

ПВНЗ УНІВЕРСИТЕТ КОРОЛЯ ДАНИЛА
Кафедра дизайну

Робоча програма навчальної дисципліни
КОМП'ЮТЕРНА ДИЗАЙН ГРАФІКА

ОБОВ'ЯЗКОВА ДИСЦИПЛІНА

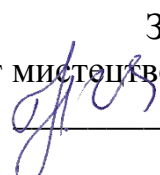
Освітньо-професійна програма першого рівня вищої освіти
за спеціальністю 022 Дизайн

Розробник:

Гребенюк І.В. доцент кафедри дизайну факультету архітектури,
будівництва та дизайну

Гончарик Р.П. викладач кафедри архітектури та містобудування
факультету архітектури, будівництва та дизайну

Робоча програма затверджена на засіданні кафедри дизайну
факультету архітектури, будівництва та дизайну 30 серпня 2018 року
(протокол № 1).

Завідувач кафедри
Кандидат мистецтвознавства, доцент
 Н.М. Гілязова
30.серпня 2018 р.

ВСТУП

Метою навчальної дисципліни є вивчення в систематизованій формі та активне засвоєння студентами основних концепцій роботи, основних засобів та методів введення, обробки, конвертації і виведення графічної інформації за допомогою пакетів графічних програм. За допомогою сучасних інформаційних технологій у образотворчому мистецтві вирішувати проблеми інформатизації та гуманізації навчального процесу, інтеграції навчальних предметів, надання навчальній діяльності творчого характеру.

Застосування сучасних інформаційних технологій розширюють світогляд, дають змогу представити графічну інформацію з незвичайних, нетривіальних ракурсів, стимулюючи творчість студентів, додаючи можливість пізнати нові сторони образотворчого мистецтва. Молодим талантам надається змога реалізувати графічні проекти, втілюючи свої ідеї особисто, без додаткової допомоги, глибше вивчаючи багатогранну творчу діяльність сучасного художника.

Дисципліна має спрямованість на практичне оволодіння основними прийомами, методами та навичками створення сучасних графічних проектів та їх подальшого використання в різних сферах життя.

Завдання курсу:

Методичні:

- забезпечити ґрунтовне оволодіння студентами теоретичною базою концепції використання сучасних інформаційних технологій у дизайні.
- забезпечити ґрунтовне оволодіння методикою освоєння комп'ютерних програм, що дає змогу самостійно переходити до роботи з новими релізами існуючих та новітніх графічних програм.

Пізнавальні:

показати нетрадиційні підходи до графічної творчості, дати змогу познайомитись з різними видами діяльності і спеціалізаціями сучасних художників.

Практичні:

- забезпечити ґрунтовне оволодіння студентами основними засобами і методами створення дизайнерських проектів за допомогою професійних графічних пакетів програм.
- сформувати у студентів достатні знання, вміння та навички, необхідні для ефективного використання основних методів курсу у майбутній діяльності.

ОПИС НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

Найменування показників	Освітньо-професійна програма, рівень вищої освіти	Характеристика навчальної дисципліни	
		денна форма навчання	заочна форма навчання
Кількість кредитів ESTS –3	Освітньо-професійна програма першого рівня вищої освіти спеціальності: 022 «Дизайн»	Обов'язкова (базова)	
Кількість модулів – 2		Рік підготовки:	
Загальна кількість годин – 560		1-4-й	1-4-й
Тижневих годин для денної форми навчання: аудиторних – 2 самостійної роботи – 2		Лекції	
		36 год.	64 год.
		Практичні, семінарські	
		170 год.	96 год.
		Самостійна робота	
354 год.		400 год.	
Вид контролю: залік			

Примітка.

Співвідношення кількості годин аудиторних занять до самостійної роботи становить:

для денної форми навчання – 1/2,5 для заочної форми навчання – 1/1,5.

КРИТЕРІЇ ОЦІНЮВАННЯ РЕЗУЛЬТАТІВ НАВЧАННЯ

Поточне оцінювання студентів на семінарських заняттях здійснюється за чотирьох бальною шкалою, де «2» - незадовільно; «3» - задовільно; «4» - добре; «5» - відмінно.

