

Київський університет імені Бориса Грінченка
Інститут журналістики
Кафедра реклами та зв'язків з громадськістю

ЗАТВЕРДЖУЮ
Проректор з науково-методичної
та навчальної роботи
О. Б. Жильцов
«11» 09 2019 р.



РОБОЧА ПРОГРАМА НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

Візуальні засоби в рекламі та PR

для студентів

Спеціальності **061 Журналістика**

Освітнього рівня **першого (бакалаврського)**

Освітньої програми **“Реклама і зв'язки з громадськістю”**

КИЇВСЬКИЙ УНІВЕРСИТЕТ
ІМЕНІ БОРИСА ГРІНЧЕНКА
Ідентифікаційний код 02136554
Начальник відділу
моніторингу якості освіти

Програма № 1801119
Жильцов
(підпис) (прізвище, ініціали)

« » 20 19 р.

Київ – 2019

Київський університет імені Бориса Грінченка
Інститут журналістики
Кафедра реклами та зв'язків з громадськістю

ЗАТВЕРДЖУЮ
Проректор з науково-методичної
та навчальної роботи

О. Б. Жильцов
« 05 » 02 2019 р.

РОБОЧА ПРОГРАМА НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

Візуальні засоби в рекламі та PR

для студентів

Спеціальності *061 Журналістика*

Освітнього рівня *першого (бакалаврського)*

Освітньої програми *“Реклама і зв'язки з громадськістю”*

КИЇВСЬКИЙ УНІВЕРСИТЕТ
ІМЕНІ БОРИСА ГРИНЧЕНКА
Ідентифікаційний код 02136554
Начальник відділу
моніторингу якості освіти
Програма № 19.98/19
Жильцов
(підпис) (прізвище, ініціали)
« _____ » 20 19 р.

Київ – 2019

Вступачи засід.

Розробники:

Яремчук Олег Михайлович, ст. викладач кафедри реклами та зв'язків з громадськістю.


Викладач:

Яремчук Олег Михайлович, ст. викладач кафедри реклами та зв'язків з громадськістю.

Робочу програму розглянуто і затверджено на засіданні кафедри реклами та зв'язків з громадськістю

Протокол від 21 січня 2019 року № 6

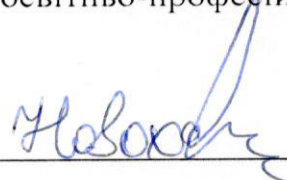
Заступник завідувача кафедри реклами та зв'язків з громадськістю

_____ 

Т.Ю.Белофастова

Робочу програму погоджено із гарантом освітньо-професійної програми з реклами та зв'язків з громадськістю

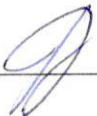
21 січня 2019 року

Гарант освітньо-професійної програми  Л.М.Новохатько

Робочу програму перевірено

21 січня 2019 р.

Заступник директора Інституту журналістики з науково-методичної та навчальної роботи

_____ 

О.А.Росінська

Пролонговано

на 2019/2020 н.р. підпис (ПБ), «29» 08 2019 р., протокол № 1 

на 20__/20__ н.р. підпис (ПБ), «__»__ 20__ р., протокол № _____

на 20__/20__ н.р. підпис (ПБ), «__»__ 20__ р., протокол № _____

на 20__/20__ н.р. підпис (ПБ), «__»__ 20__ р., протокол № _____

1. Опис навчальної дисципліни

Найменування показників	Характеристика дисципліни за формами навчання	
	денна	заочна
Вид дисципліни	обов'язкова	-
Мова викладання, навчання та оцінювання	українська	-
Загальний обсяг кредитів/годин	4/120	-
Курс	1	-
Семестр	1-2	-
Кількість змістових модулів з розподілом	4	-
Обсяг кредитів	4	-
Обсяг годин, в тому числі:	120	-
Аудиторні	56	-
Модульний контроль	8	-
Семестровий контроль		-
Самостійна робота	56	-
Форма семестрового контролю	Залік	-

2. Мета та завдання навчальної дисципліни

Мета: формувати теоретичну базу та практичні навички фахівця із реклами та зв'язків з громадськістю через ознайомлення і засвоєння базових положень науково-прикладної дисципліни «Візуальні засоби в рекламі та PR», основних тенденцій розвитку засобами сучасних інформаційних технологій, ввести їх у світ нових понять і термінів, розширити їх знання та вміння користуватися комплексом програмних засобів пов'язаних з професійною діяльністю.

