

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
Чорноморський національний університет імені Петра Могили
Факультет комп'ютерних наук
Кафедра дизайну



«ЗАТВЕРДЖУЮ»

Перший проректор
Юрій КОТЛЯР

2025 року

РОБОЧА ПРОГРАМА НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

КОМП'ЮТЕРНА ГРАФІКА

1 курс

Спеціальність В2 Дизайн

Спеціалізація В2.01 Графічний дизайн

Рівень вищої освіти – перший (бакалаврський)

Розробник

Завідувач кафедри розробника

Завідувач кафедри спеціальності

Гарант освітньої програми

Декан факультету комп'ютерних наук

Начальник НМВ

Юрій КОРНЮКОВ

Юрій ОДРОБІНСЬКИЙ

Юрій ОДРОБІНСЬКИЙ

Юрій ОДРОБІНСЬКИЙ

Ангела БОЙКО

Євгенія ПОСТИКІНА

1. ОПИС НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

Найменування показника	Характеристика дисципліни	
Найменування дисципліни	Комп'ютерна графіка	
Галузь знань	В Культура, мистецтво та гуманітарні науки	
Спеціальність	В2 Дизайн	
Спеціалізація (якщо є)	В2.01 Графічний дизайн	
Освітня програма	Графічний дизайн і реклама	
Рівень вищої освіти	Бакалавр	
Статус дисципліни	Нормативна	
Курс навчання	1	
Навчальний рік	2025/2026	
Номер(и) семестрів (триместрів):	Денна форма	Заочна форма
	2	
Загальна кількість кредитів ЄКТС/годин	3,5 кредити / 105 годин	
Структура курсу: – лекції – (практичні, лабораторні, півгрупові) – години самостійної роботи здобувачів вищої освіти	Денна форма	Заочна форма
	16	
	32	
	57	
Відсоток аудиторного навантаження	46 %	
Мова викладання	українська	
Форма проміжного контролю (якщо є)	–	
Форма підсумкового контролю	залік	

2. МЕТА, ЗАВДАННЯ ТА РЕЗУЛЬТАТИ ВИВЧЕННЯ ДИСЦИПЛІНИ

Мета: забезпечення необхідного обсягу теоретичних знань і практичних навичок, які дозволять майбутнім фахівцям широко використовувати можливості сучасних комп'ютерних технологій, а саме, програм двовимірного моделювання, у професійній діяльності. Забезпечення необхідного обсягу теоретичних знань і практичних навичок, що дозволять майбутнім фахівцям широко використовувати художні, проєктні можливості візуалізації та презентації власних творчих доробок.

Набуття здобувачами вищої освіти теоретичних знань та практичних навичок, необхідних для побудування растрових та векторних двовимірних графічних зображень з максимальним використанням засобів операційних систем та прикладного програмного забезпечення.

Завдання:

- знайомство з сучасними дизайн-технологіями;
- вивчення можливостей комп'ютерних дизайн-технологій що до графічного дизайну;
- набуття навичок роботи в растрових та векторних графічних редакторах;
- використання комп'ютерної техніки для створення віртуального проєкту;
- набуття навичок роботи з візуальними принципами комунікації;

- оволодіння навичками аналітичного та концептуального мислення в проєктній діяльності;
- набуття навичок презентації власних творчих проєктів;
- набуття навичок використання у проєктній діяльності можливостей комп'ютерної графіки;
- розробка стилістичного рішення та власної художньої манери зображення;
- створення та редагування композицій за допомогою двомірної графіки;
- застосування знань та навичок фотомистецтва у візуальній презентації власних проєктів.

Взаємозв'язки з іншими дисциплінами

Пререквізити:

базується на засвоєнні матеріалу дисципліни «Інформаційні технології, системи та ресурси».

Пореквізити:

є базою для вивчення дисципліни «Дизайн-проєктування».

В результаті вивчення дисципліни здобувач вищої освіти отримує:

Загальні компетентності:

- ЗК 1. Знання та розуміння предметної області та розуміння професійної діяльності.
- ЗК 4. Здатність до пошуку, оброблення та аналізу інформації з різних джерел.
- ЗК 6. Здатність оцінювати та забезпечувати якість виконуваних робіт.

