

ХМЕЛЬНИЦЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ

ЗАТВЕРДЖУЮ
 Декан факультету технологій і дизайну

Тетяна ІВАНШЕНА
 Підпис: _____ Ім'я, ПРІЗВИЩЕ
 29 серпня 2025 р.

РОБОЧА ПРОГРАМА НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

Комп'ютерна графіка
 Назва дисципліни

Галузь знань – В Культура, мистецтво та гуманітарні науки
 Спеціальність – В2 Дизайн
 Рівень вищої освіти – Перший (бакалаврський)
 Освітньо-професійна програма – Графічний дизайн
 Обсяг дисципліни – 9 кредитів ЄКТС, Шифр дисципліни – ОФП.05
 Мова навчання – українська
 Статус дисципліни: обов'язкова (професійної підготовки)
 Факультет – Технологій і дизайну
 Кафедра – Дизайну

Статус дисципліни	Форма здобуття освіти	Курс	Семестр	Обсяг дисципліни		Кількість годин							Форма семестрового контролю			
				Кредити ЄКТС	Години	Разом	Аудиторні заняття					Самостійна робота (в т.ч. ІРС)	Курсовий проєкт	Курсова робота	Залік	Іспит
							Лекції	Лабораторні роботи	Практичні заняття	Семінарські заняття						
О	Д	1	2	3	90	34			34		56				+	
О	Д	2	3	3	90	34			34		56				+	
О	Д	2	4	3	90	34			34		56				+	
Разом				9	270	102			102		168				3	

Робоча програма складена на основі освітньо-професійної програми «Графічний дизайн» за спеціальністю В2 «Дизайн»

Робоча програма складена
 Підпис: _____ Ім'я, ПРІЗВИЩЕ автора(ів)

старший викладач Павло ГОРНИЙ
 Науковий ступінь, вчене звання, Ім'я, ПРІЗВИЩЕ автора(ів)

Схвалена на засіданні кафедри дизайну

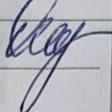
Протокол від 29.08.2025 №1.

Зав. кафедри
 Підпис: _____ Ім'я, ПРІЗВИЩЕ
 Ельвіра БАЗИЛЮК

Робоча програма розглянута та схвалена вченою радою факультету технологій та дизайну

Голова вченої ради факультету
 Підпис: _____ Ім'я, ПРІЗВИЩЕ
 Тетяна ІВАНШЕНА

ЛИСТ ПОГОДЖЕННЯ

Посада	Назва факультету	Підпис	Ініціали, прізвище
Гарант освітньо-професійної програми	Факультет технологій і дизайну		Оксана СТРИЖОВА

3) Пояснювальна записка

Дисципліна «Комп'ютерна графіка» є однією із фахових дисциплін у підготовці здобувачів першого (бакалаврського) рівня вищої освіти, які навчаються за освітньо-професійною програмою «Графічний дизайн» за спеціальністю В2 «Дизайн».

Пререквізити – кольорознавство, основи композиції, рисунок, живопис.

Постреквізити – проєктування графічних об'єктів, фотографіка, дизайн паковань, дизайн паковань (курсова робота), дизайн зовнішньої реклами, айдентика та брендинг, виробнича практика, переддипломна практика, кваліфікаційна робота.

Дисципліна має забезпечити:

компетентності. КК. Здатність розв'язувати складні спеціалізовані задачі та практичні проблеми у галузі дизайну або під час навчання, що передбачає застосування певних теорій, методів дизайну та характеризується комплексністю і невизначеністю умов; ЗК 1. Знання та розуміння предметної області та розуміння професійної діяльності; ЗК 6. Здатність оцінювати та забезпечувати якість виконуваних робіт; ФК 4. Здатність застосовувати навички проєктної графіки у професійній діяльності; ФК 7. Здатність використовувати сучасне програмне забезпечення для створення об'єктів дизайну.

