Тернопільський національний педагогічний університет
імені Володимира Гнатюка

Кафедра образотворчого мистецтва, дизайну та методики їх навчання

“**ЗАТВЕРДЖУЮ**”
Завідувач кафедри
_____ М. Маркович
“25” серпня 2025 року

РОБОЧА ПРОГРАМА НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

КОМП’ЮТЕРНА ГРАФІКА

Рівень вищої освіти перший (бакалаврський)

Галузь знань 02 Культура і мистецтво
(шифр і назва галузі знань)

Спеціальність 021 Аудіовізуальне мистецтво та виробництво
(код і найменування спеціальності)

Освітня програма Фотомистецтво та візуальні практики
(найменування освітньої програми)

Мова навчання українська

2025 – 2026 навчальний рік

Робоча програма навчальної дисципліни «Комп’ютерна графіка» для студентів освітньої програми «Фотомистецтво та візуальні практики» за спеціальністю 021 Аудіовізуальне мистецтво та виробництво галузі знань 02 Культура і мистецтво.

Розробник:

Балан Наталія Василівна - асистент кафедри образотворчого мистецтва, дизайну та методики їх навчання Тернопільського національного університету імені Володимира Гнатюка.

Робочу програму затверджено на засіданні кафедри образотворчого мистецтва, дизайну та методики їх навчання

Протокол № 1 від “25” серпня 2025 року

Завідувач кафедри образотворчого
мистецтва, дизайну та методики їх навчання_____ М. Маркович

1. Опис навчальної дисципліни

1	Освітня програма	Фотомистецтво та візуальні практики			
2	Спеціальність	021 Аудіовізуальне мистецтво та виробництво			
3	Галузь знань	02 Культура і мистецтво			
4	Ступінь вищої освіти	Перший (бакалаврський)			
5	Статус дисципліни	Обов'язкова			
6	Мова навчання	Українська			
7	Курс	1		2	
8	Семестр	1	2	3	4
9	Кількість змістових модулів				
10	Форма підсумкового контролю	Залік	Залік	Залік	Залік
11	ІНДЗ	-	-	-	-
11	Обсяг дисципліни в кредитах ECTS	2	2	3	3
12	Загальна кількість годин	60	60	90	90
13	Аудиторні заняття (год.)	30	30	45	45
14	Лекції (год.)	2	2	3	3
15	Лабораторні заняття (год.)	28	28	42	42
16	Самостійна робота студента (год.)	30	30	45	45

Співвідношення кількості годин аудиторних занять до самостійної роботи в усіх семестрах становить 50 % до 50 %.

2. Мета навчальної дисципліни

Метою навчальної дисципліни «Комп’ютерна графіка» є формування у здобувачів вищої освіти цілісного уявлення про технологічні та методичні засади цифрової обробки фотографічних зображень, відеоматеріалів і візуальної верстки фотоконтенту із застосуванням сучасного програмного забезпечення, необхідного для професійної діяльності у сфері фотомистецтва та візуальних практик.

Навчальна дисципліна спрямована на оволодіння принципами побудови цифрового зображення, опрацюванням методів корекції та ретуші, засобами систематизації й обробки фотосерій, основами відеообробки як допоміжного інструмента фотографа, а також прийомами підготовки й структурованої подачі фотоматеріалів у цифровому та друкованому середовищах.

У межах курсу забезпечується розвиток візуальної грамотності, технічної культури роботи з цифровими файлами, аналітичного мислення та усвідомленого використання комп’ютерної графіки у сучасній фотографічній практиці.

Готова рухатися далі. Наступний логічний розділ за структурою — завдання навчальної дисципліни.

3. Компетентності та результати навчання

Під час вивчення навчальної дисципліни «Комп’ютерна графіка» передбачає формування у здобувачів вищої освіти таких *компетентностей*:

загальних:

ЗК 1. Знання та розуміння предметної області та професійної діяльності.

ЗК 4. Здатність спілкуватися іноземною мовою.

ЗК 18. Здатність ухвалювати рішення та діяти, дотримуючись принципу неприпустимості корупції та будь-яких інших проявів недоброчесності.

фахових:

ФК 01. Високий рівень виконавської майстерності.

ФК 02. Здатність створювати та реалізувати власні художні концепції у творчо-виробничій діяльності.

ФК 06. Здатність здійснювати професійну діяльність із застосуванням сучасних досягнень теорії та методології аудіовізуального мистецтва та виробництва з урахуванням широкого спектру міждисциплінарних зв'язків.

ФК 13. Здатність здійснювати та підтримувати зв'язок із засобами масової інформації з метою просвітництва, популяризації та пропаганди досягнень аудіовізуального мистецтва, у тому числі з використанням можливостей радіо, телебачення, Інтернету.

ОК забезпечує досягнення здобувачами таких *результатів навчання*:

ПРН 1. Володіти методами та прийомами операторської.

творчо-виробничої діяльності при створенні (виробництві) візуальних творів.

ПРН 2. Володіти методами та навичками роботи з монтажною.

технікою та програмним забезпеченням.

ПРН 4. Володіти методами та навичками роботи зі звукозаписувальною та звуковідтворювальною технікою та обладнанням.

ПРН 5. Генерувати нові ідеї для втілення їх в аудіовізуальному творі.