Завдання:

- формування в студентів бази знань, умінь і навичок, необхідних для кваліфікованого та ефективного використання сучасних інформаційних технологій у навчально-пізнавальній і професійній діяльності;
- розвиток в студентів уміння самостійно опановувати та раціонально використовувати програмні засоби різного призначення, цілеспрямовано шукати й систематизувати інформацію, використовувати електронні засоби обміну даними;
- формування в студентів уміння застосовувати інформаційних технології з метою ефективного розв'язання різноманітних завдань щодо створення, отримання, обробки, збереження та подання інформації.

Фахові компетентності формуються у Центрі сучасних комунікацій Інституту журналістики Університету Грінченка.

3. Результати навчання за дисципліною

Предметом вивчення навчальної дисципліни є теоретична і практична база з сучасних інформаційних технологій та комп'ютерної техніки; основи електронного документообігу та електронних експозицій; вивчення професійних графічних редакторів, освоєння їх можливостей та оволодіння їх виражальними засобами для самостійного втілення в власні розробки.

Студент повинен **знати:**

- основні поняття та визначення пов'язані з поняттями «інформація» та «інформаційні технології»;
- загальні відомості про операційну систему Windows;
- стандартні програмні додатки Windows;
- програмні додатки Microsoft Office та технології підготовки документів;
- вимоги щодо оформлення сучасної документації;
- технології обробки мультимедійних даних;
- графічні редактори та інструментарій підготовки документів у них;
- особливості обробки графічних об'єктів растрової та векторної графіки;
- засоби та інструментарій створення презентацій та експозиційного матеріалу.

Студент повинен **вміти:**

- здійснювати ефективний пошук потрібної інформації в друкованих виданнях, інформаційних базах та мережі Internet;
- здійснювати ефективне управління інформацією для забезпечення комунікативного обміну та збереження створеної інформації
- використовувати можливості програмного забезпечення (Windows, MS Word, MS PowerPoint, Adobe Photoshop, Illustrator) для реалізації прикладних професійних завдань;
- створювати та оформлювати, згідно вимог документи, презентації, та експозиційні матеріали.

4. Структура навчальної дисципліни

№ теми	Назви теоретичних розділів	Розподіл годин між видами робіт					
		Усього	Аудиторних			Модульний контро	Самостійна робота
			Лекції	Семінари	Практична		
БЛОК I: ОСНОВИ ЦИФРОВИХ ВІЗУАЛЬНИХ ЗАСОБІВ							
Змістовий модуль I.							
СУЧАСНІ ТЕХНОЛОГІЇ В ДОКУМЕНТООБІГУ							
1	Візуальні засоби, інформація та інформаційні технології. Основні поняття та визначення	8	4				4
2	Візуальні засоби та специфіка сучасного електронного документообігу	20	2		8		10
	Модульна контрольна робота №1	2				2	
	<i>Разом</i>	30	6		8	2	14
Змістовий модуль II.							
ОСНОВИ КОМП'ЮТЕРНОЇ ГРАФІКИ							
3	Основні поняття комп'ютерної графіки	2	2				
4	Основні кольорознавства.	16	2		6		8
5	Композиція та візуальні ефекти	16			8		8
	Модульна контрольна робота №2	2				2	
	<i>Разом</i>	36	4		14	2	16
БЛОК II: ОСНОВИ СТВОРЕННЯ ВІЗУАЛЬНОГО МЕДІАКОНТЕНТУ							
Змістовий модуль III.							
ВЕКТОРНА ГРАФІКА							
6	Основні векторної графіки	8	2		2		4
7	Основні піктографіки.	12			6		6
8	Основні типографіки та інфографіки	12			6		6
	Модульна контрольна робота	2				2	
	<i>Разом</i>	34	2		14	2	16
Змістовий модуль IV							
ВІЗУАЛЬНІ ЗАСОБИ ЕЛЕКТРОННИХ ЕКСПОЗИЦІЙ							
9	Основні електронної презентації	8	2		2		4
10	Планування та створення презентації	10			4		6
	Модульна контрольна робота	2				2	
	<i>Разом</i>	20	2		6	2	10
	Всього за навчальним планом	120	14		42	8	56

5. Програма навчальної дисципліни

РОЗДІЛ 1. ОСНОВИ ЦИФРОВИХ ВІЗУАЛЬНИХ ЗАСОБІВ **Змістовий модуль I. СУЧАСНІ ТЕХНОЛОГІЇ В ДОКУМЕНТООБІГУ**

ТЕМА 1. Візуальні засоби, інформація та інформаційні технології. ***Основні поняття та визначення***

Основні поняття та визначення: поняття візуальні засоби, інформація, інформаційні ресурси, інформаційна система, інформаційні технології. Етапи розвитку інформаційних технологій та візуальних засобів. Загальні відомості про мережні технології. Основні об'єкти Інтернету. Історія заснування Веб. Служба WWW.