Спеціальні (фахові, предметні) компетентності:

- СК 1. Здатність застосовувати сучасні методики проєктування одиничних, комплексних, багатофункціональних об'єктів дизайну.
- СК 6. Здатність застосовувати у проєктно-художній діяльності спеціальні техніки та технології роботи у відповідних матеріалах, зокрема в традиційних графічних (рисунок, живопис, макетування) й передових цифрових (комп'ютерна та 3D-графіка, вебдизайн), для створення інноваційних візуальних комунікацій та ефективних рекламних рішень.
- СК 7. Здатність використовувати сучасне програмне забезпечення для створення об'єктів дизайну.
- СК 13. Здатність створювати та обробляти растрову й векторну графіку, розробляючи візуальні елементи та ілюстрації, адаптовані для різних медіа та платформ.

Програмні результати навчання:

- ПРН 1. Застосовувати набуті знання і розуміння предметної області та сфери професійної діяльності у практичних ситуаціях.
- ПРН 4. Визначати мету, завдання та етапи проєктування;
- ПРН 6. Усвідомлювати відповідальність за якість виконуваних робіт, забезпечувати виконання завдання на високому професійному рівні.
- ПРН 17. Застосовувати сучасне загальне та спеціалізоване програмне забезпечення у професійній діяльності, включаючи редактори растрової та векторної графіки, програм для 3D-моделювання й вебдизайну, а також

програмне забезпечення для створення інноваційних візуальних комунікацій та ефективних рекламних рішень.

3. ПРОГРАМА НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

Денна форма:

№	Теми	Лекції	Практичні (семінарські, лабораторні, півгрупові)	Самостійна робота
1.	Вступ. Створення зображення на екрані комп'ютера. Поняття роздільної здатності та глибини кольору.	4	4	8
2.	Колірні режими RGB, CMYK, LAB, HSB. Їх взаємодія.	4	4	8
3.	Види комп'ютерної графіки. Характерні ознаки. Сфери використання.		6	8
4.	Редактори растрової графіки. Загальні принципи технології редагування зображень.	4	6	12
5.	Характеристика основних можливостей растрових графічних редакторів. Інструментарій.	4	6	9
6.	Робота над растровою композицією		6	12
	Всього за курсом	16	32	57

4. ЗМІСТ НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

4.1. План лекцій

№	Тема заняття / план	К-сть годин
1.	Лекція 1. Вступ. Створення зображення на екрані комп'ютера. Поняття роздільної здатності та глибини кольору. Технології створення зображення на екрані. Піксельний растр, роздільна здатність, глибина кольору. Кодування кольору. Система кольоротворення. Колірна модель RGB. Типи моніторів. Особливості друку зображення на папері. Колірна модель CMYK. Технологічні особливості різних типів принтерів. Струменеві принтери. Лазерні принтери.	4

2.	Лекція 2. Колірні режими RGB, CMYK, LAB, HSB. Їх взаємодія. Система кольоротворення. Колірні моделі RGB, CMYK, LAB, HSB. Відмінності між колірними моделями. Колірні простори. Модель RGB та її характерні особливості. Модель CMYK та її особливості. Модель Lab та її особливості. Особливості їх використання. Кольорове коло. Відмінності між традиційним кольоровим колом та колом RGB. Основні властивості растрового зображення.	4
3.	Лекція 3. Редактори растрової графіки. Загальні принципи технології редагування зображень. Принципи створення зображення на екрані комп'ютера. Колірна модель RGB. Основні параметри растрового зображення. Піксель. Роздільна здатність. Глибина кольору. Основні принципи редагування растрового зображення. Поняття шарів, виділення, каналів та контурів, різноманітня інструментарію та функції редагування. Корекція та ретуш. Фільтри й плагіни. Автоматизація.	4
4.	Лекція 4. Характеристика основних можливостей растрових графічних редакторів. Інструментарій. Ознайомлення і теоретичне обґрунтування застосування складних векторних ефектів до текстових об'єктів. Створення макету публікації та зберігання його в EPS та PDF форматі, ефекти перспективи, обсягу, деформування шрифтових елементів в режимі гнучкої оболонки.	4
Всього:		16

4.2. План лабораторних занять.

