



## ПО 05.2 Комп'ютерна графіка. Частина 2. Основи цифрової графіки та медіадизайну Робоча програма навчальної дисципліни (Силабус)

### Реквізити навчальної дисципліни

|                                            |                                                                                                                                                        |
|--------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Рівень вищої освіти                        | Перший (бакалаврський)                                                                                                                                 |
| Галузь знань                               | В Культура, мистецтво та гуманітарні науки                                                                                                             |
| Спеціальність                              | В1 Аудіовізуальне мистецтво та медіавиробництво                                                                                                        |
| Освітня програма                           | МЕДІАВИРОБНИЦТВО ТА АУДІОВІЗУАЛЬНІ ТЕХНІКИ                                                                                                             |
| Статус дисципліни                          | Нормативна                                                                                                                                             |
| Форма навчання                             | Очна (денна)                                                                                                                                           |
| Рік підготовки, семестр                    | I курс, весняний семестр – очна (денна)                                                                                                                |
| Обсяг дисципліни                           | 5 кредитів ЕКТС / 66 год. (лекції – 26 год., комп. практ.. – 26 год.)                                                                                  |
| Семестровий контроль/<br>контрольні заходи | Залік                                                                                                                                                  |
| Розклад занять                             | Roz.kpi.ua                                                                                                                                             |
| Мова викладання                            | Українська                                                                                                                                             |
| Інформація про<br>керівника курсу          | Лектор: PhD, асистент кафедри ТПВ, Бардовський Богдан Олександрович,<br><a href="mailto:bardovskyi.bohdan@iit.kpi.ua">bardovskyi.bohdan@iit.kpi.ua</a> |
| Розміщення курсу                           |                                                                                                                                                        |

### Програма навчальної дисципліни

#### 1. Опис навчальної дисципліни, її мета, предмет вивчення та результати навчання

Цифрова графіка та медіадизайн є фундаментальними складниками сучасної дизайнерської освіти, що формують основу для роботи з растровими зображеннями, фотографічним матеріалом та мультимедійним контентом. Основне завдання викладення дисципліни полягає у вивченні студентами ключових принципів і технологій опрацювання цифрових зображень, методів ретуші та колірної корекції, а також засад медіадизайну для різних каналів поширення інформації. Курс спрямований на розуміння всіх етапів роботи з растровою графікою — від отримання та опрацювання вихідного матеріалу до підготовки готового продукту для друку, вебу та мультимедійних платформ — з орієнтацією на сучасне програмне забезпечення та актуальні галузеві стандарти. Також акцентується увага на розвитку візуального мислення, здатності до критичного аналізу зображень та оптимізації робочих процесів для досягнення високої якості цифрової продукції.

Мета дисципліни — формування у студентів системних знань з теоретичних основ цифрової растрової графіки та медіадизайну, а саме принципів роботи з кольором, тоном, пікселями та шарами, від первинного опрацювання зображень до узгодженого використання інструментів і технологій у обраному доцільному творчому та технологічному процесі для якісної підготовки цифрової графічної продукції; набуття практичних навичок роботи з растровою графікою та створення медіапродуктів для різних платформ і форматів.

Предмет дисципліни — принципи, технології та методи опрацювання цифрових растрових зображень і створення медіадизайн-продуктів.

В результаті вивчення навчальної дисципліни «Комп'ютерна графіка. Частина 2. Основи цифрової графіки та медіадизайну» студенти одержують знання та уміння:

знання: принципів побудови та опрацювання растрових цифрових зображень; колірних моделей (RGB, CMYK, Lab) та їх застосування в цифровій графіці та поліграфії; методів тонової

та колірної корекції, ретуші та відновлення зображень; інструментів і технологій роботи в середовищі Adobe Photoshop та суміжному програмному забезпеченні; принципів підготовки графічних матеріалів для друку, вебу та мультимедійних платформ; стандартів і вимог до форматів, роздільності та колірних профілів цифрової графічної продукції; сучасних тенденцій у розвитку цифрової графіки та медіадизайну.

**вміння:** виконувати первинне опрацювання, ретуш і відновлення цифрових фотографічних зображень; здійснювати тонову та колірну корекцію із застосуванням професійних інструментів; створювати складні багатошарові композиції з інтеграцією різномірних графічних матеріалів; застосовувати маски, ефекти та фільтри для досягнення художніх і технічних результатів; підготовляти цифрові зображення до публікації в різних медіасередовищах відповідно до встановлених стандартів; розробляти медіадизайн-продукти: банери, обкладинки, рекламні макети для цифрових платформ.

**досвід:** у практичному застосуванні технологій опрацювання растрової графіки при виконанні реальних дизайнерських завдань; у використанні сучасних методів колірного менеджменту та підготовки до друку й публікації; у співпраці з командою для ефективної реалізації проектів у сфері цифрової графіки та медіадизайну.

### **Інтегральна компетентність:**

Здатність розв'язувати складні спеціалізовані задачі та практичні проблеми у сфері цифрової графіки та медіадизайну або у процесі навчання, що передбачає застосування теорій і методів технічних, мистецтвознавчих та інформаційних наук і характеризується комплексністю підходів та варіативністю творчих і технологічних умов.

### **Загальні компетентності (ЗК)**

ЗК 01 Знання та розуміння предметної області та професійної діяльності.

ЗК 02 Навички використання інформаційних та комунікаційних технологій.

ЗК 06 Здатність генерувати нові ідеї (креативність).

ЗК 09 Здатність застосовувати знання у практичних ситуаціях.

ЗК 10 Здатність бути критичним та самокритичним.

ЗК 11 Здатність оцінювати та забезпечувати якість виконуваних робіт.

ЗК 15 Здатність до абстрактного мислення, аналізу та синтезу.

### **Фахові компетентності (ФК)**

ФК 01 Високий рівень виконавської майстерності.

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

ФК 03 Здатність спостерігати, відбирати, розрізняти, типологічно доцільно компонувати, цілеспрямовано формувати і використовувати інформаційний, виразний, образний рівні аудіовізуального твору.

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

ФК 08 Здатність збирати, аналізувати, синтезувати художню інформацію та застосовувати її в практичній діяльності.

ФК 12 Здатність застосовувати традиційні і альтернативні інноваційні технології творчо-виробничої діяльності.

ФК 16 Здатність застосовувати інструменти штучного інтелекту для автоматизації окремих етапів медіавиробництва з дотриманням етичних норм та стандартів.

ФК 19 Здатність адаптувати аудіовізуальні продукти до різних цифрових екосистем з урахуванням алгоритмічних механізмів дистрибуції.

### **Програмні результати навчання (ПРН)**

ПРН 02 Володіти методами та навичками роботи з монтажною технікою та програмним забезпеченням.

ПРН 05 Генерувати нові ідеї для їх втілення в аудіовізуальному творі.

