

КИЇВСЬКИЙ УНІВЕРСИТЕТ ІМЕНІ БОРИСА ГРІНЧЕНКА  
ФАХОВИЙ КОЛЕДЖ «УНІВЕРСУМ»

Циклова комісія економіко-математичних дисциплін і менеджменту

ЗАТВЕРДЖУЮ

Проректор з науково-методичної та  
навчальної роботи



Олексій ЖИЛЬЦОВ

« 09 » \_\_\_\_\_ 2021 року

РОБОЧА ПРОГРАМА НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

Основи комп'ютерного дизайну

спеціальності 014 Середня освіта

освітньої програми Образотворче мистецтво

освітнього-кваліфікаційного рівня молодший спеціаліст

КИЇВСЬКИЙ УНІВЕРСИТЕТ ІМЕНІ БОРИСА ГРІНЧЕНКА Ідентифікаційний код 021-30564	
Начальник відділу моніторингу якості освіти	
Програма №	0784/21
	
(підпис)	(прізвище, ім'я)
« 09 »	21

Київ-2021 рік

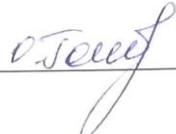
Розробник:

**Пінчук Алла Миколаївна,**

викладач циклової комісії економіко-математичних дисциплін і менеджменту Фахового коледжу «Універсум» Київського Університету імені Бориса Грінченка

Робочу програму схвалено на засіданні циклової комісії економіко-математичних дисциплін і менеджменту

Протокол « 28 » серпня 2021р. № 1

Голова циклової комісії  Оксана ГОЛОВЧАНСЬКА

Робочу програму перевірено  
«04» вересня 2021р.

Заступник директора з навчально-методичної роботи  Зоя ГЕЙХМАН

Заступник директора з навчальної роботи  Яніна КАРЛІНСЬКА

Пролонговано:

на 20\_\_/20\_\_ н.р. ( \_\_\_\_\_ ), «\_\_» \_\_\_\_\_ 20\_\_ р., протокол № \_\_

на 20\_\_/20\_\_ н.р. ( \_\_\_\_\_ ), «\_\_» \_\_\_\_\_ 20\_\_ р., протокол № \_\_

на 20\_\_/20\_\_ н.р. ( \_\_\_\_\_ ), «\_\_» \_\_\_\_\_ 20\_\_ р., протокол № \_\_

на 20\_\_/20\_\_ н.р. ( \_\_\_\_\_ ), «\_\_» \_\_\_\_\_ 20\_\_ р., протокол № \_\_

## 1. Опис навчальної дисципліни

Найменування показників	Характеристика навчальної дисципліни	
	денна	
Вид дисципліни	вибіркова	
Мова викладання, навчання та оцінювання	українська	
Загальний обсяг кредитів / годин	4/120	
Курс	4	
Семестр	7	8
Кількість змістових модулів з розподілом:	3	1
Обсяг кредитів	3	1
Обсяг годин, в тому числі:	90	30
Аудиторні	42	14
Модульний контроль	6	2
Семестровий контроль	-	
Самостійна робота	56*	
Форма семестрового контролю	екзамен	

\* з урахуванням годин підготовки до проходження контрольних заходів

## 2. Мета та завдання навчальної дисципліни

**Мета:** ознайомити студентів з основними засобами та методами побудови графічних зображень за допомогою векторних та растрових графічних пакетів. Розвивати у студентів творчість, образне мислення, що виражаються в умінні подавати й обробляти інформацію в графічному вигляді.