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 7. Аналізувати, стилізувати, інтерпретувати та трансформувати об'єкти для розроблення художньо-проєктних рішень; ПРН 9. Створювати об'єкти дизайну засобами проєктно-графічного моделювання; ПРН 17. Застосовувати сучасне загальне та спеціалізоване програмне забезпечення у професійній діяльності; ПРН 18. Відображати морфологічні, стильові та кольоро-фактурні властивості об'єктів дизайну; ПРН 20. Застосовувати спеціалізовані програмні продукти та методи і технології дизайну для проєктування графічних об'єктів; ПРН 21. Знати основи суспільної та академічної доброчесності й правила запобігання корупції, вміти застосовувати їх в професійній діяльності.

Мета дисципліни. Ознайомлення з інструментами програм векторної, растрової та тривимірної графіки для формування і обробки об'єктів дизайн-проєкту та їх комп'ютерної реалізації.

Предмет дисципліни. Інструменти і функції сучасних графічних редакторів, методи комп'ютерної візуалізації дизайн-об'єктів.

Завдання дисципліни. Забезпечити здатність студентів використовувати сучасне програмне забезпечення для створення об'єктів дизайну та для вирішення широкого спектру завдань, що стоять перед дизайнером у його професійній діяльності..

Результати навчання. Студент, який успішно завершив вивчення дисципліни, повинен застосовувати сучасне загальне та спеціалізоване програмне забезпечення у професійній діяльності.

4) Структура залікових кредитів дисципліни

Назва розділу (теми)	Кількість годин, відведених на:	
	практ. заняття	СРС
	<i>Другий семестр</i>	
Розділ 1. Інструменти програми Adobe Photoshop	12	24
Розділ 2. Робота з растровими зображеннями	22	32
Разом за 2-й семестр:	34	56

	<i>Третій семестр</i>	
Розділ 1. Інструменти програми Adobe Illustrator	12	24
Розділ 2. Робота з векторними зображеннями	22	32
Разом за 3-й семестр:	34	56
	<i>Четвертий семестр</i>	
Розділ 1. Інструменти програми Blender	16	24
Розділ 2. Робота з матеріалами	8	16
Розділ 3. Постановка та візуалізація тривимірної сцени	10	16
Разом за 4-й семестр:	34	56

5) Програма навчальної дисципліни

5.1 Зміст практичних занять

Перелік практичних занять для студентів *денної* форми здобуття освіти

Номер заняття	Тема практичного заняття	Кількість годин
<i>Другий семестр</i>		
1	Практична робота 1. Основи роботи у програмі Adobe Photoshop, кольорокорекція зображень. Літ: [1] с. 5-32; [2] с. 13-24; [3] с. 5-20.	4
2	Практична робота 2. Робота з шарами в програмі Adobe Photoshop Літ: [1] с. 32-50; [4] с. 12-40; [5] с. 4-17	4
3	Практична робота 3. Інструменти виділення у програмі Adobe Photoshop Літ: [3] с. 36-55; [6]; [7]; [8].	4
4	Практична робота 4. Художня обробка фотографій у програмі Adobe Photoshop Літ: [3] с. 55-60; [4] с. 48-73; [7].	4
5	Практична робота 5. Створення фотоколажа в програмі Adobe Photoshop Літ: [4] с. 73-85; [7]; [8].	4
6	Практична робота 6. Створення ескізів у програмі Adobe Photoshop Літ: [2] с. 35-40; [7]; [8].	4
7	Практична робота 7 Техніка matte-painting. Розробка ескізу, пошук, компонування елементів та створення колажа. Літ: [7]; [8].	4
8	Практична робота 8 Техніка matte-painting. Застосування засобів цифрового живопису та фіналізація роботи. Літ: [7]; [8].	6
Разом за II семестр:		34
<i>Третій семестр</i>		
1	Практична робота 1. Основи роботи у програмі Adobe Illustrator. Робота з фігурами. Літ: [1] с. 50-75; [2] с 40-63.; [6]; [9].	4
2	Практична робота 2. Інструменти програми Adobe Illustrator. Перо, криві Безьє. Інструменти для виділення і трансформації. Створення набору піктограм. Літ: [3] с. 60-88; [9]; [10].	4
3	Практична робота 3. Інструменти програми Adobe Illustrator. Shape Builder. Створення набору піктограм. Літ: [3] с. 60-88; [8]; [9] .	4
4	Практична робота 4. Робота з текстом у Adobe Illustrator. Літ: [3] с. 88-102; [4] с. 73-85; [5] с. 22-46; [9]; [10].	4
5	Практична робота 5. Завантаження шрифтів. Переведення шрифтів в криві. Створення друкованої продукції у Adobe Illustrator. Літ: [4] с. 85-97; [9]; [10]	4
6	Практична робота 6. Стили, бібліотеки, орнамент у Adobe Illustrator. Маски, робота з контурами, трасування.	4

