

| НАВЧАЛЬНИЙ КУРС <i>(Syllabus = ОП + НП + РНПД + розклад + Викладач)</i> | | |
|---|--|---|
| <i>Група полів</i> | <i>Поле</i> | |
| Назва | – код у загальноуніверситетському класифікаторі (шифр спец. + рівень освіти {Б/М/А/Д} + шифр дисц. за ОП) + назва за ОП {посилання на місце у <i>Навчальному Плані</i> } | 029БВБ15.1 Основи комп'ютерного дизайну |
| Анотація курсу | – перелік тем [питань], що розглядаються у дисциплініВ | <p>Змістовний модуль 1. Технології комп'ютерного дизайну</p> <p>Основи дизайну. Призначення, можливості та сфери застосування комп'ютерної графіки. Поняття векторної та растрової графіки, їх порівняння. Параметри растрових і векторних зображень. Апаратні та програмні засоби комп'ютерної графіки. Растрова і векторна графіка, їх особливості. Поширені формати графічних файлів, їхні переваги, недоліки та сфери застосування.</p> <p>Програми для роботи з векторною графікою. Інтерфейс програми. Огляд панелі інструментів. Палітри. Контури та колірні моделі. Створення векторних об'єктів: простих фігур, ліній, автофігур. Створення рисунків з кривих ліній і ламаних. Впорядкування, вирівнювання та об'єднання об'єктів. Застосування до об'єктів ефектів об'ємності й перетікання. Редагування зображень. Виділення об'єктів. Зміна масштабу. Переміщення, копіювання та</p> |

| | | |
|--|---|--|
| | | <p>вилучення об'єктів. Колір контуру та заливання об'єкта. Зміна взаємного розташування. Групування об'єктів. Робота з текстом. Художній та простий текст. Зміна форми об'єктів. Трансформація довільних кривих. Редагування контуру і заливання. Товщина контуру, стиль лінії. Типи стрілок. Однорідне і градієнтне заливання. Заливання за допомогою узорів, текстури. Інтерактивне заливання. Вставлення малюнків. Використання ефектів.</p> <p>Основні поняття про тривимірну графіку. Принципи створення тривимірних зображень. Типи програм та їх призначення. Інтерфейс програми для креслення. Настроювання програми. Загальні характеристики. Інструменти. Лінії. Еліпс. Дуга. Багатокутники. Полілінії. Креслення блоків, областей. Робота з текстом. Розміри. Поверхні в тривимірному просторі. Прості тривимірні моделі. Тривимірне моделювання. Інтерфейс програми для створення тривимірних об'єктів. Меню. Панелі. Настроювання. Файли. Проекції. Об'єкти. Об'ємні деформації і допоміжні об'єкти. Моделювання. Матеріали. Види. Типи карт. Анімація. Візуалізація. Спецефекти.</p> |
| | – перелік дисциплін, які є передумовою вивчення курсу | Інформатика і комп'ютерна техніка |
| | – перелік дисциплін, для яких курс є передумовою | - |
| | – очікуваний результат | Результати навчання з дисципліни відповідно до освітньо-професійної програми (програмних результатів навчання) виявляються у сформованих у |

студентів **здатностях** щодо застосовування знань у практичних ситуаціях; використання знань та розуміння предметної області та професійної діяльності; опанування та використання практичних навичок в інформаційних і комунікативних технологіях. Здатність працювати в команді.

Також вони виявляються у **знаннях** використовування методів систематизації, пошуку, збереження, класифікації інформації для різних типів контенту та носіїв; сучасних прикладних комп'ютерних технологій та програмного забезпечення, мережевих та мобільних технологій для вирішення професійних завдань; впровадження інноваційних технологій виробництва інформаційних продуктів і послуг, підвищення якості інформаційного обслуговування користувачів інформаційних, бібліотечних та архівних установ; проектування та створювання документно-інформаційних ресурсів, продуктів та послуг; використовування PR та інших прикладних соціокомунікаційних технологій в умовах сучасної інформаційно-технологічної інфраструктури; створювання, наповнення та забезпечення функціонування веб-сайтів та веб-спільнот у мережі Інтернет; подальшого навчання з високим рівнем автономності, постійного підвищення рівня інформаційної культури; працювати в операційній системі Windows, у локальній та глобальній комп'ютерній мережах; застосовування прикладного програмного забезпечення; володіння комп'ютерною графікою (зокрема, діловою), а також **уміннях** впроваджувати та використовувати комунікаційні технології у соціальних системах, мультимедійне

| | | |
|-------------------------|---|---|
| | | <p>забезпечення інформаційної діяльності, технології веб-дизайну та веб-маркетингу; керувати документаційними процесами діяльності установ, користуватися засобами електронного документообігу, організовувати референтну та офісну діяльність; застосовувати у професійній діяльності технології інформаційного менеджменту, створення і підтримки функціонування електронних бібліотек та архівів, методологію вивчення та задоволення культурних та інформаційних потреб користувачів; узагальнювати, аналізувати і синтезувати інформацію в діяльності, пов'язаній із її пошуком, накопиченням, зберіганням та використанням; забезпечувати ефективність функціонування документно-комунікаційних систем; оцінювати можливості застосування новітніх інформаційно-комп'ютерних технологій для вдосконалення технологій виробництва інформаційних продуктів та послуг; кваліфіковано використовувати типове комп'ютерне та офісне обладнання; застосовувати сучасні методики і технології автоматизованого опрацювання інформації, формування та використання електронних інформаційних ресурсів та сервісів; бути відповідальним, забезпечувати ефективну співпрацю в команді; навчатися з метою поглиблення набутих та здобуття нових фахових знань.</p> |
| Місце курсу у НП | – [розподіл по семестрах] | Третій рік, весняний семестр. |
| | – обсяг кредитів | 3 кредити |
| | – тижневе навантаження (лекції + практична частина) | (2 – 2). |
| | – форма контролю | Залік- весняний семестр.. |