### **Завдання:**

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 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 студентів мають бути сформовані такі компетентності:

загальні компетентності

- готовність до застосування сучасних засобів інформаційних і комп'ютерних технологій для розв'язання комунікативних задач у професійній діяльності;

фахові компетентності

- володіння правилами використання сучасних програмних засобів обробки графічних зображень;

- здатність демонструвати знання про класифікацію, перелік та базові функції провідних графічних програмних пакетів;

- володіння основними технологіями створення типових елементів дизайну у професійних графічних редакторах;

- готовність демонструвати знання про застосування комп'ютерної графіки для розв'язування професійних задач;

- здатність демонструвати знання про принципи формування та збереження растрових та векторних зображень;

- здатність конструювати та реалізовувати графічні алгоритми інструментальними засобами графічних редакторів;

предметні компетентності

- уміння використовувати інструменти малювання для створення растрових та векторних зображень;

- уміння здійснювати фотодизайн;

- уміння оформляти проектно-графічні завдання в електронному вигляді для подальшого друку.

## 3. Результати навчання за дисципліною

У результаті вивчення навчальної дисципліни студент:

- володіючи основними технологіями створення типових елементів дизайну у професійних графічних редакторах, знаннями про класифікацію, перелік та базові функції провідних графічних програмних пакетів, демонструє вміння застосовувати їх до розв'язання завдань практичного змісту;
- демонструє знання про основні задачі, та провідні галузі практичного застосування комп'ютерної графіки;
- володіючи принципами роботи в спеціалізованих графічних пакетах програм, знаннями про їх можливості, переваги і недоліки використання при оформленні документів, обирає раціональні шляхи розв'язання завдань професійного характеру;
  - застосовує інструменти малювання для створення растрових зображень;
  - створює багат шарові напівтонові зображення та їх композиції;
  - обробляє цифрові фотографії;
  - здійснює фотодизайн та створює фотореалістичні колажі;
  - створює рисунки як векторні об'єкти та їх складні багат шарові композиції, базовими елементами яких є прямолінійні та криволінійні контури;
  - формує ілюстраційний матеріал;
  - створює, редагує та форматує текст як у растровому, так і у векторному редакторах;
  - змінює форми об'єктів за допомогою простих та складних ефектів;
  - демонструє знання про принципи формування та збереження растрових та векторних зображень;
  - оформляє проектно-графічні завдання в електронному вигляді для подальшого друку.

#### **4. Структура навчальної дисципліни**

Назви змістових модулів і тем	Всього годин	Кількість годин		
		Лекції	Практичні роботи	Самостійна робота
1	2	3	4	5
<b>Модуль 1. Вступ. Загальні поняття інформаційних технологій. Знайомство з графічними редакторами. Векторна графіка. Основні прийоми роботи.</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.	6	2		4
Тема 2. Векторна графіка. Основні прийоми роботи. Налаштування програми, керування масштабом. Перегляд зображення. Формати графічних файлів.	2	2		
Тема 3. Поняття об'єкта. Основні прийоми роботи у векторному редакторі.	2		2	
Тема 4. Лінії та інструменти для їх створення.	6		2	4
Тема 5. Контури складної форми. Художні ефекти та їх використання.	2		2	
Тема 6. Текст. Створення, редагування та форматування тексту. Розміщення тексту вздовж кривої.	2		2	
Тема 7. Фігурний текст. Основні прийоми роботи з фігурним текстом.	2		2	
Модульна контрольна робота.	2			
<b>Разом за модулем 1</b>	<b>20*</b>	<b>2</b>	<b>10</b>	<b>8</b>
<b>Модуль 2. Технології комп'ютерного дизайну. Робота з об'єктами.</b>				
Тема 1. Технології комп'ютерного дизайну. Робота з об'єктами.	2	2		
Тема 2. Перетворення об'єктів.	5		2	3
Тема 3. Формування об'єктів складної форми.	2		2	
Тема 4. Редагування об'єктів. Групування та розгруповування об'єктів.	2		2	
Тема 5. Створення кілька екземплярів об'єкта.	2		2	
Тема 6. Зміна форми об'єктів.	5		2	3
Тема 7. Заливка об'єктів. Обведення контурів.	2		2	

