

**КИЇВСЬКИЙ УНІВЕРСИТЕТ ІМЕНІ БОРИСА ГРІНЧЕНКА**  
**УНІВЕРСИТЕТСЬКИЙ КОЛЕДЖ**

**Циклова комісія економіко-математичних дисциплін і менеджменту**

**ЗАТВЕРДЖУЮ**  
Проректор з науково-методичної та  
навчальної роботи  
О.Б. Жильцов  
« 10 » \_\_\_\_\_ 2014 року



**РОБОЧА ПРОГРАМА НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ**  
**«Основи комп'ютерного дизайну»**

галузь знань 0202 «Мистецтво»

спеціальність 5.02020501 «Образотворче мистецтво»

Київ-2014 рік

Робоча програма «Основи комп'ютерного дизайну» для студентів галузі знань 0202 Мистецтво, спеціальності 5.02020501 Образотворче мистецтво  
«28» серпня 2014 року – 23 с.

Розробник: Пінчук Алла Миколаївна, викладач циклової комісії економіко-математичних дисциплін та менеджменту Університетського коледжу Київського Університету імені Бориса Грінченка

Робоча програма затверджена на засіданні циклової комісії економіко-математичних дисциплін та менеджменту  
Протокол від «28» серпня 2014 р. № 1

Голова циклової комісії  Головчанська О.В.

Розподіл годин звірено з робочим навчальним планом, структура типова

Заступник директора

з навчальної роботи



(С.І. Дем'яненко)

Заступник директора

з навчально-методичної роботи



(З.Л. Гейхман)

Схвалено Методичною радою Університетського коледжу Київського університету імені Бориса Грінченка  
Протокол від «5» вересня 2014 року № 1

« \_\_\_\_\_ » \_\_\_\_\_ 2014 року

Голова



(М.В. Братко)

## 1. Опис навчальної дисципліни

Найменування показників	Галузь знань, напрям підготовки, освітньо-кваліфікаційний рівень	Характеристика навчальної дисципліни
		денна форма навчання
Кількість кредитів – 6	Галузь знань 0202 «Мистецтво»	Нормативна (за вибором)
Модулів – 6	Спеціальність 5.02020701 «Образотворче мистецтво»	<b>Рік підготовки:</b> 4 й
Змістових модулів – 6		<b>Семестр</b> 7 – 8 й
Індивідуальне науково-дослідне завдання - відповідно до п.8		<b>Лекції</b> 6 год.
Загальна кількість годин – 216 годин		<b>Лабораторні</b> 78 год.
Тижневих годин для денної форми навчання: аудиторних – 3 год. самостійної роботи студента – 2 год.	Освітньо-кваліфікаційний рівень: "Молодший спеціаліст"	<b>Самостійна робота</b> 96 год.
		<b>Модульні контрольні роботи:</b> 12 год.
		<b>Індивідуальні завдання:</b> 24 год.
		<b>Вид контролю:</b> залік

## **2. Мета та завдання навчальної дисципліни**

**Мета:** ознайомити студентів в систематизованій формі з основними концепціями роботи з комп'ютерною графікою, основними засобами та методами побудови графічних зображень за допомогою векторних та растрових графічних пакетів. За допомогою застосування нових інформаційних технологій у дизайні вирішувати проблеми інформатизації та гуманізації навчального процесу, інтеграції навчальних предметів, надання навчальній діяльності творчого характеру. Розвивати у студентів творчість, образне мислення, що виражаються в умінні подавати й обробляти інформацію в графічному виді.

**Завдання:** ознайомити студентів з теоретичною базою концепції використання сучасних інформаційних технологій у дизайні;

ознайомити студентів з методикою освоєння комп'ютерних програм, що дає змогу самостійно переходити до роботи з новими релізами існуючих та новітніх графічних програм;

сформуванню системне уявлення про алгоритми сучасних програмних засобів обробки графічних зображень;

ознайомити з основними засобами подання графічних зображень;

ознайомити з сучасними програмними системами обробки графічних зображень;

ознайомити з базовими алгоритмами растрової графіки;

ознайомити з основними галузями застосування комп'ютерного проектування в професійній діяльності;

формуванню у студентів достатні знання, вміння та навички, необхідні для ефективного використання основних методів курсу у майбутній діяльності.