№	№ зан.	К-ть год.	Тема заняття
1.	1	2	Лабораторна робота №1. Створення зображення на екрані комп'ютера. Поняття роздільної здатності та глибини кольору. Створення документів із різними параметрами у растровому графічному редакторі Photopea.
2.	2	2	Лабораторна робота №2. Створення зображень на основі двох елементів у растровому графічному редакторі Photopea.
3.	3	2	Лабораторна робота №3. Колірні режими RGB, CMYK, LAB, HSB, градації сірого, індексовані кольори. Створення та редагування зображень на їх основі.
4.	4	2	Лабораторна робота №4. Налаштування параметрів растрового графічного редактора Photopea. Налаштування колірних параметрів.
5.	5	2	Лабораторна робота №5. Види комп'ютерної графіки. Характерні ознаки. Робота з шрифтами та набором тексту. Створення зображально-шрифтової композиції флаєра на основі зображення, текстової інформації, та векторних об'єктів.

6.	6	2	Лабораторна робота №6. Створення рекламного флаєру для виставки сучасного графічного мистецтва «Modern graphics».
7.	7	2	Лабораторна робота №7. Загальні принципи технології редагування растрових зображень. Створення макету власної візитівки (з урахуванням текстової інформації, розміру, колірних налаштувань і т.п.)
8.	8	2	Лабораторна робота №8. Загальні принципи технології редагування растрових зображень. На основі фотографії створити 2 файли проєкту та мокап вивіски.
9.	9	2	Лабораторна робота №9. Загальні принципи технології редагування растрових зображень. Поняття шарів, виділення, каналів та контурів. Функції редагування. За допомогою створених смарт-об'єктів зробити варіанти дизайну вітрин та вивісок.
10.	10	2	Лабораторна робота №10. Робота з шарами, виділеннями, масками, каналами та контурами в графічному редакторі Photopea (онлайн-редактор). На основі зображення за допомогою різних функцій та інструментів редактора створити проєкт оформлення кухонних меблів, освітлення, аксесуарів та приміщення. При розробці проєкту використовувати знання принципів створення, збереження та редагування альфа-каналів, режимів накладання, стилів шарів, способів трансформації об'єктів на шарах, застосування різних фільтрів, а також способів створення візерунків.
11.	11	2	Лабораторна робота №11. Продовження проєкту оформлення кухонних меблів, освітлення, аксесуарів та приміщення. Користування знаннями принципів створення, збереження та редагування альфа-каналів, режимів накладання, стилів шарів, способів трансформації об'єктів на шарах, застосування різних фільтрів, а також способів створення візерунків.
12.	12	2	Лабораторна робота №12. Зміна кольору об'єкта в растровому графічному редакторі Photopea.
13.	13	2	Лабораторна робота №13. Розміщення тексту за об'єктами, на поверхні об'єктів, створення 3D-тексту в растровому графічному редакторі Photopea.
14.	14	2	Лабораторна робота №14. Створення пензлів, візерунків та текстур та їх застосування в растровому графічному редакторі Photopea.
15.	15	2	Лабораторна робота №15. Створення векторних фігур, та їх застосування.
16.	16	2	Лабораторна робота №16. Робота над композицією. Команди автоматизації, сценаріїв та експорту. Лабораторна робота №17. Робота зі смарт-фільтрами та векторізація растрових зображень.
Всього:		32	

4.3. Завдання для самостійної роботи

Самостійна робота №1. Додати (залишити) тіні у 6 об'єктів вирізаних з білого тла та розміщених в інших композиціях.

Самостійна робота №2. Підготувати та створити багатосторінковий документ у форматі PDF з авторських зображень з лабораторних робіт № 2-17.

4.4. Забезпечення освітнього процесу

Лекційні та лабораторні заняття проводяться в аудиторії, оснащеній проєктором та персональними комп'ютерами з підключенням до Інтернет для візуального супроводження, демонстрації презентацій, виконання лабораторних та самостійних робіт, комунікації та опитувань. Використовується таке програмне забезпечення: пакет Microsoft Office (Microsoft 365), FastStone Image Viewer, Photoprea (онлайн-редактор), GIMP (GNU Image Manipulation Program), Inkscape, Vectr (онлайн-редактор).