Модульна контрольна робота.	2			
<b>Разом за модулем 2</b>	<b>20*</b>	<b>2</b>	<b>12</b>	<b>6</b>
<b>Модуль 3. Технології комп'ютерного дизайну. Ефекти.</b>				
Тема 1. Створення художніх ефектів в об'єктах векторної графіки.	5	2		3
Тема 2. Обвідні. Деформації. Перетікання.	2		2	
Тема 3. Ореол. Параметри та методи роботи.	2		2	
Тема 4. Фігурне обтинання. Методика роботи.	2		2	
Тема 5. Лінзи. Типи лінз та параметри настроювання.	5		2	3
Тема 6. Перспектива. Особливості створення ефекту перспективи.	2		2	
Тема 7. Створення тіні. Налаштування параметрів.	2		2	
Модульна контрольна робота.	2			
<b>Разом за модулем 2</b>	<b>20*</b>	<b>2</b>	<b>12</b>	<b>6</b>
<b>Модуль 4. Технології комп'ютерного дизайну. Растрова графіка.</b>				
Тема 1. Практичне застосування растрової графіки. Технології застосування	2	2		
Тема 2. Основні прийоми роботи в растровому редакторі.	2		2	
Тема 3. Кольори в растровому редакторі. Управління кольором. Тонове і колірне коригування.	2		2	
Тема 4. Контури і фігури. Операції над контурами. Робота з текстом.	2		2	
Тема 5. Шари й трансформація зображень. Обробка багат шарових зображень.	5		2	3
Тема 6. Виділення областей. Маски та канали.	2		2	
Тема 7. Обробка цифрових фотографій. Фільтри.	5		2	3
Модульна контрольна робота.	2			
<b>Разом за модулем 3</b>	<b>20*</b>	<b>2</b>	<b>12</b>	<b>6</b>
Підготовка до проходження контрольних заходів.	30			
<b>Всього годин</b>	<b>120**</b>	<b>10</b>	<b>46</b>	<b>26</b>

\*з урахуванням модульних контрольних робіт (2 год.)

\*\*з урахуванням модульних контрольних робіт (8 год.)

## 5. Програма навчальної дисципліни

**Змістовий модуль 1. Вступ. Загальні поняття інформаційних технологій. Знайомство з графічними редакторами. Векторна графіка. Основні прийоми роботи.**

**Тема 1. Вступ. Правила безпеки. Основи комп'ютерного дизайну: короткий огляд провідних задач, форм подання, забезпечення, технологій та галузей практичного застосування комп'ютерної графіки.**

Предмет і зміст дисципліни. Сучасні пакети графічних програм. Засоби створення і обробки векторної графіки. Знайомство з векторними графічними редакторами. [1,2,3,4]

Ключові слова: інформаційні технології, комп'ютерний дизайн, комп'ютерна графіка, растровий редактор, векторний редактор.

**Тема 2. Векторна графіка. Основні прийоми роботи. Налаштування програми, керування масштабом. Перегляд зображення. Формати графічних файлів.**

Векторна графіка. Основні прийоми роботи. Джерела цифрових векторних зображень. Засоби створення і обробки векторної графіки. Сучасні пакети графічних програм. Формати збереження векторних зображень. Інсталяція векторних програм. Перший запуск та налаштування робочого середовища. Інтерфейс.

Інсталяція програми. Перший запуск та налаштування робочого середовища Інтерфейс векторного редактора. Перегляд зображення. Формати графічних файлів. [1,2, 3, 5, 6, 7]

Ключові слова: векторні зображення, інсталяція, формат.

**Тема 3. Поняття об'єкта. Основні прийоми роботи у векторному редакторі.**

Поняття об'єкта. Методи створення примітивів. Інструменти створення примітивів. Вибір, переміщення та видалення об'єктів.

Ключові слова: об'єкт, примітив. [1,2, 3, 5, 6, 7]

**Тема 4. Лінії та інструменти для їх створення.**

Лінії та інструменти для їх створення. Інструмент для малювання ліній довільної форми. Редагування ліній. Інструменти для редагування ліній.