У результаті вивчення навчальної дисципліни студент повинен

### **знати:**

- побудову сучасних графічних та рекламних пакетів (створення та оформлення фірмового стилю);

- призначення, функціональні можливості і правила використання сучасних програмних засобів обробки графічних зображень;

- принципи формування та збереження цифрових зображень;

- алгоритми візуалізації: растризації, відтинання, зафарбовування, видалення невидимих ліній і поверхонь;

- технології векторного графічного моделювання.

### **вміти:**

- використовувати основні системні та прикладні засоби обробки графічних зображень для вирішення практичних завдань моделювання зображень;

- застосовувати растрове моделювання;

- застосовувати тривимірне моделювання.

### **3. Програма навчальної дисципліни**

**Змістовий модуль 1. Вступ. Загальні поняття інформаційних технологій. Растрова графіка. Знайомство з графічними редакторами.**

**Тема 1.** Вступ. Правила безпеки. Основи комп'ютерного дизайну: короткий огляд провідних задач, форм подання, забезпечення, технологій та галузей практичного застосування комп'ютерної графіки. Сучасні пакети графічних програм. Засоби створення і обробки векторної графіки.

**Тема 2.** Знайомство з растровими графічними редакторами. Інтерфейс програми. Меню і палітри.

**Тема 3.** Основні прийоми роботи в середовищі растрового редактора. Відкриття й збереження файлу.

**Тема 4.** Кольори в растровому редакторі. Управління кольором. Тонове і колірне коригування.

**Тема 5.** Контури і фігури. Операції над контурами.

**Тема 6.** Малювання в растровому редакторі. Інструменти і методи.

**Тема 7.** Об'єкти в растрових програмах. Виділення областей. Маски та канали.

**Змістовий модуль 2. Растровий графічний редактор – інструмент сучасного дизайнера.**

**Тема 1.** Шари й трансформація зображень.

**Тема 2.** Обробка багатошарових зображень.

**Тема 3.** Створення колажів.

**Тема 4.** Обробка цифрових фотографій. Ретушування.

**Тема 5.** Фільтри. Загальні відомості про фільтри та методи роботи з ними.

**Тема 6.** Обмін файлами між графічними зображеннями. Збереження зображень для Вебу і портативних пристроїв.

**Тема 7.** Друк документів.

**Змістовий модуль 3. Векторна графіка. Основні прийоми роботи.**

**Тема 1.** Джерела цифрових векторних зображень. Засоби створення і обробки векторної графіки. Сучасні пакети графічних програм. Формати збереження векторних зображень.