	Літ: [2] с. 63-85; [9]; [10]	
7	Практична робота 7. Розробка ескізу векторної ілюстрації у Adobe Illustrator. Літ: [5] с. 46-55; [9]; [10]	4
8	Практична робота 8. Створення фінального варіанту векторної ілюстрації у Adobe Illustrator. Літ: [5] с. 46-55; [9]; [10]	6
Разом за III семестр:		34
<i>Четвертий семестр</i>		
1	Практична робота 1. Знайомство з програмою Blender. Літ: [1] с. 75-92; [2] с. 63-78; [11].	4
2	Практична робота 2. Інструментарій Blender для створення 3D моделей. Застосування основних інструментів. Літ: [1] с. 92-112; [3] с. 102-135; [11].	4
3	Практична робота 3. Застосування модифікаторів у програмі Blender. Літ: [1] с. 92-112; [3] с. 102-135; [11].	4
4	Практична робота 4. «Скульптинг» у Blender. Інструменти Blender для створення «органічних» об'єктів. Літ: [3] с. 135-152; [5] с. 55-73; [11].	4
5	Практична робота 5. Налаштування параметрів матеріалів поверхонь у Blender. Літ: [3] с. 152-174; [11].	4
6	Практична робота 6. Створення процедурних текстур та складних матеріалів, поєднання текстур, використання карт нормалів, висот, шорсткості Літ: [1] с. 25-57; [6]; [11].	4
7	Практична робота 7. Постановка 3D сцени у Blender. Літ: [2] с. 85-92; [6]; [11].	4
8	Практична робота 8. Візуалізація 3D сцени у Blender. Літ: [1] с. 112-146; [6]; [11].	6
Разом за IV семестр:		34

У процесі виконання практичних робіт з дисципліни студенти набувають практичних навичок, зокрема зі створення та редагування растрових та векторних зображень, роботи з тривимірною графікою, застосування комп'ютерної графіки у розробці дизайн-об'єктів, роботи у програмах Adobe Photoshop, Adobe Illustrator та Blender.

5.2 Зміст самостійної роботи

Самостійна робота студентів полягає у систематичному опрацюванні програмного матеріалу з відповідних джерел інформації, підготовці до виконання практичних робіт, оформленні портфоліо тощо.

Зміст самостійної роботи студентів *денної* форми здобуття освіти

Номер тижня	Вид самостійної роботи	Кіл-сть годин
<i>Другий семестр</i>		
1-2	Підготовка до практичного заняття №1	6
3-4	Підготовка до практичного заняття №2	6
5-6	Підготовка до практичного заняття №3	6
7-8	Підготовка до практичного заняття №4	6
9-10	Підготовка до практичного заняття №5	6

11-12	Підготовка до практичного заняття №6	6
13-14	Підготовка до практичного заняття №7	6
15-16	Підготовка до практичного заняття № 8	6
17	Оформлення портфоліо практичних робіт.	8
Разом:		56
<i>Третій семестр</i>		
1-2	Підготовка до практичного заняття №1	6
3-4	Підготовка до практичного заняття №2	6
5-6	Підготовка до практичного заняття №3	6
7-8	Підготовка до практичного заняття №4	6
9-10	Підготовка до практичного заняття №5	6
11-12	Підготовка до практичного заняття №6	6
13-14	Підготовка до практичного заняття №7	6
15-16	Підготовка до практичного заняття № 8	6
17	Оформлення портфоліо практичних робіт.	8
Разом:		56
<i>Четвертий семестр</i>		
1-2	Підготовка до практичного заняття №1	6
3-4	Підготовка до практичного заняття №2	6
5-6	Підготовка до практичного заняття №3	6
7-8	Підготовка до практичного заняття №4	6
9-10	Підготовка до практичного заняття №5	6
11-12	Підготовка до практичного заняття №6	6
13-14	Підготовка до практичного заняття №7	6
15-16	Підготовка до практичного заняття № 8	6
17	Оформлення портфоліо практичних робіт.	8
Разом:		56