Підсумковий контроль у вигляді екзамену проводиться у формі практичної (графічної) роботи і оцінюється відповідно до шкали оцінювання знань студентів за ЄКТС

Шкала в балах	Національна шкала	Шкала ЄКТС
90-100 балів	5 «відмінно»	A
80-89 балів	4 «дуже добре»	B
65-79 балів	4 «добре»	C
55-64 бали	3 «задовільно»	D
50-54 бали	3 «достатньо»	E
35-49 балів	2 «незадовільно»	FX
1-34 бали	2 «неприйнятно»	F

МЕТОДИ НАВЧАННЯ ТА ЗАСОБИ ДІАГНОСТИКИ РЕЗУЛЬТАТІВ НАВЧАННЯ

У процесі викладання навчальної дисципліни для активізації навчально-пізнавальної діяльності студентів передбачене застосування як активних, так і інтерактивних навчальних технологій, серед яких: лекції проблемного характеру, лекція-діалог (запитання-відповіді), лекція-візуалізації проблеми (презентації видань), міні-лекції, робота в малих групах, семінари-дискусії, практична робота, презентації, метод проектної роботи.

Діагностика (моніторинг і перевірка) результатів навчання здійснюється шляхом виконання студентами:

- 1) практичних (графічних) завдань;
- 2) презентацій і виступів на наукових заходах;
- 3) виставці графічних робіт;
- 4) підсумкового екзамену у формі захисту практичної роботи (завершена практична робота у межах навчальної програми курсу, яка виконується на основі знань, умінь та навичок, отриманих під час практичних занять і охоплює декілька тем або весь зміст навчального курсу).

ПРОГРАМА НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

I КУРС

1-2 СЕМЕСТР

ЗМІСТОВНИЙ МОДУЛЬ 1

РАСТРОВА ГРАФІКА.

ADOBE PHOTOSHOP – ПЕРШЕ ЗНАЙОМСТВО

Тема 1. Основи комп'ютерної графіки. Засоби створення і обробки растрової графіки.

Основні поняття растрової графіки. Джерела цифрових растрових зображень. Формати збереження растрових зображень. Найпопулярніші пакети програм для редагування растрової графіки.

Тема 2. Adobe Photoshop. Інтерфейс програми.

Меню і палітри. Управління кольором.

Тема 3. Початок роботи з Adobe Photoshop. Відкриття файлів зображень в Adobe Photoshop.

Джерела зображень. Сканування. Загальні відомості про прийоми сканування. Управління зображеннями. Збереження файлів. Зміна параметрів зображень. Зміна параметрів полотна.

Тема 4. Об'єкти в програмі Adobe Photoshop. Команди корегування.

Виділення. Компонівка. Шари. Події. Вибір кольорів. Розфарбування.

ЗМІСТОВИЙ МОДУЛЬ 2

ADOBE PHOTOSHOP – ІНСТРУМЕНТ СУЧАСНОГО ДИЗАЙНЕРА

Тема 5. Малювання в Adobe Photoshop.

Інструменти і методи. Градієнти. Використання інструмента Gradient. Додаткові відомості про шари. Маски. Контури і фігури. Операції над контурами.

Тема 6. Робота з текстом.

Створення, редагування тексту. Загальні відомості про фільтри та методи роботи з ними.

Тема 7. Налаштування програми Adobe Photoshop та її додаткових модулів.

Друк документів Adobe Photoshop. Імітація природних явищ. Створення рамок. Імітація об'єму в Adobe Photoshop. Фотомонтаж. Додаткові фільтри. Клавіатурні скорочення інструментів і команд.

ЗМІСТОВИЙ МОДУЛЬ 3

ЕФЕКТИ В ПРОГРАМІ ADOBE PHOTOSHOP

Тема 8. Особливості перетворення об'єктів

Панель інструментів TOOL. Робота з палітрами, палітра NAVIGATOR. Способи створення об'єктів, виділення й перетворення. Масштабування об'єктів. Обертання, викривлення, зсув, дзеркальне відображення. Практика: створення форм, робота з об'єктами.

Тема 9. Інструменти вільного малювання. Робота із кривими
Криві Безьє. Створення контурів за допомогою інструментів Олівець, Перо.
Створення контурного тексту. Практика: створення елементів візитки, логотипу.

ЗМІСТОВИЙ МОДУЛЬ 4. ІНТЕГРАЦІЯ ADOBE PHOTOSHOP З ПРОГРАМНИМИ ПРОДУКТОМ ADOBE ILLUSTRATOR

Тема 10. Робота з растровими зображеннями
Імпорт растрових зображень. Редагування. Трасування. Комбінація графіки
ILLUSTRATOR і PHOTOSHOP.