**Тема 2.** Інсталяція векторних програм. Перший запуск та налаштування робочого середовища. Інтерфейс.

**Тема 3.** Поняття об'єкта. Методи створення примітивів.

**Тема 4.** Вибір, переміщення та видалення об'єктів.

**Тема 5.** Перегляд зображення.

**Тема 6.** Налаштування програми, керування масштабом.

**Тема 7.** Формати графічних файлів.

**Змістовий модуль 4. Технології комп'ютерного дизайну. Робота з лініями.**

**Тема 1.** Лінії та інструменти для їх створення.

**Тема 2.** Інструмент для малювання ліній довільної форми.

**Тема 3.** Інструмент для створення контурів складної форми.

**Тема 4.** Інструмент для створення художніх ефектів.

**Тема 5.** Текст. Створення, редагування та форматування тексту.

**Тема 6.** Розміщення тексту вздовж кривої.

**Тема 7.** Об'єднання та розділення фігурного тексту.

**Змістовий модуль 5. Технології комп'ютерного дизайну. Робота з об'єктами.**

**Тема 1.** Операції над об'єктами.

**Тема 2.** Перетворення об'єктів.

**Тема 3.** Формування об'єктів складної форми.

**Тема 4.** Групування та розгрупування об'єктів.

**Тема 5.** Створення кількох екземплярів об'єкта.

**Тема 6.** Зміна форми об'єктів.

**Тема 7.** Заливка об'єктів. Обведення контурів.

**Змістовий модуль 6. Технології комп'ютерного дизайну. Ефекти.**

**Тема 1.** Обвідні. Деформації. Методика використання.

**Тема 2.** Перетікання. Особливості ефекту.

**Тема 3.** Ореол. Параметри та методи роботи.

**Тема 4.** Фігурне обтинання. Методика роботи.

**Тема 5.** Лінзи. Типи лінз та параметри настроювання.

**Тема 6.** Перспектива. Особливості створення ефекту перспективи.

**Тема 7.** Створення тіні. Налаштування параметрів.

#### 4. Структура навчальної дисципліни

Назви змістових модулів і тем	Всього годин	Кількість годин				
		Лекції	Лабораторні роботи	Індивідуальна робота	Самостійна робота	Підсумковий контроль
1	2	3	4	5	6	7
<b>Модуль 1. Вступ. Загальні поняття інформаційних технологій. Растрова графіка. Знайомство з графічними редакторами.</b>						
Тема 1. Вступ. Правила безпеки. Основи комп'ютерного дизайну: короткий огляд провідних задач, форм подання, забезпечення, технологій та галузей практичного застосування комп'ютерної графіки. Сучасні пакети графічних програм. Засоби створення і обробки векторної графіки.	2	2				
Тема 2. Знайомство з растровими графічними редакторами. Інтерфейс програми. Меню і палітри.	2		2			
Тема 3. Основні прийоми роботи в середовищі растрового редактора. Відкриття й збереження файлу.	2		2			
Тема 4. Кольори в растровому редакторі. Управління кольором. Тонове і колірне коригування.	10		2		8	
Тема 5. Контури і фігури. Операції над контурами. Робота з текстом.	4		2	2		
Тема 6. Малювання в растровому редакторі. Інструменти і методи.	4		2			
Тема 7. Об'єкти в растрових програмах. Виділення областей. Маски та канали.	10		2	2	8	
Підсумковий контроль. Модульна контрольна робота.	2					2
<b>Разом за модулем 1</b>	<b>36</b>	<b>2</b>	<b>12</b>	<b>4</b>	<b>16</b>	<b>2</b>
<b>Модуль 2. Растровий графічний редактор як інструмент сучасного дизайнера.</b>						
Тема 1. Шари й трансформація зображень.	10		2		8	
Тема 2. Обробка багатошарових зображень.	4		2	2		
Тема 3. Створення колажів.	2		2			
Тема 4. Обробка цифрових фотографій. Ретушування.	10		2		8	
Тема 5. Фільтри. Загальні відомості про фільтри та методи роботи з ними.	2		2			

Тема 6. Обмін файлами між графічними зображеннями. Збереження зображень для Вебу і портативних пристроїв.	4		2	2		
Тема 7. Друк документів.	2		2			
Підсумковий контроль. Модульна контрольна робота.	2					2
<b>Разом за модулем 2</b>	<b>36</b>		<b>14</b>	<b>4</b>	<b>16</b>	<b>2</b>
<b>Модуль 3. Векторна графіка. Основні прийоми роботи.</b>						
Тема 1. Джерела цифрових векторних зображень. Засоби створення і обробки векторної графіки. Сучасні пакети векторних графічних програм. Формати збереження векторних зображень.	2	2				
Тема 2. Інсталяція векторних програм. Перший запуск та налаштування робочого середовища. Інтерфейс.	4		2	2		
Тема 3. Поняття об'єкта. Методи створення примітивів.	2		2			
Тема 4. Вибір, переміщення та видалення об'єктів.	10		2		8	
Тема 5. Перегляд зображення.	2		2			
Тема 6. Налаштування програми, керування масштабом	4		2	2		
Тема 7. Формати графічних файлів	10		2		8	
Підсумковий контроль. Модульна контрольна робота.	2					2
<b>Разом за модулем 3</b>	<b>36</b>	<b>2</b>	<b>12</b>	<b>4</b>	<b>16</b>	<b>2</b>
<b>Модуль 4. Технології комп'ютерного дизайну. Робота з лініями.</b>						
Тема 1. Лінії та інструменти для їх створення.	10		2		8	
Тема 2. Інструмент для малювання ліній довільної форми.	4		2	2		
Тема 3. Інструмент для створення контурів складної форми.	10		2		8	
Тема 4. Інструмент для створення художніх ефектів.	2		2			
Тема 5. Текст. Створення, редагування та форматування тексту.	4		2	2		
Тема 6. Розміщення тексту вздовж кривої.	2		2			
Тема 7. Об'єднання та розділення фігурного тексту.	2		2			
Підсумковий контроль. Модульна контрольна робота.	2					2
<b>Разом за модулем 4</b>	<b>36</b>		<b>14</b>	<b>4</b>	<b>16</b>	<b>2</b>
<b>Модуль 5. Технології комп'ютерного дизайну. Робота з об'єктами.</b>						
Тема 1. Операції над об'єктами.	2	2				