Керівництво самостійною роботою здійснює викладач згідно з розкладом консультацій у позаурочний час.

6) Технології та методи навчання

Процес навчання з дисципліни ґрунтується на використанні традиційних та сучасних технологій, зокрема: практичні заняття (з використанням тренінгів, майстер-класів), самостійна робота. Дані технології мають за мету – оволодіння студентами спеціальною термінологією і набуття ними практичних навичок використання комп'ютерної графіки для створення дизайн-об'єктів та рекламних матеріалів.

7) Методи контролю

Поточний контроль здійснюється під час практичних занять і презентування портфоліо, згідно робочої програми і графіку навчального процесу. При цьому використовуються такий метод поточного контролю, як оцінювання практичних робіт та портфоліо.

При виведенні підсумкової семестрової оцінки враховуються результати виконання практичних робіт й презентації портфоліо практичних робіт за системою накопичення балів. Студент повинен набрати щонайменше 60 відсотків від максимального балу за кожен із видів роботи. В разі виникнення заборгованості, її ліквідація здійснюється за графіком, встановленим деканатом відповідно до «Положення про контроль і оцінювання результатів навчання здобувачів вищої освіти у Хмельницькому національному університеті» (<https://khmnu.edu.ua/wp-content/uploads/normatyvni-dokumenty/polozhennya/pro-kontrol-i-oscinyuvannya-rezultativ-navchannya.pdf>).

Підсумкова семестрова оцінка з дисципліни автоматично визначається в електронному журналі обліку успішності здобувача як сума здобутих балів за усі види контролю.

8) Політика дисципліни

Політика навчальної дисципліни загалом визначається системою вимог до здобувача вищої освіти, що передбачені чинними положеннями Університету про організацію і навчально-методичне забезпечення освітнього процесу. Зокрема, проходження інструктажу з техніки безпеки; відвідування занять з дисципліни є обов'язковим. За об'єктивних причин (підтверджених документально) теоретичне навчання може відбуватись в онлайн режимі. Успішне опанування дисципліни і формування фахових компетентностей і програмних результатів навчання передбачає необхідність підготовки до практичного заняття (вивчення теоретичного матеріалу з теми роботи, попередню підготовку протоколу роботи, підготовку до усного опитування для допуску до заняття (наведені у Методичних рекомендаціях до практичних занять), активно працювати на занятті, якісно виконувати завдання, представити результати виконаної роботи тощо.

Здобувачі вищої освіти зобов'язані дотримуватися термінів виконання усіх видів робіт у встановлені терміни, передбачених робочою програмою навчальної дисципліни. Термін здачі практичної роботи вважається своєчасним, якщо студент здав її на наступному після виконання роботи занятті. Пропущене практичне заняття студент зобов'язаний відпрацювати в аудиторіях кафедри у встановлений викладачем термін, але не пізніше, ніж за два тижні до кінця теоретичних занять у семестрі.

Здобувач вищої освіти, виконуючи самостійну роботу з дисципліни, має дотримуватися політики доброчесності (заборонені списування, плагіат (в т.ч. із використанням мобільних девайсів)). У разі виявлення плагіату в будь-яких видах навчальної роботи здобувач вищої освіти отримує незадовільну оцінку і має повторно виконати завдання з відповідної теми (виду роботи), що передбачені робочою програмою. Будь-які форми порушення академічної доброчесності **не допускаються**.

