

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



РОБОЧА ПРОГРАМА НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

КОМП'ЮТЕРНА ГРАФІКА

3 курс

Спеціальність 022 «Дизайн»
Спеціалізація 022.01 «Графічний дизайн»
Рівень вищої освіти – перший (бакалаврський)

Розробники:

Завідувач кафедри розробників

Завідувач кафедри спеціальності

Гарант освітньої програми

Декан факультету комп'ютерних наук

Начальник НМВ

Корнюков Ю.К.

Макушин Ю.А.

Одробінський Ю. В.

Одробінський Ю. В.

Одробінський Ю. В.

Бойко А. П.

Шкірчак С. І.

Миколаїв – 2024 рік

1. ОПИС НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

Найменування показника	Характеристика дисципліни	
Найменування дисципліни	Комп'ютерна графіка	
Галузь знань	02 Культура і мистецтво	
Спеціальність	022 Дизайн	
Спеціалізація (якщо є)	022.01 Графічний дизайн	
Освітня програма	Графічний дизайн і реклама	
Рівень вищої освіти	Бакалавр	
Статус дисципліни	Нормативна	
Курс навчання	3	
Навчальний рік	2024/2025	
Номер(и) семестрів (триместрів):	Денна форма	Заочна форма
	5/6	
Загальна кількість кредитів ЄКТС/годин	2,5 кредити / 75 годин 2,5 кредити / 75 годин	
Структура курсу: – лекції – семінарські заняття (практичні, лабораторні, півгрупові) – годин самостійної роботи здобувачів вищої освіти	Денна форма	Заочна форма
	7,5/7,5	
	30/30 37,5/37,5	
Відсоток аудиторного навантаження	50%	
Мова викладання	українська	
Форма проміжного контролю (якщо є)	–	
Форма підсумкового контролю	– іспит, курсова робота	

2. МЕТА, ЗАВДАННЯ ТА РЕЗУЛЬТАТИ ВИВЧЕННЯ ДИСЦИПЛІНИ

Мета: 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, зокрема растрових та векторних редакторів, а також графічних ресурсів та інших допоміжних графічних програм.

Засвоєння програмного матеріалу має стимулювати здобувачів до критично-вибіркової проектної діяльності, свідомого і самостійного встановлення системи обмежень у власних проектних пропозиціях та суттєвого визначення арсеналу художніх засобів, що будуть використані у розробці реального проекту.

Завдання:

- формування вміння втілювати базові дизайнерські та інженерні знання в комп'ютерні дизайнерські розробки за допомогою використання механізму створення та модифікації растрових та векторних зображень;

- надання знань з теоретичних понять організації роботи з графічною інформацією в цілому;
- сформувати за допомогою практичних завдань навички розробки та проєктування оригінал-макетів рекламної продукції з використанням засобів графічних та текстових редакторів, а також програм створення друкованих та електронних презентацій;
- ознайомити здобувачів вищої освіти з принципами растрової та векторної графіки та основними прийомами роботи;
- навчити основним прийомам обробки растрових та векторних зображень.

Результати вивчення дисципліни:

1. Практичне оволодіння графічними редакторами з метою створення професійних зображень. Організація навчально-виробничого процесу для отримання теоретичних знань в області інформації, інформаційних технологій і комп'ютерних систем, призначених для створення, редагування, каталогізації та презентації графічної інформації.
2. Формування професійного способу мислення при розробці оригінал-макетів за допомогою графічних редакторів та програм організації роботи з графічною інформацією та її презентаційного оформлення.
3. Розкриття професійної термінології, законів і закономірностей створення графічних зображень.
4. Проведення аналізу існуючих операційних систем та прикладного програмного забезпечення з метою поглиблення знань з останніх досягнень в галузі технологій операційних систем та прикладного програмного забезпечення, призначеного для створення друкованих та електронних публікацій.
5. Виконання численної кількості практичних завдань та тестів з варіативністю підходів до їх вирішення.

Взаємозв'язки з іншими дисциплінами

Пререквізити:

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

Пореквізити:

є базою для вивчення дисциплін: «Дизайн-проєктування», «Вебдизайн», «3D-графіка».