Тема 11. Робота з верстками
Створення. Переміщення. Блокування. Перегляд. Вставка. Об'єднання.

II КУРС

3-4 СЕМЕСТР

ЗМІСТОВИЙ МОДУЛЬ 1. ВЕКТОРНІ ГРАФІЧНІ ЗОБРАЖЕННЯ В COREL DRAW

Тема 1. Початок роботи в програмі Coreldraw
Інтерфейс програми Corel draw. Настроювання програмного інтерфейсу.
Створення нового документа в програмі. Збереження документа. Зміна
параметрів сторінки й одиниць виміру. Побудова прямокутників. Закруглення
кутів прямокутників. Побудова й модифікація еліпсів. Побудова дуг і секторів.
Побудова й модифікація багатокутників і зірок.

Тема 2. Створення й редагування контурів у програмі Corel draw
Створення об'єктів довільної форми. Вільне малювання й криві Безьє.
Інструмент Суперлінія. Режим каліграфії. Режим заготовки. Режим кисті. Режим
розпилювача. Режим малювання з натиском. Розмірні лінії. Виносні лінії.
Сполучні лінії спіралей. Інструмент Сітка. Інструмент Стандартні фігури.
Виділення й перетворення об'єктів.

Тема 3. Робота з об'єктами в програмі Coreldraw
Керування масштабом перегляду об'єктів. Скасування й повернення останніх
дій. Переміщення, копіювання й видалення об'єктів. Зміна взаємного
розташування об'єктів. Об'єднання об'єктів у групи. Накладення об'єктів один
на одного. З'єднання об'єктів. Формування об'єктів з декількох інших

ЗМІСТОВИЙ МОДУЛЬ 2. СТВОРЕННЯ Й РЕДАГУВАННЯ КОНТУРІВ У ПРОГРАМІ COREL DRAW

**Тема 4. Редагування геометричної форми об'єктів. Інструменти зміни
форми об'єктів у програмі Corel draw**
Використання інструмента Форма. Використання інструмента Лезо.
Використання інструмента Ластик. Використання інструмента Розмазування.
Використання інструмента Видалення віртуального сегмента. Використання
інструмента Вільне перетворення.

Тема 5. Робота з кольором у програмі Coreldraw

Основні властивості кольорів. Фонові кольори. Кольору спектра. Колірне коло. Колірні палітри й моделі кольору

Тема 6. Оформлення тексту в програмі Coreldraw

Види тексту: простий і фігурний текст. Фігурний текст. Створення, атрибути, редагування, форматування, призначення Розміщення тексту уздовж кривій. Простий текст. Створення, редагування, форматування, призначення. Навички роботи з текстовими блоками. Обтікання текстом

ЗМІСТОВИЙ МОДУЛЬ 3. СПЕЦЕФЕКТИ В COREL DRAW

Тема 7. Використання спецефектів у програмі Coreldraw

Застосування інструмента Інтерактивна оболонка. Застосування інструмента Інтерактивне викривлення. Застосування інструмента Інтерактивна тінь. Застосування інструмента Інтерактивне видавлювання. Застосування інструмента Інтерактивне перетікання. Застосування інструмента Інтерактивний контур. Застосування об'єкта-лінзи. Застосування інструмента Інтерактивна прозорість. Застосування команди фігурна обрізка. Застосування команди Перетворення перспективи.

Тема 8. Робота з растровими зображеннями в програмі Coreldraw

Імпорт растрових зображень. Коректування кольору й контрасту. Перетворення векторних об'єктів у растрові зображення. Перетворення растрових зображень у векторні об'єкти. Застосування ефектів групи 3D. Застосування ефектів групи Художні засоби

ЗМІСТОВИЙ МОДУЛЬ 4. РОБОЧИЙ ПРОСТІР ПРОГРАМИ COREL DRAW

Тема 9. Робота із фреймами.

Зміна розмірів малюнка і його переміщення усередині фрейму. Обтікання тексту навколо графіки. Установка й розфарбовування тексту у фреймі з кольоровим заливанням. Вирівнювання декількох об'єктів. Обертання зображення усередині його фрейму.

Тема 10. Колірні градієнти.