5. ПІДСУМКОВИЙ КОНТРОЛЬ

Залік

У кінці семестру передбачений залік, що проводиться у формі тестування та виконання практичного завдання.

Тестові завдання складаються з 30 питань (0,5 балів за кожну правильну відповідь) – **15 балів**.

Практичне завдання: Розробити дизайн лицьової сторони обкладинки книги «Фотографія+Типографіка» Формат - .jpeg, 120x165 мм., 300 ppi, sRGB, Photoprea (онлайн-редактор). – **15 балів**;

Перелік питань, що виносяться на залік:

1. Визначення понять растру, пікселя, біта та байта
2. Сутність поняття бітової глибини пікселя
3. Значення числа 255 у контексті цифрового кольору
4. Порівняльна характеристика переваг та недоліків растрової графіки
5. Аналіз сильних та слабких сторін векторної графіки
6. Природа кольору в цифровому середовищі
7. Розшифрування та призначення аббревіатур RGB, CMYK, HSL, Lab
8. Перелік систем кольорів, що застосовуються в комп'ютерній графіці
9. Класифікація популярних редакторів растрової та векторної графіки
10. Огляд основних функцій Photoprea та Adobe Photoshop
11. Структура та елементи вікна графічного редактора Photoshop
12. Алгоритм створення нового документа
13. Призначення координатних лінійок, напрямних та сітки для точної побудови
14. Можливості інструмента Measure для вимірювання об'єктів
15. Способи вимірювання відстаней та кутів у робочому просторі
16. Інформаційне наповнення палітри Info
17. Огляд параметрів персонального налаштування Photoprea
18. Функціональне призначення інструментів Hand, Zoom та палітри Navigator
19. Операції, які дозволяє виконувати інструмент Move
20. Вміст та можливості палітри Layers

- 21.Процедури створення, копіювання та видалення робочих шарів
- 22.Способи зв'язування та об'єднання шарів між собою
- 23.Порядок зміни лінійних розмірів та роздільної здатності зображення
- 24.Перелік методів відновлення пошкоджених ділянок зображення
- 25.Порядок здійснення кадрування (обрізки) зображення
- 26.Функціональні відмінності між інструментом Crop та командою Trim
- 27.Призначення палітри History для відстеження кроків редагування
- 28.Технологія створення знімків етапів роботи та ведення нелінійного протоколу
- 29.Порядок експорту готових файлів у Photoprea
- 30.Способи редагування розмірів та положення робочого полотна
- 31.Перелік колірних режимів, доступних у Photoprea
- 32.Алгоритм переведення зображення з одного колірного режиму в інший
- 33.Сфера використання та особливості індексованої палітри
- 34.Вміст палітри Channels та її роль у структурі файлу
- 35.Методика тонування напівтонових зображень
- 36.Процес перетворення кольорового зображення на монохромне
- 37.Класифікація видів растрової крапки
- 38.Особливості виділення областей інструментами Rectangular та Elliptical Marquee
- 39.Прийоми виділення областей довільної форми
- 40.Режими, що розширюють можливості інструмента Magic Wand
- 41.Перелік логічних операцій із виділеними областями
- 42.Призначення та налаштування інструмента Paint Bucket
- 43.Принципи створення вибірових областей
- 44.Огляд інструментів для видалення непотрібних фрагментів зображення
- 45.Принцип роботи чарівного та фонового ластиків
- 46.Трактування поняття стирання до стану в протоколі історії
- 47.Функціональні можливості пензлів, що відновлюють (Healing Brushes)
- 48.Спосіб побудови колірного колеса
- 49.Відмінності між шаром заливання та корегуючим шаром
- 50.Характеристика діалогових вікон Levels та Curves
- 51.Сфера застосування інструментів Color Balance та Hue/Saturation
- 52.Можливості вікон Selective Color та Channel Mixer для тонкої корекції
- 53.Технологія створення багатосторінкових документів у форматі PDF
- 54.Зв'язок палітри Channels із функціями Replace Color та Color Range
- 55.Вимоги до підготовки зображень залежно від способу публікації (друк, екран, веб)
- 56.Використання інструмента Lasso для створення складних контурів
- 57.Цільове призначення інструмента Magic Wand
- 58.Способи модифікації та уточнення меж виділення
- 59.Техніка переміщення та копіювання фрагментів у межах різних документів
- 60.Процес заливання областей та сутність режимів змішування (Blending Modes)
- 61.Призначення градієнта та алгоритм створення власної розтяжки кольорів
- 62.Використання заливки та створення обведення за контуром області
- 63.Огляд можливостей та структури палітри пензлів
- 64.Поняття гістограми яскравості, тону та тонового діапазону