ПРН 07 Забезпечувати виразність при втіленні авторського задуму аудіовізуального твору.

ПРН 08 Забезпечувати підготовчий, виробничий та пост-виробничий етапи створення аудіовізуальних творів різних видів, жанрів, стилів.

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

ПРН 18 Приймати ефективні рішення на основі релевантних даних із застосуванням сучасних методів і засобів прийняття рішень.

ПРН 19 Застосовувати інструменти штучного інтелекту для автоматизації окремих виробничих процесів, оцінюючи їх якість та етичні ризики.

ПРН 22 Аналізувати алгоритмічні механізми цифрових платформ і обґрунтовувати стратегію адаптації аудіовізуального контенту для різних онлайн-середовищ.

## **2. Пререквізити та постреквізити дисципліни (місце в структурно-логічній схемі навчання за відповідною освітньою програмою)**

Для вивчення дисципліни ПО 05.2 «Комп'ютерна графіка. Частина 2. Основи цифрової графіки та медіадизайну» необхідне засвоєння наступних дисциплін: ПО 01 «Вступ до спеціальності»; ПО 04 «Основи композиції в медіа»; ПО 05.1 «Комп'ютерна графіка. Частина 1. Графічні технології в медіа»; ПО 03 «Технічні та програмні засоби мультимедіа» — як основа розуміння апаратно-програмного середовища медіавиробництва.

Дисципліна ПО 05.2 «Комп'ютерна графіка. Частина 2. Основи цифрової графіки та медіадизайну» забезпечує подальше вивчення професійних дисциплін: ПО 06 «Графічний дизайн та ілюстрування»; ПО 09 «Digital-медіа та соціальні платформи»; ПО 10.1 «Створення медіаконтенту. Частина 1. Цифрова фотографія»; ПО 10.2 «Створення медіаконтенту. Частина 2. Motion-дизайн, 3D та анімація»; ПО 13 «Візуальні ефекти та композитинг», а також є важливою для проходження ПО 22 «Творчої практики», ПО 23 «Виробничої практики», ПО 24 «Переддипломної практики» та виконання ПО 25 «Дипломного проєктування».

## **3. Зміст навчальної дисципліни**

**Розділ 1.** Основи цифрової растрової графіки. Принципи роботи з пікселями, роздільністю та кольорними моделями.

**Розділ 2.** Робоче середовище Adobe Photoshop: інтерфейс, інструменти, шари та маски.

**Розділ 3.** Тонова та кольорова корекція зображень. Криві, рівні, баланс кольору.

**Розділ 4.** Ретуш та відновлення фотографічних зображень. Частотне розкладання, Clone Stamp, Healing Brush.

**Розділ 5.** Робота з виділеннями та масками. Складне відокремлення об'єктів від фону.

**Розділ 6.** Багатошарові композиції. Режими накладання, смарт-об'єкти, групи шарів.

**Розділ 7.** Типографіка в цифровій графіці. Текстові шари, стилі, оформлення.

**Розділ 8.** Фільтри, ефекти та деструктивна/недеструктивна обробка. Camera Raw та смарт-фільтри.

**Розділ 9.** Основи медіадизайну. Банери, обкладинки, рекламні макети для цифрових платформ.

**Розділ 10.** Підготовка графіки до публікації. Стандарти для друку, вебу та соціальних мереж. Колірні профілі, формати, оптимізація.

**Розділ 11.** Інструменти штучного інтелекту в роботі з зображеннями. Adobe Firefly, Generative Fill, нейромережева обробка.

**Розділ 12.** Фінальний медіадизайн-проект. Розробка комплексного графічного продукту від концепції до публікації.

#### **4. Навчальні матеріали та ресурси**

##### **Основна література:**

1. Chavez C. *Adobe Photoshop Classroom in a Book (2025 release)*. — Adobe Press / Peachpit Press, 2024. — 432 с. — ISBN 978-0-13-537632-4. URL: <https://www.peachpit.com/store/adobe-photoshop-classroom-in-a-book-2025-release-9780135376324>
2. Laskevitch S. *Adobe Photoshop: A Complete Course and Compendium of Features. 2nd Edition*. — Rocky Nook, 2020. — 416 с. — ISBN 978-1-68198-515-2. URL: <https://rockynook.com/shop/image-editing/photoshop/adobe-photoshop-cc/>
3. Kelby S. *The Adobe Photoshop Book for Digital Photographers. 2nd Edition*. — New Riders, 2023. — 384 с. — ISBN 978-0-13-735763-5. URL: <https://www.amazon.com/Adobe-Photoshop-Book-Digital-Photographers/dp/013735763X>
4. *Adobe Photoshop User Guide [Електронний ресурс]* : офіційна документація та довідкові матеріали / Adobe Inc. — Електрон. дані. — Режим доступу: <https://helpx.adobe.com/photoshop/user-guide.html> — Дата звернення: 07.06.2026.
5. *Adobe Firefly User Guide [Електронний ресурс]* : офіційна документація з інструментів генеративного ШІ в Adobe / Adobe Inc. — Електрон. дані. — Режим доступу: <https://helpx.adobe.com/firefly/user-guide.html> — Дата звернення: 07.06.2026.

##### **5. Додаткова література:**

1. Van Hurkman A. *Color Correction Handbook: Professional Techniques for Video and Cinema. 2nd Edition*. — Peachpit Press, 2013. — 619 с. — ISBN 978-0-32-192966-2. URL: <https://www.peachpit.com/store/color-correction-handbook-professional-techniques-for-9780321929662>
2. Lupton E. *Thinking with Type: A Critical Guide for Designers, Writers, Editors, and Students. 3rd Edition*. — Princeton Architectural Press, 2024. — 256 с. — ISBN 978-1-79-722682-8. URL: <https://papress.com/products/thinking-with-type-3-edition>
3. Wright S. *Digital Compositing for Film and Video: Production Workflows and Techniques. 4th Edition*. — Routledge / Focal Press, 2017. — 356 с. — ISBN 978-1-03-241799-8. URL: <https://www.routledge.com/Digital-Compositing-for-Film-and-Video/Wright/p/book/9781032417998>
4. Haine C. *Color Grading 101: Getting Started Color Grading for Editors, Cinematographers, Directors, and Aspiring Colorists*. — Routledge, 2019. — 282 с. — ISBN 978-0-36-714005-2. URL: <https://www.amazon.com/Color-Grading-101-Cinematographers-Directors/dp/0367140055>
5. *Adobe Tutorials* — офіційні відеотutorialи та практичні уроки з Adobe Photoshop, Lightroom та Firefly від Adobe Inc. [Електронний ресурс]. — Електрон. дані. — Режим доступу: <https://helpx.adobe.com/photoshop/tutorials.html> — Дата звернення: 07.06.2026.
6. *Phlearn [Електронний ресурс]* : навчальні відеоматеріали з ретуші, колірної корекції та медіадизайну / Phlearn LLC. — Електрон. дані. — Режим доступу: <https://phlearn.com> — Дата звернення: 07.06.2026.
7. *Behance [Електронний ресурс]* : платформа для перегляду та публікації портфоліо у сфері графічного та медіадизайну / Adobe Inc. — Електрон. дані. — Режим доступу: <https://www.behance.net> — Дата звернення: 07.06.2026.
8. *CreativePro [Електронний ресурс]* : спеціалізовані статті та огляди з цифрового дизайну, типографіки та роботи з Adobe Creative Cloud / CreativePro Network. — Електрон. дані. — Режим доступу: <https://creativepro.com> — Дата звернення: 07.06.2026.
9. *LinkedIn Learning — Photoshop [Електронний ресурс]* : відеокурси з Adobe Photoshop різних рівнів складності / LinkedIn Corporation. — Електрон. дані. — Режим доступу: <https://www.linkedin.com/learning/topics/photoshop> — Дата звернення: 07.06.2026.