Колірний розв'язок публікації. Використання панелей Color і Swatches для колірного оформлення елементів публікації. Прості, складові й змішані кольори: особливості завдання параметрів і кольороподілу.

Тема 11. Створення векторних зображень.

Малювання криволінійних сегментів інструментом Pen (Перо). Створення складеного шляху. Дублювання й масштабування за одну операцію. Розрізування шляху за допомогою інструмента Scissors (Ножиці). Створення дзеркальної копії об'єктів.

ІІІ КУРС

5-6 СЕМЕСТР

ЗМІСТОВНИЙ МОДУЛЬ 1 ТРИВИМІРНИЙ ПРОСТІР В 3D MAX.

Тема 1. Інтерфейс програми 3d max

Робоче вікно програми. Видові вікна. Стандартні примітиви. Основні операції зі стандартними примітивами.

Тема 2. Додаткові примітиви

Команди перетворення: переміщення, поворот, масштабування. Угрупування об'єктів. Копіювання, види копіювання. Побудова журнального столика, корпусних меблів, табурет.

Тема 3. Робота зі сплайнами

Редагування сплайнів на різних рівнях. Моделювання вішалки.

ЗМІСТОВИЙ МОДУЛЬ 2 МОДЕЛЮВАННЯ

Тема 4. Робота зі сплайнами.

Видавлювання, видавлювання з скосом, за профілем, обертання.

Тема 5. Модифікатори об'єктів

Меню Модифікатори. Стек модифікаторів. Модифікатори деформації (згин, скручування і т.д.), FFD деформації. Моделювання штор.

Тема 6. Складові об'єкти

Лофтінгові об'єкти. Булеві операції (плафон, диван, крісло, вікна, двері)

ЗМІСТОВИЙ МОДУЛЬ 3 EDIT POLY

Тема 7. Робота з сітками

Редагування сіток на рівні вершина, ребро, грань, полігон. Нізкополігональних моделювання.

Тема 8. Матеріали

Характеристики матеріалів. Робота з редактором матеріалів. Прозорі матеріали, дзеркала, плитка, метал.

ЗМІСТОВИЙ МОДУЛЬ 4 ВІЗУАЛІЗАЦІЯ

Тема 9. Матеріали

Створення нових матеріалів. Робота з картами. Текстурування створених меблів.

Тема 10. Текстурування об'єктів

Інші типи матеріалів, складові матеріали. Текстурування створеного плафона.

IV КУРС

7-8 СЕМЕСТР

ЗМІСТОВНИЙ МОДУЛЬ 1

Тема 1. Текстиль в інтер'єрі.

Створення різного рівня текстилей в 3d max

Тема 2. Камери 3d max

Використання камер, обліт камери.

ЗМІСТОВИЙ МОДУЛЬ 2

Тема 3. Світло 3d max

Постановка світла, основні правила. Стандартні джерела світла. Типи джерел світла. Стандартне освітлення сцени. Створення джерел світла, настройка параметрів. Група джерел денного світла. Моделювання сонячного світла. Управління тінями об'єктів.

Тема 4. Візуалізація в 3dmax.

Інструменти управління візуалізацією. Налаштування параметрів текстури і фону сцени. Призначення фону в сцені. Ефекти навколишнього середовища

ЗМІСТОВИЙ МОДУЛЬ 3

Тема 5. Архітектурні об'єкти 3d max

Вікна, двері, стіни, рослинність, сходи, огорожі

Тема 6. Імпорт креслень з AutoCad.

ЗМІСТОВИЙ МОДУЛЬ 4

Тема 7. Збірка сцени.

Використання готових 3d моделей

Тема 8. Робота зі світлом і світловими ефектами

Об'єкт Camera - його призначення і налаштування. Види джерел світла, основні налаштування. Налаштування студійного освітлення (rackshot). Ефект Ambient Occlusion. астройка освітлення. Освітлення інтер'єру, ефекти Global illumination і Color Mapping. Освітлення екстер'єру, об'єкт Physical Sky

Тема 9. Ррендер зображень

Налаштування рендера і загальний алгоритм збереження фінального зображення, вікно Picture Viewer. Робота в лінійному колірному просторі.