ТЕМА 2. Візуальні засоби та специфіка сучасного електронного документообіг

Сукупність процесів створення, оброблення, правлення, передавання, одержання, зберігання та використання електронних документів. Поняття властивостей електронного документа. Вимоги що до оформлення документів різних типів, інтегрування в них об'єктів (малюнків, кліпів, фігур, діаграм тощо), оформлення підписів та бібліографії згідно з ДСТУ.

Змістовий модуль II. ОСНОВИ КОМП'ЮТЕРНОЇ ГРАФІКИ

ТЕМА 3. Основні поняття комп'ютерної графіки

Технології опрацювання графічних зображень за допомогою комп'ютерної техніки. Основний об'єкт комп'ютерної графіки – графічне зображення. Використання графічних зображень для візуалізації даних і покращання їх сприйняття.

ТЕМА 4. Основи кольорознавства.

Колірні моделі формування графічних зображень, особливості використання. RGB як адитивна колірна модель, що описує спосіб синтезу кольору, за якою червоне, зелене та синє світло накладаються разом, змішуючись у різноманітні кольори. CMYK як субтрактивна колірна модель, використовується у поліграфії, перш за все, у багатофарбовому (повноколірному) друці. Lab як система задання кольорів, що використовує як параметри світлосилу, відношення зеленого до червоного та відношення синього до жовтого. Ці три параметри утворюють тривимірний простір, точки якого відповідають певним кольорам.

ТЕМА 5. Композиція та візуальні ефекти.

Засоби створення і редагування цифрових композицій, а також створення різних візуальних ефектів. Спеціалізовані програми для створення і обробки

растрових зображень в роботі художників-ілюстраторів, у підготовці зображень до використання в рекламі або для друку на різних носіях, публікації в інтернеті.

Adobe Photoshop як графічний редактор- лідер ринку у сфері комерційних засобів редагування растрових зображень і найвідоміший продукт фірми Adobe. Інструментарій та особливості його використання. Стилізація графічних об'єктів і редагування їх властивостей.

РОЗДІЛ 2. ОСНОВИ СТВОРЕННЯ ВІЗУАЛЬНОГО МЕДІАКОНТЕНТУ

Змістовий модуль II. ВЕКТОРНА ГРАФІКА

ТЕМА 6. Основи векторної графіки

Основні поняття векторної графіки. Спеціалізовані програми для створення і обробки векторних зображень, яке формується з окремих базових об'єктів – графічних примітивів: відрізків, кривих, прямокутників, овалів, трикутників тощо.

Adobe Illustrator як професійний графічний редактор для створення та редагування векторної графіки від компанії Adobe. Використання інструментів для стилізації та редагування векторних зображень. Стилізація графічних об'єктів і редагування їх властивостей. Оформлення експозиційних матеріалів у векторному форматі. Інструментарій та особливості його використання для обробки векторного зображення.

ТЕМА 7. Основи піктографіки

Піктографіка, сфери застосування, проектні та технічно-графічні засоби. Логотип. Види логотипів та правила їх створення. Використання логотипів в рекламі. Використання шрифтів в рекламі.

ТЕМА 8. Основи типографіки та інфографіки

Типографіка, сфери застосування, проектні та технічно-графічні засоби.

Типографіка особливості створення. Нові та старі тенденції у типографіці. Вебдизайн та правила його створення. Нові та старі тенденції у вебдизайні. Утворення композиційних схем для різних за стильовими характеристиками варіантів типографіки.

Інфографіка, сфери застосування, проектні та технічно-графічні засоби. Утворення композиційних схем для різних за стильовими характеристиками варіантів інфографіки.

