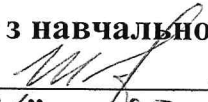


ЗВО «УНІВЕРСИТЕТ КОРОЛЯ ДАНИЛА»
Факультет суспільних і прикладних наук
Кафедра дизайну

ЗАТВЕРДЖУЮ
Проректор з навчально-методичної роботи
 Ярослав ШТАНЬКО
“31” 108 2026 р.

КОМП'ЮТЕРНИЙ ДИЗАЙН У ГРАФІЦІ
СИЛАБУС НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

Галузь знань	02 Культура і мистецтво
Спеціальність	022 Дизайн
Освітньо-професійна (наукова) програма	«Графічний дизайн»
Освітній рівень	перший (бакалаврський)
Статус дисципліни	обов'язкова
Мова викладання, навчання та оцінювання	Українська
Семестр викладання	5,6

РОЗРОБНИК:
викладач кафедри дизайну



Василь БАСАРАБА

ЗАТВЕРДЖЕНО
на засіданні кафедри дизайну
протокол № 1 від 28 серпня 2026
завідувач кафедри



Ірина МАТОЛІЧ

УЗГОДЖЕНО:
Гарант ОПП



Наталія ГІЛЯЗОВА

СХВАЛЕНО:
на засіданні Науково-методичної ради, протокол № 1 від 31 серпня 2026 р.

e-mail	vasyl.basaraba@ukd.edu.ua
Номер аудиторії чи кафедри	кафедра дизайну
Посилання на сайт	https://ukd.edu.ua/person/basaraba-vasyl
Сторінка курсу в СДО	https://online.ukd.edu.ua/course/view.php?id=3841

ВСТУП

Анотація навчальної дисципліни «Комп'ютерний дизайн в графіці»

Метою навчальної дисципліни є засвоєння студентами базових знань щодо 3d графіки (об'ємної), здобуття навичок та вмінь застосування сучасного програмного забезпечення для вирішення різноманітних проектних та творчих задач.

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

Предметом вивчення навчальної дисципліни є розвиток навичків практичної роботи по створенню цифрового зображення, аналіз та вміння використовувати сучасні стилістики.

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.

Компетентності та результати навчання, яких набувають здобувачі освіти внаслідок вивчення навчальної дисципліни (шифри та зміст компетентностей та програмних результатів навчання вказано відповідно до ОПП “Графічний дизайн” (2024/2025)).

Код компетентності	Назва компетентності	Результати навчання
СК 1	Здатність застосовувати сучасні методики проектування одиничних, комплексних, багатофункціональних об’єктів дизайну	<i>ПРН 1. Застосовувати набуті знання і розуміння предметної області та сфери професійної діяльності у практичних ситуаціях.</i> <i>ПРН 3. Збирати та аналізувати інформацію для обґрунтування дизайнерського проекту, застосовувати теорію і методику дизайну, фахову термінологію (за проф.. спрямуванням), основи наукових досліджень.</i> <i>ПРН 4. Визначати мету, завдання та етапи проектування.</i> <i>ПРН 7. Аналізувати, стилізувати, інтерпретувати та трансформувати об’єкти для розроблення художньо-проектних вирішень.</i> <i>ПРН 8. Оцінювати об’єкт проектування, технологічні процеси в контексті проектного завдання, формувати художньо-проектну концепцію.</i> <i>ПРН 12. Дотримуватися стандартів проектування та технологій виготовлення об’єктів дизайну у професійній діяльності</i>
СК 6	Здатність застосовувати у проектно-художній діяльності спеціальні техніки та технології роботи у відповідних матеріалах (за спеціальністю)	<i>ПРН 8. Оцінювати об’єкт проектування, технологічні процеси в контексті проектного завдання, формувати художньо-проектну концепцію.</i> <i>ПРН 11. Розробляти композиційне вирішення об’єктів дизайну у відповідних техніках і матеріалах.</i> <i>ПРН 12. Дотримуватися стандартів проектування та технологій виготовлення об’єктів дизайну у професійній діяльності.</i> <i>ПРН 16. Враховувати властивості матеріалів та конструктивних побудов, застосовувати новітні технології у професійній діяльності</i>
СК 7	Здатність використовувати сучасне програмне забезпечення для створення об’єктів дизайну	<i>ПРН 9. Створювати об’єкти дизайну засобами проектно-графічного моделювання.</i> <i>ПРН 17. Застосовувати сучасне загальне та спеціалізоване програмне забезпечення у професійній діяльності.</i>
СК 10	Здатність застосовувати знання прикладних наук у професійній діяльності (за спеціалізаціями)	<i>ПРН 16. Враховувати властивості матеріалів та конструктивних побудов, застосовувати новітні технології у професійній діяльності</i>