Тема 10. Рендер і анімації

Рендер секвенції кадрів. Перенесення камер та інших 3D даних

ТЕМАТИЧНИЙ ПЛАН

I КУРС

Назви змістових модулів і тем	Кількість годин											
	денна форма						заочна форма					
	усього	у тому числі					усього	у тому числі				
		лекції	практич. і	лаб.	Семинари	ькі		с. р.	лекції	практич.	лаб.	Семинари
1	2	3	4	5		6	7	8	9	10	11	12
Змістовий модуль 1.												
РАСТРОВА ГРАФІКА. ADOBE PHOTOSHOP – ПЕРШЕ ЗНАЙОМСТВО												
Основи комп'ютерної графіки. Засоби створення і обробки растрової графіки.	6	2	-	-	-	4	6	-	-	2	-	6
Adobe Photoshop Інтерфейс програми.	10	2	-	2	-	6	10	-	-		-	8
Об'єкти в програмі Adobe Photoshop. Команди корегування.	8	-	-	2	-	6	10	-	-	2	-	8
Малювання в Adobe Photoshop.	14	-	-	2	-	12	12	-	-		-	12
Разом за змістовим модулем 1	38	4	-	6	-	28	38	-	-	4	-	34
Змістовий модуль 2.												
ADOBE PHOTOSHOP – ІНСТРУМЕНТ СУЧАСНОГО ДИЗАЙНЕРА												
Робота з текстом.	10	-	-	2	-	8	10	-	-	2	-	8
Настроювання програми Adobe Photoshop та її додаткових модулів.	10	2	-	2	-	6	9	-	-	2	-	8
Текстури. Ретушування фотографій.	12	-	-	2	-	10	13	-	-		-	12
Разом за змістовим модулем 2	32	2	-	6	-	24	32	-	-	4	-	28
Всього за I семестр:	70	6	-	12	-	52	70	-	-	8	-	62
Змістовий модуль 3.												
ЕФЕКТИ В ПРОГРАМІ ADOBE PHOTOSHOP												
Особливості перетворення об'єктів	14	2	-	4	-	8	-	-	-	2		14
Інструменти вільного малювання. Робота із кривими	20	2	-	6	-	12	-	-	-	2		16
Разом за змістовим модулем 3	34	4	-	10	-	20	-	-	-	4		30
Змістовий модуль 4												
ІНТЕГРАЦІЯ ADOBE PHOTOSHOP З ПРОГРАМНИМИ ПРОДУКТОМ ADOBE ILLUSTRATOR												
Робота з растровими зображеннями	16	2	-	4	-	10	-	-	-	2		10
Робота з версткою	20	-	-	8	-	12	-	-	-	2		22
Разом за змістовим модулем 4	36	-	-	12	-	22	-	-	-	4		32

Всього за II семестр:	70	6	-	22	-	42	70	-	-	8		62
Усього годин	140	12		34		94	140	-	-	16		124

II КУРС

Назви змістових модулів і тем	Кількість годин											
	денна форма						заочна форма					
	усього	у тому числі					усього	у тому числі				
		лекції	практи	лаб.	семінар	с. р.		лекції	практи	лаб.	семінар	с. р.
Змістовий модуль 1. Векторні графічні зображення в Corel Draw												
Початок роботи в програмі Corel Draw. Редагування геометричної форми об'єктів Corel Draw	12	2		6		4				2		10
Створення й редагування контурів у програмі Corel Draw	12			6		6						10
Робота з об'єктами в програмі Corel Draw	14	2		6		6				2		10
Разом за змістовим модулем 1	38	4		18		16	38			4		30
Змістовий модуль 2. Створення й редагування контурів у програмі Corel Draw												
Редагування геометричної форми об'єктів. Інструменти зміни форми об'єктів у програмі Corel Draw	10			4		6				2		10
Робота з кольором у програмі Corel Draw	12	2		4		6				2		10
Оформлення тексту в програмі Corel Draw	10			4		6						12
Разом за змістовим модулем 2	32	2		12		18	36			4		32
Всього за семестр:	70	6		30		34	70			8		62
Змістовий модуль 3. Спецефекти в Corel Draw												
Використання спецефектів у програмі Corel Draw	12			4		8	14			2		12
Робота з растровими зображеннями в програмі Corel Draw	16	2		4		10	14			2		12
Разом за змістовим модулем 3	28	2		8		18	28			4		24
Змістовий модуль 4. Робочий простір програми Corel Draw												
Робота із фреймами.	12			4		8	16			2		14
Робота з кольором.	16	2		4		10	14					12
Створення векторних зображень.	14			4		10	14			2		14
Разом за змістовим модулем 4	42	2		12		28	42			4		38
Всього за семестр:	70	4		20		46	70			8		62