ПРН 12. Розуміти фінансово-адміністративні принципи організації мистецьких заходів, діяльності виробничих колективів, та закладів аудіовізуальної сфери.

ПРН 17. Збирати, оцінювати аналізувати та обробляти інформацію з використанням сучасних інформаційних технологій та спеціалізованого програмного забезпечення.

4. Програма навчальної дисципліни

4.1. Зміст навчальної дисципліни

1 семестр. МОДУЛЬ 1. ОСНОВИ ЦИФРОВОЇ ФОТОГРАФІЧНОЇ ГРАФІКИ ТА КОМП'ЮТЕРНОЇ ОБРОБКИ ЗОБРАЖЕННЯ

ЗМ 1. Теоретичні та технологічні основи цифрового фотографічного зображення

Тема 1. Цифрове фотографічне зображення як об'єкт комп'ютерної графіки

Розглядається цифрове фотографічне зображення як результат перетворення світлової інформації у дискретну форму. Аналізуються основні структурні характеристики, що визначають якість та можливості подальшої обробки.

Тема 2. Формати та параметри файлів цифрової фотографії

Вивчаються основні растрові формати фотографічних файлів, їхні технічні властивості та сфери застосування. Окрема увага приділяється впливу параметрів стиснення на збереження візуальної якості.

Тема 3. Колірні моделі та колірні простори у цифровій фотографії

Розкриваються принципи формування кольору в цифровому середовищі та особливості використання різних колірних моделей. Аналізується роль колірних просторів у процесі відображення, редагування та виводу фотографій.

Тема 4. Програмні засоби обробки фотографії. Середовище Adobe Photoshop

Розглядається Adobe Photoshop як базовий інструмент цифрової фотографічної обробки. Вивчається структура інтерфейсу та загальна логіка організації робочого процесу.

ЗМ 2. Базові методи цифрової обробки фотографії у середовищі Adobe Photoshop

Тема 5. Шари як основа організації цифрового зображення

Аналізується концепція шарів як ключового принципу побудови та редагування цифрового зображення. Розглядаються типи шарів і їхнє значення для контрольованої фотографічної обробки.

Тема 6. Інструменти виділення та трансформації елементів зображення

Вивчаються способи локального вибору фрагментів фотографії та методи їх коректної трансформації. Акцент робиться на збереженні просторових і візуальних характеристик зображення.

Тема 7. Неруйнівні методи редагування цифрової фотографії

Розглядаються підходи до обробки, що забезпечують збереження оригінальних даних зображення. Аналізується використання масок і коригувальних інструментів для локального впливу.

Тема 8. Корекція та ретуш цифрової фотографії

Вивчаються методи тональної й кольорової корекції, а також технічні прийоми ретуші фотографій. Обговорюються професійні межі втручання з погляду збереження фотографічної достовірності.

2 семестр. МОДУЛЬ 2. СИСТЕМНА ОБРОБКА ФОТОГРАФІЇ ТА ГРАФІЧНА ІНТЕРПРЕТАЦІЯ ФОТОЗОБРАЖЕННЯ

ЗМ 3. Системна робота з фотографією у середовищі Adobe Lightroom

Тема 1. Adobe Lightroom як середовище роботи з фотографічними серіями

Розглядається Adobe Lightroom як комплексне середовище для системної обробки фотографічного матеріалу. Аналізується специфіка роботи з серіями зображень, орієнтована на цілісність візуального результату та уніфікацію стилістики.

Тема 2. Каталізація, архівування та організація фотографічного матеріалу

Вивчаються принципи впорядкування цифрових фотографій у каталозі та логіка побудови архівної структури. Окрема увага приділяється ефективній навігації та збереженню цілісності фотографічних масивів.

Тема 3. Тонально-кольорова корекція та уніфікація фотографічної серії

Розкриваються методи тональної й кольорової корекції, спрямовані на узгодження фотографій у межах серії. Аналізується роль світлотонального та колірного балансу у формуванні візуальної єдності зображень.

ЗМ 4. Векторна графіка як інструмент візуального супроводу фотографії

Тема 4. Векторна графіка у фотографічних та візуальних практиках

Розглядається векторна графіка як засіб доповнення та структуризації фотографічного зображення. Аналізуються можливості її застосування у візуальних практиках без втрати якості та масштабованості.

Тема 5. Інтерфейс та принципи роботи Adobe Illustrator

Вивчається Adobe Illustrator як середовище створення та редагування векторної графіки. Розглядається логіка інтерфейсу та принципи організації робочого процесу у векторному середовищі.

Тема 6. Робота з формою, лінією та текстом у векторному середовищі

Розкриваються основи формоутворення у векторній графіці та принципи роботи з лінійними і текстовими елементами. Аналізується їх роль у створенні графічних структур, що супроводжують фотографічне зображення.

Тема 7. Інтеграція фотографії та векторної графіки

Вивчаються способи поєднання растрового фотографічного зображення з векторними елементами. Окрема увага приділяється композиційній узгодженості та збереженню візуальної цілісності.