- 65.Значення чорної, сірої та білої точок зображення та роль тонової кривої
- 66.Використання альфа-каналів, масок та швидкої маски для складного виділення
- 67.Порядок задавання основного кольору малювання
- 68.Створення однорідної заливки з регулюванням параметрів Tolerance та Opacity
- 69.Методика створення нежорсткої вибірки та розмивання країв існуючого виділення
- 70.Алгоритм побудови еліптичної вибірки
- 71.Застосування прозорості шарів для створення реалістичного колажу
- 72.Використання м'яких меж виділення для художнього розмивання країв
- 73.Способи інвертування та скасування виділених областей
- 74.Одержання кольорових ефектів за допомогою засобу Gradient Map
- 75.Редагування контурів виділення в режимі швидкої маски
- 76.Вплив взаємного розташування корегуючих шарів на фінальний результат
- 77.Одиниці виміру роздільної здатності зображення
- 78.Технологія створення авторського пензля та налаштування його динаміки
- 79.Визначення та переваги використання смарт-об'єктів у дизайні

6. КРИТЕРІЇ ОЦІНЮВАННЯ ТА ЗАСОБИ ДІАГНОСТИКИ РЕЗУЛЬТАТІВ НАВЧАННЯ

№	Вид діяльності (завдання)	Максимальна кількість балів
1.	Лабораторна робота №1	3
2.	Лабораторна робота №2	3
3.	Лабораторна робота №3	3
4.	Лабораторна робота №4	3
5.	Лабораторна робота №5	3
6.	Лабораторна робота №6	3
7.	Лабораторна робота №7	3
8.	Лабораторна робота №8	3
9.	Лабораторна робота №9	3
10.	Лабораторна робота №10	3
11.	Лабораторна робота №11	3
12.	Лабораторна робота №12	3
13.	Лабораторна робота №13	3
14.	Лабораторна робота №14	3
15.	Лабораторна робота №15	3
16.	Лабораторна робота №16	3
17.	Лабораторна робота №17	3
13.	Самостійна робота №1	9
14.	Самостійна робота №2	10
15.	Залік	30
	Всього	100

Для зарахування лабораторних робіт здобувач має змогу надати сертифікат (або інший документ) про проходження курсів на платформах Prometeus, Coursera, Alpacas Design тощо та за умови співпадіння направленості курсів блоку освітньої компоненти.

6.1. Критерії оцінювання навчальних досягнень здобувачів вищої освіти на лабораторних заняттях

Якісними критеріями оцінювання роботи здобувачів на лабораторному занятті є:

1. Повнота виконання завдання: елементарна, фрагментарна, неповна, повна.
2. Рівень самостійності здобувача: під керівництвом викладача, консультація викладача, самостійно.
3. Рівень навчально-пізнавальної діяльності: репродуктивний, алгоритмічний, продуктивний, творчий.

Оцінка	Критерії оцінювання навчальних досягнень
<i>3 бали</i>	Робота виконана у повному обсязі, здобувач володіє навчальним матеріалом, вільно і самостійно виконує практичні завдання, вільно розв'язує задачі як стандартним, так й оригінальним способом.
<i>2 бали</i>	Робота виконана у повному обсязі, однак здобувач звертався за консультаціями до викладача, вільно розв'язує задачі стандартним способом. Допускаються окремі неістотні неточності та незначні помилки.
<i>1 бал</i>	Здобувач виконав більшу частину поставлених в лабораторній роботі завдань, потребував допомоги викладача, при поясненні результатів не здатний до глибокого і всебічного аналізу, обґрунтування та аргументації, допускає істотні неточності та помилки.
<i>0,5 бала</i>	Оцінюється робота здобувача, який не володіє навчальним матеріалом, фрагментарно, поверхово розкриває послідовність практичних завдань.
<i>0 балів</i>	Здобувач не в змозі виконати завдання лабораторної роботи.

