

Кафедра інформатики

С.М. Співак

**ТЕОРЕТИЧНІ ОСНОВИ  
КОМП'ЮТЕРНОЇ ГРАФІКИ  
ТА ДИЗАЙНУ**

Навчальний посібник

Київ – 2013

**Рецензент:**

Умрик М.А., кандидат педагогічних наук, доцент  
кафедри інформаційних технологій і програмування  
Національного педагогічного університету імені  
М.П. Драгоманова.

**Співак С.М.**

**Теоретичні основи комп'ютерної графіки та дизайну:**  
навчальний посібник / С.М. Співак; Київ. ун-т ім.  
С72 Б.Грінченка, Ін-т суспільства, каф. інформатики. – К. : [Київ.  
ун-т ім. Б. Грінченка], 2013. – 160 с.

Навчальний посібник розроблено відповідно до  
навчальної програми дисципліни «Теоретичні основи  
комп'ютерної графіки та дизайну» для спеціальності  
«Інформатика», він містить теоретичний матеріал курсу та  
методику проведення лабораторних занять за змістовими  
модулями, може бути використаний при створенні  
електронного навчального комплексу з дисципліни.

Для викладачів і студентів педагогічних навчальних  
закладів, учнів і вчителів шкіл.

УДК 004.92:74(75)

ББК 32.9.73:30.18я73

© Співак С.М., 2013

© Київський університет  
імені Бориса Грінченка, 2013

	Лекція 1-2. Основи комп'ютерної графіки. Види комп'ютерної графіки та галузі її застосування	4
	Змістовий модуль II. Способи представлення графічної інформації	17
	Лекція 3. Способи представлення графічної інформації та принципи формування зображення при друку	17
	Лабораторне заняття 1. Проектування комп'ютерних шрифтів та введення графічної інформації шляхом сканування зображення	56
оцент вання імені	Лабораторне заняття 2. Формати збереження графічної і текстової інформації. Дослідження характеристик форматів графічних файлів. Колірні моделі	56
	Лабораторне заняття 3. Особливості роботи з редакторами векторної графіки.CorelDRAW Graphics Suite X5	57
	Лабораторне заняття 4. Операції з об'єктами. Складні перетворення форм	57
	Лабораторне заняття 5. Форматування створених об'єктів	58
йну: ім. Сив.	Змістовий модуль III. Основи комп'ютерного дизайну	59
	Лекція 4. Основи комп'ютерного дизайну	59
	Лекція 5. Композиція і дизайн	95
	Лабораторне заняття 6. Особливості роботи з редакторами растрової графіки. Adobe Photoshop CS3	131
до нови ності у та зими енні	Лабораторне заняття 7. Дослідження напрямів використання фільтрів. Корекція фотографій засобами Adobe Photoshop CS3	132
	Лабораторне заняття 8. Методи наведення різкості на створення об'єктів фотографіях засобами AdobePhotoshop CS3	132
них	Лабораторне заняття 9. Складне виділення об'єктів з використанням маски на основі каналів	133
4(75) 8я73	Лабораторне заняття 10. Створення анімованого GIF. Робота з відео в CS3 Extended	133
	Лекція 6. Основи комп'ютерної анімації	134
	Лабораторне заняття 11. Основи роботи з Adobe Flash CS5. Створення графічних об'єктів. Імпорт об'єктів графіки	152
	Лабораторне заняття 12. Методи створення анімації	153
	Лабораторне заняття 13. Робота зі звуком та відео кліпами	154
	Лабораторне заняття 14. Принципи об'єктно-орієнтованого програмування ActionScript 3.0	155
г 2013	Лабораторне заняття 15. Прогресивне виконання коду	156
	Рекомендована література	157