Змістовий модуль II. ВІЗУАЛЬНІ ЗАСОБИ ЕЛЕКТРОННИХ ЕКСПОЗИЦІЙ

ТЕМА 9. Основи електронної презентації

Презентація як рекламний або інформаційний інструмент, що дозволяє користувачеві активно взаємодіяти з ним через меню управління. Презентація зазвичай містить в собі текст, ілюстрації і витримана в єдиному графічному стилі.

Презентація як поєднання комп'ютерної анімації, графіки, відео, музики та звукового ряду, які організовані в єдине ціле. Як правило, презентація має сюжет,

сценарій і структуру, організовану для зручного сприйняття інформації. Особливість презентації – інтерактивність, тобто створювана для користувача сучасними комп'ютерними засобами можливість взаємодії із зображенням.

ТЕМА 10. Планування та створення презентації

Підготовка матеріалів для публічного виступу. Принципи організації та налаштування презентації в програмі MS PowerPoint. Програма для створення електронних презентацій та оформлення роздруківок, плівок, слайдів 35 мм, веб-документів тощо. Створення слайдової презентації портфоліо власних робіт засобами розробки комп'ютерних презентацій з аудіосупроводом.

6. Контроль навчальних досягнень

6.1. Система оцінювання навчальних досягнень студентів

Вид діяльності студента	Максимальна к-сть балів за одиницю	Модуль 1		Модуль 2		Модуль 3		Модуль 4	
		кількість одиниць	максимальна кількість балів	кількість одиниць	максимальна кількість балів	кількість одиниць	максимальна кількість балів	кількість одиниць	максимальна кількість балів
Відвідування лекцій	1	3	3	2	2	1	1	1	1
Відвідування на практичному занятті	1	4	4	7	7	7	7	3	3
Робота на практичному занятті	10	4	40	7	70	7	70	3	30
Лабораторна робота (в тому числі допук, виконання, захист)									
Виконання завдань для самостійної роботи	5	4	20	6	30	6	30	4	20
Виконання модульної роботи	25	1	25	1	25	1	25	1	25
Виконання ІНДЗ									
<i>Разом</i>			92		134		133		79
Максимальна кількість балів	438								
Розрахунок коефіцієнта		Розрахунок: $438:100=4,38$ Студент набрав: 381 бал Оцінка: $381:4,38= 87$ балів							

6.2. Завдання для самостійної роботи та критерії її оцінювання

- Зробити добірку фільмів (відеоуроків) про візуалізацію даних. Підготувати реферат на тему: «Основні складові сучасних ПК та їхні характеристики.»
Ознайомитися з сучасними Інтернет сервісами.

Підготувати реферат на тему: «Сучасні Інтернет сервіси та їх практичне використання.»

Створити та оформити резюме.

Створити документи оформлення реферату.

Створити шаблони документів оформлення навчальної документації.

Створити на основі шаблонів документи оформлення рефератів.

Створити шаблони документів з вказаними стилями.

Створити на основі шаблонів документи оформлення рефератів з використанням створених стилів.

Створити в документі та оформити списки, зноски, посилання.

Створити в документі та оформити додаткові інтегровані об'єкти (малюнки, кліпи, фігури, діаграми тощо) .

Створити документи та оформити бібліографію.

2. Розглянути програмне забезпечення, яке використовується дизайнерами, яке місце займає Adobe Photoshop та Illustrator

Набуття практичних навичок використання інтерфейсу графічних редакторів та використання інструментів для створення та редагування зображень.

Призначення плаваючих вікон.

Навігатор та його використання

Керування товщиною створених ліній. Заготовки.

Види трансформації об'єктів.

Оволодіти малюванням «від руки» з інструментом Перо.

Опанувати налаштування та порядок виділення.

Опанувати налаштування прозорості-непрозорості.

Порядок показу елементів.

Створити композицію з фрагментів растрового зображення

Створення тексту в графічному редакторі

Редагування текстів в графічному редакторі

Можливості графічних редакторів по створенню тексту.

Створити композицію відтворивши фрагмент втраченого зображення.

Автоматична корекція кольору.

Інструментарій тонової корекції в редакторі Adobe Photoshop

Інструментарій корекції кольору в редакторі Adobe Photoshop

Корекція по кольору об'єктів предметно-просторового середовища засобами графічного редактора Adobe Photoshop

Корекція по освітленню об'єктів предметно-просторового середовища засобами графічного редактора Adobe Photoshop.

Корекція по розміщенню об'єктів предметно-просторового середовища засобами графічного редактора Adobe Photoshop.