3 семестр. МОДУЛЬ 3. СИСТЕМНА ОБРОБКА ФОТОГРАФІЇ ТА ГРАФІЧНА ІНТЕРПРЕТАЦІЯ ФОТОЗОБРАЖЕННЯ

ЗМ 5. Теоретичні та технологічні основи комп’ютерної графіки рухомого зображення

Тема 1. Теорія та загальні характеристики відеоданих як форми комп’ютерної графіки

Розглядаються відеодані як різновид цифрової комп’ютерної графіки, організованої у часовій послідовності кадрів. Аналізуються базові технічні характеристики, що визначають якість рухомого зображення та можливості його подальшої графічної обробки.

Тема 2. Програмні середовища комп’ютерної графіки відео

Вивчаються сучасні програмні середовища, призначені для створення та обробки рухомого зображення. Аналізуються їхні функціональні можливості з позиції графічної організації відеоматеріалу.

Тема 3. Монтаж як спосіб графічної організації відеозображення

Розкривається монтаж як метод побудови цілісної графічної структури у часовому вимірі. Аналізуються принципи поєднання кадрів, ритм і послідовність як засоби формування візуальної логіки рухомого зображення.

ЗМ 6. Інструментальні засоби комп'ютерної графіки відео

Тема 4. Відеоредактор Adobe Premiere Pro: інтерфейс і структура робочого простору

Розглядається Adobe Premiere Pro як професійне середовище комп'ютерної графіки рухомого зображення. Вивчається структура інтерфейсу та принципи організації робочого простору для ефективної графічної обробки.

Тема 5. Засоби керування графічним матеріалом у середовищі Adobe Premiere Pro

Вивчаються інструменти керування графічними елементами у часовій шкалі та панелях програми. Аналізується логіка організації, впорядкування й взаємодії складових рухомого зображення.

Тема 6. Ключовий кадр як засіб керування графічними параметрами у часі

Розкривається принцип використання ключових кадрів для керування змінами графічних параметрів. Аналізується роль інтерполяції у формуванні плавності та ритмічності руху.

Тема 7. Кольорокорекція, титри та графічні елементи у структурі рухомого зображення відео

Вивчаються методи кольорової корекції як засобу узгодження візуальної структури рухомого зображення. Аналізується використання текстових і графічних елементів у формуванні композиційної цілісності.

Тема 8. Звуковий супровід як складова комп'ютерної графіки рухомого зображення

Розглядається звук як елемент, що взаємодіє з візуальною графічною структурою у часовому середовищі. Аналізується його вплив на ритм, сприйняття та цілісність рухомого зображення.

Тема 9. Експорт та підготовка відео до відтворення

Вивчаються принципи підготовки рухомого зображення до виводу та відтворення у різних форматах. Окрема увага приділяється збереженню графічної якості на фінальному етапі обробки.

4 семестр. МОДУЛЬ 4. ВЕРСТКА БАГАТОСТОРІНКОВИХ ВИДАНЬ

ЗМ 7. Композиційно-структурні засади графічної верстки

Тема 1. Верстка як форма комп'ютерної графіки

Розглядається верстка як спосіб просторової організації візуальної інформації у цифровому середовищі. Аналізується її роль у поєднанні зображення, тексту та графічних елементів у цілісну графічну структуру.

Тема 2. Візуальна структура сторінки та модульні сітки

Вивчаються принципи побудови структури сторінки на основі модульних сіток. Аналізується вплив сіткової організації на ритм, читабельність та композиційну впорядкованість графічного макета.

Тема 3. Типографіка у структурі графічного макета

Розкривається типографіка як складова комп'ютерної графіки, що формує ієрархію та логіку подання інформації. Аналізується взаємодія шрифтових елементів із простором сторінки та зображальним матеріалом.

ЗМ 8. Інструментальні засоби комп’ютерної графіки верстки

Тема 4. Середовище Adobe InDesign та організація робочого простору

Розглядається Adobe InDesign як спеціалізоване середовище комп’ютерної графіки для верстки. Вивчається структура інтерфейсу та принципи організації робочого простору для побудови графічних макетів.

Тема 5. Робота з текстовими та графічними блоками у макеті

Вивчаються принципи формування та взаємодії текстових і графічних блоків у межах сторінки. Аналізується їх роль у створенні композиційної цілісності макета.

Тема 6. Багатосторінкові документи та стилі оформлення

Розкриваються принципи організації багатосторінкових графічних документів. Аналізується використання стилів як засобу уніфікації та структурної впорядкованості макета.

Тема 7. Інтеграція растрової та векторної графіки у макет

Вивчаються способи поєднання фотографічних зображень із векторними елементами у верстці. Окрема увага приділяється збереженню графічної якості та композиційної узгодженості.

Тема 8. Підготовка макета до друку та цифрового відтворення

Розглядаються вимоги до підготовки графічних макетів для різних способів відтворення. Аналізуються параметри, що впливають на коректність і якість фінального результату.

Тема 9. Експорт і перевірка коректності графічного макета

Вивчаються процедури перевірки макета перед виводом та принципи експорту графічної інформації. Окрема увага приділяється контролю відповідності технічним і візуальним вимогам.