Ключові слова: лінія, вузол, траєкторія, сегмент, згладжений кут, гострий кут, симетричний кут. [1,2, 3, 5, 6, 7]

**Тема 5. Контури складної форми. Художні ефекти та їх використання.**

Інструмент для створення контурів складної форми. Інструмент для створення художніх ефектів. Панель властивостей інструменту для створення художніх ефектів. [1,2, 3, 5, 6, 7]

Ключові слова: контур, художні ефекти.

**Тема 6. Текст. Створення, редагування та форматування тексту.**

Текст, способи створення тексту. Інструмент для створення тексту. Редагування та форматування тексту. Розміщення тексту вздовж кривої. [1,2, 3,



5, 6, 7]

Ключові слова: текст, об'ємний текст, фігурний текст, атрибут, гарнітура, кегль, накреслення.

### **Тема 7. Фігурний текст. Основні прийоми роботи з фігурним текстом.**

Фігурний текст. Основні прийоми роботи з фігурним текстом. Об'єднання та розділення фігурного тексту. Атрибути фігурного тексту(гарнітура, кегль, накреслення). [1,2, 3, 5, 6, 7]

Ключові слова: текст, об'ємний текст, атрибут, гарнітура, кегль, накреслення.

## **Модуль 2. Технології комп'ютерного дизайну. Робота з об'єктами.**

### **Тема 1. Технології комп'ютерного дизайну. Робота з об'єктами.**

Застосування технологій комп'ютерного дизайну при роботі з малюнками у векторному редакторі. [1,2, 3, 5, 6, 7]

Ключові слова: перетворення об'єктів, позиціонування.

### **Тема 2. Перетворення об'єктів.**

Операції над об'єктами. Основні перетворення об'єктів - переміщення, обертання і перетворення подібності. Позиціонування об'єктів. [1,2, 3, 5, 6, 7]

Ключові слова: перетворення об'єктів, позиціонування.

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

Створення і редагування складних об'єктів. Операції над складними об'єктами. Способи перетворення складних об'єктів(об'єднання, виключення, перетин, спрощення). [1,2, 3, 5, 6, 7]

Ключові слова: складні об'єкти, об'єднання, виключення, перетин, спрощення.

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

Операції для спрощення структури складних об'єктів в процесі редагування об'єктів. Операції групування, розгрупування об'єктів. З'єднання і роз'єднання об'єктів [1,2, 3, 5, 6, 7]

Ключові слова: редагування, групування, розгрупування, з'єднання, роз'єднання.

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

Створення кількох екземплярів об'єкта. Дублювання і клонування об'єктів. Особливості створених копій об'єктів. [1,2, 3, 5, 6, 7]

Ключові слова: дублювання, клонування.

### **Тема 6. Зміна форми об'єктів.**

Вдосконалення малюнка за допомогою зміни форми об'єкта. Інструменти для зміни форми об'єкта. Розбиття кривих. [1,2, 3, 5, 6, 7]

Ключові слова: форма об'єкта, розбиття кривих.

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

Заливка об'єктів. Методи розфарбовування об'єктів. Інструменти для створення заливок. Обведення контурів. Параметри інструмента Контур. [1,2, 3, 5, 6, 7]

Ключові слова: об'єкт, форма об'єкта, крива, заливка, контур.

## **Змістовий модуль 3. Технології комп'ютерного дизайну. Ефекти.**

### **Тема 1. Створення художніх ефектів в об'єктах векторної графіки.**

Використання художніх ефектів в об'єктах векторної графіки як технологій комп'ютерного дизайну. Інструменти для створення художніх ефектів, особливості використання. [1,2, 3, 5, 6, 7]

Ключові слова: художні ефекти, технології.

### **Тема 2. Обвідні. Деформації. Перетікання.**

Особливості ефектів обвідних, деформації, перетікання. Створення зображень з використанням ефектів обвідних, деформації, перетікання. Методика використання. [1,2, 3, 5, 6, 7]

Ключові слова: обвідні, деформації, перетікання.