| | | |
|---------------------------|---|--|
| <p>Зміст курсу</p> | <p>– лекційний курс (тема розділу + питання для самост. роботи)</p> | <p>Тема 1. Загальні відомості про дизайн та комп'ютерну графіку Питання до теми 1 Основи дизайну. Призначення, можливості та сфери застосування комп'ютерної графіки. Поняття векторної та растрової графіки, їх порівняння. Параметри растрових і векторних зображень. Растрова і векторна графіка, їх особливості. Поширені формати графічних файлів, їхні переваги, недоліки та сфери застосування.</p> <p>Тема 2. Векторна графіка Питання до теми 2 Інтерфейс програми CorelDraw. Огляд панелі інструментів. Створення векторних об'єктів: простих фігур, ліній, автофігур. Створення рисунків з кривих ліній і ламаних. Впорядкування, вирівнювання та об'єднання об'єктів. Застосування до об'єктів ефектів об'ємності й перетікання. Редагування зображень. Виділення об'єктів. Зміна масштабу. Переміщення, копіювання та вилучення об'єктів. Колір контура та заливання об'єкта. Групування об'єктів. Робота з текстом. Художній та простий текст. Зміна форми об'єктів. Трансформація довільних кривих. Редагування контура і заливання.</p> |
|---------------------------|---|--|

| | | |
|--|-------------------------------|---|
| | | <p>Товщина контуру, стиль лінії. Однорідне і градієнтне заливання. Заливання за допомогою узорів, текстури. Інтерактивне заливання. Вставлення малюнків. Тема 3. Тривимірна графіка. Питання до теми 3 Основні поняття про тривимірну графіку. Принципи створення тривимірних зображень. Типи програм та їх призначення. Об'ємні деформації і допоміжні об'єкти. Моделювання. Анімація. Візуалізація. Спецефекти.</p> |
| | <p>– навчальна література</p> | <p style="text-align: center;">Базова</p> <p>1. Співак С.М. Теоретичні основи комп'ютерної графіки та дизайну: навчальний посібник./Співак С.М.; Київ. ун-т ім. Б.Грінченка, Ін-т суспільства, Каф. інформатики. – К.: [Київ. ун-т ім. Б. Грінченка], 2013.– 160 с.</p> <p>2. Розробка та дизайн рекламних видань. Комп'ютерні технології в рекламі [Текст] : навч. посіб. / Б. В. Дурняк, А. Є. Батюк, М. А. Назаркевич, О. І. Мриглод; рец.: Ю. М. Рашкевич, Е. Т. Лазаренко. — Львів : Укр. акад. друкарства, 2011. — 198 с. — ISBN 978-966-322-180-9.</p> <p style="text-align: center;">Допоміжна</p> <p>1. Веселовська Г.В. Комп'ютерна графіка/ Г.В. Веселовська, В.Є. Ходаков, В. М. Веселовський / за ред. В.Є. Ходакова.– Херсон: ОЛДІ-плюс, 2004.–584 с.</p> |

| | | |
|---------------------------------------|---|---|
| | | <p>2. Коссак О.С. Венгерський П.С. Corel Draw 8 - віртуальний кольоровий світ. – Львів: БаК, 2000. – 140 с.</p> <p>3. Інженерна та комп'ютерна графіка: Підручник для студентів / В.Є. Михайленко, В.М. Найдиш та ін. – К.: Вища школа, 2001. – 350с.</p> |
| Координатори курсу | – ім'я + прізвище координатор {посилання на <i>Profile</i> } | Тетяна Деркач, к.т.н., доцент https://nupp.edu.ua/page/profil-vikladacha-tetyana-derkach.html |
| | – ім'я + прізвище асистента координатора {посилання на <i>Profile</i> } | |
| Розклад | – період вивчення (дата початку – дата завершення) | 02.2021 – 06.2021 |
| | – тривалість (хв.) | 80 хв. |
| | – аудиторія | 308-Ц /308-Ц |
| Політика курсу | {посилання на загальні правила допуску та вивчення навчальних курсів на сторінці університету/інституту/факультету} (критерії оцінювання + складові підсумкової оцінки + тощо) | За період вивчення курсу «Основи комп'ютерного дизайну» студент може набрати: у 6 семестрі 70 балів (за виконання лабораторних завдань з кожної теми, що передбачає засвоєння теоретичного матеріалу, так і виконання тестових завдань проміжного контролю) і 30 балів на заліку (підсумковий тест передбачає наявність 4-ох варіантів відповідей на кожне питання) |
| Рекомендації до вивчення курсу | Загальні настанови та рекомендації щодо вивчення навчального курсу та підготовки до контрольних заходів | Для належного опанування дисципліною «Основи комп'ютерного дизайну» слід опрацювати теоретичний матеріал та базову літературу. Курс спрямован на отримання студентами знань та вмій фахово застосовувати основи комп'ютерного дизайну, обґрунтовувати вибір програмного забезпечення для обробки графічної інформації. Варто ознайомитися з основними видами та напрямками розвитку комп'ютерного дизайну. Зосередитись на отриманні практичних навичках застосування та |

| | | |
|-----------------|--|--|
| | | використання розглянутого прикладного програмного забезпечення. Особливу увагу приділити вмінню перевіряти правильність реалізованих завдань та проектів; вмінню аналізувати переваги та недоліки виконаних завдань з використанням прикладного програмного забезпечення комп'ютерного дизайну . |
| Примітки | | |

- Примітки: 1. **РНПД** – робоча навчальна програма дисципліни.
2. **ОП** – освітня програма.
3. **НП** – навчальний план.