Усього годин	140	10		50		80	140			16		124
--------------	-----	----	--	----	--	----	-----	--	--	----	--	-----

III КУРС

Назви змістових модулів і тем	Кількість годин											
	денна форма						заочна форма					
	усього	у тому числі					усього	у тому числі				
		лекції	практич	лаб.	інд.	с. р.		лекції	практич	лаб.	інд.	с. р.
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
Змістовий модуль 1.												
Інтерфейс програми 3d max	18	2		4		12				2		18
Додаткові примітиви	18	2		4		12						18
Робота зі сплайнами	22			8		14				2		18
Разом за змістовим модулем 1	58	4		16		38				4		54
Змістовий модуль 2.												
Робота зі сплайнами	26	2		8		16	22			2		20
Модифікатори об'єктів	18			4		14	20			2		18
Складові об'єкти	18			4		14	20			2		18
Разом за змістовим модулем 2	62	2		16		44	62			6		56
Всього за I семестр:	120	6		32		82	120			10		110
Змістовий модуль 3.												
Робота з сітками	20	2		4		14	20			2		18
Матеріали	18			6		14	20			2		18
Разом за змістовим модулем 3	40	2		10		28	40			4		36
Змістовий модуль 4.												
Матеріали	20	2		4		14	20			2		18
Текстурування об'єктів	18			6		14	20			2		18
Разом за змістовим модулем 4	40	2		10		28	40			4		36
Всього за II семестр:	80	4		20		56	80			8		72
Усього годин	200	8		52		138	200			18		182

IV КУРС

Назви змістових модулів і тем	Кількість годин											
	денна форма						заочна форма					
	усього	у тому числі					усього	у тому числі				
		лекції	практич	лаб.	семинар	с. р.		лекції	практич	лаб.	семинар	с. р.
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
Змістовий модуль 1.												
Текстиль в інтер'єрі	14	4		6		4	12			2		10
Камери 3d max	12			8		4	14			2		12
Разом за змістовим модулем 1	26	4		14		8	26			4		22
Змістовий модуль 2.												
Світло 3d max	16	2		8		6	19			2		17
Візуалізація в 3dmax	15			6		9	12			2		10
Разом за змістовим модулем 2	29	2		14		13	31			4		27

ТЕМИ ЛАБОРАТОРНИХ ЗАНЯТЬ

I КУРС 1-2 семестр

№ п/п	Найменування практичних робіт, їх короткий зміст	Обсяг годин	Форми контролю
Змістовий модуль №1			
Растрова графіка. Adobe Photoshop – перше знайомство.			
1.	<u>Лабораторна робота</u> Меню і палітри. Управління кольором.	2	Графічна робота
2.	<u>Лабораторна робота</u> Джерела зображень. Сканування. Управління зображеннями. Збереження файлів. Зміна параметрів зображень. Зміна параметрів полотна.		Графічна робота
3.	<u>Лабораторна робота</u> Виділення. Компонівка. Шари. Події. Вибір кольорів. Розфарбування.	2	Графічна робота
4.	<u>Модульний контроль №1.</u> Перевірка знань за попередніми темами.	2	Контр. робота
Змістовий модуль №2			
Adobe Photoshop – інструмент сучасного дизайнера			
10.	<u>Лабораторна робота</u> Інструменти і методи. Градієнти. Використання інструмента Gradient. Маски. Контури і фігури. Операції над контурами.	2	Графічна робота
12.	<u>Лабораторна робота</u> Створення, редагування тексту. Загальні відомості про фільтри та методи роботи з ними.		Графічна робота
14.	<u>Лабораторна робота</u> Друк документів Adobe Photoshop.	2	Графічна робота
18.	<u>Модульний контроль №2.</u> Перевірка знань за попередніми темами.	2	Контр. робота
Змістовий модуль №3			
Ефекти в програмі Adobe Photoshop			
1.	<u>Лабораторна робота</u> Імітація природних явищ. Створення рамок. Імітація об'єма в Adobe Photoshop.	2	Графічна робота
2.	<u>Лабораторна робота</u> Фотомонтаж. Додаткові фільтри. Клавіатурні скорочення інструментів і команд.		Графічна робота
9.	<u>Модульний контроль №3.</u> Перевірка знань за попередніми темами.	2	Контр. робота
Змістовий модуль №4			
Інтеграція Adobe Photoshop з іншими програмними продуктами Adobe			
10.	<u>Лабораторна робота</u> Верстка друкованих видань. Інструменти верстальника	2	Графічна робота
12.	<u>Лабораторна робота</u> Верстання друкованих видань Adobe In Design.		Графічна робота
18.	<u>Модульний контроль №4.</u> Перевірка знань за попередніми темами.	2	Контр. робота