СК 11	Здатність досягати успіху в професійній кар'єрі, розробляти та представляти візуальні презентації, порт фоліо власних творів, володіти підприємницькими навичками для провадження дизайн-діяльності	<i>ПРН 5. Розуміти і сумлінно виконувати свою частину роботи в команді; визначати пріоритети професійної діяльності.</i> <i>ПРН 6. Усвідомлювати відповідальність за якість виконуваних робіт, забезпечувати виконання завдання на високому професійному рівні.</i> <i>ПРН 19. Розробляти та представляти результати роботи у професійному середовищі, розуміти етапи досягнення успіху в професійній кар'єрі, враховувати сучасні тенденції ринку праці, проводити дослідження ринку, обирати відповідну бізнес модель і розробляти бізнес план професійної діяльності у сфері дизайну</i>
-------	---	---

ОПИС НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

Курс	3		
Семестр	5,6		
Кількість кредитів ЄКТС	9 (6+3)		
Аудиторні навчальні заняття		денна форма	заочна форма
	Практичні	5 семестр – 60 6 семестр – 42 (в годинах)	12 8 (в годинах)
Самостійна робота		5 семестр – 120 6 семестр – 48 (в годинах)	168 82 (в годинах)
Форма підсумкового контролю	5 семестр - Залік 6 семестр - Екзамен		

Структурно-логічна схема вивчення навчальної дисципліни:

Попередні дисципліни	Наступні дисципліни
Формоутворення	Дизайн упаковки та етикетки
Композиція	Дизайн поліграфічної продукції
Кольорознавство	

ПРОГРАМА НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

Завдання п'ятого семестру:
МОКАПИ ДЛЯ БРЕНДБУКУ НА ОСНОВІ 3D ГРАФІКИ

ТЕМИ ПРАКТИЧНИХ ЗАНЯТЬ 5-Й СЕМЕСТР

№ з/п	Назва теми	Вимоги до завдання	К-ть год.
1.	Знайомство з інтерфейсом програми 3D Max та встановлення необхідних додатків	Налаштувати початкові параметри програми, своє особисте робоче середовище та інтерфейс	4
2.	Створення простих 3D-об'єктів. Робота зі списком об'єктів та їх властивостями. Редагування об'єктів за допомогою режиму редагування.	За допомогою простих примітивів побудувати форми об'єктів які слугуватимуть заготовками для подальшого редагування	4
2.	Редагування об'єктів за допомогою режиму редагування та модифікаторів	Заготовлені раніше об'єкти довести до бажаної форми використовуючи модифікатори	4
3.	Створення складних 3D-об'єктів з використанням механізму моделювання. Редагування вершин, ребер і граней об'єктів.	Побудова об'єктів та форм по методу «Редагованих поверхонь», що дає змогу створювати складні за формою об'єкти.	8
4.	Побудова реальних об'єктів по розмірах та референсах	Побудова 10-ти об'єктів для формування мокапу	20
5.	Знайомство з матеріалами і текстурами. Створення нових матеріалів та налаштування їх властивостей.	Робота з «Редактором матеріалів». Колір, прозорість, рельєфність та інші властивості матеріалу. Створити «Шейдери» для матеріалів що виглядатимуть максимально природньо та реалістично.	4
6.	Робота з текстурами і зображеннями. Застосування матеріалів та текстур до об'єктів.	Завантажити та створити свої власні текстури для налаштування «Шейдерів» матеріалів.	4

7.	Основи освітлення та створення світла в 3ds Max.	Створити два сценарії освітлення (природне та штучне) для сцени що буде рендеритись	4
8.	Вибір і налаштування різних типів рендерінгу. Робота зі створенням камер та налаштуванням камерного кута.	Налаштувати та здійснити рендер підготовлених сцен як інтерактивно так і стаціонарним методом. Здійснити рендер по 3 двома сценаріями освітлення по п'ять фото для кожного сценарію	4
9	Створення презентаційного матеріалу із зроблених рендерів	3 відрендерених фото (10 шт) створити презентаційний банер А3 формату	4

Зміст самостійної роботи здобувачів
Розподіл годин, виділених на вивчення дисципліни:

Найменування видів робіт	Розподіл годин за формами навчання	
	денна	заочна
Самостійна робота, год, у т.ч.	120	168
Побудова форм різної складності в 3D Max	10	12
Робота з текстурами в 2D (Photoshop, Illustrator) для 3D редакторів (3D Max)	16	20
Побудова 3D об'єктів по референсах та реальних розмірах	32	42
Робота зі світлом та камерами в 3D Max	22	36
Робота з рендером в 3D Max	22	36
Робота зі створення презентації в різних додаткових програмах	18	22

Залікове завдання: Створити презентаційний Банер для рендерів мокапів з штучним та природнім освітленням (10 фото рендерів високої якості) в електронному варіанті, формат А3 з підписом групи на ПІБ. На заліковій роботі буде враховуватись: якість побудови об'єктів (топологія), якість налаштування матеріалів (шейдерів) та якісь налаштування світла в різних сценаріях, також побудова кадру та якість рендеру.