4.2. Структура навчальної дисципліни

Назви змістових модулів і тем	Кількість годин					
	денна форма					
	усього	у тому числі				
		л	п	лаб	інд	с.р.
1	2	3	4	5	6	7
1 семестр. Модуль 1. Основи цифрової фотографічної графіки та комп’ютерної обробки зображення						

ЗМ. Теоретичні та технологічні основи цифрового фотографічного зображення						
Тема 1. Цифрове фотографічне зображення як об’єкт комп’ютерної графіки	*8*	2		2		4
Тема 2. Формати та параметри файлів цифрової фотографії	*6*			2		4
Тема 3. Колірні моделі та колірні простори у цифровій фотографії	*8*			4		4
Тема 4. Програмні засоби обробки цифрової фотографії.	*8*			4		4
Разом за змістовим модулем 1	***30***	**2**		**12**		**16**
ЗМ 2. Базові методи цифрової обробки фотографії у Adobe Photoshop						
Тема 5. Шари як основа організації цифрового зображення	*8*			4		4
Тема 6. Інструменти виділення та трансформації елементів зображення	*6*			2		4
Тема 7. Неруйнівні методи редагування цифрової фотографії	*6*			2		4
Тема 8. Корекція та ретуш цифрової фотографії	*10*			6		4
Разом за змістовим модулем 2	***30***			**16**		**14**
Разом за 1 семестр	***60***	2		**28**		**30**
2 семестр. Модуль 2. Системна обробка фотографії та графічна інтерпретація фотозображення						
ЗМ 3. Системна робота з фотографією у середовищі Adobe Lightroom						
Тема 1. Adobe Lightroom як середовище роботи з фотографічними серіями	*10*	2		4		4
Тема 2. Каталізація, архівування та організація фотографічного матеріалу	*10*			4		4
Тема 3. Тонально-кольорова корекція та уніфікація фотографічної серії	*10*			4		6
Разом за змістовим модулем 3	***30***	**2**		**12**		**16**
ЗМ 4. Векторна графіка як інструмент візуального супроводу фотографії						
Тема 4. Векторна графіка у фотографічних та візуальних практиках	*6*			2		4
Тема 5. Інтерфейс та принципи роботи Adobe Illustrator	*8*			4		4
Тема 6. Робота з формою, лінією та текстом у векторному середовищі	*8*			4		4
Тема 7. Інтеграція фотографії та векторної графіки	*10*			6		4
Разом за змістовим модулем 4	***30***			**16**		**16**
Разом за 2 семестр	***60***	2		**28**		**32**
3 семестр Модуль 3. Комп’ютерна графіка рухомого зображення						
ЗМ 5. Теоретичні та технологічні основи комп’ютерної графіки рухомого						

зображення						
Тема1. Теорія та загальні характеристики відеоданих як форми комп'ютерної графіки	*6*	2				4
Тема 2. Програмні середовища комп'ютерної графіки відео	*7*	1		2		4
Тема 3. Монтаж як спосіб графічної організації відеозображення	*10*			6		4
Разом за змістовим модулем 5	***23***	**3**		**8**		**12**
ЗМ 6. Інструментальні засоби комп'ютерної графіки відео						
Тема 4. Відеоредактор Adobe Premiere Pro: інтерфейс і структура робочого простору	*11*			6		5
Тема 5. Засоби керування графічним матеріалом у середовищі Adobe Premiere Pro	*11*			6		5
Тема 6. Ключовий кадр як засіб керування графічними параметрами у часі	*9*			4		5
Тема 7. Кольорокорекція, титри та графічні елементи у структурі рухомого зображення відео	*11*			6		5
Тема 8. Звуковий супровід як складова комп'ютерної графіки рухомого зображення	*13*			6		7
Тема 9. Експорт та підготовка відео до відтворення	*12*			6		6
Разом за змістовим модулем 6	***67***			**34**		**33**
Разом за 3 семестр	***90***	3		**42**		**45**
4 семестр **Модуль 4. Верстка багатосторінкових видань**						
ЗМ 7. Композиційно-структурні засади графічної верстки						
Тема 1. Верстка як форма комп'ютерної графіки	*2*	2				
Тема 2. Візуальна структура сторінки та модульні сітки	*12*			6		6
Тема 3. Типографіка у структурі графічного макета	*12*			6		6
Разом за змістовим модулем 7	***26***	**2**		**12**		**12**
ЗМ 8. Інструментальні засоби комп'ютерної графіки верстки						
Тема 4. Середовище Adobe InDesign та організація робочого простору	11			6		5
Тема 5. Робота з текстовими та графічними блоками у макеті	11			6		5
Тема 6. Багатосторінкові документи та стилі оформлення	7			2		5
Тема 7. Інтеграція растрової та векторної графіки у макет	13			6		7
Тема 8. Підготовка макета до друку та цифрового відтворення	11	1		6		5
Тема 9. Експорт і перевірка коректності графічного макета	10			4		6
Разом за змістовим модулем 7	***64***	1		**30**		**33**

Разом за 4 семестр	***90***	3		**42**		**45**
Усього годин	***300***	***10***		***140***		***150***

4.3. Теми лекцій

з/п	№ теми	Назва теми	К-сть годин
1	Модуль 1 Тема 1.	Цифрове фотографічне зображення та принципи його комп'ютерної обробки	2
2	Модуль 2 Тема 1.	Системна організація, обробка та візуальна інтерпретація фотографічного матеріалу	2
3	Модуль 3. Тема 1.	Принципи формування відеоданих, роздільна здатність, формати, кодування, системи передачі кольору, критерії якості рухомого зображення.	2
4	Модуль 3. Тема 2.	Класи програмних засобів для роботи з комп'ютерною графікою відео, їх функціональні можливості та сфери застосування.	1
5	Модуль 4. Тема 1.	Графічна верстка як система просторової організації візуальної інформації	2
6	Модуль 4. Тема 8.	Цифрове середовище багатосторінкової верстки та підготовка графічного макета	1
		Всього годин	**10**