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 проектування одиничних, комплексних, багатофункціональних об'єктів дизайну.
- СК 6. Здатність застосовувати у проектно-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 проектування.
- 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:

5 семестр				
№	Теми	Лекції	Практичні (семінарські, лабораторні, півгрупові)	Самостійна робота
1.	Inkscape, Vectr (онлайн-редактор). Інтерфейс. Створення документів	1,5	4	7,5
2.	Робота з об'єктами	4	6	7,5
3.	Робота з контурами	2	8	7,5
4.	Трасування		6	7,5
5.	Текст		6	7,5
	Всього за 5 семестр	7,5	30	37,5
6 семестр				
1.	Шари		4	7,5
2.	Прозорість і сітчасті градієнти		6	7,5

3.	Символи та графічні стилі	2	6	7,5
4.	Ефекти й фільтри		6	7,5
5.	Комбінування растрової та векторної графіки	5,5	8	7,5
	Всього за 6 семестр	7,5	30	37,5
	Всього за курс	15	60	75

4. ЗМІСТ НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

4.1. План лекцій.

5 семестр.

№	Тема заняття / план
1.	Лекція 1. Inkscape, Vectr (онлайн-редактор). Інтерфейс. Створення документів Будова векторної графіки. Переваги та недоліки векторної графіки. Роль векторної графіки в дизайні. Інтерфейс Inkscape, Vectr або Adobe Illustrator. Робота з документами. Створення нового документа. Додаткові налаштування документа. Формати векторних графічних файлів. Навігація документом. Робота з монтажними областями. Базово про інструменти виділення. Графічні примітиви. Базові налаштування заливки та абрису.
2.	Лекція 2. Робота з об'єктами Малювання контурів довільної форми. Поглиблено про інструменти виділення об'єктів. Налаштування програми, пов'язані з виділенням об'єктів. Виділення за ознаками об'єкта. Виділення за типом об'єкта. Переміщення об'єктів у стосі. Налаштування програми, пов'язані з переміщенням об'єктів. Копіювання та вставка. Групування. Вирівнювання та розподіл об'єктів. Базова трансформація об'єктів. Панель Transform. Лінійки, напрямні та сітка. Лінійки. Напрямні лінії. Швидкі напрямні. Сітка. Вільна трансформація.
3.	Лекція 3. Робота з контурами Робота з контурами. Копіювання та клонування контурів. Групування контурів. Логічні операції з контурами. Основні логічні операції. Додаткові операції з контурами. Панель Pathfinder. Операції з контурами. Інструмент Eraser. Інструмент Scissors. Інструмент Knife. Команда Divide Objects Below.
6 семестр	
1.	Лекція 4. Символи та графічні стилі Символи та графічні стилі. Створення зразків символів у документі. Модифікування зразків символів. Панель Symbols. Створення власних символів. Додавання символів в ілюстрацію. Заміна символу. Створення нових символів. Робота з динамічними символами. Збереження бібліотеки символів. Symbol Sprayer Tool (Розпилення символів). Інструменти редагування масиву символів. Налаштування Symbol Sprayer Tool (Розпилення символів) й інструментів редагування масиву символів. Інші інструменти. Symbol Sprayer Tool (Розпилення символів). Symbol Shifter Tool (Зсув символів). Symbol Scruncher Tool (Ущільнення символів). Symbol Sizer Tool (Розмір символів). Symbol Spinner Tool (Обертання символів). Symbol Stainer Tool (Знебарвлення символів). Symbol Screener Tool (Прозорість символів). Symbol Styler Tool (Стилі символів).

	Присвоєння об'єкту декількох обведень і заливок. Графічні стилі. Присвоєння об'єкту декількох обведень і заливок.
2.	Лекція 5. Комбінування растрової та векторної графіки Взаємодія Photopea (онлайн-редактор), GIMP (GNU Image Manipulation Program), Inkscape, Vectr (онлайн-редактор). Об'єднання растрової та векторної графіки в межах однієї композиції.