Критерії оцінювання по завданні третього семестру (аудиторні заняття):

Бали	Критерії оцінювання
54-60 – 5 A	Студент в повному обсязі опанував теоретичний матеріал: функції програми 3D Max, створення мокапів з 3D об'єктів (10 об'єктів які описані в завданні) та виконав в повній мірі усі етапи практичного семестрового завдання які є в переліку практичних завдань. Робота виконана у відповідній програмі (3D Max). Усі 10 об'єктів побудовано по вимогах та з правильною геометрією та топологією. Відмінно налаштовані шейдери матеріалів, відмінно налаштовані два сценарія освітлення, правильно побудовано ракурс камери та її налаштування. В об'єкти було вдало застосовано логопи, патерни та колірні палітри які презентують брендбук. Якісно виконані рендери двох сценаріїв освітлення по 5 на кожен сценарій. Рендер здійснений за допомогою плагіна Chaos Corona та правильно налаштований.
50-53 – 4 B	Студент в повному обсязі опанував теоретичний матеріал: функції програми 3D Max, створення мокапів з 3D об'єктів (10 об'єктів які описані в завданні) та виконав в повній мірі усі етапи практичного семестрового завдання які є в переліку практичних завдань. Робота виконана у відповідній програмі (3D Max). Усі 10 об'єктів побудовано по вимогах та з правильною геометрією та топологією. Відмінно налаштовані шейдери матеріалів, відмінно налаштовані два сценарія освітлення, правильно побудовано ракурс камери та її налаштування. В об'єкти було застосовано логопи, патерни та колірні палітри які презентують брендбук, <i>але їх налаштування мають помилки у відображенні</i> . Якісно виконані рендери двох сценаріїв освітлення по 5 на кожен сценарій. Рендер здійснений за допомогою плагіна Chaos Corona та правильно налаштований.
45-49 -4 C	Студент в повному обсязі опанував теоретичний матеріал: функції програми 3D Max, створення мокапів з 3D об'єктів (10 об'єктів які описані в завданні) та виконав в повній мірі усі етапи практичного семестрового завдання які є в переліку практичних завдань. Робота виконана у відповідній програмі (3D Max). Усі 10 об'єктів побудовано по вимогах <i>але мають незначні помилки</i> геометрії та топології. Відмінно налаштовані шейдери матеріалів, відмінно налаштовані два сценарія освітлення, правильно побудовано ракурс камери та її налаштування. В об'єкти було застосовано логопи, патерни та колірні палітри які презентують брендбук, <i>але їх налаштування мають помилки у відображенні</i> . Якісно виконані рендери двох сценаріїв освітлення по 5 на кожен сценарій. Рендер здійснений за допомогою плагіна Chaos Corona та правильно налаштований.
40-44 -3 D	Студент в повному обсязі опанував теоретичний матеріал: функції програми 3D Max, створення мокапів з 3D об'єктів (10 об'єктів які описані в завданні) та виконав усі етапи практичного семестрового завдання які є в переліку практичних завдань. Робота виконана у відповідній програмі (3D Max). Усі 10 об'єктів побудовано по вимогах <i>але мають значні помилки</i> геометрії та топології. Налаштовані шейдери матеріалів, налаштовані два сценарія освітлення, правильно побудовано ракурс камери та її

	налаштування. В об'єкти було застосовано логопи, патерни та колірні палітри які презентують брендбук, <i>але їх налаштування мають помилки у відображенні</i> . Якісно виконані рендери двох сценаріїв освітлення по 5 на кожен сценарій. Рендер здійснений за допомогою плагіна Chaos Corona та правильно налаштований.
35-40 – 3 E	Студент не опанував в повному обсязі теоретичний матеріал: функції програми 3D Max, створення мокапів з 3D об'єктів (10 об'єктів які описані в завданні) та виконав не усі етапи практичного семестрового завдання які є в переліку практичних завдань. Робота виконана у відповідній програмі (3D Max). Усі 10 об'єктів побудовано по вимогах <i>але мають значні помилки геометрії та топології</i> . Налаштовані шейдери матеріалів, налаштовані два сценарія освітлення, правильно побудовано ракурс камери та її налаштування. В об'єкти <i>не</i> було застосовано логопи, патерни та колірні палітри які презентують брендбук, <i>а застосовано тільки бібліотечні матеріали</i> . Якісно виконані рендери двох сценаріїв освітлення по 5 на кожен сценарій. Рендер здійснений за допомогою плагіна Chaos Corona та правильно налаштований.
0-34- 2 F	Студент, не опанував практичний та теоретичний матеріал, не виконав завдання.

Критерії оцінювання по завданні третього семестру (підсумковий контроль/залікове завдання):

Бали	Критерії оцінювання
37-40 – 5 A	Залікове завдання виконано повністю та на високому професійному рівні. Матеріал є ґрунтовним, системним і містить достатню кількість графічних матеріалів які були зроблені в продовж усього семестру самим студентом. Банер оформлений по наданих зразках <i>але в роботі проявлена додаткова креативність яка підсилює рівень роботи студента</i> . Під час захисту здобувач вільно володіє професійною термінологією, аргументовано відповідає на запитання, демонструє високий рівень професійної підготовки та самостійності.
33-36 – 4 B	Залікове завдання виконано повністю та на високому професійному рівні. Матеріал є ґрунтовним, системним і містить достатню кількість графічних матеріалів які були зроблені в продовж усього семестру самим студентом. Банер оформлений по наданих зразках <i>але в роботі не проявлена додаткова креативність студента, робота має суто технічний характер</i> . Під час захисту здобувач вільно володіє професійною термінологією, аргументовано відповідає на запитання, демонструє високий рівень професійної підготовки та самостійності.
30-32 – 4 C	Залікове завдання виконано повністю та на високому професійному рівні. Матеріал є ґрунтовним, системним і містить достатню кількість графічних матеріалів які були зроблені в продовж усього семестру самим студентом. Банер оформлений по наданих зразках <i>але в роботі не проявлена додаткова</i>