**II КУРС
3-4 семестр**

№ п/п	Найменування лабораторних робіт	Обсяг годин	Форми контролю
Змістовий модуль №1			
1.	Лабораторна робота Створення й редагування контурів у програмі Corel Draw.	6	Графічна робота
2.	Лабораторна робота Робота з об'єктами в програмі Corel Draw.		Графічна робота
4.	Модульний контроль №1. Перевірка знань за попередніми темами.	6	Огляд робіт
Змістовий модуль №2			
10.	Лабораторна робота Редагування геометричної форми об'єктів.	4	Графічна робота
12.	Практична робота Робота з кольором у програмі Corel Draw		Графічна робота
14.	Лабораторна робота Оформлення тексту в програмі Corel Draw	4	Графічна робота
18.	Модульний контроль №2. Перевірка знань за попередніми темами.	4	Огляд робіт
Змістовий модуль №3			
1.	Лабораторна робота Використання спецефектів у програмі Corel Draw	4	Графічна робота
2.	Лабораторна робота Робота з растровими зображеннями в програмі Corel Draw		Графічна робота
9.	Модульний контроль №3. Перевірка знань за попередніми темами.	4	Огляд робіт
Змістовий модуль №4			
10.	Лабораторна робота Верстка друкованих видань.	4	Графічна робота
12.	Лабораторна робота Робота із фреймами. Створення векторних зображень		Графічна робота
18.	Модульний контроль №4. Перевірка знань за попередніми темами.	4	Огляд робіт

**III КУРС
5-6 семестр**

№ п/п	Найменування практичних робіт	Обсяг годин	Форми контролю
Змістовий модуль №1			
1.	Лабораторна робота Перетворення об'єктів і груп об'єктів	4	Графічна робота
4.	Модульний контроль №1. Перевірка знань за попередніми темами.	4	Контр. робота
Змістовий модуль №2			
10.	Лабораторна робота Створення Compound об'єктів	4	Графічна робота
18.	Модульний контроль №2.	4	Контр. робота

	Перевірка знань за попередніми темами.		
Змістовий модуль №3			
1.	Лабораторна робота Побудова журнального столика	8	Графічна робота
2.	Лабораторна робота Побудова корпусних меблів.		Графічна робота
9.	Модульний контроль №3. Перевірка знань за попередніми темами.	4	Контр. робота
Змістовий модуль №4			
10.	Лабораторна робота Моделювання вішалки.	4	Графічна робота
18.	Модульний контроль №4. Перевірка знань за попередніми темами.	4	Контр. робота

IV КУРС
7-8 семестр

№ п/п	Найменування практичних робіт	Обсяг годин	Форми контролю
Змістовий модуль №1			
1.	Лабораторна робота Моделювання коробки приміщення.	6	Графічна робота
4.	Модульний контроль №1. Перевірка знань за попередніми темами.	8	Контр. робота
Змістовий модуль №2			
10.	Лабораторна робота Моделювання дивана, вікон, дверей, телевізора.	8	Графічна робота
18.	Модульний контроль №2. Перевірка знань за попередніми темами.	6	Контр. робота
Змістовий модуль №3			
1.	Лабораторна робота Текстурування створеного плафона.	12	Графічна робота
2.	Лабораторна робота Моделювання архітектурних об'єктів вікна, двері, стіни, рослинність, сходи, огорожі)		Графічна робота
9.	Модульний контроль №3. Перевірка знань за попередніми темами.	6	Контр. робота
Змістовий модуль №4			
10.	Лабораторна робота Ррендер зображень.	6	Графічна робота
18.	Модульний контроль №4. Перевірка знань за попередніми темами.	6	Контр. робота