## 7. Методика опанування навчальної дисципліни (освітнього компонента)

Основні методи навчання для лекційних занять — пояснювально-ілюстративний метод та інформаційно-рецептивний — одержання знань з електронних презентацій, навчально-методичної літератури, демонстраційних матеріалів та аналізу реальних зразків цифрової графіки та медіадизайну; сприйняття та осмислення наведеної інформації, фактів, оцінок, висновків щодо принципів роботи з растровими зображеннями, колірних моделей, методів тонової та колірної корекції, технологій ретуші та підготовки графічних матеріалів до публікації. Також активно використовується наочний метод, де джерелом знань є демонстрація та розбір зразків медіадизайн-продуктів — рекламних банерів, обкладинок, фотографічних композицій, брендovаних графічних матеріалів — з аналізом застосованих технічних і художніх прийомів.

Метод проблемного викладу застосовується у процесі виконання практичних робіт — студентам ставиться конкретне технічне або творче завдання (ретуш зображення, створення багатошарової композиції, розробка медіадизайн-макету), наводяться можливі підходи та інструменти вирішення, а студенти беруть активну участь у пошуку оптимального рішення, аргументують свій вибір інструментів і технічних параметрів. Метод проєктного навчання реалізується через виконання наскрізних практичних завдань, що охоплюють повний цикл роботи з цифровим зображенням: від отримання та первинного опрацювання вихідного матеріалу до підготовки готового продукту у відповідному форматі для конкретної платформи чи медіасередовища.

При виконанні окремих практичних завдань застосовується репродуктивний метод — завдання виконуються за покроковими рекомендаціями викладача та навчальними демонстраціями для засвоєння базових технічних прийомів роботи в програмному забезпеченні Adobe Photoshop та суміжних інструментах і відтворення опанованих знань у власних роботах. Зазначені вище методи разом сприяють формуванню знань, навичок і вмінь у студентів, формують основні розумові операції — аналіз, синтез, узагальнення та критична оцінка якості зображення; методи орієнтовані на розвиток візуального мислення та здатності до оцінки якості цифрової графіки, актуалізації базових знань із кольорознавства та композиції, необхідних умінь і навичок роботи з растровою графікою; на вивчення нового матеріалу; на конкретизацію та поглиблення знань, набування практичних умінь і навичок, які сприяють їх використанню у власній творчій та професійній медіадіяльності.

Під час навчання та для оперативної взаємодії зі студентами використовуються сучасні інформаційно-комунікаційні та мережеві технології для вирішення навчальних завдань, зокрема хмарні сховища для обміну вихідними матеріалами та виконаними роботами, платформи для публікації та обговорення портфоліо (Behance), а також спеціалізоване програмне забезпечення для роботи з растровою графікою та медіадизайном. Для лекційних занять використовуються проєктор та електронні презентації з інтегрованими демонстраційними матеріалами та прикладами поетапного виконання практичних завдань. Студенту на першому занятті видається весь перелік тем, завдань до практичних робіт, методика їх виконання, захисту та оцінювання, а також перелік рекомендованого програмного забезпечення та онлайн-ресурсів, необхідних для опанування дисципліни.

| Ле<br>к | Назва теми лекції та перелік основних питань                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
|---------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1       | <p><b>Вступ.</b> Предмет та завдання дисципліни «Комп'ютерна графіка. Частина 2. Основи цифрової графіки та медіадизайну».</p> <p><b>Розділ 1.</b> Основи цифрової растрової графіки.</p> <p><b>Тема 1.1.</b> Поняття растрової графіки та її місце в системі цифрових медіа. Відмінність растрової графіки від векторної: принципи, переваги, обмеження. Піксель як базова</p> |