	<i>креативність студента, робота має суто технічний характер. Під час захисту здобувач плутається в термінології, та не може чітко та аргументовано відповідати на запитання.</i>
27-29 – 3 D	<i>Залікове завдання виконано повністю але рівень виконання є значно слабший за надані зразки. Матеріал є ґрунтовним, системним і містить достатню кількість графічних матеріалів які були зроблені в продовж усього семестру самим студентом. Банер оформлений не по наданих зразках та в роботі повністю відсутня креативність студента, робота має суто технічний характер. Під час захисту здобувач плутається в термінології, та не може чітко та аргументовано відповідати на запитання.</i>
25-26 – 3 E	<i>Залікове завдання виконано але рівень виконання є значно слабший за надані зразки. Матеріал не містить достатню кількість графічних матеріалів які були зроблені в продовж усього семестру самим студентом. Банер оформлений не по наданих зразках та в роботі повністю відсутня креативність студента, робота має суто технічний характер. Під час захисту здобувач не орієнтується в термінології, та не може аргументовано відповідати на запитання.</i>
0-24 2 F	<i>Залікове завдання не виконано або виконано на рівні, що не відповідає встановленим вимогам. Відсутнє мінімальне завдання, логотипи не розроблено в належному обсязі, графічний матеріал відсутній.</i>

Завдання шостого семестру:
СТВОРЕННЯ ТЕМАТИЧНИХ 3D КОМПОЗИЦІЙ ДО КАЛЕНДАРЯ
12 композицій по одній на кожен місяць та Титульна сторінка

ТЕМИ ПРАКТИЧНИХ ЗАНЯТЬ
6-Й СЕМЕСТР

№ з/п	Назва теми	Вимоги до завдання	К-ть год.
1	Обрання тематики для календаря та ескізування задуму	Зробити ескізи для дванадцяти місяців з об'єктами які асоціюються з кожним місяцем (в кожного своя асоціація)	4
2	Створення основи (острів) для подальшої основи	Створити форму у вигляді літаючого острова на якому в подальшому буде розташована композиція з об'єктів	4
	Створення об'єктів для композиції по 12-ти місяцях	Створити об'єкти які асоціюються з місяцями та розмістити їх на острові, створюючи з них композицію	32
6	Робота з текстурами і зображеннями.	Налаштувати та застосувати для острова та для усіх створених	4

	Застосування матеріалів та текстур до об'єктів. Та налаштування зовнішнього середовища (фону)	об'єктів матеріали (шейдери) які попередньо продумані та підготовлені (блиск, рельєф, прозорість тощо)	
7	Побудувати на налаштувати сценарій освітлення на вибір	Створити сценарії освітлення (природне або штучне) для сцени що буде рендеритись	4
8	Налаштувати камери та ракурси	Налаштувати камери з їх розташуванням так щоб побудова кадру відповідала вимогам для календаря для кожного острова окремо та для титульної сторінки	4
9	Рендер	Налаштувати та здійснити рендер кожної композиції окремим фото та загальне фото для обложки	4
10	Створення презентаційного матеріалу із зроблених рендерів	З відрендерених фото 12+1 створити презентаційний календар в електронному форматі у вигляді альбому календаря	4

Зміст самостійної роботи здобувачів
Розподіл годин, виділених на вивчення дисципліни:

Найменування видів робіт	Розподіл годин за формами навчання	
	денна	заочна
Самостійна робота, год, у т.ч.	48	82
Побудова форми основи (острова) для подальших композицій на ньому в 3D Max	4	8
Підготовка текстур в 2D (Photoshop, Illustrator) для 3D редакторів (3D Max) та робота з готовими шейдерами матеріалів Chaos Corona material library	8	12
Побудова 3D об'єктів по ескізах та особистій задумці для наповнення тематичних композицій по асоціаціям з місяцями року	12	26

Робота зі світлом та камерами в 3D Max	8	12
Робота з рендером в 3D Max	8	12
Робота зі створення презентації в різних додаткових програмах	8	12

Екзаменаційне завдання: 3 відрендерених фото 12+1 створити презентаційний календар в електронному форматі у вигляді альбому календаря, формат А3 з підписом групи на ПІБ. На заліковій роботі буде враховуватись творча ідея з побудови композицій для календаря по асоціаціях до кожного місяця, якість побудови об'єктів (топологія), якість налаштування матеріалів (шейдерів) та якість налаштування світла в різних сценаріях, також побудова кадру та якість рендеру та інтеграція рендерів в готовий календар з титульною сторінкою.