Об'єднання елементів в групи.

Освоїти принцип організації варіативних пропозицій

Створити композицію з використанням варіативних пропозицій.

3. Набуття практичних навичок використання інтерфейсу редактора.

Розглянути програмне забезпечення, яке використовується дизайнерами при роботі з векторною графікою.

Еволюція розвитку редакторів Illustrator

- Проаналізувати відмінності між Illustrator
- Палітри інструментарію та їх призначення
- Освоїти принцип взаємодії з інтерфейсом Illustrator
- Набуття практичних навичок по створенню та модифікації графічних примітивів засобами графічного редактора
- Набуття практичних навичок по створенню та налаштуванню ліній та кривих.
- Види трансформації об'єктів.
- Об'єднання елементів в групи.
- Редагування та збереження готових векторних зображень.
- Використання палітр та заливок в редакторі.
- Набуття практичних навичок по побудові перспективи засобами графічного редактора.
- Основні принципи використання візуальних ефектів
- Створення проекту з використанням додаткових візуальних ефектів.
- Основні бульові операції.
- Створення проекту з використанням бульових операції.
- 4. Еволюція розвитку редакторів презентацій
- Проаналізувати їхні особливості
- Палітри інструментарію та їх призначення
- Освоїти принцип взаємодії з інтерфейсом PowerPoint.
- Освоїти принцип організації графічної інформації для використання в PowerPoint.
- Підготувати графічну інформацію для використання в PowerPoint.
- Освоїти принцип використання візуальних ефектів та аудіо матеріалу в презентації.
- Завершити та підготувати фінальну версію презентацію порт фолію власних напрацювань.

6.3. Форми проведення модульного контролю та критерії оцінювання

Навчальні досягнення студентів із комплексної дисципліни «Візуальна комунікація» оцінюються за модульно-рейтинговою системою, в основу якої покладено принцип покрокової звітності, обов'язковості модульного контролю, накопичувальної системи оцінювання рівня знань, умінь та навичок; розширення кількості підсумкових балів до 100.

Виконання модульних контрольних робіт здійснюється самостійно кожним студентом у вигляді електронного документу або презентації власного проекту проекту.

Модульна контрольна робота проводиться після вивчення певного змістового модуля. Оцінюється за виконання завдань у формі, зазначеній викладачем у робочій програмі. *Форми* модульного контролю – проведення модульних робіт, що передбачають використання набутих теоретичних знань та практичних навичок: відповіді на запитання, створення документаційної бази по власним проектам, презентація проектів тощо.

Кількість модульних контрольних робіт з навчальної дисципліни – 4, виконання кожної роботи є обов'язковим.

Кожний модуль включає бали за поточну роботу студента на лекційних, практичних заняттях, виконання самостійної роботи, модульну контрольну роботу.

Модульний контроль знань студентів здійснюється після завершення вивчення навчального матеріалу модуля.

Кількість балів за роботу з теоретичним матеріалом, на практичних заняттях, під час виконання самостійної та індивідуальної навчально-дослідної роботи залежить від дотримання таких вимог:

- ✓ вчасність виконання навчальних завдань;
- ✓ повний обсяг їх виконання;
- ✓ якість виконання навчальних завдань;
- ✓ самостійність виконання;
- ✓ творчий підхід у виконанні завдань;
- ✓ ініціативність у навчальній діяльності.

6.4. Форми проведення семестрового контролю та критерії оцінювання

Семестровий контроль є результатом вивчення кожного модуля, який містить підсумок усіх форм поточного контролю та виконання модульної контрольної роботи. Семестровий контроль включає бали за поточну роботу студента на практичних заняттях, виконання самостійної роботи, модульних контрольних робіт. Семестровий контроль знань студентів проводиться у формі заліку і здійснюється після завершення вивчення навчального матеріалу.