|   |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |
|---|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|   | <p>одиниця зображення: роздільність, щільність (PPI — пікселів на дюйм) та фізичний розмір зображення; різниця між PPI та DPI. Формати растрових файлів: JPEG, PNG, TIFF, PSD, RAW — порівняльний аналіз та сфери застосування. Чому логотип і фірмова графіка завжди мають передаватись у векторному форматі: масштабованість, якість друку, редагованість.</p> <p><b>Тема 1.2.</b> Колірні моделі в цифровій графіці: RGB, CMYK, Lab, HSB. Принципи адитивного та субтрактивного змішування кольорів. Колірний охват і колірні профілі: sRGB, Adobe RGB, CMYK-профілі для друку. Практичні наслідки вибору колірної моделі для різних медіасередовищ.</p>                                                                                                     |
| 2 | <p><b>Розділ 2.</b> Робоче середовище Adobe Photoshop.</p> <p><b>Тема 2.1.</b> Огляд інтерфейсу Adobe Photoshop: панелі, робочі простори, налаштування під конкретні задачі. Основні типи документів та налаштування нового файлу: роздільність, колірна модель, бітова глибина. Інструменти виділення: Marquee, Lasso, Quick Selection, Object Select — принципи роботи та сфери застосування.</p> <p><b>Тема 2.2.</b> Принципи роботи з шарами: типи шарів, режими накладання, непрозорість. Панель Layers: організація, групування, блокування шарів. Смарт-об'єкти: поняття, переваги недеструктивної обробки, практичне застосування. Стили шарів та їх використання для створення ефектів.</p>                                                            |
| 3 | <p><b>Розділ 3.</b> Тонові та колірні корекції зображень.</p> <p><b>Тема 3.1.</b> Поняття тонового діапазону зображення. Гістограма як інструмент аналізу тону та кольору. Базові інструменти тонової корекції: Levels, Curves — принципи роботи та практичне застосування. Коригувальні шари (Adjustment Layers) як основа недеструктивної обробки.</p> <p><b>Тема 3.2.</b> Інструменти колірної корекції: Hue/Saturation, Color Balance, Selective Color, Photo Filter. Методи нейтралізації колірного зсуву та відновлення природного балансу кольорів. Принципи роботи з Camera Raw як окремим середовищем для первинного опрацювання зображень. Порівняння деструктивного та недеструктивного підходів до корекції.</p>                                    |
| 4 | <p><b>Розділ 3. Розділ 4.</b> Поглиблена колірна корекція. Ретуш та відновлення зображень.</p> <p><b>Тема 4.1.</b> Поглиблена робота з кривими: окремі канали, S-крива, створення стилізованих ефектів. Локальна колірна корекція за допомогою масок та виділень. Використання кольорових каналів для аналізу та корекції зображень. Техніки досягнення кінематографічного колірного рішення в Photoshop.</p> <p><b>Тема 4.2.</b> Основні інструменти ретуші: Clone Stamp, Healing Brush, Spot Healing Brush, Patch Tool, Content-Aware Fill. Принципи роботи кожного інструменту та типові сфери застосування. Відновлення пошкоджених або старих фотографічних зображень. Техніки усунення дефектів шкіри, видалення сторонніх об'єктів, заповнення фону.</p> |
| 5 | <p><b>Розділ 4 (продовження).</b> Частотне розкладання та професійна ретуш.</p> <p><b>Тема 5.1.</b> Поняття частотного розкладання (Frequency Separation): принцип поділу зображення на текстурний та тоновий шари. Практична методика виконання частотного розкладання в Photoshop. Ретуш портрету на рівні тону без втрати текстури шкіри. Поширені помилки при ретуші та способи їх уникнення.</p> <p><b>Тема 5.2.</b> Техніка Dodge &amp; Burn: принципи об'ємного моделювання зображення через освітлення та затінення. Робота з деталями та мікротекстурою. Порівняльний аналіз підходів до ретуші: швидка обробка для соціальних мереж vs. комерційна ретуш для друку. Етика ретуші та стандарти галузі.</p>                                             |
| 6 | <p><b>Розділ 5.</b> Робота з виділеннями та масками.</p> <p><b>Тема 6.1.</b> Типи масок у Photoshop: піксельні маски, векторні маски, маски кліпування. Принципи роботи з масками шарів: малювання, корекція, інвертування. Інструмент Select and Mask: параметри виділення складних об'єктів — волосся, прозорі матеріали, розмиті краї. Використання кольорових каналів для створення точних виділень.</p> <p><b>Тема 6.2.</b> Техніки відокремлення складних об'єктів від фону: Object Select та Remove Background на основі ШІ в Photoshop — можливості та обмеження. Огляд спеціалізованих</p>                                                                                                                                                             |

|    |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |
|----|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|    | <p>сервісів для видалення фону: <i>remove.bg</i>, <i>Canva Background Remover</i> — як більш точні альтернативи для складних випадків. Замінення фону та інтеграція вирізаного об'єкта в нове оточення. Типові помилки при роботі з виділеннями та методи їх виправлення. Практичні кейси: відокремлення людини, продукту, рослини.</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |
| 7  | <p><b>Розділ 6.</b> Багатошарові композиції.</p> <p><b>Тема 7.1.</b> Принципи побудови багатошарової фотографічної композиції. Режими накладання шарів (<i>Blend Modes</i>): класифікація та практичне застосування — <i>Multiply</i>, <i>Screen</i>, <i>Overlay</i>, <i>Soft Light</i> та інші. Техніки поєднання кількох зображень в єдину цілісну композицію: узгодження освітлення, тону, перспективи. Принципи реалістичного фотомонтажу.</p> <p><b>Тема 7.2.</b> Смарт-об'єкти в складних композиціях: пов'язані та вбудовані смарт-об'єкти, перетворення та фільтрація без деструктивних змін. Робота з групами шарів та колір-кодування для організації складних проєктів. Техніки <i>Light Leak</i>, <i>Double Exposure</i>, <i>Duotone</i> як популярні прийоми медіадизайну. Аналіз побудови комерційних фотокомпозицій. Робота з мокапами: поняття мокапу як інструменту презентації дизайну. Джерела якісних мокапів: <i>Freerik</i>, <i>Mockup World</i>, <i>Mr. Mockup</i>. Техніка розміщення власного дизайну в мокап через смарт-об'єкт у <i>Photoshop</i>.</p>    |
| 8  | <p><b>Розділ 7.</b> Типографіка в цифровій графіці.</p> <p><b>Тема 8.1.</b> Типографічні основи для медіадизайнера: гарнітура, накреслення, кегль, інтерліньяж, трекінг, кернінг. Класифікація шрифтів та їх емоційні характеристики. Робота з текстовими шарами в <i>Photoshop</i>: <i>Point Type</i> vs. <i>Paragraph Type</i>. Параметри символу та абзацу: налаштування для різних форматів і платформ.</p> <p><b>Тема 8.2.</b> Стилізація тексту в медіадизайні: стилі шарів для тексту, ефекти обведення, тіні, свічення, рельєф. Техніки інтеграції тексту в зображення: обтікання, маскування текстом, накладання на текстуру. Принципи читабельності та контрасту тексту на графічному тлі. Типові помилки типографіки в медіадизайні та методи їх виправлення.</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |
| 9  | <p><b>Розділ 8.</b> Фільтри, ефекти та недеструктивна обробка.</p> <p><b>Тема 9.1.</b> Принципи роботи з фільтрами в <i>Photoshop</i>: деструктивне та недеструктивне застосування. Смарт-фільтри як основа недеструктивного робочого процесу. Огляд ключових груп фільтрів: <i>Blur</i> (<i>Gaussian</i>, <i>Motion</i>, <i>Radial</i>, <i>Lens Blur</i>), <i>Sharpen</i> (<i>Unsharp Mask</i>, <i>Smart Sharpen</i>), <i>Noise</i>. Практичне застосування фільтрів для художнього та технічного опрацювання зображень.</p> <p><b>Тема 9.2.</b> Фільтр <i>Camera Raw</i> як інструмент недеструктивної обробки будь-якого растрового зображення. Параметри <i>Camera Raw</i>: <i>Basic</i>, <i>Tone Curve</i>, <i>Detail</i>, <i>HSL</i>, <i>Lens Corrections</i>. Техніки імітації плівкового зерна, вінетування, хроматичної аберації для стилізації. Дія <i>Neural Filters</i> (штучний інтелект) та їх практичне застосування: <i>Skin Smoothing</i>, <i>Super Zoom</i>, <i>Colorize</i>, <i>Depth Blur</i>.</p>                                                               |
| 10 | <p><b>Розділ 9.</b> Основи медіадизайну. Банери, обкладинки, рекламні макети.</p> <p><b>Тема 10.1.</b> Поняття медіадизайну та його місце в системі візуальних комунікацій. Принципи побудови ефективного графічного медіапродукту: ієрархія, контраст, ритм, простір. Специфіка дизайну для різних медіаформатів: статичний банер, обкладинка, рекламний макет, пост для соціальних мереж. Технічні вимоги до медіадизайн-продуктів: розміри, роздільність, колірна модель.</p> <p><b>Тема 10.2.</b> Базові правила композиції як основа медіадизайну: правило третин, золотий перетин, принципи візуальної ієрархії, баланс, ритм та контраст у побудові макету. Принципи роботи з сіткою (<i>Grid</i>) та напрямними в <i>Photoshop</i> для точного розташування елементів. Аналіз та розбір успішних прикладів медіадизайну: рекламні кампанії, редакційний дизайн, <i>digital</i>-банери. Поняття бренд-стилю та фірмового стилю в контексті медіадизайну: дотримання колірної палітри, шрифтів, графічної мови. Розробка мудборду як підготовчий етап медіадизайн-проєкту.</p> |