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

Побудова клону об'єкта, редагування клону, побудова базового покрокового переходу. Інтерактивне редагування. Налаштування покрокового переходу з використанням елементів панелі властивостей інструменту. Побудова та налаштування базового ореолу. [1,2, 3, 5, 6, 7]

Ключові слова: клон, ореол, покроковий перехід.

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

Побудова фігурних обрізок об'єктів за допомогою меню та миші. Налаштування фігурної обрізки. Витягування вмісту контейнера фігурної обрізки. «Заморожування» фігурної обрізки шляхом експорту контейнера з подальшим імпортом. [1,2, 3, 5, 6, 7]

Ключові слова: фігурна обрізка, вміст фігурної обрізки, контейнер фігурної обрізки.

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

Лінзи. Типи лінз та параметри настроювання. Прийоми застосування різних типів лінз. Інструменти для роботи з прозорістю. Налаштування режимів прозорості. [1,2, 3, 5, 6, 7]

Ключові слова: лінза, прозорість.

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

Перспектива. Особливості створення ефекту перспективи. Налаштування параметрів інструменту. [1,2, 3, 5, 6, 7]

Ключові слова: перспектива, параметри

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

Створення тіні. Налаштування параметрів. Застосування до об'єктів різних схем тіней. [1,2, 3, 5, 6, 7]

Ключові слова: параметри, тінь.

#### **Модуль 4. Технології комп'ютерного дизайну. Растрова графіка.**

##### ***Тема 1. Практичне застосування растрової графіки. Технології застосування.***

Засоби створення і обробки растрової графіки. Знайомство з растровими графічними редакторами. Інтерфейс програми. Меню і палітри. Основні прийоми роботи в середовищі растрового редактора. Відкриття й збереження файлу. [1,2,3,4]

Ключові слова: інформаційні технології, комп'ютерний дизайн, комп'ютерна графіка, растровий редактор.

##### ***Тема 2. Основні прийоми роботи в растровому редакторі.***

Знайомство з растровими графічними редакторами. Інтерфейс програми. Меню і палітри. Налаштування вікон та панелей. Базові операції при редагуванні зображень. Інструменти виділення та малювання. [1, 2, 3, 4, 8, 9]

Ключові слова: меню, палітра, редагування зображень, інструменти виділення, інструменти малювання.

##### ***Тема 3. Кольори в растровому редакторі. Управління кольором. Тонове і колірне коригування.***

Засоби регулювання колірних відтінків. Корекція зображень. Розподіл яскравостей пікселів у вигляді гістограми; аналіз яскравості зображення; посилення яскравості темного зображення; покращення яскравості світлого зображення; збільшення контрасту тьмяного зображення. [1, 2, 3, 4, 8, 9]

Ключові слова: гістограма, тонова корекція, колірна корекція.

##### ***Тема 4. Контури і фігури. Операції над контурами. Робота з текстом.***

Застосування інструментів, призначених для роботи з контурами. Операції над контуром. Інструмент для створення тексту. Робота з текстом. [1, 2, 3, 4, 8, 9]

Ключові слова: контур, фігури, текст.

##### ***Тема 5. Шари й трансформація зображень. Обробка багат шарових зображень.***

Шари, призначення шарів. Використання палітри шарів. Робота з тлом. Надання шару імені. Перегляд вмісту шарів. Поняття прозорості й непрозорості. Зв'язування шарів. Створення нових шарів. Перенесення фрагмента зображення на новий шар. [1, 2, 3, 4, 8, 9]

Ключові слова: шари, трансформація шарів.

##### ***Тема 6. Виділення областей. Маски та канали.***

Виділення областей. Маски та канали.

Ключові слова: виділення областей, маски, канали. [1, 2, 3, 4, 8, 9]

## **Тема 7. Обробка цифрових фотографій. Фільтри.**

Обробка цифрових фотографій. Інструменти для обробки зображень. Ретушування. Усунення дефектів з фотографії. Застосування фільтрів для реставрації зображення. [1, 2, 3, 4, 8, 9]

Ключові слова: ретуш, фільтри.