6.5. Орієнтований перелік питань для семестрового контролю

1. Завантаження текстового процесора Word.
2. Оформлення абзацу.
3. Створення маркованого, нумерованого та багаторівневого (комбінованого) списку.
4. Зміни форматування позначень (цифр, маркерів) списку.
5. Копіювання і переміщення фрагментів тексту.
6. Установлення формату фрагмента тексту згідно зі зразком.
7. Встановлення колонтитулів.
8. Встановлення виносок і приміток.
9. Перевірка правопису.
10. виправлення допущених помилок.
11. Збереження створеного документа.
12. Встановлення таблиці у текстовий документ.
13. Способи створення таблиці потрібної конфігурації.
14. Зміна висоти рядка та ширини стовпчика.
15. Задання однакової ширини або висоти групи комірок.
16. Зміна напрямку запису тексту в комірці.
17. Зміна типу та товщини лінії таблиці.
18. Зміна кольору робочої зони комірки, таблиці.
19. Встановлення дати в текстовому документі.
20. Порядок запису формули.
21. Зміна розміру зони формули.
22. Форматування змісту формули.

23. Зміни розміру символів у формулі.
24. Встановлення закладки на номер формули.
25. Створення графічного об'єкта.
26. Запис тексту всередині графічного об'єкта.
27. Зміна параметрів форматування зовнішніх ліній об'єкта.
28. Встановлення об'єкта WordArt.
29. Стандартний стиль форматування.
30. Налаштування особистого стилю форматування.
31. Структурування документа.
32. Нумерація заголовків.
33. Створення вкладеного документу.
34. Створення закладки в тексті.
35. Внесення змін до сторінки змісту.
36. Завантаження MS Excel.
37. Документ Excel.
38. Формування таблиці потрібної конфігурації.
39. Особливості введення формул у комірку і проведення за ними обчислень.
40. Редагування, форматування і вилучення вмісту примітки.
41. Побудова графічної залежності за табличними даними.
42. Сортування даних у списку.
43. Особливості графічних зображень.
44. Об'єкти панелі інструментів програми Adobe Photoshop.
45. Призначення графічного редактора Adobe Photoshop.
46. Монтаж фрагментів у програмі Adobe Photoshop.
47. Інтерфейс та налаштування робочого середовища Adobe Photoshop.
48. Схований інструмент на панелі інструментів.
49. Інструменти для корекції фотографій.
50. Палітри Adobe Photoshop та їх призначення.
51. Відмінності растрової та векторної графіки.
52. Дії із зображеннями у програмі Adobe Photoshop.
53. Операції для створення тексту в редакторі Adobe Photoshop.
54. Переваги маскування шарів у програмі Adobe Photoshop.
55. Професійні прийоми виділення в Adobe Photoshop.
56. Виділення прозорих об'єктів у програмі Adobe Photoshop.
57. Тонова корекція та корекція кольору в оформленні плану функціонального зонування.
58. Елементи зображення растрової графіки.
59. Використання векторних графічних зображень.
60. Особливості інтерфейсу програми Illustrator.
61. Інструментальні засоби Illustrator, які доступні тільки з меню, якщо користувач не змінював конфігурацію, що задана у вікні Options (Параметри).
62. Дві специфічні палітри, які використовують у розробці складних проектів засобами програми Illustrator. Їх призначення.
63. Параметри, які задають до початку малювання для ліній, що створюються за допомогою інструментів Freehand (Свободное рисование), Pen (Перо), Polyline

- (Комбинируванна лінія), 3 Curve Point (Крива по трьох точках) програми Illustrator.
64. Операції, які можливі на панелі властивостей, якщо об'єкт виокремлений інструментом Shape (Форми) програми Illustrator.
 65. Параметри малювання для ліній, які створюються за допомогою інструмента Bezier (Крива Безьє) програми Illustrator.
 66. Параметри малювання для ліній, які створюються за допомогою інструмента Artistic Media (Средства художественного рисования) програми Illustrator.
 67. Елементи керування властивостями, які з'являються на панелі властивостей після завершення малювання інструментом Rectangle (Прямоугольник) програми Illustrator.
 68. Елементи керування властивостями, які з'являються на панелі властивостей після завершення малювання інструментом Ellipse (Эллипс) програми Illustrator.
 69. Особливості операції дублювання програми Illustrator.
 70. Особливості операції клонування програми Illustrator.
 71. Способи реалізації методу заповнення (заливки) контурів засобами програми Illustrator.
 72. Інструменти програми Illustrator як загальні для усіх способів заповнення (заливки) контурів.
 73. Елементи керування властивостями об'єктів, які з'являються на панелі властивостей після вибору методу градієнтного заповнення Fountain Fill (Градиентная) програми Illustrator.
 74. Елементи керування властивостями об'єктів, які з'являються на панелі властивостей після вибору методу заповнення узорами Pattern Fill (Узор) програми Illustrator.
 75. Вигляд елементів керування властивостями об'єктів у методі заповнення текстурою Texture Fill (Заливка текстурой) програми Illustrator.
 76. Зміна параметрів текстур PostScript.
 77. Інструмент програми Illustrator для редагування заповнення вже присвоєного об'єкта.
 78. Інструмент програми Illustrator для динамічного керування ступенем прозорості об'єкта.
 79. Типи текстових об'єктів у програмі Illustrator.
 80. Редагування символів текстового блоку засобами програми.
 81. Редагування символів текстових об'єктів типу Artistic Text (Фигурный текст) засобами програми Illustrator.
 82. Об'єкт реалізації за допомогою засобу Text→Convert... (Текст→Преобразовать...) програми Illustrator.
 83. Специфічні інструменти роботи з текстом у програмі Illustrator.
 84. Інструменти редагування на панелі властивостей після створення поєданого текстово-графічного об'єкта за допомогою інструмента Fit Text to Path (Текст вдоль кривой) програми Illustrator.
 85. Особливості палітри властивостей після вибору інструмента Knife (Нож) програми Illustrator.
 86. Призначення та особливості інструмента Eraser (Ластик) у програмі Illustrator.