4.4. Теми лабораторних занять

Семестр 1.
Модуль 1 Основи цифрової фотографічної графіки та комп'ютерної обробки зображення

№ теми з/п	Назва теми	К-сть годин
1	Аналіз цифрового фотографічного зображення та його основних структурних характеристик	2
2	Практичне дослідження форматів файлів цифрової фотографії та параметрів збереження	2
3	Колір у цифровій фотографії: робота з колірними моделями та просторами	4
4	Організація робочого процесу в Adobe Photoshop для фотографічної обробки	4
5	Організація цифрового зображення за допомогою шарів	4
6	Використання інструментів виділення та трансформації у фотографічній обробці	2
7	Неруйнівна обробка цифрової фотографії	2
8	Комплексна корекція та технічна ретуш цифрової фотографії	6
	Всього годин	**28**

Семестр 2.
Модуль 2 Системна обробка фотографії та графічна інтерпретація фотозображення

№ теми з/п	Назва теми	К-сть годин
1	Формування логіки роботи з фотографічною серією у середовищі Adobe Lightroom	4
2	Організація фотографічного архіву та систематизація матеріалу *(каталоги, колекції, рейтинги, ключові слова)*	4
3	Уніфікація візуального стилю фотографічної серії *(тональна корекція, колірний баланс, серійна узгодженість)*	4
4	Організація робочого середовища Adobe Illustrator для роботи з фотоматеріалом	2
5	Застосування векторної графіки у фотографічному контексті	4
6	Створення векторних графічних елементів для супроводу фотографій	4
7	Інтеграція фотографічного зображення та векторних елементів у єдину візуальну композицію *(поєднання фото й графіки без порушення фотографічної цілісності)*	6
	Всього годин	**28**

Семестр 3.
Модуль 3 Комп'ютерна графіка рухомого зображення

№ теми з/п	Назва теми	К-сть годин
1	Аналіз відеофрагментів з позиції композиції кадру, ритму та послідовності. Побудова монтажної структури як графічної системи у часовому вимірі.	2
2	Організація послідовності кадрів із дотриманням композиційної узгодженості. Робота з темпом, паузами та логікою візуального сприйняття.	6
3	Налаштування робочого простору Adobe Premiere Pro відповідно до завдань графічної обробки. Структурування матеріалу як елемент візуального порядку.	6
4	Робота з трансформаціями кадру як графічними перетвореннями. Побудова керованих змін просторових і часових параметрів.	6
5	Анімація графічних властивостей зображення за допомогою ключових кадрів. Побудова руху як результату послідовної зміни графічних параметрів. Формування плавності та ритмічності рухомого зображення.	4
6	Корекція кольору як засіб формування візуальної єдності. Використання текстових і графічних елементів як складників композиції.	6
7	Синхронізація звуку з візуальною структурою. Аналіз впливу звукових акцентів на ритм і сприйняття зображення.	6

8	Налаштування параметрів експорту відповідно до композиції, формату та способу відтворення. Аналіз відповідності результату графічному задуму.	6
	Всього годин	**42**

Семестр 4.
Модуль 4 Верстка багатосторінкових видань

№ теми з/п	**Назва теми**	**К-сть годин**
1	Графічний аналіз структури сторінки як просторової композиційної системи	6
2	Побудова модульної сітки та формування композиційної логіки сторінки	6
3	Типографічна організація графічного макета та формування ієрархії текстових елементів	6
4	Організація робочого простору та параметрів документа в середовищі Adobe InDesign	6
5	Взаємодія текстових і графічних блоків у структурі макета	2
6	Створення та уніфікація багатосторінкового документа із застосуванням стилів	6
7	Інтеграція фотографії та векторної графіки у верстку багатосторінкового макета	6
8	Фінальна перевірка, підготовка та експорт графічного макета для друку і цифрового відтворення	4
	Всього годин	**42**

4.5. Самостійна робота

Самостійна робота студентів передбачає: підготовку до навчальних занять (опрацювання лекційного матеріалу та пропонованих джерел), завершення (доопрацювання) аудиторних завдань; підготовку доповідей (презентацій) із запропонованих тем.

№ з/п	**Назва теми**	**К-сть годин**
	МОДУЛЬ 1 ОСНОВИ ЦИФРОВОЇ ФОТОГРАФІЧНОЇ ГРАФІКИ ТА КОМП'ЮТЕРНОЇ ОБРОБКИ ЗОБРАЖЕННЯ	
1	Опрацювання поняття цифрового фотографічного зображення та його місця у сучасній фотографічній практиці.	4
2	Зміна розміру растрових зображень, кадрування, узгодження лінійних розмірів зображення та роздільної здатності.	4
3	Виправлення геометричних спотворень растрових зображень, корекція дисторсії та хроматичних аберацій.	4
4	Налаштування робочого середовища графічного редактора та системи управління кольором.	4