4.2. План лабораторних занять

5 семестр

№	№ зан.	К-ть год.	Тема заняття
1.	1,2	4	Лабораторна робота №1. Створення логотипу. – Завдання: Розробіть мінімалістичний логотип для вигаданої компанії. Використовуйте інструменти <i>Pen Tool</i> , <i>Shape Builder Tool</i> , та градієнти. Рекомендація: Спробуйте створити варіант із flat-дизайном та об'ємний логотип.
2.	3,4,5	6	Лабораторна робота №2. Дизайн іконок. – Завдання: Розробіть набір із 5 іконок у єдиному стилі (наприклад, для мобільного додатка). Використовуйте: <i>Rounded Rectangle Tool</i> , <i>Pathfinder</i> , та функції вирівнювання (<i>Align</i>).
3.	6,7,8,9	8	Лабораторна робота №3. Векторизація фотографії. – Завдання: Створіть векторний портрет із використанням фотографії як бази. – Використовуйте: <i>Pen Tool</i> , <i>Gradient Mesh</i> , <i>Blend Tool</i> . Мета: Підкресліть ключові деталі, зберігаючи впізнаваність портрета
4.	10,11, 12	6	Лабораторна робота №4. Створення патерну. – Завдання: Розробіть безшовний патерн із геометричними або природними елементами. – Інструменти: <i>Pattern Options</i> , <i>Transform Tool</i> . Використання: Тестуйте патерн на візуалізації текстилю або обгорткового паперу.
5.	13, 14,15	6	Лабораторна робота №5. Типографіка. – Завдання: Створіть постер із креативною типографікою (гасло, цитата). – Інструменти: <i>Type Tool</i> , <i>Envelope Distort</i> , <i>Clipping Mask</i> . Додайте: ефекти, наприклад, градієнти або текстури.

6 семестр

№	№ зан.	К-ть год.	Тема заняття
6.	16,17	4	Лабораторна робота №6. Ілюстрація з ізометричною перспективою.

			– Завдання: Намалюйте ізометричний будинок або невеликий "мікросвіт". – Використовуйте: <i>Grid Tool</i>, функцію <i>Snap to Grid</i>, <i>3D Extrude & Bevel</i>. – Особливість: Дотримуйтеся ізометричного стилю.
7.	17,19, 20	6	Лабораторна робота №7. Створення персонажа. – Завдання: Намалюйте векторного персонажа в мультиплікаційному стилі. – Інструменти: <i>Shape Tools</i>, <i>Pathfinder</i>, <i>Blend Tool</i>. – Ускладнення: Зробіть кілька поз для персонажа.
8.	21,22, 23	6	Лабораторна робота №8. Інфографіка. – Завдання: Створіть інфографіку на будь-яку тему (наприклад, статистику екології). – Інструменти: <i>Pie Chart Tool</i>, <i>Pen Tool</i>, <i>Symbols</i>. – Мета: досягнення гармонійного поєднання тексту, графіки та кольору.
9.	24,25, 26	6	Лабораторна робота №9. 3D-ілюстрація. – Завдання: Створіть 3D-об'єкт (наприклад, циліндричну упаковку для продукту). – Інструменти: <i>3D Rotate</i>, <i>Extrude & Bevel</i>, <i>Mapping Art</i>. – Використовуйте: прив'язка текстури до поверхонь.
10.	27,28, 29,30	8	Лабораторна робота №10. Дизайн афіші. – Завдання: Розробіть афішу для музичного фестивалю чи кінопрем'єри. – Інструменти: <i>Clipping Mask</i>, <i>Opacity Masks</i>, <i>Brush Tool</i>. – Фокус: Пограйте зі світлом, тінями, та розмиттям.

4.3. Завдання для самостійної роботи

Самостійна робота №1. Створення логотипу у стилі мінімалізму.

Розробіть логотип для вигаданого бренду, наприклад, кав'ярні, студії дизайну чи технологічної компанії. Логотип має бути простим, сучасним та унікальним.

Кроки:

1. Дослідження: Визначте стиль бренду (кольори, форми, емоції, які має викликати логотип).
2. Форма та геометрія: Використайте базові форми (кола, квадрати, трикутники) як основу логотипу.
3. Текст: Додайте назву компанії шрифтом, що відповідає стилю. Використовуйте інструмент *Type Tool*.
4. Колірна палітра: Підберіть 2-3 основних кольори за допомогою інструменту *Color Guide*.
5. Фіналізація: Вирівняйте всі елементи за допомогою панелі *Align*.

Інструменти:

- *Shape Tool* для створення базових форм.
- *Pen Tool* для створення унікальних ліній і кривих.
- *Type Tool* для тексту.

- Gradient Tool для додавання градієнтів.

Самостійна робота №2. Ілюстрація "Ізометричне місто".

Створіть ізометричну сцену, що зображує частину міста (наприклад, будинки, дороги, дерева, автомобілі). Зосередьтеся на деталях та симетрії.

Кроки:

1. Сітка: Увімкніть ізометричну сітку. Для цього створіть Custom Grid через меню Preferences або скористайтесь готовими шаблонами.
2. Об'єкти: Використайте інструмент Rectangle Tool і Polygon Tool для створення базових об'єктів.
3. Ізометрія: Перетворіть об'єкти в ізометричну проєкцію через функцію Transform > Shear (з кутом 30°).
4. Деталізація: Додайте вікна, двері, ліхтарі тощо за допомогою Pen Tool.
5. Колір: Використовуйте світлі та темні відтінки одного кольору для імітації світла і тіні.
6. Групування: Згрупуйте пов'язані елементи (Ctrl+G) для зручності.