|           |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
|-----------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>11</b> | <p><b>Розділ 10.</b> Підготовка графіки до публікації. Стандарти для друку, вебу та соціальних мереж.</p> <p><b>Тема 11.1.</b> Підготовка зображень до друку: колірна модель CMYK, профілі ICC, параметри роздільності (300 dpi), допуски на обріз (bleed), вивідні позначки. Особливості підготовки файлів для різних видів друку: офсетний, цифровий, широкоформатний. Порівняльний аналіз форматів для збереження друкованих матеріалів: TIFF, PDF/X, PSD.</p> <p><b>Тема 11.2.</b> Підготовка графіки для цифрових платформ: колірна модель sRGB, оптимальна роздільність, вагові обмеження. Технічні вимоги до зображень для основних платформ: Instagram, Facebook, YouTube, вебсайти. Оптимізація зображень: стиснення без втрати якості, формати WebP, JPEG, PNG для різних типів контенту. Принципи адаптації одного макету до різних розмірів і форматів.</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |
| <b>12</b> | <p><b>Розділ 11.</b> Інструменти штучного інтелекту в роботі з зображеннями.</p> <p><b>Тема 12.1.</b> Огляд ШІ-інструментів в Adobe Photoshop: Generative Fill, Generative Expand, Remove Tool, Object Selection на основі ШІ. Огляд актуальних ШІ-інструментів для медіадизайнера: NanoBanana Pro як один із найбільш практично застосовуваних інструментів; Freepik AI Generator; ChatGPT image generation; Flux. Adobe Firefly — оглядово як інструмент екосистеми Adobe. Практичні можливості Generative Fill у Photoshop: дорисовування фону, видалення об'єктів, розширення кадру. Етика використання ШІ в комерційному медіадизайні: авторське право, прозорість, стандарти галузі.</p> <p><b>Тема 12.2.</b> Neural Filters у Photoshop: Colorize (колоризація чорно-білих зображень), Style Transfer (перенесення стилю), Smart Portrait (корекція виразу обличчя), Depth Blur (розмиття на основі глибини різкості). Огляд практично застосовуваних ШІ-інструментів: NanoBanana Pro, Freepik AI, Flux, ChatGPT — порівняння можливостей, доступності та зручності для дизайнерських задач. Midjourney — оглядово як інструмент генерації референсів та концептів. Перспективи розвитку ШІ в цифровій графіці та медіадизайні: тенденції 2025–2026 років.</p> |
| <b>13</b> | <p><b>Розділ 12.</b> Фінальний медіадизайн-проект. Стандарти галузі та ринок праці.</p> <p><b>Тема 13.1.</b> Принципи розробки комплексного медіадизайн-проекту: від брифу та концепції до готового продукту. Структура творчого та технічного завдання (брифу) в реальній виробничій практиці. Організація робочого процесу: структура папок, система найменування файлів, версіонування. Принципи презентації медіадизайн-проекту замовнику або у портфоліо.</p> <p><b>Тема 13.2.</b> Стандарти галузі та ринок праці в сфері цифрової графіки та медіадизайну: спеціалізації, кар'єрні шляхи, фриланс і студійна робота. Вимоги роботодавців до фахівця з медіадизайну: технічні компетентності, портфоліо, soft skills. Принципи формування портфоліо медіадизайнера: відбір робіт, презентаційний формат, платформи (Behance, особистий сайт). Актуальні тенденції галузі: ШІ-інструменти, generative design та перспективи розвитку професії.</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |

### **Комп'ютерні практикуми**

|                  |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |
|------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Заняття 1</b> | <b>Ознайомлення з правилами охорони праці та техніки безпеки під час роботи з комп'ютерним обладнанням та програмним забезпеченням.</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |
| <b>Заняття 2</b> | <p><b>Комп'ютерний практикум №1. Знайомство з інтерфейсом Adobe Photoshop. Колірні моделі та налаштування документу.</b></p> <p>Огляд інтерфейсу та налаштування панелей під конкретні задачі. Створення документу з правильними параметрами роздільності та колірної моделі. Практична робота з колірними режимами RGB, CMYK, Lab. Призначення колірних профілів (sRGB, Adobe RGB). Аналіз гістограми. Базові операції збереження у різних форматах: PSD, TIFF, JPEG, PNG.</p> |
| <b>Заняття 3</b> | <b>Комп'ютерний практикум №2. Інструменти виділення. Базова робота з шарами.</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |

|                    |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |
|--------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|                    | Практична робота з інструментами виділення: Marquee, Lasso, Quick Selection, Object Select. Модифікація виділень: розширення, звуження, Feather. Створення та організація шарів: типи шарів, групування, колір-кодування. Режими накладання: Multiply, Screen, Overlay, Soft Light. Стилі шарів: Drop Shadow, Stroke, Inner Glow. Практичне завдання: побудова простої багатошарової композиції.                                                                                                                                                                                                                                                         |
| <b>Заняття 4-5</b> | <b>Комп'ютерний практикум №3. Тонова та колірна корекція. Коригувальні шари.</b><br>Поняття коригувального шару як основи неdestructивної обробки. Практична робота з Levels та Curves: налаштування тону, S-крива. Практична робота з Hue/Saturation, Color Balance, Selective Color. Огляд Adobe Lightroom як спеціалізованого інструменту для колірної корекції фотографій: порівняння з Photoshop, коли що доцільніше. Практичне завдання: тонова та колірна корекція серії зображень.                                                                                                                                                               |
| <b>Заняття 6</b>   | <b>Комп'ютерний практикум №4. Camera Raw. Первинне опрацювання зображень.</b><br>Відкриття зображень у Camera Raw як смарт-об'єктів. Панель Basic: Exposure, Contrast, Highlights, Shadows, Whites, Blacks, Clarity, Vibrance. Tone Curve та HSL/Color. Корекція дисторсії та хроматичної аберації в Lens Corrections. Застосування Camera Raw як смарт-фільтру до будь-якого зображення. Короткий огляд Adobe Lightroom як альтернативного середовища для колірної корекції: переваги для роботи з великими серіями фотографій порівняно з Camera Raw у Photoshop. Практичне завдання: первинне опрацювання серії зображень із різними умовами зйомки.. |
| <b>Заняття 7</b>   | <b>Комп'ютерний практикум №5. Базові інструменти ретуші.</b><br>Практична робота з Clone Stamp Tool, Healing Brush, Spot Healing Brush. Patch Tool: ретуш великих ділянок зі збереженням текстури. Content-Aware Fill: автоматичне заповнення виділеної ділянки. Практичне завдання: усунення дефектів та сторонніх об'єктів на серії фотографій.                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |
| <b>Заняття 8</b>   | <b>Комп'ютерний практикум №6. Частотне розкладання. Dodge &amp; Burn.</b><br>Покрокове виконання частотного розкладання (Frequency Separation). Ретуш тонового шару: вирівнювання освітлення та кольору шкіри без втрати текстури. Ретуш текстурного шару: видалення дрібних дефектів. Техніка Dodge & Burn на окремому шарі: об'ємне моделювання. Практичне завдання: комерційна ретуш портретного знімка.                                                                                                                                                                                                                                              |
| <b>Заняття 9</b>   | <b>Комп'ютерний практикум №7. Складні виділення та маски.</b><br>Практична робота з Select and Mask: параметри Radius, Smart Radius, Refine Edge Brush. Відокремлення складних об'єктів: волосся на складному фоні, прозорі матеріали. Використання кольорових каналів для точних виділень. Практичне завдання: відокремлення портретного знімка від фону з ретельним опрацюванням волосся.                                                                                                                                                                                                                                                              |
| <b>Заняття 10</b>  | <b>Комп'ютерний практикум №8. Фотокомпозиція. Заміна фону. Фотомонтаж.</b><br>Реалістична інтеграція вирізаного об'єкта в нове середовище: узгодження освітлення, тону, кольору. Корекція країв після відокремлення. Колірне узгодження об'єкта та фону коригувальними шарами з кліп-маскою. Техніки Double Exposure та Light Leak. Практичне завдання: створення реалістичної фотокомпозиції або художнього фотомонтажу з 4–5 джерельних зображень.                                                                                                                                                                                                     |
| <b>Заняття 11</b>  | <b>Комп'ютерний практикум №9. Практичні фільтри та Neural Filters.</b><br>Практична робота з найбільш вживаними смарт-фільтрами: Gaussian Blur, Motion Blur, Unsharp Mask, Smart Sharpen. Neural Filters: Skin Smoothing, Colorize, Depth Blur. Практичне завдання: стилізація зображення з використанням комбінації фільтрів та Neural Filters.                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |
| <b>Заняття 12</b>  | <b>Комп'ютерний практикум №10. Generative Fill та ШІ-інструменти Adobe.</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |

|                   |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
|-------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|                   | Практична робота з Generative Fill: дорисовування та розширення фону (Generative Expand). Remove Tool на основі генеративного ШІ. Генерація нових елементів у межах виділення за текстовим запитом. Порівняння результатів ШІ-інструментів та традиційних методів ретуші. Практичне завдання: трансформація та розширення фотографічного зображення засобами генеративного ШІ.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |
| <b>Заняття 13</b> | <b>Комп'ютерний практикум №11. Типографіка в медіадизайні.</b><br>Практична робота з текстовими шарами: Point Type та Paragraph Type. Налаштування кернінгу, трекінгу, інтерліньяжу. Стилізація тексту: ефекти шарів, маскування текстом, накладання на текстуру. Принципи читабельності тексту на різних типах фону. Практичне завдання: розробка типографічного плакату з інтеграцією тексту та зображення.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |
| <b>Заняття 14</b> | <b>Комп'ютерний практикум №12. Розробка банеру для цифрових платформ.</b><br>Технічні вимоги до банерів для Instagram, Facebook та YouTube. Розробка концепції та побудова макету з використанням сітки та напрямних. Дотримання принципів ієрархії, контрасту та брендової стилістики. Примітка: у реальній практиці digital-банери та креативи для таргетованої реклами розробляються переважно у Figma. Поняття safe zone для таргетованої реклами: безпечні зони розміщення тексту та ключових елементів. У межах курсу банер виконується в Photoshop як навчальне середовище. Практичне завдання: розробка комплексу банерів одного бренду для трьох різних платформ.                                                                                                                                                         |
| <b>Заняття 15</b> | <b>Комп'ютерний практикум №13. Розробка обкладинки.</b><br>Принципи побудови обкладинки: фокусний елемент, типографічна ієрархія, баланс візуального та текстового. Техніки роботи зі шрифтом та зображенням як рівноцінними елементами композиції. Аналіз прикладів редакційного дизайну. Практичне завдання: розробка обкладинки тематичного журналу або музичного альбому                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
| <b>Заняття 16</b> | <b>Комп'ютерний практикум №14. Розробка рекламного банеру.</b><br>Структура рекламного банеру: headline, СТА, логотип, ключове зображення. Принципи візуальної комунікації: єдиний меседж, чіткий фокус, safe zone. Примітка: у реальній практиці друкована реклама та поліграфічні макети розробляються в Adobe Illustrator (векторні елементи, текст у кривих), digital-матеріали — у Figma. Практичне завдання: розробка рекламного банеру для digital-розміщення в Photoshop.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |
| <b>Заняття 17</b> | <b>Комп'ютерний практикум №15. Відновлення та колоризація архівного знімка.</b><br>Комплексна робота з пошкодженим або старим фотографічним матеріалом: аналіз дефектів та планування послідовності дій. Усунення подряпин, плям, пожовтіння. Тонова та колірна корекція відновленого зображення. Колоризація засобами Neural Filters (Colorize) та ручного розфарбовування. Практичне завдання: повне відновлення та колоризація архівного фотографічного знімка.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |
| <b>Заняття 18</b> | <b>Комп'ютерний практикум №16. Підготовка до друку та цифрових платформ.</b><br>Конвертація у CMYK, призначення профілів, налаштування гоздільності для різних видів друку. Додавання допусків на обріз та вивідних позначок. Soft Proofing та перевірка кольорів поза охоптом. Оптимізація для вебу: Export As, порівняння форматів JPEG, PNG, WebP. Пакетна обробка за допомогою Actions та Batch. Примітка щодо галузевої практики: фінальна підготовка поліграфічного макету до друку (допуски на обріз, вивідні позначки, перетворення тексту в криві) виконується в Adobe Illustrator або InDesign. У Photoshop готується растрова складова макету — оброблені зображення, які потім імпортуються у векторне середовище. Практичне завдання: підготовка раніше розробленого макету одночасно для друку та цифрових платформ. |