Критерії оцінювання по завданні третього семестру (аудиторні заняття):

Бали	Критерії оцінювання
54-60 – 5 А	Студент в повному обсязі опанував теоретичний матеріал: функції програми 3D Max, створення тематичних 3D об'єктів (12 композицій) та виконав в повній мірі усі етапи практичного семестрового завдання які є в переліку практичних завдань. Робота виконана у відповідній програмі (3D Max). Усі 12 композицій побудовано по вимогах та з правильною геометрією та топологією. Відмінно налаштовані шейдери матеріалів, відмінно налаштовані освітлення, правильно побудовано ракурс камери та її налаштування. Якісно виконані рендери 12 композицій та 1 титульна сторінка. Рендер здійснений за допомогою плагіна Chaos Corona та правильно налаштований. В роботі проявлена креативність.
50-53 – 4 В	Студент в повному обсязі опанував теоретичний матеріал: функції програми 3D Max, створення тематичних 3D об'єктів (12 композицій) та виконав в повній мірі усі етапи практичного семестрового завдання які є в переліку практичних завдань. Робота виконана у відповідній програмі (3D Max). Усі 12 композицій побудовано по вимогах <i>але мають незначні помилки в геометрії та топології</i> . Відмінно налаштовані шейдери матеріалів, відмінно налаштовані освітлення, правильно побудовано ракурс камери та її налаштування. Якісно виконані рендери 12 композицій та 1 титульна сторінка. Рендер здійснений за допомогою плагіна Chaos Corona та правильно налаштований.
45-49 -4 С	Студент в повному обсязі опанував теоретичний матеріал: функції програми 3D Max, створення тематичних 3D об'єктів (12 композицій) та виконав в повній мірі усі етапи практичного семестрового завдання які є в переліку практичних завдань. Робота виконана у відповідній програмі (3D Max). Усі 12

	композицій побудовано по вимогах <i>але мають незначні помилки в геометрії та топології. Шейдери матеріалів налаштовані з деякими поитлками.</i> Добре налаштовані освітлення, правильно побудовано ракурс камери та її налаштування. Якісно виконані рендери 12 композицій та 1 титульна сторінка. Рендер здійснений за допомогою плагіна Chaos Corona та правильно налаштований.
40-44 -3 D	Студент в повному обсязі опанував теоретичний матеріал: функції програми 3D Max, створення тематичних 3D об'єктів (12 композицій) та виконав в повній мірі усі етапи практичного семестрового завдання які є в переліку практичних завдань. Робота виконана у відповідній програмі (3D Max). Усі 12 композицій побудовано по вимогах <i>але є значні помилки в геометрії та топології. Шейдери матеріалів налаштовані з явними та грубими поитлками.</i> Добре налаштовані освітлення, правильно побудовано ракурс камери та її налаштування. Якісно виконані рендери 12 композицій та 1 титульна сторінка. Рендер здійснений за допомогою плагіна Chaos Corona та правильно налаштований.
35-40 – 3 E	Студент в повному обсязі опанував теоретичний матеріал: функції програми 3D Max, створення тематичних 3D об'єктів (12 композицій) та виконав в повній мірі усі етапи практичного семестрового завдання які є в переліку практичних завдань. Робота виконана у відповідній програмі (3D Max). Усі 12 композицій побудовано по вимогах <i>але є значні помилки в геометрії та топології. Шейдери матеріалів налаштовані з явними та грубими поитлками. Налаштовані освітлення та ракурс камери мають погане налаштування, відсутній реалістичний ефект. Рендери 12 композицій та 1 титульна сторінка виконані не якісно (розширення, шум).</i> Рендер здійснений за допомогою плагіна Chaos Corona.
0-34- 2 F	Студент, не опанував практичний та теоретичний матеріал, не виконав завдання.

Критерії оцінювання по завданні третього семестру (підсумковий контроль/екзаменаційне завдання):

Бали	Критерії оцінювання
37-40 – 5 A	Екзаменаційне завдання виконано повністю та на високому професійному рівні. Матеріал є ґрунтовним, системним і містить достатню кількість графічних матеріалів які були зроблені в продовж усього семестру самим студентом. Альбом оформлений по наданих зразках але в роботі проявлена додаткова креативність яка підсилює рівень роботи студента. Під час захисту здобувач вільно володіє професійною термінологією, аргументовано відповідає на запитання, демонструє високий рівень професійної підготовки та самостійності.