У межах вивчення навчальної дисципліни здобувачам вищої освіти передбачено визнання і зарахування результатів навчання, набутих шляхом неформальної освіти, що розміщені на доступних платформах, які сприяють формування компетентностей і поглибленню результатів навчання, визначених робочою програмою дисципліни, або забезпечують вивчення відповідної теми та/або виду робіт з програми навчальної дисципліни (детальніше у Положенні про порядок визнання та зарахування результатів навчання здобувачів вищої освіти у ХНУ).

9) Оцінювання результатів навчання студентів у семестрі

Оцінювання академічних досягнень здобувача вищої освіти здійснюється відповідно до «Положення про контроль і оцінювання результатів навчання здобувачів вищої освіти у ХНУ». При поточному оцінюванні виконаної здобувачем роботи з кожної структурної одиниці і отриманих ним результатів виставляється певна кількість балів із встановлених Робочою програмою для цього виду роботи. При цьому кожна структурна одиниця навчальної роботи може бути зарахована, якщо здобувач набрав не менше 60 відсотків (мінімальний рівень для позитивної оцінки) від максимально можливої суми балів, призначеної структурній одиниці.

Будь-які форми порушення академічної доброчесності *не допускаються*.

Структурування дисципліни за видами робіт і оцінювання результатів навчання студентів денної форми здобуття освіти у семестрі за ваговими коефіцієнтами

Аудиторна робота								Самостійна робота	Семестровий контроль
Практичні заняття №:									
<i>Другий семестр</i>									
1	2	3	4	5	6	7	8	Портфоліо	Залік
Кількість балів за вид навчальної роботи (мінімум-максимум)									
6-10	6-10	6-10	6-10	6-10	6-10	6-10	6-10	12-20	За рейтингом
48-80								12-20	60-100
<i>Третій семестр</i>									
1	2	3	4	5	6	7	8	Портфоліо	Залік
Кількість балів за вид навчальної роботи (мінімум-максимум)									
6-10	6-10	6-10	6-10	6-10	6-10	6-10	6-10	12-20	За рейтингом
48-80								12-20	60-100
<i>Четвертий семестр</i>									
1	2	3	4	5	6	7	8	Портфоліо	Залік
Кількість балів за вид навчальної роботи (мінімум-максимум)									
6-10	6-10	6-10	6-10	6-10	6-10	6-10	6-10	12-20	За рейтингом
48-80								12-20	60-100

Оцінювання практичних робіт

Оцінка, яка виставляється за практичне заняття, складається з таких елементів: знання основних теоретичних положень з теми роботи; якість оформлення графічної частини; вільне володіння студентом спеціальною термінологією і уміння професійно обґрунтувати прийняті

рішення; своєчасне виконання практичної роботи. У кінці семестру студент має оформити портфоліо із графічної частини усіх практичних робіт.

Термін здачі практичної роботи вважається своєчасним, якщо студент здав її на наступному після виконання роботи занятті. Пропущене практичне заняття студент зобов'язаний відпрацювати в аудиторіях кафедри у встановлений викладачем термін, але не пізніше, ніж за два тижні до кінця теоретичних занять у семестрі.

При оцінюванні результатів виконання практичних робіт використовуються наведені нижче узагальнені критерії.