Тема 2. Перетворення об'єктів.	4		2	2		
Тема 3. Формування об'єктів складної форми.	10		2		8	
Тема 4. Групування та розгрупування об'єктів.	2		2			
Тема 5. Створення кількох екземплярів об'єкта.	4		2	2		
Тема 6. Зміна форми об'єктів.	10		2		8	
Тема 7. Заливка об'єктів. Обведення контурів.	2		2			
Підсумковий контроль. Модульна контрольна робота.	2					2
<b>Разом за модулем 5</b>	<b>36</b>	<b>2</b>	<b>12</b>	<b>4</b>	<b>16</b>	<b>2</b>
<b>Модуль 6. Технології комп'ютерного дизайну. Ефекти.</b>						
Тема 1. Обвідні. Деформації. Методика використання.	2		2			
Тема 2. Перетікання. Особливості ефекту.	10		2		8	
Тема 3. Ореол. Параметри та методи роботи.	2		2			
Тема 4. Фігурне обтинання. Методика роботи.	4		2	2		
Тема 5. Лінзи. Типи лінз та параметри настроювання.	10		2		8	
Тема 6. Перспектива. Особливості створення ефекту перспективи.	4		2	2		
Тема 7. Створення тіні. Налаштування параметрів.	2		2			
Підсумковий контроль. Модульна контрольна робота.	2					2
<b>Разом за модулем 6</b>	<b>36</b>		<b>14</b>	<b>4</b>	<b>16</b>	<b>2</b>
<b>Усього годин</b>	<b>216</b>	<b>6</b>	<b>78</b>	<b>24</b>	<b>96</b>	<b>12</b>

## 5. Теми лабораторних занять

№ з/п	Назви теми	Кількість годин
1	Знайомство з растровими графічними редакторами. Інтерфейс програми. Меню і палітри.	2
2	Основні прийоми роботи в середовищі растрового редактора. Відкриття й збереження файлу.	2
3	Кольори в растровому редакторі. Управління кольором. Тонове і колірне коригування.	2
4	Контури і фігури. Операції над контурами.	2
5	Малювання в растровому редакторі. Інструменти і методи.	2
6	Об'єкти в растрових програмах. Виділення областей. Маски та канали.	2
7	Шари й трансформація зображень.	2
8	Обробка багатошарових зображень.	2
9	Створення колажів.	2
10	Обробка цифрових фотографій. Ретушування.	2
11	Фільтри. Загальні відомості про фільтри та методи роботи з ними.	2
12	Обмін файлами між графічними зображеннями. Збереження зображень для Вебу і портативних пристроїв.	2
13	Друк документів.	2
14	Інсталяція векторних програм. Перший запуск та налаштування робочого середовища. Інтерфейс.	2
15	Поняття об'єкта. Методи створення примітивів.	2
16	Вибір, переміщення та видалення об'єктів.	2
17	Перегляд зображення.	2
18	Налаштування програми, керування масштабом.	2
19	Формати графічних файлів.	2
20	Лінії та інструменти для їх створення.	2
21	Інструмент для малювання ліній довільної форми.	2
22	Інструмент для створення контурів складної форми.	2
23	Інструмент для створення художніх ефектів.	2
24	Текст. Створення, редагування та форматування тексту.	2
25	Розміщення тексту вздовж кривої.	2
26	Об'єднання та розділення фігурного тексту.	2
27	Перетворення об'єктів.	2
28	Формування об'єктів складної форми.	2
29	Групування та розгрупування об'єктів.	2
30	Створення кількох екземплярів об'єкта.	2
31	Зміна форми об'єктів.	2
32	Заливка об'єктів. Обведення контурів.	2
33	Обвідні. Деформації. Методика використання.	2
34	Перетікання. Особливості ефекту.	2

35	Ореол. Параметри та методи роботи.	2
36	Фігурне обтинання. Методика роботи.	2
37	Лінзи. Типи лінз та параметри настроювання.	2
38	Перспектива. Особливості створення ефекту перспективи.	2
39	Створення тіні. Налаштування параметрів.	2
	Разом	78