33-36 – 4 B	Екзаменаційне завдання виконано повністю та на високому професійному рівні. Матеріал є ґрунтовним, системним і містить достатню кількість графічних матеріалів які були зроблені в продовж усього семестру самим студентом. Альбом оформлений по наданих зразках <i>але в роботі не проявлена додаткова креативність студента, робота має суто технічний характер.</i> Під час захисту здобувач вільно володіє професійною термінологією, аргументовано відповідає на запитання, демонструє високий рівень професійної підготовки та самостійності.
30-32 – 4 C	Екзаменаційне завдання виконано повністю та на високому професійному рівні. Матеріал є ґрунтовним, системним і містить достатню кількість графічних матеріалів які були зроблені в продовж усього семестру самим студентом. Альбом оформлений по наданих зразках <i>але в роботі не проявлена додаткова креативність студента, робота має суто технічний характер.</i> Під час захисту здобувач плутається в термінології, та не може чітко та аргументовано відповідати на запитання.
27-29 – 3 D	Екзаменаційне завдання виконано повністю <i>але рівень виконання є значно слабший за надані зразки.</i> Матеріал є ґрунтовним, системним і містить достатню кількість графічних матеріалів які були зроблені в продовж усього семестру самим студентом. Альбом оформлений не по наданих зразках <i>та в роботі повністю відсутня креативність студента, робота має суто технічний характер.</i> Під час захисту здобувач плутається в термінології, та не може чітко та аргументовано відповідати на запитання.
25-26 – 3 E	Екзаменаційне завдання виконано <i>але рівень виконання є значно слабший за надані зразки.</i> Матеріал не містить достатню кількість графічних матеріалів які були зроблені в продовж усього семестру самим студентом. Альбом оформлений не по наданих зразках <i>та в роботі повністю відсутня креативність студента, робота має суто технічний характер.</i> Під час захисту здобувач не орієнтується в термінології, та не може аргументовано відповідати на запитання.
0-24 2 F	Екзаменаційне завдання не виконано або виконано на рівні, що не відповідає встановленим вимогам. Графічний матеріал відсутній.

ПОЛІТИКА КУРСУ

Коротко, з покликанням на відповідну нормативну базу УЖД, висвітлити питання:

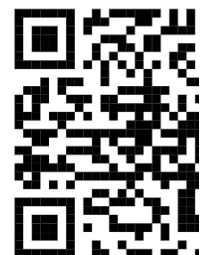
1) щодо системи поточного і підсумкового контролю

Організація поточного та підсумкового семестрового контролю знань студентів, проведення практик та атестації, переведення показників академічної успішності за 100-бальною шкалою в систему оцінок за національною шкалою здійснюється згідно з “Положенням про систему поточного і підсумкового контролю, оцінювання знань та визначення рейтингу здобувачів освіти”. Ознайомитись з документом можна за [посиланням](#).



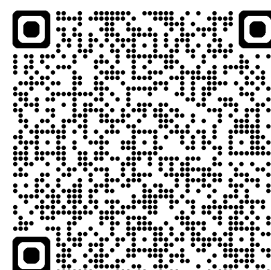
2) щодо оскарження результатів контрольних заходів

Здобувачі вищої освіти мають право на оскарження оцінки з дисципліни отриманої під час контрольних заходів. Апеляція здійснюється відповідно до «Положення про політику та врегулювання конфліктних ситуацій». Ознайомитись з документом можна за [посиланням](#).



3) щодо відпрацювання пропущених занять

Згідно “Положення про організацію освітнього процесу” здобувач допускається до семестрового контролю з **конкретної навчальної дисципліни (семестрового екзамену, диференційованого заліку)**, якщо він виконав усі види робіт, передбачені на семестр навчальним планом та силабусом/робочою програмою навчальної дисципліни, підтвердив опанування на мінімальному рівні результатів навчання (отримав ≥ 35 бали), відпрацював визначені індивідуальним навчальним планом всі лекційні, практичні, семінарські та лабораторні заняття, на яких він був відсутній. Ознайомитись з документом можна за [посиланням](#).



4) щодо дотримання академічної доброчесності

“Положення про академічну доброчесність” закріплює моральні принципи, норми та правила етичної поведінки, позитивного, сприятливого, доброчесного освітнього і наукового середовища, професійної діяльності та професійного спілкування спільноти Університету, викладання та провадження наукової (творчої) діяльності з метою забезпечення довіри до результатів навчання. Ознайомитись з документом можна за [посиланням](#). Ознайомитись з “Політикою академічної доброчесності” - за [посиланням](#).



5) щодо використання штучного інтелекту

“Положення про академічну доброчесність” визначає політику щодо використання технічних засобів на основі штучного інтелекту в освітньому процесі. Ознайомитись з документом можна за [покликанням](#). “Положення про систему запобігання та виявлення академічного плагіату, самоплагіату, фабрикації та фальсифікації академічних творів” містить рекомендації щодо використання в академічних текстах генераторів на основі штучного інтелекту. Ознайомитись з документом можна за [покликанням](#).



На даному курсі використання ШІ студентом для виконання семестрового завдання є неприпустимим. ШІ можна використовувати виключно як допоміжний матеріал для ідей і презентаційного матеріалу який не стосується індивідуальної розробки.

6) щодо використання технічних засобів в аудиторії та правила комунікації

Використання мобільних телефонів, планшетів та інших гаджетів під час лекційних та практичних занять дозволяється виключно у навчальних цілях (для уточнення певних даних, перевірки правопису, отримання довідкової інформації тощо). На гаджетах повинен бути активований режим «без звуку» до початку заняття. Під час занять заборонено надсилання текстових повідомлень, прослуховування музики, перевірка електронної пошти, соціальних мереж тощо. Під час виконання заходів контролю використання гаджетів заборонено (за винятком, коли це передбачено умовами його проведення). У разі порушення цієї заборони результат анулюється без права перескладання. Ознайомитись з відповідним документом можна за [посиланням](#).