Критерії оцінювання практичних робіт

Оцінка та рівень досягнення здобувачем запланованих ПРН та сформованих компетентностей	Узагальнений зміст критерія оцінювання
10 балів	<p>Здобувач вищої освіти виявив винятково глибоке, усвідомлене та творчо-орієнтоване засвоєння навчального матеріалу.</p> <p>Демонструє високий рівень володіння програмним забезпеченням та уміння інтегрувати знання з різних галузей дизайну — композиції, кольорознавства тощо.</p> <p>Робота має оригінальне авторське рішення, високу естетичну якість, гармонійність і професійне оформлення, повністю відповідає технічним вимогам і перевищує базові очікування. Файл ідеально структурований, усі елементи логічно впорядковані, робота демонструє розуміння стандартів професійної підготовки файлів для друку чи публікації в цифрових медіа.</p> <p>Здобувач здатен вільно й аргументовано пояснити свої дії, пропонує альтернативні шляхи реалізації, демонструє здатність до креативного мислення і високий рівень самостійності.</p>
9 балів	<p>Здобувач вищої освіти повністю засвоїв матеріал, уміло застосовує програмні засоби, демонструє знання теорії кольору, композиції, векторної та растрової графіки. Робота виконана якісно, із дотриманням вимог завдання, має завершений вигляд, виявляє самостійність мислення.</p> <p>Може наявні дрібні недоліки в деталях оформлення чи структурі файлу, незначні неточності у використанні інструментів або ефектів.</p> <p>Пояснення логічні, чіткі, термінологія використовується правильно, студент уміє обґрунтувати вибір інструментів та прийомів.</p> <p>Допущено 1-2 незначні помилки технічного або композиційного характеру.</p>
8 балів	<p>Здобувач вищої освіти володіє основним навчальним матеріалом, виконує практичну роботу самостійно з мінімальною допомогою викладача, розуміє логіку роботи програмного середовища, володіє базовими принципами кольору, шрифтового та композиційного рішення.</p> <p>Робота відповідає темі та вимогам, але має окремі недоліки у структурі файлу, точності побудови об'єктів, роботі з кольором або пропорціями.</p>
7 балів	<p>Здобувач вищої освіти засвоїв основні теоретичні положення дисципліни, уміє користуватися основними інструментами графічних редакторів, але іноді діє шаблонно. Робота відповідає основним вимогам, але має помітні технічні або композиційні недоліки: неправильне вирівнювання, неточний контур, перевантаження деталями, слабка колористика тощо. Файл може бути не повністю структурованим (невірна назва шарів, дублікати, зайві об'єкти). Студент розуміє загальну логіку завдання, але потребує допомоги викладача для усунення неточностей. Допущено кілька помітних помилок, однак робота має завершений вигляд і демонструє засвоєння основних навичок.</p>

6 балів	Здобувач вищої освіти виконав завдання в цілому правильно, але з помітними недоліками у композиції, кольорі, роботі з шарами або інструментами. Робота демонструє розуміння базових понять, але технічна реалізація поверхова або неакуратна. Можливі помилки у форматуванні файлу, невдале використання ефектів, слабка структура або неякісне збереження матеріалів. Студент частково орієнтується у понятійному апараті, не завжди може пояснити свої дії, потребує значної допомоги викладача. Допущено кілька суттєвих помилок, проте робота свідчить про мінімальне засвоєння навчального матеріалу та наявність потенціалу до вдосконалення.
0-5 балів	Здобувач вищої освіти не засвоїв основ навчальної дисципліни, виявив розрізнені, безсистемні знання, не володіє базовими інструментами комп'ютерної графіки. Роботи не завершені, мають численні грубі помилки або не відповідають завданню. Студент не може застосувати знання для виконання найпростіших практичних завдань. Потребує повторного опрацювання матеріалу та індивідуальної консультації викладача.

Оцінювання портфоліо

Наприкінці семестру графічні частини усіх практичних робіт оформлюються у вигляді портфоліо та презентуються. Для оцінювання портфоліо використовуються наведені нижче критерії.

Критерії оцінювання портфоліо

Оцінка та рівень досягнення здобувачем запланованих ПРН та сформованих компетентностей	Узагальнений зміст критерія оцінювання
18-20 балів	Портфоліо виконане на високому художньому і технічному рівні, демонструє вміння працювати з розробленими об'єктами та вичерпно обґрунтовувати прийняті в процесі роботи рішення. Студент продемонстрував уміння представляти власні розробки та якісно відобразив результати роботи у підсумковій презентації. Презентація виконана послідовно, структуровано, з дотриманням стилістичної єдності та технічних вимог. У презентації чітко відображено логіку виконання завдань. Висока якість оформлення.
15-17 балів	Портфоліо виконане якісно, з дотриманням вимог та демонструє впевнене володіння засобами графічних редакторів для презентації розробок, а також розуміння принципів композиційного та колористичного вирішення дизайн-об'єктів. Більшість технічних та композиційних рішень обрано коректно, проте допускаються деякі неточності, що не є критичними, окремі рішення можуть бути недостатньо обґрунтованими. Оформлення робіт відповідає вимогам з можливими незначними недоліками.
12-14 балів	Портфоліо відповідає мінімальним вимогам, завдання виконані у повному обсязі і презентовані, проте якість оформлення та презентація мають недоліки. Студент опанував базові інструменти, але не демонструє достатню глибину розуміння предмету, рішенням бракує креативності.
0-11 балів	Роботи виконані на низькому технічному рівні або не у повному обсязі, відсутнє розуміння композиційних принципів і технічних інструментів комп'ютерної графіки. Оформлення недбале, презентація не відповідає вимогам.