### 6. Самостійна робота

№ з/п	Назви теми	Кількість годин	Кількість балів
1	Кольори в растровому редакторі. Управління кольором. Тонове і колірне коригування.	8	5
2	Об'єкти в растрових програмах. Виділення областей. Маски та канали.	8	5
3	Шари й трансформація зображень. Створення колажів	8	5
4	Обробка цифрових фотографій. Ретушування.	8	5
5	Вибір, переміщення та видалення об'єктів	8	5
6	Формати графічних файлів	8	5
7	Лінії та інструменти для їх створення	8	5
8	Інструмент для створення контурів складної форми	8	5
9	Формування об'єктів складної форми	8	5
10	Зміна форми об'єктів	8	5
11	Перетікання. Особливості ефекту	8	5
12	Лінзи. Типи лінз та параметри настроювання	8	5
	Разом	96	60

## НАВЧАЛЬНО-МЕТОДИЧНА КАРТА ДИСЦИПЛІНИ «ОСНОВИ КОМП'ЮТЕРНОГО ДИЗАЙНУ»

Разом: 216 год., лекції – 6 год., лабораторні роботи – 78 год., індивідуальна робота – 24 год., самостійна робота – 96 год., підсумковий контроль – 12 год.

Т и ж ні	Мо ду лі	Наз ва модуля	Кіл ькі сть бал ів за мо ду ль	Да ти	Теми лекцій	Теми лабораторних робіт	Само стій на робо та	ІН ДЗ	Види пото чног о конт ролю
<b>I - VII</b>	<b>Змістовний модуль I</b>	<b>Вступ. Загальні поняття інформаційних технологій. Растрова графіка. Знайомство з графічними</b>	<b>102 бали</b>		Вступ. Правила безпеки. Основи комп'ютерного дизайну: короткий огляд провідних задач, форм подання, забезпечення, технологій та галузей практичного застосування комп'ютерної графіки. Сучасні пакети графічних програм. Засоби створення і обробки векторної графіки.				
						Знайомство з растровими графічними редакторами. Інтерфейс програми. Меню і палітри.			
					Основні прийоми роботи в середовищі растрового редактора. Відкриття й збереження файлу.				
					Кольори в растровому редакторі. Управління кольором. Тонове і колірне коригування.				
					Контури і фігури. Операції над контурами. Робота з текстом.				
					Малювання в растровому редакторі. Інструменти і методи.				
					Об'єкти в растрових програмах. Виділення областей. Маски та канали.				
			<b>10 балів</b>			<b>30 балів</b>		<b>Модульна контрольна робота 1 (25 балів)</b>	

<b>VIII - XIV</b>	
<b>Змістовий модуль II</b>	
<b>Растровий графічний редактор як інструмент сучасного дизайнера.</b>	
<b>112 балів</b>	
	Шари й трансформація зображень.
	Обробка багат шарових зображень.
	Створення колажів.
	Обробка цифрових фотографій. Ретушування.
	Фільтри. Загальні відомості про фільтри та методи роботи з ними.
	Обмін файлами між графічними зображеннями. Збереження зображень для Вебу і портативних пристроїв.
	Друк документів
<b>10 балів</b>	
<b>Модульна контрольна робота 2 (25 балів)</b>	

<b>XV -XXI</b>	
<b>Змістовий модуль III</b>	
<b>Векторна графіка. Основні прийоми роботи.</b>	
<b>102 бали</b>	
	Джерела цифрових векторних зображень. Засоби створення і обробки векторної графіки. Сучасні пакети векторних графічних програм. Формати збереження векторних зображень.
	Інсталяція векторних програм. Перший запуск та налаштування робочого середовища. Інтерфейс.
	Поняття об'єкта. Методи створення примітивів.
	Вибір, переміщення та видалення об'єктів
	Перегляд зображення
	Налаштування програми, керування масштабом
	Формати графічних файлів
<b>10 балів</b>	
<b>Модульна контрольна робота 3 (25 балів)</b>	