Комунікація відбувається через електронну пошту і сторінку дисципліни в Moodle.

7) щодо зарахування результатів навчання, здобутих шляхом формальної/інформальної освіти

Процедури визнання результатів навчання, здобутих шляхом формальної/інформальної освіти визначаються «Положенням про порядок визнання результатів навчання, здобутих шляхом неформальної та / або інформальної освіти». Ознайомитись з документом можна за [покликанням](#).



Аудиторні та дистанційні заняття (заочна форма) з дисципліни «Комп'ютерний дизайн в графіці» проходять у формі практичних занять з використанням пояснюючих презентацій та відео контенту що стосуються конкретного завдання.

Необхідною умовою участі у всіх видах дистанційних занять здобувачів і викладачів є увімкнена вебкамера. При авторизації учасника освітнього процесу в системі відеозв'язку Google Meet з корпоративного акаунту, ідентифікація відбувається автоматично. Ідентифікація в інших системах має бути виконана шляхом відображення його імені та прізвища, здійсненого кирилицею або в

латинській транслітерації. Інша інформація у текстовому ідентифікаторі не допускається.

У випадку тимчасової неможливості транслявання свого поточного відеозображення засобами відео конференції на навчальному занятті здобувач освіти з дозволу викладача може її вимкнути, у цьому випадку ідентифікатором здобувача має бути його актуальна фотографія яка забезпечує його надійну ідентифікацію.

Відпрацювання студентом пропущених або не вчасно створених практичних робіт виконуються додатковими завданнями в аудиторії. Це потрібно для того, щоб виключити можливість плагіату, тобто присвоєння і здачі студентом чужої роботи.

Важливим елементом у навчальному процесі є академічна доброчесність – сукупність етичних принципів та визначених законом правил, якими мають керуватися учасники освітнього процесу під час навчання, викладання та провадження наукової (творчої) діяльності з метою забезпечення довіри до результатів навчання та/або наукових (творчих) досягнень. Відповідно до цього викладач повинен надавати достовірну інформацію про використані джерела та власну творчу діяльність, а студент у свою чергу посилення на джерела інформації у разі використання при створенні ідей, ескізів та розробок.

Загалом після завершення кожної практичної роботи відбувається колективне обговорення між студентами та викладачем щодо виявлення негативних та позитивних моментів у виконаному завданні. При виконанні графічної роботи важливим є творчий підхід до завдання, використання власних ідей, вміння працювати з програмами на ПК.

МАТЕРІАЛЬНО-ТЕХНІЧНІ РЕСУРСИ

Для вивчення навчальної дисципліни «Комп'ютерний дизайн в графіці» необхідно:

- 1) проектор або інший мультимедійний екран для демонстрації презентацій теоретичного матеріалу та практичних завдань;
- 2) доступ до мережі Інтернет (пошукова система Google, платформа ШІ, наприклад такі як Gemini) для пошуку й порівняльного аналізу референсів та роботи з презентаційними зображеннями;
- 3) програмне забезпечення 3Ds Max 2026-2027, Chaos Corona 14-15, Chaos Cosmos Browser для створення практичних завдань;
- 4) робоче місце обладнане сучасним ПК що відповідає вимогам роботи в даних програмах та необхідним мультимедійним матеріалом

МЕТОДИ НАВЧАННЯ

При вивченні дисципліни застосовується комплекс методів для організації навчання студентів з метою розвитку їх логічного та абстрактного мислення, творчих здібностей, підвищення мотивації до навчання та формування особистості майбутнього фахівця.

Програмний результат навчання	Метод навчання	Метод оцінювання
ПРН 4. Визначати мету, завдання та етапи проектування. ПРН 8. Оцінювати об'єкт проектування, технологічні процеси в контексті проектного завдання, формувати художньо-проектну концепцію; ПРН 9. Створювати об'єкти дизайну засобами проектно-графічного моделювання. ПРН 11. Розробляти композиційне вирішення об'єктів дизайну у відповідних техніках і матеріалах. ПРН 12. Дотримуватися стандартів проектування та технологій виготовлення об'єктів дизайну і професійній діяльності. ПРН 16. Враховувати властивості матеріалів та конструктивних побудов, застосовувати новітні технології у професійній діяльності. ПРН 17. Застосовувати сучасне загальне та спеціалізоване програмне забезпечення у професійній діяльності.	МН 1.2 – розповідь -пояснення МН 2.4 - комп'ютерні і мультимедійні методи МН 3.4 - практичні роботи МН 14 – творчий МН 18 - методи самостійної роботи вдома МН 19 - робота під керівництвом викладача	МФО 2 – залік МФО 4 - поточний контроль МФО 9 - програмований контроль

ОЦІНЮВАННЯ РЕЗУЛЬТАТІВ НАВЧАННЯ

Вид	Зміст	% від загальної оцінки	Бал	
			min	max
Поточні контрольні заходи	всього	60	35	60
Підсумкові контрольні заходи	залік	40	24	40
Всього:	-	100	60	100

Усі практичні заняття з предмету «Комп'ютерний дизайн в графіці» проводяться у форматі, що визначений деканатом університету (онлайн/офлайн чи змішаному).