87. Команда меню програми Illustrator для створення ефекту перспективи. Особливості досягнення ефекту перспективи.
88. Операції над групами об'єктів у програмі Illustrator.
89. Групування об'єктів засобами програми Illustrator.
90. Комбінування об'єктів засобами програми Illustrator.
91. Операція Weld (Об'єднання) програми Illustrator.
92. Операція Trim (Исключение) програми Illustrator.
93. Операція Intersectoin (Пересечение) програми Illustrator.

6.6. Шкала відповідності оцінок

Оцінка	Кількість балів
Відмінно	100-90
Дуже добре	82-89
Добре	75-81
Задовільно	69-74
Достатньо	60-68
Незадовільно	0-59

7. Рекомендована література

Базова

1. Бакушевич Я. М. Інформатика та комп'ютерна техніка: навчальний посібник / Я. М. Бакушевич, Ю. Б. Капаціла. – Львів: Магнолія, 2012. – 312 с.
2. Блатнер Д. Искусство допечатной підготовки. пер. с англ / Дэвид Блатнер. – СПб.: ООО ДиаСофтЮП, 2003. – 98 с.
3. Бородаев Д. Веб-сайт как объект графического дизайна / Д. Бородаев. Монография. – Харьков: Септима ЛТД, 2011. – 288 с.
4. Глинський Я. М. Комп'ютер у кожен дім: Самовчитель / Я. М. Глинський. – Львів: СПД Глинський, 2008. – 256 с.
5. Глинський Я. М. Практикум з інформатики: навч. посіб. – 9-те вид., оновл. // Я. М. Глинський – Львів: СПД Глинський, 2006. – 296 с.
6. Дибкова Л. М. Інформатика і комп'ютерна техніка: навчальний посібник для студентів вищих навчальних закладів. 3-є вид., доповнене / Л. М. Дибкова. – К.: Академвидав, 2011. – 464 с.
7. Завадський І. О. Інформатика. 11 клас / І. О. Завадський, І. В. Стеценко. – Видавнича група BHV, 2011. – 288 с.
8. Кошелєв В. Е. CorelDRAW X3 / В. Е. Кошелєв. – М.: Бином, 2009. – 145 с.
9. Лисенко Т. І. Інформатика / Т. І. Лисенко, Й. Я. Ривкінд, Л. А. Чернікова, В. В. Шакотько (академічний рівень, профільний рівень) (за ред. Згуровського М.З.) – К.: Генеза, 2009. – 278 с.
10. Лопотко О. В. Інформатика: Excel: Visual Basic for Applications: навчальний посібник / О. В. Лопотко. – Львів: Магнолія, 2006. – 267 с.
11. Морзе Н. В. Інформатика (рівень стандарту) / Н. В. Морзе, В. П. Вебер, О. Г. Кузьмінська. – Вінниця: Школяр, 2008. – 248 с.