### 6.1. Система оцінювання навчальних досягнень студентів

Вид діяльності студента	Максимальна кількість балів за одиницю	Модуль I		Модуль II		Модуль III		Модуль IV	
Відвідування лекцій	1	2	2	1	1	1	1	1	1
Відвідування практичних занять	1	5	5	6	6	6	6	6	6
Робота на практичному занятті	10	5	50	6	60	6	60	6	60
Виконання завдань для самостійної роботи	5	2	10	2	10	2	10	2	10
Виконання модульної роботи	25	1	25	1	25	1	25	1	25
Разом	-	-	92	-	102	-	102	-	102
Максимальна кількість балів:	398								
Розрахунок коефіцієнта:	6,63								

### 6.2. Завдання для самостійної роботи та критерії її оцінювання.

№ з/п	Назви теми	Кількість годин	Кількість балів
1	Практичне застосування комп'ютерної графіки.	4	5
2	Лінії та інструменти для їх створення.	4	5
3	Робота з об'єктами. Перетворення об'єктів.	3	5
4	Зміна форми об'єктів.	3	5
5	Створення художніх ефектів в об'єктах векторної графіки.	3	5
6	Лінзи. Типи лінз та параметри настроювання.	3	5
7	Шари й трансформація зображень.	3	5
8	Обробка багатошарових зображень.	3	5
	Разом	26	40

### 6.3. **Форми проведення модульного контролю та критерії оцінювання.**

Модульний контроль проводиться у вигляді тестування з використанням програми. Контрольна робота включає питання на вибір однієї правильної відповіді, множинний вибір, впорядкування, встановлення відповідності, з відкритою відповіддю.

### 6.4. **Форми проведення семестрового контролю та критерії оцінювання.**

Форми проведення семестрового контролю – екзамен.

**Форма проведення контролю – комбінована.**

**Критерії оцінювання:**

Виконання тестових завдань – 15 балів

Виконання практичного завдання – 25 балів

### 6.5. Шкала відповідності оцінок.

<b>Бали</b>	<b>Критерії оцінювання практичного завдання</b>
<b>20 – 25 балів</b>	Практичне завдання виконано в повному обсязі.
<b>15 – 19 балів</b>	Практичне завдання виконано в повному обсязі, але допущені незначні помилки, або завдання виконано не раціональним способом.
<b>10-14 балів</b>	Завдання виконано неповністю, але більше ніж на 2/3 загального об'єму. Є допущенні помилки у виконанні завдання. Алгоритм виконання завдання правильний.
<b>5-9 балів</b>	Завдання виконано більше половини. Алгоритм виконання завдання порушений, що привело до неправильного результату.
<b>0 - 4 бали</b>	Завдання не виконано, або виконано менше ніж на половину.

### 6.5. Шкала відповідності оцінок.

<b>Рейтингова оцінка</b>	<b>Оцінка за стобальною шкалою</b>	<b>Значення оцінки</b>
A	90 – 100	Відмінно
B	82-89	Дуже добре
C	75-81	Добре
D	69-74	Задовільно
E	60-68	Достатньо
FX	35-59	Незадовільно з можливістю повторного складання
F	1-34	Незадовільно з обов'язковим повторним вивченням курсу

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

Разом: 120 год., лекції – 10 год., практичні роботи – 46 год., самостійна робота – 26 год.,  
модульний контроль – 8 год.