Інструменти:

- Shape Tool для створення геометричних форм.
- Pen Tool для додавання дрібних деталей.
- Eyedropper Tool для швидкого копіювання кольорів.
- Transform Tool для маніпуляцій із об'єктами.

Курсова робота

У рамках самостійної роботи у 6-му семестрі навчальним планом передбачено виконання курсової роботи, а саме: Використання можливостей редакторів: Photopea (онлайн-редактор), GIMP (GNU Image Manipulation Program), Inkscape, Vectr (онлайн-редактор) для створення творів плакатного мистецтва.

Методичні рекомендації до виконання курсової роботи з навчальної дисципліни «Комп'ютерна графіка» розміщені в електронній інформаційній системі Moodle 3.

Загальна структура курсової роботи: 1) теоретична (пояснювальна записка, 2) графічна (презентаційна графіка), 3) макетна (оригінал-макет виробу – логобук (старт-пакет)).

На захист курсового проєкту студент представляє:

- презентацію проєкту у вигляді слайд-шоу, що розрахована на регламент виступу до 5 хв. (Power Point або інші програми для презентацій);
- обов'язкові матеріали проєкту, що призначені для друку:
 1. Плакат «Відродження міста» (друкований примірник та в форматі pdf);
 2. Плакат «Інновації. Тренди типографіки 2025» (друкований примірник та в форматі pdf);
- пояснювальну записку, затверджену керівником проєкту (друкований примірник та в форматі pdf).

Остаточна оцінка виставляється за результатами захисту роботи. Під час захисту автор повинен бути готовим за 5–10 хвилин презентувати свою роботу і відповісти на запитання.

У процесі захисту оцінюються вміння здобувача доповісти основні

положення роботи і висновки проведених досліджень. Оцінюються також презентація роботи та відповіді на поставлені питання. Визначена за окремими складовими загальна оцінка записується на титульному аркуші роботи та виставляється у систему Moodle.

Перевірка та оцінювання курсової роботи здійснюються за 100-бальною шкалою оцінювання, а також – за шкалами ECTS та національною.

Курсова робота повинна бути написана в терміни, що встановлюються кафедрою. Роботу, яку викладач визнав незадовільною, повертається для переробки з урахуванням висловлених у відгуку зауважень.

Здобувач не допускається до складання іспиту з однойменної дисципліни, якщо загальна оцінка за курсову роботу є меншою 60 балів.

Рейтингова оцінка визначається шляхом додавання всіх складових оцінки курсової роботи та оцінки за захист здобувачем своєї роботи за таблицею.

Складові оцінки / Кількість балів.

1. Формулювання актуальності, проблеми, мети і завдань, практичного значення / **5 балів.**
2. Художня та технічна якість ілюстративно-графічних робіт / **40 балів.**
3. Правильність взаємозв'язку кольору, форми та шрифтів плакатів / **10 балів.**
4. Рівень цілісного образу, графічного стильового напрямку та композиційної побудови елементів постерів / **10 балів.**
5. Структура роботи (наявність вступу, основних розділів, висновків, бібліографії). Дотримання вимог до оформлення роботи. Стилістика та логічність викладення матеріалу; правильне використання спеціальної термінології / **10 балів.**
6. Оформлення бібліографії відповідно до діючих стандартів України (ДСТУ 8302 : 2015) / **5 балів.**
7. Якість доповіді здобувача вищої освіти (форма доповіді, зміст, доказова база, висновки) / **10 балів.**
8. Повнота та логічність відповідей на поставлені питання / **10 балів.**
9. Разом – **100 балів.**

4.4. Забезпечення освітнього процесу

Лекційні та півгрупові заняття проводяться в аудиторії, оснащений 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, Photopea (онлайн-редактор), GIMP (GNU Image Manipulation Program), Inkscape, Vectr (онлайн-редактор).

