	4		Оцінка виконання індивідуальних творчих робіт
9	<b>Тема 9. Засоби редагування і створення відео- і анімації в програмі Adobe Photoshop.</b> Засоби редагування і створення відео- і анімації в програмі Adobe Photoshop.	9		Оцінка виконання графічних робіт
Всього за 1 семестр		45		
2 семестр				
10	<b>Тема 10. Основи векторної комп'ютерної графіки. Сучасне програмне забезпечення для реалізації дизайн-проектів. Засоби малювання, принципи формоутворення і макетування в програмах векторної графіки на прикладі програми Adobe Illustrator.</b>	16		Оцінка виконання графічних робіт

11	<b>Тема 11. Види заливань. Палітри управління кольором. Засоби програм векторної графіки для створення гармоній кольору. Знайомство з інтернет-ресурсами для гармонізації колірних схем.</b>	8		Оцінка виконання графічних робіт
12	<b>Тема 12. Поняття модульної сітки і її використання для побудови векторних об'єктів (піктограми, візерунки, фірмовий знак, тощо).</b>	10		Оцінка виконання індивідуальних творчих робіт
13	<b>Тема 13. Особливості роботи з текстом в програмах векторної графіки. Засвоєння техніки створення публікацій на прикладі розробки рекламних листівок.</b>	16		Оцінка виконання графічних робіт
14	<b>Тема 14. Специфіка роботи з шарами, растровими об'єктами, монтажними областями. Засвоєння роботи з шарами на прикладах рішення проектних завдань</b>	10		Оцінка виконання індивідуальних творчих робіт
15	<b>Тема 15. Використання засобів програми Adobe Illustrator для створення ілюстрацій.</b>	19		Оцінка виконання індивідуальних творчих робіт
Всього за 2 семестр		75		Диф. залік
Разом за рік		120		

### **6 Засоби діагностики результатів навчання та методи їх демонстрування<sup>1</sup>**

Контроль знань студентів здійснюється за рахунок поточного контролю за якістю виконання практичних завдань з комп'ютерної графіки на заняттях і самостійно, при перевірці індивідуальних творчих робіт, а також під час оцінювання теоретичних знань з дисципліни на диференційованому заліку.

<sup>1</sup> Містить методи контролю результатів навчання студентів у процесі поточного та семестрового контролів.

### 7 Форми поточного та підсумкового контролю

Форми контролю	Максимальна кількість балів	
	Денна форма навчання	Заочна форма навчання
Усна доповідь, доповнення (робота в аудиторії)	10	
Перевірка виконання практичних завдань	90	
<b>Всього</b>	<b>100</b>	

### 8. Критерії оцінювання результатів навчання

Критерієм успішного проходження здобувачем освіти підсумкового оцінювання може бути досягнення ним мінімальних порогових рівнів оцінок за кожним запланованим результатом навчання навчальної дисципліни.

#### Форми проведення модульного контролю та критерії оцінювання 28-30

Відмінне виконання з незначною кількістю помилок.

25-27 Виконання вище середнього рівня з кількома помилками, у загальному вірне виконання з певною кількістю суттєвих помилок

---

22-24 Непогане виконання, але зі значною кількістю недоліків 18-21

Виконання задовольняє мінімальним критеріям.

<18 Виконання не задовольняє мінімальним критеріям.

#### Форми проведення семестрового контролю та критерії оцінювання

*Презентація творчих робіт* 37-40 Відмінне виконання з незначною кількістю помилок.

34-36 Виконання вище середнього рівня з кількома помилками, у загальному вірне виконання з певною кількістю суттєвих помилок

30-33 Непогане виконання, але зі значною кількістю недоліків 24-30

Виконання задовольняє мінімальним критеріям.

<24 Виконання не задовольняє мінімальним критеріям.

**8.1 Розподіл балів, які отримують студенти  
I семестр диференційований залік**

<b>Розподіл балів за 100-бальною шкалою</b>	
<b>Поточний контроль (ПК)</b>	
<b>Форми поточного контролю змістових модулів</b>	<b>Максимальні бали за виконані завдання</b>
Тема 1. Основи двовимірної комп'ютерної графіки. Технології і програмне забезпечення. Растрова графіка, основні поняття, принципи використання для реалізації дизайн проектів. Комп'ютерні моделі завдання кольору. Системи управління кольором в професійних програмах комп'ютерної графіки. Інтерфейс програми Adobe Photoshop. Типи растрових зображень.	5
Тема 2. Сучасні засоби і прийоми роботи з виділеною областю, як основа створення комбінованих зображень, на прикладі програми Adobe Photoshop.	5
Тема 3. Художні засоби програм растрової графіки. Використання і створення власних бібліотек пензлів. Алгоритми змішування кольорів при малюванні Основи ретуші зображень.	5
Тема 4. Комп'ютерні шрифтові технології. Різновиди комп'ютерних шрифтів. Естетичні та практичні вимоги до набору тексту. Утворення шрифтових контрастів та їх використання в дизайні текстових документів. Основи роботи з текстом в програмі Adobe Photoshop.	5
Тема 5. Ефективні методи використання шарів для досягнення спеціальних ефектів. «Розумні» шари, «розумні об'єкти».	5
Засоби побудови і обробки векторних об'єктів, як елементів дизайну в програмах растрової графіки.	
Тема 6. Корекція кольору в програмах комп'ютерної графіки. Поняття гістограми. Основи управління тоновим діапазоном растрових зображень і підготовки растрових зображень до друкування. Робота з гістограмами, кривими, завдання точки чорного, точки білого, тонування зображень.	5