6.2. Критерії оцінювання самостійної роботи

Якісними критеріями оцінювання самостійних завдань здобувача є:

1. самостійність виконання завдання;
2. правильність, точність, оптимальність реалізації поставленого завдання;
3. завершеність завдання;
4. вміння захищати результати виконаного завдання.

Оцінка	Критерії оцінювання навчальних досягнень
---------------	---

<i>9-10 балів</i>	Оцінюється робота здобувача, який вільно володіє матеріалом, творче його осмислив, оперує поняттями та категоріями, вміє встановити зв'язок між теоретичною базою та практикою, залучає до відповіді самостійно опрацьовану літературу. Відповідає на додаткові запитання, наводить аргументи на підтвердження власних думок, здійснює аналіз та робить висновки.
<i>6-8 балів</i>	Оцінюється робота здобувача, який достатньо повно володіє матеріалом, орієнтується в ньому, оперує необхідним колом понять та категорій щодо самостійної роботи, вміє встановити зв'язок між теоретичною базою та практикою. Відповідь з незначною кількістю помилок, відповідає на додаткові запитання, але не має аргументованої думки, висновки неповні.
<i>3-5 балів</i>	Оцінюється робота здобувача, який виконав самостійну роботу, яка містить значну кількість недоліків і помилок, неповне висвітлення змісту питань. Здобувач володіє матеріалом і частково відповідає на додаткові питання, проте недостатньо відповідає на питання, не може зробити аргументовані висновки.
<i>1-2 бали</i>	Самостійну роботу виконано неправильно, здобувач показує істотне нерозуміння проблеми, в роботі не виконано всі завдання; або здобувач не здатен захистити результати представленої роботи.
<i>0 балів</i>	Здобувач не виконав самостійну роботу.

Критерії оцінювання навчальних досягнень здобувачів вищої освіти на заліку

Оцінка	Критерії оцінювання навчальних досягнень
<i>14-15 балів</i>	Здобувач продемонстрував видатний рівень володіння інструментами комп'ютерної графіки та композиційним мисленням: дизайн обкладинки базується на інноваційному поєднанні фотообrazу та шрифту. Технічно: виконано складну тонову та колірну корекцію фотографії; типографіка інтегрована в зображення з урахуванням плановості та перспективи. Файл підготовлено з ідеальними технічними параметрами (роздільна здатність, випуски під обріз, колірна модель).
<i>12-13 балів</i>	Виконаний проєкт свідчить про високу професійну грамотність та якісну технічну реалізацію задуму: обкладинка має чітку ієрархію, де назва та візуальний ряд гармонійно доповнюють одне одного. Графічно: фотографія якісно відредагована, шрифтові пари підібрані вдало. Продемонстровано впевнену роботу з масками та режимами накладання. Наявні лише незначні зауваження до дрібних деталей композиційного балансу, які не впливають на загальну високу якість виробу.
<i>10-11 балів</i>	Екзаменаційна робота характеризується належним рівнем виконання, проте містить певні композиційні чи технічні огріхи: ідея розкрита, але елементи іноді конфліктують між собою (наприклад, текст погано