<b>XXII - XXVIII</b>	
<b>Змістовий модуль IV</b>	
<b>Технології комп'ютерного дизайну. Робота з лініями.</b>	
<b>112 балів</b>	
	Лінії та інструменти для їх створення
	Інструмент для малювання ліній довільної форми
	Інструмент для створення контурів складної форми
	Інструмент для створення художніх ефектів
	Текст. Створення, редагування та форматування тексту
	Розміщення тексту вздовж кривої
	Об'єднання та розділення фігурного тексту
<b>10 балів</b>	
<b>Модульна контрольна робота 4(25 балів)</b>	

<b>XXIX – XXXV</b>	
<b>Змістовний модуль V</b>	
<b>Технології комп'ютерного дизайну. Робота з об'єктами.</b>	
<b>102 бали</b>	
	Операції над об'єктами.
	Перетворення об'єктів
	Формування об'єктів складної форми
	Групування та розгрупування об'єктів
	Створення кількох екземплярів об'єкта
	Зміна форми об'єктів
	Заливка об'єктів. Обведення контурів
<b>10 балів</b>	
<b>Модульна контрольна робота 5 (25 балів)</b>	



<b>XXXVI –XLII</b>	
<b>Змістовий модуль VI</b>	
<b>Технології комп'ютерного дизайну. Ефекти.</b>	
<b>112 балів</b>	
	Обвідні. Деформації. Методика використання.
	Перетікання. Особливості ефекту.
	Ореол. Параметри та методи роботи.
	Фігурне обтинання. Методика роботи.
	Лінзи. Типи лінз та параметри настроювання.
	Перспектива. Особливості створення ефекту перспективи.
	Створення тіні. Налаштування параметрів.
<b>10 балів</b>	
<b>Модульна контрольна робота 6 (25 балів)</b>	

## 7. Індивідуальні завдання

### (реферативне дослідження)

*Індивідуальна навчально-дослідна робота* є видом позааудиторної індивідуальної діяльності студента, результати якої використовуються у процесі вивчення програмового матеріалу навчальної дисципліни. Завершується виконання студентами ІНЗД прилюдним захистом навчального проекту.

*Індивідуальне навчально-дослідне завдання (ІНДЗ)* з курсу «Основи комп'ютерного дизайну» – це вид науково-дослідної роботи студента, яка містить результати дослідницького пошуку, відображає певний рівень його навчальної компетентності.

*Мета ІНДЗ:* самостійне вивчення частини програмового матеріалу, систематизація, узагальнення, закріплення та практичне застосування знань із навчального курсу, удосконалення навичок самостійної навчально-пізнавальної діяльності.

*Зміст ІНДЗ:* завершена теоретична або практична робота у межах навчальної програми курсу, яка виконується на основі знань, умінь та навичок, отриманих під час лекційних, семінарських, практичних занять і охоплює декілька тем або весь зміст навчального курсу.

Таблиця 7.1

### Критерії оцінювання ІНДЗ (науково-педагогічного дослідження у вигляді реферату)

№ п/п	Критерії оцінювання роботи	Максимальна кількість балів за кожним критерієм
1.	Обґрунтування актуальності, формулювання мети, завдань та визначення методів дослідження.	6 бали
2.	Складання плану реферату.	2 бал
3.	Виклад фактів, ідей, результатів досліджень в логічній послідовності. Аналіз сучасного стану дослідження проблеми, розгляд тенденцій подальшого розвитку даного питання.	8 балів
5.	Доказовість висновків, обґрунтованість власної позиції, пропозиції щодо розв'язання проблеми, визначення перспектив дослідження	10 бали
6.	Дотримання вимог щодо технічного оформлення структурних	4 бали

елементів роботи (титульний аркуш, план, вступ, основна частина, висновки, додатки (якщо вони є), список використаних джерел)	
<b>Разом</b>	<b>30 балів</b>