Т и ж ні	М о ду лі	Наз ва модуля	Кіл ькі сть бал ів за мо ду ль	Д ат и	Теми лекцій	Теми практичних робіт	Само стій на рабо та	Види поточного контролю
<b>I - VII</b>	<b>Змістовний модуль I</b>	Вступ. Загальні поняття інформаційних технологій. Знайомство з графічними редакторами. Векторна графіка. Основні прийоми роботи.	<b>92 бали</b>		Вступ. Правила безпеки. Основи комп'ютерного дизайну: короткий огляд провідних задач, форм подання, забезпечення, технологій та галузей практичного застосування комп'ютерної графіки.		<b>10 балів</b>	<b>Модульна контрольна робота 1 (25) б алів)</b>
					Векторна графіка. Основні прийоми роботи. Налаштування програми, керування масштабом. Перегляд зображення. Формати графічних файлів.			
						Поняття об'єкта. Основні прийоми роботи у векторному редакторі.		
						Лінії та інструменти для їх створення.		
						Контури складної форми. Художні ефекти та їх використання.		
						Текст. Створення, редагування та форматування тексту. Розміщення тексту вздовж кривої.		
						Фігурний текст. Основні прийоми роботи з фігурним текстом.		

<b>УІІ - ХІУ</b>	
<b>Змістовий модуль ІІ</b>	
<b>Технології комп'ютерного дизайну. Робота з об'єктами.</b>	
<b>102 бали</b>	
	Технології комп'ютерного дизайну. Робота з об'єктами.
	Перетворення об'єктів.
	Формування об'єктів складної форми.
	Редагування об'єктів. Групування та розгрупування об'єктів.
	Створення кілька екземплярів об'єкта.
	Зміна форми об'єктів.
	Заливка об'єктів. Обведення контурів.
<b>10 балів</b>	
<b>Модульна контрольна робота 2 (25 балів)</b>	



<b>XV -XXI</b>	
<b>Змістовий модуль III</b>	
<b>Технології комп'ютерного дизайну. Ефекти.</b>	
<b>102 бали</b>	
	Створення художніх ефектів в об'єктах векторної графіки.
	Обвідні. Деформації. Перетікання.
	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 3(25 балів)</b>	

<b>XXII - XXVIII</b>	
<b>Змістовий модуль IV</b>	
<b>Технології комп'ютерного дизайну. Ефекти.</b>	
<b>102 бали</b>	
	Практичне застосування растрової графіки. Технології застосування.
	Основні прийоми роботи в растровому редакторі.
	Кольори в растровому редакторі. Управління кольором. Тонове і колірне коригування.
	Контури і фігури. Операції над контурами. Робота з текстом.
	Шари й трансформація зображень. Обробка багатошарових зображень.
	Виділення областей. Маски та канали.
	Обробка цифрових фотографій. Фільтри.
<b>10 балив</b>	
<b>Модульна контрольна робота 4(25 балів)</b>	

## 8. Рекомендована література

### Основна (базова)

1. Брюханова Г.В. Комп'ютерні дизайн-технології: навчальний посібник / Брюханова Г.В., 2019. – 180 с.

2. Куленко М.Я. Основи графічного дизайну: Підручник / М.Я.Куленко. – Київ: Кондор, 2015. – 544 с. – (Видання третє).

### Додаткова

3. Співак С. М. Теоретичні основи комп'ютерної графіки та дизайну: Навчальний посібник / Світлана Михайлівна Співак. – Київ: Київський університет імені Бориса Грінченка, 2013. – 160 с.

### 8. Додаткові ресурси.

4. <https://books.google.com.ua/books> [Електронний ресурс]

5. [www.knigka.info/category/coreldraw](http://www.knigka.info/category/coreldraw) [Електронний ресурс]

6. <http://corel.mlvl.com/8/> [Електронний ресурс]

7. <https://helpx.adobe.com/ua/photoshop/using/layers.html> [Електронний ресурс]

8. <http://pkhelp.net.ua/pomoshchnik/entry/shari-v-fotoshopi.html> [Електронний ресурс]

9. Adobe\_Photoshop [Електронний ресурс] – Режим доступу до ресурсу: [http://edufuture.biz/index.php?title\\_Adobe\\_Photoshop](http://edufuture.biz/index.php?title_Adobe_Photoshop).