Підсумкова семестрова оцінка за інституційною шкалою і шкалою ЄКТС встановлюється в автоматизованому режимі після внесення викладачем усіх оцінок до електронного журналу. Співвідношення інституційної шкали оцінювання і шкали оцінювання ЄКТС наведені у таблиці.

Підсумкова оцінка виставляється, якщо підсумковий бал, який отримав студент з дисципліни, знаходиться у межах від 60 до 100 балів. При цьому за інституційною шкалою ставиться відповідна оцінка, а за шкалою ЄКТС – буквене позначення оцінки, що відповідає набраній студентом кількості балів відповідно до таблиці Співвідношення.

Співвідношення інституційної шкали оцінювання і шкали оцінювання ЄКТС

Оцінка ЄКТС	Рейтингова шкала балів	Інституційна оцінка (рівень досягнення здобувачем вищої освіти запланованих результатів навчання з навчальної дисципліни)	
		Залік	Іспит/диференційований залік
A	90-100	Зараховано	<i>Відмінно/Excellent</i> – високий рівень досягнення запланованих результатів навчання з навчальної дисципліни, що свідчить про безумовну готовність здобувача до подальшого навчання та/або професійної діяльності за фахом
B	83-89		<i>Добре/Good</i> – середній (максимально достатній) рівень досягнення запланованих результатів навчання з навчальної дисципліни та готовності до подальшого навчання та/або професійної діяльності за фахом
C	73-82		<i>Задовільно/Satisfactory</i> – Наявні мінімально достатні для подальшого навчання та/або професійної діяльності за фахом результати навчання з навчальної дисципліни
D	66-72		
E	60-65		
FX	40-59	Незараховано	<i>Незадовільно/Fail</i> – Низка запланованих результатів навчання з навчальної дисципліни відсутня. Рівень набутих результатів навчання є недостатнім для подальшого навчання та/або професійної діяльності за фахом
F	0-39		<i>Незадовільно/Fail</i> – Результати навчання відсутні

10) Питання для самоконтролю результатів навчання

2 семестр

1. Що таке растрова графіка?
2. Опишіть інтерфейс редактора Adobe Photoshop.
3. Назвіть основні інструменти програми Adobe Photoshop
4. Які способи виділення області зображення існують в програмі Adobe Photoshop?
5. Як за допомогою програми Adobe Photoshop можна здійснювати художню обробку фотографій.
6. Що називають масками у програмі Adobe Photoshop та які їхні функції?
7. Що таке фото-колаж та які існують інструменти та техніки його створення у програмі Adobe Photoshop?
8. Що таке фільтри у програмі Adobe Photoshop, які вони бувають і як працюють?
9. Які існують інструменти у програмі Adobe Photoshop для створення ескізів?
10. Що таке техніка matte-painting та як її застосовувати у програмі Adobe Photoshop?

3 семестр

1. Що таке векторна графіка?
2. Що таке монтажні області в програмі Illustrator?
3. Які інструменти є в програмі Illustrator для створення фігур? Як налаштувати заливку та обводку фігур?
4. Які основні функції має інструмент "перо" в програмі Adobe Illustrator?
5. Які основні функції має інструмент "криві Безьє" в програмі Adobe Illustrator?
6. Що таке трасування зображення у програмі Adobe Illustrator?
7. Які основні функції має інструмент "Shape Builder" в програмі Adobe Illustrator?
8. Які інструменти Illustrator можна використовувати для створення складних заливок?
9. Які формати можна використовувати для експортування емблеми/логотипу?