Тема 7. Різновиди фільтрів програм растрової графіки. Корежуючі фільтри, фільтри спецефектів. Засвоєння методів і прийомів комплексної обробки і стилізації растрових зображень для рішення проектних завдань.	5
Тема 8. Формати зберігання растрових зображень (з втратами і без втрат інформації про колір окремого пікселя). Підготовка зображень для кольорового друку та веб дизайну.	10
Тема 9. Засоби редагування і створення відео- і анімації в програмі Adobe Photoshop.	5
Виконання індивідуальних творчих завдань (шрифтова композиція, ретуш фотозображень, творчий колаж)	30
Презентація творчих робіт. Відповіді на теоретичні питання (залік).	20
<b>Разом за семестр вивчення дисципліни</b>	<b>100</b>

### *2 семестр екзамен*

<b>Розподіл балів за 100-бальною шкалою</b>	
Форми поточного та екзаменаційного контролю змістових модулів/дисципліни	Максимальні бали за виконані завдання
Тема 10. Основи векторної комп'ютерної графіки. Сучасне програмне забезпечення для реалізації дизайн-проектів. Засоби малювання, принципи формоутворення і макетування в програмах векторної графіки на прикладі програми Adobe Illustrator.	5
Тема 11. Види заливань. Палітри управління кольором. Засоби програм векторної графіки для створення гармоній кольору. Знайомство з інтернет-ресурсами для гармонізації колірних схем.	5
Тема 12. Поняття модульної сітки і її використання для побудови векторних об'єктів (пиктограми, візерунки, фірмовий знак, тощо).	10
Тема 13. Особливості роботи з текстом в програмах векторної графіки. Засвоєння техніки створення публікацій на прикладі розробки рекламних листівок.	10

Тема 14. Специфіка роботи з шарами, растровими об'єктами, монтажними областями. Засвоєння роботи з шарами на прикладах рішення проектних завдань	10
Тема 15. Використання засобів програми Adobe Illustrator для створення ілюстрацій.	10
Виконання індивідуальних творчих завдань (рекламна листівка, святкова листівка, векторна ілюстрація)	30
Презентація творчих робіт. Відповіді на теоретичні питання (залік).	20
<b>Разом за семестр вивчення дисципліни</b>	<b>100</b>

### 8.2 Шкала оцінювання: національна та ECTS

Сума балів за всі види навчальної діяльності	Оцінка ECTS	Оцінка за національною шкалою	
		для екзамену, курсового проекту (роботи), практики	для заліку
90 – 100	<b>A</b>	відмінно	зараховано
82-89	<b>B</b>	добре	
74-81	<b>C</b>		
64-73	<b>D</b>	задовільно	
60-63	<b>E</b>		
35-59	<b>FX</b>	незадовільно з можливістю повторного складання	не зараховано з можливістю повторного складання
0-34	<b>F</b>	незадовільно з обов'язковим повторним вивченням дисципліни	не зараховано

### 9. Інструменти, обладнання та програмне забезпечення, використання яких передбачає навчальна дисципліна

Навчальна дисципліна передбачає використання інформаційних технологій, для здійснення пошуку та аналізу аналогів і теоретичних досліджень з теми. Студенти виконують графічні зображення за допомогою комп'ютерного обладнання.