5	Виконання вправ з виділення та збереження фрагментів растрового зображення із використанням інструментів виділення, режиму швидкої маски, альфа-каналів, шарів-масок та режиму уточнення країв виділення.	4
6	Виконання локальних корекцій зображення із використанням градієнтних масок та масок за тоном, насиченістю та яскравістю.	4
7	Створення багатошарового колажу із використанням режимів накладання та відсічної маски (clipping mask) при роботі з текстовими шарами.	4
8	Стилізація портретного зображення із використанням фільтрів та smart-об’єктів.	4
	МОДУЛЬ 2 СИСТЕМНА ОБРОБКА ФОТОГРАФІЇ ТА ГРАФІЧНА ІНТЕРПРЕТАЦІЯ ФОТОЗОБРАЖЕННЯ	
1	Опрацювання принципів недеструктивної обробки у цифровій фотографії. Узагальнення відмінностей між пофайловою та серійною логікою роботи з фотографічним матеріалом.	4
2	Вивчення підходів до довготривалого зберігання та систематизації фотографічних архівів. Аналіз вимог до структурування фотоматеріалу у професійній практиці фотографа.	4
3	Опрацювання принципів візуальної цілісності фотографічної серії. Аналіз ролі стилю та повторюваних рішень у сприйнятті серійних робіт.	6
4	Ознайомлення з прикладами використання векторної графіки у фотографічних проєктах. Аналіз функцій графічних елементів у поєднанні з фотозображенням.	4
5	Опрацювання загальної логіки векторного середовища та відмінностей від растрової графіки. Узагальнення можливостей Illustrator у контексті роботи з фотографією.	4
6	Вивчення принципів побудови векторних форм і ліній у графічній композиції. Аналіз їх ролі у структуризації та акцентуванні фотографічного зображення.	4
7	Опрацювання принципів використання текстових елементів у поєднанні з фотографією. Аналіз композиційних вимог до інтеграції растрових і векторних елементів у єдиному візуальному просторі.	4
	МОДУЛЬ 3 КОМП’ЮТЕРНА ГРАФІКА РУХОМОГО ЗОБРАЖЕННЯ	
1	Опрацювання понять роздільної здатності, частоти кадрів, співвідношення сторін і бітрейту як графічних параметрів рухомого зображення. Аналіз впливу технічних характеристик на візуальне сприйняття.	4
2	Порівняльний аналіз Adobe Premiere Pro і CapCut як середовищ комп’ютерної графіки рухомого зображення. Узагальнення відмінностей інтерфейсу, логіки роботи та сфер застосування.	4
3	Аналітичний розгляд прикладів монтажної побудови з позиції	4

	композиції, ритму та послідовності. Визначення графічних закономірностей організації рухомого зображення у часі.	
4	Самостійне опрацювання логіки організації робочого середовища Adobe Premiere Pro та CapCut. Аналіз подібностей і відмінностей у структурі панелей і часової шкали.	5
5	Вивчення способів організації кліпів, доріжок і шарів у відеоредакторах. Аналіз принципів упорядкування графічного матеріалу в процесі побудови відеоряду.	5
6	Опрацювання принципів анімації параметрів зображення у часі. Порівняння реалізації ключових кадрів у Adobe Premiere Pro та CapCut.	5
7	Аналітичний розгляд ролі кольору, текстових і графічних елементів у формуванні візуальної цілісності рухомого зображення.	5
8	Опрацювання принципів взаємодії звуку та зображення. Аналіз впливу звукового ритму на композицію рухомого зображення.	7
9	Вивчення вимог до експорту рухомого зображення для різних форматів демонстрації. Порівняння параметрів експорту в Adobe Premiere Pro та CapCut.	6
	МОДУЛЬ 4 ВЕРСТКА БАГАТОСТОРІНКОВИХ ВИДАНЬ	
1	Аналітичний розгляд верстки як форми комп’ютерної графіки	6
2	Опрацювання принципів візуальної структури сторінки та композиційного балансу	6
3	Порівняльний аналіз модульних сіток у друкованих і цифрових макетах	5
4	Дослідження типографіки як графічного інструмента організації інформації	5
5	Аналіз взаємодії тексту та фотографії у графічному макеті – 5 год	5
6	Опрацювання вимог до підготовки графічних макетів для друку та цифрових носіїв	7
7	Аналіз особливостей інтеграції растрової та векторної графіки у верстці	5
8	Аналіз параметрів експорту та перевірки коректності графічного макета	6
	Разом	**120**

4.6. Орієнтовна тематика індивідуальних завдань

Індивідуальні навчально-дослідні завдання у 1, 2, 3 і 4 семестрах не передбачені.

5. Засоби оцінювання та методи демонстрування результатів навчання

Оцінювання результатів навчання з дисципліни здійснюється у формі поточного контролю та підсумкового заліку, який виставляється за сумою балів, отриманих студентом за виконання лабораторних робіт і завдань самостійної роботи протягом семестру.

Поточний контроль передбачає оцінювання виконання лабораторних робіт з комп’ютерної графіки, що охоплюють цифрову обробку фотографічного зображення, системну роботу з фотографічними серіями, створення та обробку рухомого зображення, а також верстку графічних макетів. Результати виконання завдань демонструються у вигляді цифрових файлів, екранного перегляду та обговорення візуальних рішень.