### **ОРІЄНТОВНА ТЕМАТИКА РЕФЕРАТИВНИХ ДОСЛІДЖЕНЬ З НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ**

1. Історія комп'ютерного графічного дизайну.
2. Особливості становлення та еволюції світового та вітчизняного дизайну.
3. Технологія обробки графічної інформації.
4. Основні теоретичні положення комп'ютерної обробки графічної інформації.
5. Електронні методи відтворення тонових оригіналів.
6. Технологічні інновації.
7. Використання нових інформаційних технологій для створення фронтальних композицій.
8. Світові школи графічного дизайну.
9. Професійне комп'ютерне програмне забезпечення.
10. Психофізіологічні основи зорового сприйняття.
11. Основні продукти комп'ютерного графічного дизайну.
12. Формотворчі властивості кольору.
13. Види графічного дизайну.
14. Зображення в комп'ютерній графіці.
15. Актуальні проблеми композиційного формотворення в дизайні.
16. Ергономіка та дизайн.
17. Естетичні принципи комп'ютерного дизайну.
18. Дизайн як проектна культура.
19. Філософія дизайну.
20. Художньо-конструкторська діяльність як основа формування елементів дизайнерського мислення.
21. Ергономіка та дизайн.
22. Роль дизайну у розвитку соціально-економічного середовища.
23. Комп'ютерний дизайн – за і проти.
24. Дизайн у протиріччях культури і природи.
25. Дизайн як творчий процес.
26. Дизайн для реального світу.
27. Естетика дизайну.
28. Психологія web дизайну.
29. Креатив у дизайні.
30. Дизайн як стиль життя.

### **8. Методи навчання**

- Пояснювально-ілюстративний метод.
- Репродуктивний метод.
- Метод проблемного викладу.
- Частково-пошуковий.

### 9. Методи контролю

- Модульні контрольні роботи.
- Залік

### 10. Розподіл балів, які отримують студенти

### 10. Розподіл балів, які отримують студенти

Поточне тестування та самостійна робота																						
Змістовий модуль 1								Змістовий модуль 2								Змістовий мод						
T1	T2	T3	T4	T5	T6	T7	мкр	T1	T2	T3	T4	T5	T6	T7	мкр	T1	T2	T3	T4	T5		
1	11	11	16	11	11	16	25	16	11	11	16	11	11	11	25	1	11	11	16	11		
102								112								102						

Поточне тестування та самостійна робота																						ІНЛЗ	залік	сума		
Змістовий модуль 4								Змістовий модуль 5								Змістовий модуль 6										
T	T	T	T	T	T	T	м	T	T	T	T	T	T	T	м	T	T	T	T	T	T	T	м			
1	2	3	4	5	6	7	кр	1	2	3	4	5	6	7	кр	1	2	3	4	5	6	7	кр			
1	1	1	1	1	1	1	25	1	1	1	1	1	1	1	25	1	1	1	1	1	1	1	2			
6	1	6	1	1	1	1		1	1	6	1	1	6	1		1	6	1	1	6	1	1	5	30		100
112								102								112										

Коефіцієнт – 6,72

## 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	
75-81	<b>C</b>		
69-74	<b>D</b>	задовільно	
60-68	<b>E</b>		
35-59	<b>FX</b>	незадовільно з можливістю повторного складання	не зараховано з можливістю повторного складання
1-34	<b>F</b>	незадовільно з обов'язковим повторним вивченням дисципліни	не зараховано з обов'язковим повторним вивченням дисципліни

### 10. Методичне забезпечення

1. Опорні конспекти лекцій.
2. Навчальні підручники та посібники.
3. Робоча навчальна програма.
4. Збірка тестових і контрольних завдань для модульного оцінювання навчальних досягнень студентів.
5. Засоби підсумкового контролю (комп'ютерна програма тестування, комплект друкованих завдань для підсумкового контролю).

### 11. Рекомендована література

#### Базова

1. В.С.Березовський, В.О.Потієнко, І.О.Завадський. Основи комп'ютерної графіки: Навчальний посібник. – К.: Вид.група ВНУ, 2009. – 400 с. : іл.
2. Горобець С.М. Основи комп'ютерної графіки: Навч. пос. / За ред. М.В. Левківського. – К.: Центр навчальної літератури, 2006. – 232 с.
3. Коберник О.М. Технології: 10 кл. : підручник / О.М.Коберник,

А.І.Терещук, О.Г.Гервас(та ін.) – К. : Літера ЛТД, 2010. – 160с. : іл.

4. Коберник О.М. Технології:11 кл. : підручник для загально освіт. навч. закл. : рівень стандарту, академічний рівень / О.М.Коберник, А.І.Терещук, О.Г.Гервас(та ін.) – К. : Літера ЛТД, 2011. – 160с. : іл.

5. Компьютерная графика. Элективный курс: Учебное пособие / Л.А.Залогова. – 2-е изд. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2006 г. – 212 с., 16с. ил.: ил.