10. Які інструменти використовуються для створення орнаментів в Adobe Illustrator?

4 семестр

1. Що таке програма Blender та які вона має функції?
2. Що таке модифікатори у програмі Blender?
3. Які 3D-моделі відносяться до hard-surface?
4. Що таке скульптинг, і які інструменти використовуються для створення органічних об'єктів у Blender?
5. Які інструменти Blender використовуються для налаштування матеріалів?
6. Що таке процедурна текстура?
7. Які існують типи джерел світла у Blender, та як працювати з різними типами джерел світла?
8. Що таке HDRI карта?
9. Які рушії візуалізації доступні в Blender?
10. Які плюси та мінуси використання рушію Cycles порівняно з іншими рушіями, які підтримуються в Blender?

11) Навчально-методичне забезпечення

Навчальний процес з дисципліни забезпечений навчально-методичними та наочними матеріалами, зокрема:

1. Комп'ютерна графіка: методичні рекомендації до виконання практичних робіт студентами спеціальності В2 «Дизайн» (освітній рівень – бакалавр) / П. Горний. Хмельницький : ХНУ, 2025

12) Матеріально-технічне та програмне забезпечення дисципліни

Інформаційна та комп'ютерна підтримка: ПК, проєктор. Програмне забезпечення: програми Microsoft Office або аналогічні, Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Blender.

13) Рекомендована література

Основна

1. Глібко О. А. К. С. Голотенко. Комп'ютерна графіка. Створення та редагування растрових зображень: навч. посіб. В.– Харків : ТОВ «ПланетаПрінт», 2020. 294 с.
2. Пічугін М.Ф. Комп'ютерна графіка: навч. посіб. / М.Ф. Пічугін, І.О. Канкін, В.В. Воротніков. – К.: Центр учбової літератури, 2021. 346с.
3. Василюк А. С. Комп'ютерна графіка: навчальний посібник / А. С. Василюк, Н. І. Мельникова. Львів: Видавництво Львівської політехніки, 2022. 308 с.
4. Власій О. О. Комп'ютерна графіка. Обробка растрових зображень: Навчально-методичний посібник / О. О. Власій, О. М. Дудка. Івано-Франківськ: ДВНЗ «Прикарпатський національний університет імені Василя Стефаника», 2021. 72 с.
5. Тменова, Н. П. Комп'ютерна графіка: навчально-методичний посібник / Н. П. Тменова ; КНУ ім. Т. Шевченка. – Київ : Київський університет, 2021. 111 с.

Додаткова

6. Базилюк Е.В. Дослідження моделі поведінки користувачів навчальних ресурсів з вивчення програм комп'ютерної графіки / Е.В. Базилюк, А.К. Кармаліта, О.П. Стрижова, П.В. Горний // Art & Design — 2023. — №2

7. Посібник користувача Adobe Photoshop URL: <https://helpx.adobe.com/ua/photoshop/user-guide.html>
8. Навчальні матеріали для Adobe Photoshop URL: <https://www.adobe.com/ua/learn/photoshop?locale=uk&learnIn=1>
9. Посібник користувача Adobe Illustrator URL: <https://helpx.adobe.com/ua/illustrator/user-guide.html>
10. Навчальні матеріали для Adobe Illustrator URL: <https://www.adobe.com/ua/learn/illustrator?learnIn=1>
11. Посібник користувача Blender URL: <https://docs.blender.org/manual/uk/latest/>

12) Інформаційні ресурси

1. Модульне середовище. Режим доступу : <https://msn.khmnu.edu.ua/course/view.php?id=8374>
2. Електронна бібліотека ХНУ. Режим доступу : [http:// library.khmnu.edu.ua](http://library.khmnu.edu.ua)
3. Репозитарій ХНУ. Режим доступу : <https://library.khmnu.edu.ua/#>