Самостійна робота студентів оцінюється за результатами виконання аналітичних і практично-орієнтованих завдань, що передбачають опрацювання теоретичних положень, аналіз прикладів та підготовку матеріалів відповідно до тем дисципліни. Оцінювання здійснюється з урахуванням повноти виконання, технічної коректності та відповідності результатів поставленим навчальним завданням.

Підсумковий залік виставляється без проведення додаткового контрольного заходу на основі накопиченої кількості балів за всі виконані лабораторні та самостійні роботи відповідно до затвердженої системи оцінювання.

6. Форми контролю

Контроль вважається невід'ємним складником програми і проводиться з метою: оцінки навчальних досягнень студентів згідно з визначеним рівнем досягнень; забезпечення якості процесу навчання; заохочення та мотивації студентів. Система контролю включає поточний та підсумковий контроль.

Поточний контроль знань студентів з дисципліни здійснюється під час лабораторних занять: перевірки практичних завдань. При оцінці підсумкового контролю застосовується форма перегляду.

7. Критерії та порядок оцінювання результатів навчання. Політика оцінювання

Критерії оцінювання завдань, виконаних на лабораторних заняттях та під час самостійної роботи:

Відмінно отримують студенти, які повністю та якісно опанували матеріал дисципліни, продемонстрували високий рівень сформованості практичних умінь і здатність застосовувати набуті знання під час виконання всіх завдань. Роботи виконані послідовно, логічно обґрунтовано, без помилок, із виявленням самостійності мислення та творчого підходу.

Добре (дуже добре) отримують студенти, які виявили достатньо повні й систематичні знання з дисципліни, своєчасно та якісно виконали основні завдання, продемонстрували вміння аргументовано викладати матеріал і застосовувати основні положення на практиці. Допускаються окремі неточності або незначні недоопрацювання, що не впливають на загальний рівень результату.

Посередньо виставляється за загалом достатній рівень опанування матеріалу та виконання більшості завдань дисципліни. Робота містить помітні недоліки, поверхневе опрацювання окремих питань, шаблонність рішень або недостатню аргументованість, що знижує загальну якість результату.

Задовільно виставляється за фрагментарне засвоєння навчального матеріалу та виконання завдань у мінімально необхідному обсязі. Виявляється недостатня логічність викладу, слабка аргументація та труднощі у застосуванні основних положень дисципліни.

Незадовільно (FX) виставляється за поверхневе розуміння змісту дисципліни, неповне виконання завдань або наявність істотних помилок. Робота характеризується неохайністю, відсутністю логіки викладу та недостатньою самостійністю виконання.

Незадовільно (F) отримують студенти, які не опанували матеріал дисципліни в мінімально необхідному обсязі та не виконали або неправильно виконали основні завдання, передбачені робочою програмою.

Розподіл балів, які отримують студенти за поточне перегляд та самостійну роботу

Модуль 1 (семестр 1)

ЗМ 1		ЗМ 2	

Тема 1	Тема 2	Тема 3	Тема 4	ЗМ 1	Тема 5	Тема 6	Тема 7	Тема 8	ЗМ 2	Сума
8/5	8/5	7/5	7/5	**50**	8/5	7/5	7/5	8/5	**50**	**100**

Модуль 2 (семестр 2)

ЗМ 3				ЗМ 4					
Тема 1	Тема 2	Тема 3	ЗМ 3	Тема 4	Тема 5	Тема 6	Тема 7	ЗМ 4	Сума
8/7	8/7	7/8	**45**	9/5	9/5	8/6	8/5	**55**	**100**

Модуль 3 (семестр 3)

ЗМ 5				ЗМ 6							
Тема 1	Тема 2	Тема 3	ЗМ 5	Тема 4	Тема 5	Тема 6	Тема 7	Тема 8	Тема 9	ЗМ 6	Сума
6/6	6/6	7/4	**35**	8/3	8/3	8/3	8/3	7/4	**7/3**	**65**	**100**

Модуль 4 (семестр 4)

ЗМ 7				ЗМ 8							
Тема 1	Тема 2	Тема 3	ЗМ 7	Тема 4	Тема 5	Тема 6	Тема 7	Тема 8	Тема 9	ЗМ 8	Сума
6/6	6/6	7/4	**35**	8/3	8/3	8/3	8/3	7/4	**7/3**	**40**	**100**

Шкала оцінювання: національна та ECTS

Сума балів за всі види навчальної діяльності	Оцінка ECTS	Оцінка за національною шкалою	
		для екзамену	для заліку
90 – 100	A	відмінно	зараховано
85-89	B	дуже добре	
75-84	C	добре	
64-74	D	посередньо	
60-64	E	задовільно	
35-59	FX	незадовільно	не зараховано з можливістю повторного складання
0-34	F		не зараховано з обов’язковим повторним вивченням дисципліни

Політика щодо дедлайнів та перескладання. Час оцінювання модулів встановлюються у графіку модульного контролю. Перескладання модулів відбувається із дозволу деканату за

заявою за наявності поважних причин (наприклад, лікарняний).

Політика щодо академічної доброчесності. Запозичення чужих зображень під час лабораторних та самостійних завдань заборонене.

Політика щодо відвідування. Відвідування занять є обов'язковим компонентом. За об'єктивних причин (наприклад, індивідуальний графік, хвороба, працевлаштування, міжнародне стажування) навчання може відбуватись в он-лайн формі за погодженням із керівником курсу.