САМОСТІЙНА РОБОТА

Види та форми самостійної роботи	Форма контролю
Настройка розміру зображення і розміру полотна. Обріз та поворот зображення.	Виконання графічної роботи
Створення шарів (Layers) та їх використання. Прозорість та режим змішування шарів (Layers).	Виконання графічної роботи
Трансформація і вирівнювання об'єктів.	Виконання графічної роботи
Вивчення фільтру спотворення (Distort), розмиття (Blur) та їх застосування. Область виділення з розтушуванням (feather).	Виконання графічної роботи
Інструменти заливки, градієнта та зразка. Створення власного зразка заливки, та його застосування.	Виконання графічної роботи
Інструменти малювання. Створення власного зразка пензля, та його застосування.	Виконання графічної роботи
Створення власних текстур. Вивчення функції суцільної заливки. Коректування зображення у поєднанні з фільтром пікселізації.	Виконання графічної роботи
Створення й збереження користувацького розміру сторінки.	Виконання графічної роботи
Редагування майстер-сторінок.	Виконання графічної роботи
Створення текстових фреймів з колонками.	Виконання графічної роботи
Застосування майстер-сторінок до сторінок документа.	Виконання графічної роботи
Додавання розділів для зміни нумерації сторінок.	Виконання графічної роботи
Перевизначення елементів майстер-сторінки на сторінках документа.	Виконання графічної роботи
Створення й збереження користувацького розміру сторінки.	Виконання графічної роботи
Редагування майстер-сторінок.	Виконання графічної роботи
Моделювання простих 3d об'єктів	Виконання графічної роботи
Моделювання складних 3d об'єктів	Виконання графічної роботи
Створення сцени інтер'єру	Виконання графічної роботи
Створення сцени екстер'єру	Виконання графічної роботи
Постановка ракурсів	Виконання графічної роботи

РЕКОМЕНДОВАНА ЛИТЕРАТУРА

Основна

1. Бурлаков CorelDraw 10. Справочник / Бурлаков, Михаил. - Москва: СПб: Питер, 2015. - 592 с.
2. Водчиц, С.С. Эстетика пропорций в дизайне. Система книжных пропорций / С.С. Водчиц. Москва: Техносфера, 2015. - 416 с.
3. Глушаков, С.В. Corel 11: все для дизайнера / С.В. Глушаков, Г.А. Кнабе. Харьков: Фолио, 2013. - 544 с.
4. Евдокимов, А.Н. Создание публикаций в Corel Ventura 8 / А.Н. Евдокимов, Е.Г. Потапов. Москва: СОЛОН-Р, 2012. - 536 с.
5. Зенкин, А.А. Когнитивная компьютерная графика / А.А. Зенкин. Москва: Наука, 2013. - 192 с.
6. Клементьев, М.Г. Пользователю CorelDRAW 4.0 / М.Г. Клементьев. Москва:СПб: Макет, 2015. - 192 с.
7. Комолова Самоучитель CorelDRAW X3 + CD / Комолова, Н.В. и. Москва: СПб: БХВ-Петербург, 2016. - 672 с.
8. Комолова Самоучитель CorelDRAW X4 / Комолова, Нина. Москва: БХВ-Петербург, 2015. - 656 с.
9. Комолова, Н.В. CorelDRAW 12. Самоучитель + CD-ROM / Н.В. Комолова, А.М. Тайц. - Москва: СПб: БХВ, 2012. - 640 с.
10. Куценко, Л.Н. Машинная графика в задачах проекционной природы / Л.Н. Куценко. Москва: Знание, 2015. - 100 с.
11. Левин, А.Ш. Самоучитель CorelDRAW / А.Ш. Левин. Москва: СПб: Питер, 2012. - 205 с.
12. Миронов CorelDRAW 12. Учебный курс / Миронов, Дмитрий. Москва: СПб: Питер, 2016. - 425 с.

Додаткова

1. Миронов, Д. Corel Draw 10. Учебный курс / Д. Миронов. Москва: СПб: Питер, 2012. - 448 с.
2. Николь Графический редактор CorelDRAW 4.0 / Николь, Альбрехт Наташа; Ральф. Москва: Эком, 2015. - 384 с.
3. Паульсон Использование CorelDRAW 5 Специальное издание / Паульсон, Эд и др.. Киев: Диалектика, 2017. - 544 с.
4. Рудер Типографика / Рудер, Эмиль. Москва: Книга; Издание 3-е, 2017. - 286 с.
5. Хант, Ш. Эффекты в CorelDraw / Ш. Хант. Москва: СПб: БХВ, 2017. - 696 с.