|                   |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |
|-------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Заняття 19</b> | <b>Комп'ютерний практикум №18. Фінальний проєкт. Розробка концепції та виконання7</b><br>Отримання брифу на фінальний проєкт: розробка банерного комплексу для digital-платформ (пост + stories + банер) або обкладинки з адаптаціями. Примітка: рекламна кампанія як комунікаційна стратегія виходить за межі завдань цієї дисципліни — фінальний проєкт зосереджений на графічному виконанні конкретного медіапродукту. Аналіз брифу, розробка мудборду та концепції. Самостійне виконання фінального проєкту із застосуванням усіх опанованих інструментів та принципів. Підготовка матеріалів у відповідних форматах для друку та цифрових платформ. |
| <b>Заняття 20</b> | <b>Заняття 19. Захист фінального проєкту.</b><br>Презентація та захист виконаного медіадизайн-проєкту: демонстрація готових матеріалів, обґрунтування концептуальних і технічних рішень. Відповіді на запитання викладача щодо застосованих інструментів та етапів виконання. Взаємна критика та аналіз робіт групи.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |

## 8. Розрахунково-графічна робота (РГР)

Розрахунково-графічна робота є індивідуальним творчо-технічним завданням, що виконується студентом самостійно впродовж семестру і спрямоване на комплексне застосування знань та практичних навичок, набутих у процесі вивчення дисципліни. РГР передбачає розробку повноцінного медіадизайн-продукту від концепції до готових до публікації матеріалів із дотриманням галузевих технічних стандартів.

Тема РГР: Розробка комплексного графічного медіапродукту для реального або умовного бренду / події / проєкту.

Склад РГР:

- Студент розробляє медіадизайн-комплект, що включає три обов'язкові складники:
  - Складник 1. Ключове зображення (Key Visual) — оброблена фотографічна або змішана (фото + графіка) композиція розміром не менше А4 (300 dpi, CMYK), що є основою всього комплексу. Зображення має містити: ретуш або колірну корекцію, багатошарову композицію, типографічний елемент. Формат збереження: PSD (робочий файл) + TIFF або PDF для друку.
  - Складник 2. Адаптація для цифрових платформ — адаптація ключового зображення щонайменше для двох цифрових платформ (наприклад: пост Instagram 1080×1080 px + банер Facebook 1200×628 px + Stories 1080×1920 px). Формат збереження: PNG або JPEG (оптимізовані для вебу, sRGB).
  - Складник 3. Пояснювальна записка — текстовий документ (1–2 сторінки) із описом: концепції та теми проєкту, цільової аудиторії, обґрунтування колірного, типографічного та композиційного рішень, переліку застосованих інструментів та технік, технічних параметрів підготовлених матеріалів.

### Етапи виконання РГР

| Етап     | Зміст                                            | Тиждень      |
|----------|--------------------------------------------------|--------------|
| <b>1</b> | Вибір теми та затвердження концепції у викладача | <b>3–4</b>   |
| <b>2</b> | Розробка мудборду та ескізів                     | <b>5–6</b>   |
| <b>3</b> | Виконання ключового зображення                   | <b>7–10</b>  |
| <b>4</b> | Адаптація для цифрових платформ                  | <b>11–12</b> |
| <b>5</b> | Оформлення пояснювальної записки                 | <b>12–13</b> |

| Етап | Зміст               | Тиждень |
|------|---------------------|---------|
| 6    | Здача та захист РГР | 13      |

Усі матеріали виконуються самостійно з використанням Adobe Photoshop та суміжного програмного забезпечення. Використання готових шаблонів без суттєвої авторської переробки не допускається. Використання генеративного ШІ (Adobe Firefly, Generative Fill) дозволяється як допоміжний інструмент за умови обов'язкового зазначення в пояснювальній записці. Використання чужих зображень можливе лише за наявності відповідної ліцензії (Creative Commons, Unsplash, Adobe Stock тощо) з обов'язковим зазначенням джерела.

#### Критерії оцінювання РГР

| Критерій                                                        | Максимум балів |
|-----------------------------------------------------------------|----------------|
| Концептуальна цілісність та оригінальність                      | 5              |
| Якість ретуші та колірної корекції                              | 5              |
| Композиційне та типографічне рішення                            | 5              |
| Технічна відповідність вимогам (формати, роздільність, профілі) | 5              |
| Якість адаптації для цифрових платформ                          | 5              |
| Пояснювальна записка                                            | 5              |
| <b>Разом</b>                                                    | <b>30</b>      |

Захист РГР відбувається на останньому занятті семестру у форматі короткої презентації (3–5 хвилин): студент демонструє готові матеріали та відповідає на запитання викладача щодо прийнятих концептуальних і технічних рішень.

## 9. Політика та контроль

### 10. Політика навчальної дисципліни (освітнього компонента)

Відвідування лекцій та комп'ютерних практикумів, а також відсутність на них, не оцінюється. Однак студентам наполегливо рекомендується відвідувати заняття, оскільки на лекціях викладається теоретичний матеріал з основ цифрової растрової графіки, принципів колірної корекції, ретуші та медіадизайну, а на практикумах формуються практичні навички роботи в Adobe Photoshop, необхідні для виконання завдань, розрахунково-графічної роботи та фінального проекту.

При використанні чужих робіт, готових шаблонів або виконаних третіми особами файлів як власних (плагіат) роботи студенту не зараховуються. Використання зображень із мережі без відповідної ліцензії (Creative Commons, Unsplash, Adobe Stock тощо) також є порушенням академічної доброчесності. Використання інструментів генеративного штучного інтелекту (Adobe Firefly, Generative Fill та ін.) дозволяється як допоміжний засіб за умови обов'язкового зазначення факту його використання при захисті роботи. Студенту можуть бути нараховані заохочувальні бали (до 10 балів) за оригінальний творчий підхід, нестандартні художні або технічні рішення при виконанні практичних робіт і РГР, виконання завдань підвищеної складності, а також за особливу якість фінального медіадизайн-проекту.

Комп'ютерні практикуми мають бути не лише виконані, а й захищені шляхом відповіді на поставлені викладачем запитання щодо етапів виконання роботи, застосованих інструментів та технічних прийомів, обґрунтування прийнятих творчих і технічних рішень. Усі практичні роботи мають бути виконані та захищені до семестрового контролю.

Розрахунково-графічна робота виконується самостійно впродовж семестру відповідно до встановлених етапів і подається у повному обсязі (ключове зображення, адаптації для платформ, пояснювальна записка) не пізніше встановленого терміну. РГР захищається на останньому практичному занятті семестру.

Усі перескладання здійснюються відповідно до «Положення про поточний, календарний та семестровий контроль результатів навчання в КПІ ім. Ігоря Сікорського» (<https://osvita.kpi.ua/node/32>).