Бали, набрані за поточні лабораторні та самостійні роботи завдання сумуються. При виставленні оцінки обов'язково враховуються присутність на заняттях та активність студента під час лабораторного заняття; недопустимість пропусків та запізнень на заняття; списування та плагіат; несвоєчасне виконання поставленого завдання і т. ін.

8. Інструменти, обладнання та програмне забезпечення, використання яких передбачає навчальна дисципліна.

1. Робоча програма, навчально-методичний комплекс дисципліни;
2. Ресурси в системі MOODLE;
3. Комп'ютерна техніка для роботи з аудіовізуальними матеріалами (перегляд, відбір, організація, монтаж);
4. Засоби відео- та аудіофіксації для виконання лабораторних, самостійних завдань.
5. Програмне забезпечення для монтажу, обробки фото та відео у постпродакшні.

9. Рекомендована література

1. Бородавка Є. В., Терентьєв О. О. Комп'ютерна графіка: навч. посіб. Київ: КНУБА, 2023. 132 с.
2. Демиденко М. А. Комп'ютерна графіка, дизайн та мультимедіа: навч. посіб. Д. : Нац. техн.ун-т «Дніпровська політехніка». 2022. 123 с.
3. Інженерна та комп'ютерна графіка: навчальний посібник / ТДАТУ; В.М. Щербина, О.Є. Мацулевич, Є.А. Гавриленко та інші. – Мелітополь: Люкс, 2020. Частина 1. 238с.
4. Книга Основи. Графічний дизайн 01. Підхід і мова/ Гевін Емброуз, Найджел Оно-Біллсон/ ArtHuss, 2019, 193 с.
5. Пічугін М., Канкін І., Воротніков В. Комп'ютерна графіка : навч. посіб. Київ : Центр навчальної літератури, 2019. 346 с.
6. Техніки професійного ретушування портретів для фотографів за допомогою Photoshop/ Скотт Келбі, 2021, 376 с.
7. Breiund F. Adobe Lightroom 2025 Guide For Beginners: The Complete Beginner's Guide to Organizing, Editing, and Perfecting Your Photos with the Latest Tools and Techniques. 2024. 484 p.
8. Chavez C. Adobe Photoshop Classroom in a Book. 2023. 416 p.
9. David J. Eck. Introduction to Computer Graphics, Hobart and William Smith Colleges, 2021. 456 p.
10. Evening M. Adobe Photoshop 2020 for Photographers. 2020. 788 p.
11. Joey de Vries. Lean Open GL – Graphics Programming. Kendall & Welling, 2020. 522 p.
12. Malley B. Adobe Master Class: Advanced Compositing in Adobe Photoshop. 2017. 448 p.
13. Steve Marschner, Peter Shirley. Fundamentals of Computer Graphics, 5th ed., CRC Press, 2021. 717 p.
14. Sylvan R. Adobe Photoshop Lightroom Classic For Dummies (For Dummies: Learning Made Easy). 2025. 384 p.

Допоміжна

1. Коттон Шарлотта. Фотографія як сучасне мистецтво. Київ: ArtHuss, 2022.
2. Мащенко І. Г. Енциклопедія електронних мас-медіа: у 2 т. Т.1–2. Запоріжжя. Дике Поле, 2006. 896 с.
3. Моженко М. А. Еволюція технологій кольорокорекції в кіно та на ТБ. *Вісник КНУКіМ. Серія: Мистецтвознавство*. 2017. Вип. 37. С. 177–184.
4. Піддубна О. П., Суханова Н. М., Дюкарьов Т. М. Відео-арт як передвісник мультимедійного відеодизайну. *Мистецтвознавчі записки*. 2017. Вип. 32. С. 151–159.
5. Пруденко Я. Д. Інституалізація українського медіамистецтва (від початку 90-х рр. до сьогодні). *Культурологічна думка*. 2011. № 4. С. 159-165.
6. Рязанцев Л. В. Синтез звуку і зображення та функції мови у фільмі. *Культура і мистецтво у сучасному світі*. 2015. №16. С. 177–184.
7. Шаролапова Н. В., Данилюк В. В., Красненко О. Л. Інноваційний шлях розвитку кіномистецтва. *Вісник КНУКіМ. Серія: Аудіовізуальне мистецтво і виробництво*. 2021. Т. 4, №2. С. 233–241.
8. Chatel M. What Is Digital Art? Definition and Scope of the New Media [Електронний ресурс]. Medium, 05.07.2019.
URL: https://medium.com/@chatel_marie/what-is-digital-art-definition-and-scope-of-the-new-media-2aa6d3a9a7a2
9. Horsfield K. Busting the Tube: A Brief History of Video Art [Електронний ресурс]. Chicago. Video Data Bank, 2006.
URL: https://www.vdb.org/titles/busting-tube-brief-history-video-art
10. Steyerl H. In Defense of the Poor Image [Електронний ресурс]. e-flux Journal. 2009. №10. URL: https://www.e-flux.com/journal/10/61362/in-defense-of-the-poor-image/
11. Understanding New Media Art: Digital Video Art and Video Installation [Електронний ресурс]. eds. N. Ferreira, L. Peterson, C. M. Weber. OpenOregon Pressbooks, 2021.
URL: https://openoregon.pressbooks.pub/understandingnewmediaarts/chapter/digital-video-art-and-video-installation/