6. Компьютерная графика. Элективный курс: Практикум / Л.А.Залогова. – 2-е изд. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2005 г. – 245 с., 16с. ил.: ил.

7. Куленко М.Я. Основы графического дизайна: Підручник. Вид. 2-ге, доп. і випр. – К.:Кондор, 2007. – 492с.

8. Морзе Н.В., Вембер В.П., Кузьмінська О.Г. Информатика: експерим. підручник для 10 кл./ Під ред. Н.В. Морзе. – К.: Корбуш, 2008. - 592 с.

9. Основы дизайна : підручник для 10 кл. загальноосв. навч. зал. Профільн. рівень/ В.В.Вдовченко, Т.О.Божко, А.С.Сімонік та ін.:(за ред. В.В.Вдовченка). – К.: Педагогічна думка, 2010. – 304 с., іл.

10. Розенсон И.А.Основы теории дизайна: Учебник для вузов. – СПб.: Питер, 2008. -219 с.: ил.

#### Допоміжна

1. Adobe Systems Incorporated and its licensors. All rights reserved. Использование AdobeR PhotoshopR CS5 для WindowsR и Mac OSR. 2010.

2. А. Левин. «Adobe Photoshop CS4». Видавництво «ПІТЕР» 2009 р.

3. Александр Левин «Самоучитель Компьютерной графики» «Питер» 2003 г.. 2Баженов В.А., Криксунов Е.З., Перельмутер А.В. Информатика. Інформаційні технології в будівництві. Системи автоматизованого проектування: Підручник.- К.: Каравела, 2004.- 360 с.

4. Васильев П.П. ArchiCAD 8. Самоучитель. Архитектурно-строительное проектирование. – М.: ТехБук, 2004. – 336 с.

5. В. Дунаев. «Photoshop».видавництво « Питер»2008 р.

6. Демченко В., Михайленко А., Бородавка Е. Самоучитель ArchiCAD 8. – СПб.: Питер, 2006. – 432 с.

7. Дмитрий Миронов «Corel Draw x3 Учебный курс» издание «Питер» 2006 г.

8. Едена Волкова. «Adobe Photoshop CS 3» Художественные приемы. «Питер» 2006 р.

9. И. Розенсон. Основы теории дизайна — СПб.: Питер, 2006. — 224 с. — ISBN 5-469-01143-7.

10. Мельниченко В.В., Легейда В.В. Настоящий САМОУЧИТЕЛЬ компьютерной графики – К.: Век+ , СПб.: КОРОНА принт, К.: НТИ, 2005. – 560 с.

11. Михаил Бурлаков «Corel Draw 12» издание «БХВ Петербург» Санкт – Петербург 2004 г.

12. Михаил Петров «Самоучитель Corel Draw 12» издание «Питер» 2003 г.

Нина Комолова, Александр Тайц, Александра Тайи «Самоучитель Corel Draw

12» «БХВ Петербург» Санкт – Петербург 2004 г.

13. Столяровский С. ArchiCAD12. Учебный курс. – СПб.,: Питер, 2009. – 336 с.

14. Э. Туэмлоу Графический дизайн. Фирменный стиль, новейшие технологии и креативные идеи — М.: АСТ, 2007. — 256 с. — ISBN 5-17-041011-5.

15. Юрий Гурський, Андрей Васильев. «Трюки та ефекти с Adobe Photoshop CS». Видавництво «Питер» 2003 р.

## **12. Інформаційні ресурси**

1. [http://www.programka.at.ua/load/samouchitel\\_coreldraw\\_12/50-1-0-4152](http://www.programka.at.ua/load/samouchitel_coreldraw_12/50-1-0-4152)

2. [http://www.schoolm.klasna.com/ru/library/samouchitel-osnovi-coreldraw\\_12.html](http://www.schoolm.klasna.com/ru/library/samouchitel-osnovi-coreldraw_12.html)

2. <http://www.kompyuternaya-literatura.knigi-i-zhurnaly.org/>

3. [www.bookzone.com.ua/Дизайн](http://www.bookzone.com.ua/Дизайн)

4. [www.knigka.info/category/coreldraw/](http://www.knigka.info/category/coreldraw/)

5. <http://www.bhv.kiev.ua>.