5. ПІДСУМКОВИЙ КОНТРОЛЬ

У кінці VI семестру передбачений іспит, 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: Персонаж у стилі Flat Design. Створіть ілюстрацію персонажа у стилі Flat Design. Персонаж має бути у русі (наприклад: іти, танцювати). Використовуйте градієнти та тіні для деталей. Увімкніть елементи фону (наприклад: дерева, будівлі). Робота з інструментами малювання, градієнтами, шарами та композицією. Формат файлу – Ai, A5, 300ppi, sRGB – 25 балів

Перелік теоретичних питань до самостійної підготовки та іспиту:

1. Можливості Inkscape, Vectr (онлайн-редактор).
2. Як налаштувати робочу область?
3. Які основні панелі та інструменти є в Inkscape або Vectr?
4. Як змінювати вигляд масштабу та переміщатися по полотну?
5. Що таке шари та як їх використовувати?
6. Як зберігати та завантажувати користувацькі робочі простори?
7. Який формат файлів використовується за замовчуванням в Inkscape або Vectr?
8. У чому різниця між растрової та векторної графікою?
9. Як заблокувати шар?
10. Як додавати та керувати напрямними?
11. Які базові інструменти доступні для малювання?
12. Як користуватись інструментом «Перо»?
13. Чим відрізняються інструмент «Лінія» та «Олівець»?
14. Як створити замкнутий контур?
15. Як працювати з інструментом «Пензель»?
16. Що робить інструмент «Ластик»?
17. Як використовувати інструмент "Прямокутник" та інші геометричні фігури?
18. Як створювати багатокутники та зірки?
19. Як працює інструмент "Гرادієнт"?
20. Як використовувати інструмент «Текст»?
21. Як вибрати колір об'єкта?
22. Що таке палітра Swatches та як її використовувати?
23. Як зберігати власні кольори?
24. Що таке градієнти та як їх редагувати?
25. Як працювати з колірною моделлю CMYK та RGB?
26. Як настроїти прозорість об'єктів?
27. Що таке режим накладання (Blending Modes)?
28. Як створювати та редагувати візерунки (Patterns)?
29. Як використовувати кольори (Color Groups)?
30. Як працює інструмент Eyedropper (Піпетка)?
31. Як виділяти та переміщати об'єкти?
32. Як використовувати інструмент «Вільне трансформування»?
33. Як масштабувати об'єкти без спотворення пропорцій?
34. Що таке межа (Stroke) і як її налаштувати?
35. Як працювати із заливкою (Fill)?
36. Як групувати об'єкти та що це дає?
37. Як вирівняти об'єкти по сітці, чи один одному?

38. Як об'єднувати та розділяти об'єкти за допомогою Pathfinder?
39. Як використовувати інструмент Shape Builder?
40. Як обрізати об'єкти?
41. Як додати текст до артборду?
42. Чим відрізняються точковий та параграфний текст?
43. Як редагувати текстові властивості (розмір, шрифт та ін.)?
44. Що таке текст за контуром (Type on a Path)?
45. Як використовувати шрифти з ефектами?
46. Як вирівнювати текст щодо інших об'єктів?
47. Як створити текст із обведенням?
48. Як перетворити текст на контури?
49. Як створювати та використовувати текстові стилі?
50. Як працювати з кириличними шрифтами в Illustrator?
51. Що таке Clipping Mask та як її застосовувати?
52. Як використовувати шари-маски (Opacity Mask)?
53. Що таке символи (Symbols) та як з ними працювати?
54. Як працює інструмент "Бленд" (Blend Tool)?
55. Що таке градієнтна сітка (Gradient Mesh)?
56. Як створювати ефекти тіні та свічення?
57. Як перетворити растрове зображення на векторне (Image Trace)?
58. Як створювати 3D-об'єкти?
59. Що таке графічні стилі (Graphic Styles)?
60. Як використовувати панелі Appearance та Properties?
61. Як зберегти проєкт у форматі PDF?
62. Чим відрізняються формати SVG, EPS та AI?
63. Як експортувати до PNG та JPEG?
64. Як працювати з різними профілями документів (Print, Web, Mobile)?
65. Як правильно зберігати файли для друку?
66. Як підготувати файл для друкарні?
67. Як вставляти та зв'язувати зовнішні зображення?
68. Що робити, якщо файл стає надто «важким»?
69. Як імпортувати та експортувати кольори та стилі?
70. Як працювати з шаблонами?
71. Як прискорити роботу за допомогою гарячих кнопок?
72. Які плагіни можуть спростити вашу роботу?
73. Як правильно використовувати шари для складних проєктів?
74. Як створити ізометричні ілюстрації?
75. Як ефективно працювати із символами?
76. Які інструменти є оптимальними для створення іконок?
77. Як оптимізувати файл для вебграфіки?
78. Як налаштовувати документ для різних розмірів артбордів?
79. Як дублювати артборди та їх вміст?
80. Які є способи швидкої перевірки помилок у макеті?
81. Як створити логотип із Inkscape або Vectr?
82. Як намалювати просту ілюстрацію?
83. Як розробити інфографіку?
84. Як працювати над банером для Інтернету?