Відвідування практичних занять з курсу є обов'язковим. Усі пропущені заняття повинні відпрацюватися впродовж трьох наступних тижнів після отримання пропуску, або після того, як студент повернувся до навчання.

Фіксація **поточного** контролю здійснюється в “Електронному журналі обліку успішності академічної групи” на підставі чотирибальної шкали – “2”; “3”; “4”; “5”. У разі відсутності студента на занятті виставляється “н”. За результатами поточного контролю у Журналі, автоматично визначається підсумкова оцінка, здійснюється підрахунок пропущених занять.

Усі пропущені заняття, а також негативні оцінки студенти зобов'язані відпрацювати впродовж трьох наступних тижнів. У випадку недотримання цієї норми, замість “н” в журналі буде виставлено “0” (нуль балів), без права перездачі.

Підсумковою формою контролю дисципліни є залік, який передбачає виконання розробки дизайн-об'єкту.

Процедура проведення контрольних заходів, а саме підсумкового семестрового контролю, регулюється «Положенням про систему поточного та підсумкового контролю оцінювання знань та визначення рейтингу студентів», яке розміщено на сайті університету в розділі «Публічна інформація»: <https://ukd.edu.ua/node/1149>

До підсумкового контролю допускаються студенти які за результатами поточного контролю отримали не менше 35 балів. Усі студенти, що отримали 34 балів і менше, не допускаються до складання підсумкового контролю і на підставі укладання додаткового договору, здійснюють повторне вивчення дисципліни впродовж наступного навчального семестру. За результатами підсумкового контролю (диференційований залік/екзамен) студент може отримати 40 балів. Студенти, які під час підсумкового контролю отримали 24 бали і менше, вважаються такими, що не здали екзамен/диференційований залік і повинні йти на перездачу.

Загальна семестрова оцінка з дисципліни, яка виставляється в екзаменаційних відомостях оцінюється в балах (згідно з **Шкалою оцінювання знань за ЄКТС**) і є сумою балів отриманих під час поточного та підсумкового контролю.

Шкала оцінювання знань за ЄКТС:

Оцінка за національною шкалою	Рівень досягнень, %	Шкала ECTS
Національна диференційована шкала		
Відмінно	90 – 100	A
Добре	83 – 89	B
	75 – 82	C
Задовільно	67 – 74	D
	60 – 66	E
Незадовільно	35 – 59	FX
	0 – 34	F
Національна недиференційована шкала		

Зараховано	60 – 100	-
Не зараховано	0 – 59	-

Студенти, які не з'явилися на екзамен без поважних причин, вважаються такими, що одержали незадовільну оцінку.

Об'єктивність процедур проведення контрольних заходів забезпечується відмежуванням результатів поточного контролю від результатів підсумкового контролю.

РЕКОМЕНДОВАНІ ДЖЕРЕЛА

Основна література

1. Абрамов О. Основи 3D-моделювання в 3ds Max / О. Абрамов. Київ: БІНОМ-Пресс, 2018. 352 с.
2. Дмитренко В. 3D-моделювання в 3ds Max: практичний курс / В. Дмитренко. Київ: Діалектика, 2016. 416 с.
3. Єрмаков С. Введення в 3D-моделювання і анімацію в 3ds Max / С. Єрмаков. Київ: Кондор, 2019. 384 с.
4. Комп'ютерна графіка : конспект лекцій / Укладач: Скиба О.П. Тернопіль: Тернопільський національний технічний університет імені Івана Пулюя, 2019. 88 с.
5. Комп'ютерна графіка: навчальний посібник: в 2-х кн. Кн. 1. / Укладачі: Тотосько О. В., Микитишин А. Г., Стухляк П. Д. Тернопіль: Тернопільський національний технічний університет імені Івана Пулюя, 2017. 304 с
6. Маценко В.Г. Комп'ютерна графіка: Навчальний посібник. Чернівці: Рута, 2009 343 с.
7. Веселовська Г.В., Ходакова В.Є.: Компютерна графіка. Навч. пос. Київ: Кондор, 2015. - 584 с.

Додаткова література

1. Autodesk 3ds Max 2020: A Detailed Guide to Modeling, Texturing, Lighting, and Rendering, 2nd Edition Kindle Edition.
2. Autodesk 3ds Max 2022: Fundamentals (Mixed Units): Autodesk Authorized Publisher. Paperback ASCENT, Center for Technical Knowledge (June 23, 2021) - 698 pages.
3. Autodesk 3ds Max 2021: A Comprehensive Guide, 21st Edition [Print Replica] Kindle Edition CADCIM Technologies (September 4, 2020) 760 pages.
4. Autodesk 3ds Max 2022 for Beginners: A Tutorial Approach, 22nd Edition CADCIM Technologies (January 17, 2022) - 668 pages
5. Kelly L. Murdock's Autodesk 3ds Max 2021 Complete Reference Guide 1st Edition SDC Publications; 1st edition (September 14, 2020) - 1312 pages.