### 11. Види контролю та рейтингова система оцінювання результатів навчання (PCO)

Оцінювання результатів навчання виконується згідно «Положення про систему оцінювання результатів навчання в КПІ ім. Ігоря Сікорського» (<https://osvita.kpi.ua/node/37>)

Поточний контроль: відбувається шляхом виконання та захисту комп'ютерних практикумів, а також виконання та захисту розрахунково-графічної роботи. Результати поточного контролю регулярно заносяться викладачем у модуль «Поточний контроль» Електронного кампусу.

Календарний контроль: проводиться двічі на семестр як моніторинг поточного стану виконання вимог силабусу. Результати календарного контролю заносяться у модуль «Календарний контроль» Електронного кампусу.

Семестровий контроль: залік

Умови допуску до семестрового контролю: виконання та захист усіх комп'ютерних практикумів, здача РГР у повному обсязі, семестровий рейтинг не менше 60 балів.

**Рейтинг студента з дисципліни складається з балів, які він отримує за:**

- виконання та захист комп'ютерних практикумів (КП);
- виконання та захист розрахунково-графічної роботи (РГР);
- складання модульної контрольної роботи (МКР).

$РД = КП + РГР + МКР = 100$  балів

$РД = 50 + 30 + 20 = 100$  балів

#### Загальний розподіл балів

| Вид роботи                                  | Максимум балів | Мінімум для допуску |
|---------------------------------------------|----------------|---------------------|
| Комп'ютерні практикуми (виконання + захист) | 50             | 30                  |
| Розрахунково-графічна робота (РГР)          | 30             | 18                  |
| Модульна контрольна робота (МКР)            | 20             | 12                  |
| <b>Разом</b>                                | <b>100</b>     | <b>60</b>           |

#### Розподіл балів за комп'ютерні практикуми

| №     | Комп'ютерний практикум                                        | Виконання | Захист | Разом |
|-------|---------------------------------------------------------------|-----------|--------|-------|
| КП №1 | Інтерфейс Photoshop. Колірні моделі та налаштування документа | 2         | 1      | 3     |
| КП №2 | Інструменти виділення. Базова робота з шарами                 | 2         | 1      | 3     |
| КП №3 | Тоновна корекція. Коригувальні шари                           | 2         | 1      | 3     |
| КП №4 | Колірна корекція зображень                                    | 2         | 1      | 3     |

| №      | Комп'ютерний практикум                      | Виконання | Захист | Разом |
|--------|---------------------------------------------|-----------|--------|-------|
| КП №5  | Camera Raw. Первинне опрацювання зображень  | 2         | 1      | 3     |
| КП №6  | Базові інструменти ретуші                   | 2         | 1      | 3     |
| КП №7  | Частотне розкладання. Dodge & Burn          | 2         | 1      | 3     |
| КП №8  | Складні виділення та маски                  | 2         | 1      | 3     |
| КП №9  | Фотокомпозиція. Заміна фону. Фотомонтаж     | 2         | 1      | 3     |
| КП №10 | Фільтри та Neural Filters                   | 2         | 1      | 3     |
| КП №11 | Generative Fill та ШІ-інструменти Adobe     | 2         | 1      | 3     |
| КП №12 | Типографіка в медіадизайні                  | 2         | 1      | 3     |
| КП №13 | Розробка банеру для цифрових платформ       | 2         | 2      | 4     |
| КП №14 | Розробка обкладинки                         | 2         | 2      | 4     |
| КП №15 | Розробка рекламного макету                  | 2         | 2      | 4     |
| КП №16 | Відновлення та колоризація архівного знімка | 2         | 2      | 4     |
| КП №17 | Підготовка до друку та цифрових платформ    | 2         | 2      | 4     |
| КП №18 | Фінальний проєкт. Розробка та виконання     | 4         | 2      | 6     |
| Разом  |                                             | 38        | 24     | 62    |

\* Заохочувальні бали (до 10 балів) враховуються в межах максимального рейтингу 100 балів.

### Модульна контрольна робота (МКР) — 20 балів

Проводиться наприкінці семестру у вигляді письмового тестування з теоретичного матеріалу курсу та містить 2 питання по 10 балів кожне. Критерії оцінювання кожного питання:

| Рівень відповіді                                                          | Балів  |
|---------------------------------------------------------------------------|--------|
| «Відмінно» — повна відповідь (не менше 95 %)                              | 9,5–10 |
| «Добре» — достатньо повна відповідь (не менше 75 %, або незначні помилки) | 7,5–9  |

| Рівень відповіді                                                        | Балів |
|-------------------------------------------------------------------------|-------|
| «Задовільно» — неповна відповідь із суттєвими помилками (не менше 60 %) | 6–7   |
| «Незадовільно» — відповідь не розкриває питання                         | 0     |

### **Розрахунково-графічна робота (РГР) — 30 балів**

Оцінювання РГР здійснюється за критеріями, визначеними в розділі «Розрахунково-графічна робота». Максимальна сума балів за РГР складає 30 балів. Незахищена або не здана у встановлений термін РГР оцінюється у 0 балів.

Таблиця відповідності рейтингових балів оцінкам за університетською шкалою:

| Кількість балів           | Оцінка       |
|---------------------------|--------------|
| 100-95                    | Відмінно     |
| 94-85                     | Дуже добре   |
| 84-75                     | Добре        |
| 74-65                     | Задовільно   |
| 64-60                     | Достатньо    |
| Менше 60                  | Незадовільно |
| Не виконані умови допуску | Не допущено  |

## **12. Додаткова інформація з дисципліни (освітнього компонента)**

Визнання результатів неформальної/інформальної освіти регулюється «Положенням про визнання в КПІ ім. І. Сікорського результатів навчання, набутих у неформальній/інформальній освіті» (<https://osvita.kpi.ua/node/179>), згідно з яким визнання результатів навчання проводиться, як правило, до початку семестру. Освітній компонент може бути зарахований частково або повністю за результатами подання документів (сертифікатів) про проходження професійних курсів/тренінгів, онлайн освіти тощо за тематикою освітнього компонента.

### **Опис матеріально-технічного та інформаційного забезпечення дисципліни**

Дисципліна " Комп'ютерна графіка. Частина 2. Основи цифрової графіки та медіадизайну" повністю забезпечена, як лекційними аудиторіями з сучасною технікою для проведення лекцій у формі презентацій, так лабораторіями, які мають необхідне забезпечення.

### **Робочу програму навчальної дисципліни (силабус):**

**Складено:** асистент, PhD, Бардовський Богдан Олександрович

**Ухвалено** кафедрою ТПВ, протокол № 15 від 26.06.2026.

**Ухвалено** кафедрою репрографії, протокол №17 від 24.06.2026.

**Погоджено** Методичною комісією НН ВПІ, протокол № 11 від 30.06. 2026.