85. Які прийоми використовуватиме створення візитівки?
86. Як підготувати макет для одягу (наприклад, футболки)?
87. Як створювати макети упаковки?
88. Які функції допоможуть у дизайні буклетів?
89. Як розробити ілюстрацію для соціальних мереж?
90. Які є підходи для створення плакатів?
91. Що робити, якщо об'єкт не виділяється?
92. Чому градієнти не відображаються правильно?
93. Як відновити файл після збою?
94. Чому файл не експортується у потрібному форматі?
95. Як уникнути проблем із кольорами під час друку?
96. Чому текст виглядає розмитим на експортованих зображеннях?
97. Що робити, якщо не працюють гарячі кнопки?
98. Як видалити небажані точки на контурі?
99. Чому об'єкт не масштабується пропорційно?
100. Як виправити помилки під час об'єднання об'єктів?

6. КРИТЕРІЇ ОЦІНЮВАННЯ ТА ЗАСОБИ ДІАГНОСТИКИ РЕЗУЛЬТАТІВ НАВЧАННЯ

5 семестр

№	Вид діяльності (завдання)	Максимальна кількість балів
1.	Лабораторна робота №1	4
2.	Лабораторна робота №2	4
3.	Лабораторна робота №3	4
4.	Лабораторна робота №4	4
5.	Лабораторна робота №5	4
6.	Самостійна робота №1	5
7.	Самостійна робота №2	5
	Всього за 5 семестр	30

6 семестр

№	Вид діяльності (завдання)	Максимальна кількість балів
8.	Лабораторна робота №6	6
9.	Лабораторна робота №7	6
10.	Лабораторна робота №8	6
11.	Лабораторна робота №9	6
12.	Лабораторна робота №10	6
	Всього за 6 семестр	30
13.	Іспит	40
	Всього	100

Для зарахування лабораторних робіт здобувач має змогу надати сертифікат (або інший документ) про проходження курсів на платформах Prometeus, Coursera, Alraca 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 вищої освіти 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. 5/6 семестри
6 балів / 4 бали	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.
5 балів / 3 бали	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.
4-3 бали / 2 бали	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.
1-2 бали / 1 бал	Оцінюється робота здобувача, який не володіє навчальним матеріалом, фрагментарно, поверхово розкриває послідовність практичних завдань.
0 балів	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
5 балів	Оцінюється робота здобувача, який вільно володіє матеріалом, творчо 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.

4 бали	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 не повні.
3 бали	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.
1-2 бали	Самостійну роботу виконано не правильно, здобувач показує істотне незрозуміння проблеми, у роботі не виконано всі завдання, або здобувач не здатен захистити результати представленої роботи.
0 балів	Здобувач не виконав самостійну роботу.

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. 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.
4. Пічугін М.Ф. Комп'ютерна графіка: навч. посібник / М.Ф. Пічугін, І.О. Канкін, В.В. Воротніков. – К.: Центр учбової літератури, 2019. – 346 с.
5. Різник О. Я. Основи комп'ютерної графіки /О. Я. Різник. – Видавництво «Львівська політехніка», 2012. – 220 с.
6. Сафронова О.О. Сучасні технології дизайн-діяльності : навч. посіб. Київ : КНУТД, 2019. – 208 с.
7. 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.
8. Емброуз Гевін Основи. Графічний дизайн 03: Генерування ідей /Ніл Леонард Емброуз Гевін (переклад: Марія Мельник, Вероніка Пугач). – Видавництво: ArtHuss, 2019. – 192 с.
9. Photoshop. Посібник. [Електронний ресурс] Режим доступу: <https://tebenko.com/files/photoshop/index.html>. – Назва з екрана. – Дата перегляду: 20.08.2024.
10. GIMP (GNU Image Manipulation Program) [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <https://www.gimp.org>. – Дата перегляду: 28.08.2024.

- 11.Inkscape [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://inkscape.org>. – Дата перегляду: 25.08.2024.
- 12.Photopea [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.photopea.com>. Дата перегляду: 28.08.2024.
- 13.Vectr [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://vectr.com>. – Дата перегляду: 21.08.2024.