12. Наливайко Н. Я. Информатика: навчальний посібник для студентів вищих навчальних закладів / Н. Я. Наливайко. – К.: ЦУЛ, 2011. – 577 с.
13. Ярмуш О. В. Информатика і комп'ютерна техніка. Навч. посіб. / О. В. Ярмуш, М. М. Редько. – К.: Вища освіта, 2006. – 359 с.
14. Сергеев А. П. Microsoft Office 2007. Самоучитель / А. П. Сергеев. – М.: Издательский дом «Вильямс», 2007. – 432 с.
15. Степанов А. Н. Информатика для студентов гуманитарных специальностей / А. Н. Степанов. – СПб.: Питер, 2002. – 203 с.
16. Стоцкий Ю. Office 2007. Самоучитель / Ю. Стоцкий, А. Васильев, И. Телина. – СПб.: Питер, 2007. – 524 с.:
17. Тихомиров А. Н. Microsoft Office 2007. Все программы пакета: Word, Excel, Access, Powerpoint, Publisher, Outlook, Onenote, Infopath, Groove. Самоучитель. / А. Н. Тихомиров, А. К. Прокди, П. В. Колосков, И. А. Клеандрова и др. – СПб.: Наука и техника, 2008. – 608 с.

Допоміжна

18. Баженов В. А. Информатика. Комп'ютерна техніка. Комп'ютерні технології: Підручник / В. А. Баженов, П. С. Венгерський та ін. – К.: Каравела, 2007. – 640 с.
19. Бондаренко С. В. Adobe Photoshop CS4. Самоучитель / С. В. Бондаренко, М. Ю. Бондаренко. – М.: Диалектика, 2002. – 320 с.
20. Бондаренко С. В. Лучшие трюки и эффекты в Photoshop CS3, CorelDRAW X4, 3ds Max / С. В. Бондаренко, М. Ю. Бондаренко. – М.: Диалектика, 2008. – 336 с.
21. Брикайло Л. Ф. Информатика та комп'ютерна техніка: навчальний посібник / Л. Ф. Брикайло. – К.: Вид. ПАЛИВОДА А. В., 2009. – 266 с.
22. Войтюшенко Н. М. Информатика і комп'ютерна техніка: навчальний посібник для вузів / Н. М. Войтюшенко, А. І. Остапеч. – К.: Центр навчальної літератури, 2006. – 563 с.
23. Габрусев В. Ю. Вивчасмо комп'ютерні мережі / В. Ю. Габрусев. – К.: Видавничий дім «Шкільний світ», 2005. – 128 с.
24. Гаврилов М. В. Информатика и информационные технологии: учебник для вузов / М. В. Гаврилов. – М.: Гардарики, 2006. – 655 с.
25. Гаевский А. Ю. Самоучитель работы на персональном компьютере / А. Ю. Гаевский. – К.: А.С.К., 2005. – 415 с.
26. Гаєвський О. Ю. Информатика: 7–11 класи: навчальний посібник / О.Ю. Гаєвський. – К.: А.С.К., 2005. – 512 с.
27. Закон України «Про авторське право і суміжні права».
28. Злобін Г. Г. Информатика. Комп'ютерна техніка. Комп'ютерні технології: для студ. економічних спеціальностей / Г. Г. Злобін. – К.: Каравела, 2008. – 240 с.
29. Макарова М. В. Информатика та комп'ютерна техніка: навчальний посібник / М. В. Макарова, Г. В. Карнаухова, С. В. Запара. – 3-тє вид. перероб. і доп. (за ред. д.е.н. проф. М. В. Макарової). – Суми: ВТД «Універсальна книга», 2008. – 665 с.
30. Моргун А. Н. MS Word. Руководство к действию / А. Н. Моргун. – М.: Диалог-МИФИ, 2004. – 316 с.

31. Протас Н. М. Практикум із основ роботи в операційній системі Windows XP: Навч. посіб. для студ. вищ. закл. освіти / Н. М. Протас-Полтава, 2005. – 152 с.
32. Симонович С. В. Информатика. Базовый курс / С. В. Симонович и др. – СПб.: Питер, 2006. – 639 с.
33. Скляр І. В. Створюємо презентації. Power Point / Упорядник І. В. Скляр. – К.: Редакції загальнопедагогічних газет, 2005. – 112 с.

Інформаційні ресурси

34. http://anturag.com.ua/ua/landshaftnye_raboty/proekt-landshaftogo-dizaynu
35. <http://zelkvartal.com.ua/dizayn-proektirovanie>
36. <http://www.greencont.com.ua/uk/landshaftnye-raboty>
37. <http://mirknig.com/2010/02/14/landshaftnoe-proektirovanie-sada.html>