### 10. Рекомендовані джерела інформації

#### 10.1. Основна література

1. Брюханова Г. Комп'ютерні дизайн-технології: навч посібник. Київ: Центр навчальної літератури, 2019. 180 с.
2. Власій О.О., Дудка О. М. Комп'ютерна графіка. Обробка растрових зображень: Навчально-методичний посібник. Івано-Франківськ: ДВНЗ «Прикарпатський національний університет імені Василя Стефаника», 2015. 72 с.
3. Головчук А.Ф., Кепко О.І., Чумак Н.М. Інженерна та комп'ютерна графіка: навч. Посібник. К.: «Центр учбової літератури», 2021. 160 с., іл.
4. Grant Hector. Adobe Illustrator for Beginners. Independently published, 2021. 126 p.
5. Денисенко С. М. Основи композиції і проєктної графіки: навчальний посібник. Київ: НАУ, 2021. 52 с.
6. Скиба О.П. Комп'ютерна графіка: конспект лекцій. Тернопіль: Тернопільський національний технічний університет імені Івана Пулюя, 2019. – 88 с.
7. Shufflebotham Robert. Photoshop CC in easy steps: Updated for Photoshop CC 2018; 2nd edition (November 25, 2018). 240 p.
8. Тотосько О. В., Микитишин А. Г., Стухляк П. Д. Комп'ютерна графіка: навчальний посібник: в 2-х кн. Кн. 1. Тернопіль: Тернопільський національний технічний університет імені Івана Пулюя, 2017. 304 с
9. Фолкнер Э., Чавез К. Adobe Photoshop CC. Офіційний навчальний курс.; Пер. Райтман М. А. 2022. Ексмо. 448 с.
10. Wood Brian. Adobe Illustrator Classroom in a Book. Adobe Press; 1st edition, 2020. 480 p. 3.

## **10.2. Додаткова**

11. Емброуз Г., Леонард Н. Основи. Графічний дизайн 03. Генерування ідей. ArtHuss, 2020. 192 с.
12. Кларк Т. Майкл Фільтри для Photoshop 5. Спецефекти і дизайн: пер. з англ. Київ: «Діалектика», 1999. 380 с
13. Куленко М. Я. Основи графічного дизайну : підручник за редакцією проф. Є. А. Антоновича. Вид. третє, перероб. і доповн. Київ : Кондор-Видавництво, 2015. 544 с.

14. Келбі Скотт. Техніки професійного ретушування портретів для фотографів за допомогою Photoshop. Фабула, 2021. 376 с., іл.
15. Папушой О.О. Лабораторно-практичні роботи з теми «Растрова графіка». Вінниця. 2019. 25 с.
16. Сидоренко О., Коломієць Т. Використання комп'ютерних технологій для стилізації малюнків під різні види художньо-творчих робіт. *Трудова підготовка в закладах освіти*. 2004. № 3. С. 33–35.
17. Samara Timothy. A Graphic Design Layout Workshop. Rockport Publishers 241 p.
18. Сафронова О. О., Донець К. В.. Основи двовимірної комп'ютерної графіки : навч. посіб. К. : КНУТД, 2016. 175 с

### **10.3. Електронні ресурси**

19. Carlson Jeff L. Remove All the Things: Using modern software to erase pesky objects. <https://www.dpreview.com/articles/9142896115/remove-all-the-things-using-modern-software-to-erase-pesky-objects-in-photos> Published May 16, 2023|
20. Наочний посібник: створення маски URL: <https://helpx.adobe.com/ua/illustrator/using/visual-tutorial---creating-mask.html>
21. Національна бібліотека України ім. В.І. Вернадського [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <http://www.nbuv.gov.ua>.
22. Національна парламентська бібліотека України [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <http://www.nplu.kiev.ua>.
23. Посібник користувача Photoshop URL: <https://helpx.adobe.com/ua/photoshop/user-guide.html>
24. Photoshop - Довідка й навчальні посібники [https://helpx.adobe.com/ua/pdf/photoshop\\_reference.pdf](https://helpx.adobe.com/ua/pdf/photoshop_reference.pdf)
25. Посібник користувача Adobe Illustrator. URL :<https://helpx.adobe.com/ua/illustrator/user-guide.html>

## 11. Узгодження робочої програми навчальної дисципліни Л И С Т узгодження робочої навчальної програми

з дисципліни \_\_ Комп'ютерна проектна графіка,  
(назва навчальної дисципліни)

складеної відповідно до освітньо-професійної програми  
підготовки \_\_\_\_\_ за напрямом/спеціальністю \_\_\_\_\_,  
(бакалаврів/магістрів) (шифр та назва напрямку/спеціальності)

розробленої

(вказати посади, наукові ступені та/або вчені (почесні) звання авторів, їхні ПІБ)

	<b>Прізвище, ім'я, по батькові завідувача</b>	<b>Підпис</b>	<b>Дата та № протоколу засідання кафедри</b>
Кафедра, за якою закріплена дисципліна – «Графічний дизайн» (назва кафедри)			
Випускова кафедра – «Графічний дизайн» (назва кафедри)			

## 13. Зміни та доповнення до робочої програми навчальної дисципліни

<b>№ з/п</b>	<b>Зміст внесених змін (доповнень)</b>	<b>Дата та номер протоколу засідання кафедри</b>	<b>Примітки</b>