	читається на строкатої ділянці фото). Технічно: наявні помилки у підготовці макета до друку або не зовсім акуратне виділення об'єктів. Здобувач розуміє принципи верстки обкладинки, але роботі бракує витонченості в деталях.
8-9 балів	Результат творчої діяльності виконаний на базовому рівні з ознаками формального підходу: дизайн обкладинки виглядає як просте накладання тексту на випадкове фото без художнього взаємозв'язку. Графічно: відсутня робота з акцентами; типографіка випадкова та не відповідає темі книги. Помітні суттєві технічні недоліки: низька якість вихідного зображення (пікселізація), порушення пропорцій, недбале кадрування.
6-7 балів	Дизайн обкладинки містить грубі помилки, що вказують на недостатнє засвоєння курсу комп'ютерної графіки: повна відсутність композиційної структури та логіки поєднання елементів. Технічно: файл створено без урахування вимог до поліграфії; помітні артефакти обробки (грубі маски, брудні кольори). Обкладинка не виконує свою рекламну та інформаційну функцію.
0-5 балів	Робота не відповідає критеріям: представлено готовий макет з інтернету або роботу, що не стосується теми. Повне ігнорування технічних стандартів растрової та векторної графіки. Здобувач не з'явився на залік або не надав макет обкладинки у визначений термін.

7. РЕКОМЕНДОВАНІ ДЖЕРЕЛА ІНФОРМАЦІЇ

1. Ганоцька О.В. Графічний дизайн: пропедевтика / О.В. Ганоцька. – Харків: ХДАДМ, 2019. – 96 с., іл.
2. Демиденко М.А. Комп'ютерна графіка, дизайн та мультимедіа : навч. посіб. М-во освіти і науки України, Нац. техн. ун-т «Дніпровська політехніка». – Д, 2022. – 123 с.
3. Корнюков Ю.К. Комп'ютерна графіка як засіб модернізації традиційних методів створення книжкової ілюстрації. Ольвійський форум – 2025: стратегії країн Причорноморського регіону в геополітичному просторі» : XXI Міжнародна наукова конференція : 16–21 червня 2025 р., м. Миколаїв : тези. Миколаїв : Вид-во ЧНУ ім. Петра Могили, 2025. <https://dspace.chmnu.edu.ua/jspui/handle/123456789/2830>
4. Корнюков Ю.К. Роль концептуального мислення в графічному дизайні //XXVIII Всеукраїнська щорічна науково-практична конференція «Могилянські читання – 2025 : досвід та тенденції розвитку суспільства в Україні: глобальний, національний та регіональний аспекти. Дизайн : XXVII Всеукр. наук.-практ. конф. : 10–14 листоп. 2025 р., м. Миколаїв : тези / М-во освіти і науки України ; ЧНУ ім. Петра Могили. – Миколаїв : Вид-во ЧНУ ім. Петра Могили, 2025. С. 13-15. <https://surl.li/jlalrl>
5. Корнюков Ю. К. Використання комп'ютерних технологій у створенні книжкової ілюстрації / Ю. К. Корнюков // VI Міжнародна науково-практична конференція «Стан та перспективи розвитку культурологічної науки»: Збірник тез доповідей (I частина). – Миколаїв: ВП «Миколаївська філія КНУКіМ», 2020. – С.54-57.

6. Пічугін М.Ф. Комп'ютерна графіка: навч. посібник / М.Ф. Пічугін, І.О. Канкін, В.В. Воротніков. – К.: Центр учбової літератури, 2019. – 346 с.
7. Сафронова О.О. Сучасні технології дизайн-діяльності : навч. посіб. Київ : КНУТД, 2019. – 208 с.
8. Шеховцов А.В. Комп'ютерні технології для дизайнерів / А.В. Шеховцов, Г.Н. Полетаєва, Д.О. Крючковський, Р.В. Бараненко. – ОЛДІ ПЛЮС, 2019. – 318 с.
9. Емброуз Гевін Основи. Графічний дизайн 03: Генерування ідей /Ніл Леонард Емброуз Гевін (переклад: Марія Мельник, Вероніка Пугач). – Видавництво: ArtHuss, 2019. – 192 с.
10. Photoshop. Посібник. [Електронний ресурс] Режим доступу: <https://tebenko.com/files/photoshop/index.html>. – Назва з екрана. – Дата перегляду: 20.08.2024.
11. GIMP (GNU Image Manipulation Program) [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <https://www.gimp.org>. – Дата перегляду: 28.08.2024.
12. Inkscape [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <https://inkscape.org>. – Дата перегляду: 25.08.2024.
13. Photopea [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <https://www.photopea.com>. Дата перегляду: 28.08.2024.
14. Vectr [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <https://vectr.com>. – Дата перегляду: 21.08.2024.