

Чернівецький національний університет імені Юрія Федьковича

(повне найменування закладу вищої освіти)

Факультет математики та інформатики

(назва факультету/навчально-наукового інституту)

Кафедра математичного моделювання

(назва кафедри, що забезпечує викладання)

“ЗАТВЕРДЖУЮ”

**Декан факультету
математики та інформатики**

Ольга МАРТИНЮК



2025 року

РОБОЧА ПРОГРАМА

навчальної дисципліни

Обробка зображень та мультимедіа

(назва навчальної дисципліни)

вибіркова

(вказати: обов'язкова)

Освітньо-професійна програма «Системний аналіз»

(назва програми)

Спеціальність 124 Системний аналіз

(вказати: код, назва)

Галузь знань 12 Інформаційні технології

(вказати: шифр, назва)

Рівень вищої освіти перший (бакалаврський)

(вказати: перший (бакалаврський) / другий (магістерський) / третій (освітньо-науковий))

Факультет математики та інформатики

(назва факультету/ навчально-наукового інституту, на якому здійснюється підготовка фахівців за вказаною освітньою програмою)

Мова навчання українська

(вказати: на якій мові читається дисципліна)

Чернівці 2025 рік

Робоча програма навчальної дисципліни «Обробка зображень та мультимедіа» складена відповідно до освітньо-професійної програми «Системний аналіз»

Розробник:

Іліка Світлана Анатоліївна, асистент, кандидат фіз.-мат. наук

Викладач, що забезпечує читання даної навчальної дисципліни:

Іліка Світлана Анатоліївна, асистент, кандидат фіз.-мат. наук

Затверджено на засіданні кафедри математичного моделювання

Протокол № 15 від «24» червня 2025 року

Завідувач кафедри _____

Ігор ЧЕРЕВКО

Схвалено методичною радою факультету математики та інформатики

Протокол № 12 від «25» червня 2025 року

Голова методичної ради _____

Віра СІКОРА

Мета навчальної дисципліни: оволодіння студентами методами та засобами використання комп'ютерних технологій, вивчення засобів обробки різної мультимедійної інформації за допомогою програм двомірної графіки Adobe Photoshop, Corel Draw, а також, використання методів обробки візуальної та звукової інформації в програмі Wondershare Filmora для створення професійних відео-продуктів. Опанування даної дисципліни дозволить з легкістю обробити будь-яке зображення, звук та відео для створення рекламної продукції, календарів, макетів обкладинок, гарних відео-роликів.

Завдання вивчення навчальної дисципліни

Після вивчення даної дисципліни студент повинен знати:

- класифікацію й сфери застосування мультимедіа додатків і мультимедіа продуктів різного призначення;
- формати графічних та мультимедійних файлів та їх призначення;
- основні сучасні засоби растрової й векторної графіки;
- інструменти та алгоритми редагування растрового зображення в середовищі Adobe Photoshop;
- інструменти та способи створення векторних об'єктів в середовищі Corel Draw;
- використання звукових файлів, тривимірної графіки й анімації та відеопродукцію;
- основи обробки звукової та візуальної інформації в середовищі Wondershare Filmora Video Editor;

Після вивчення даної дисципліни студент повинен вміти:

- використовувати колірні моделі;
- перетворювати зображення з одного формату в іншій;
- використовувати кольорові властивості зображень і виконувати основні маніпуляції в кольорових діапазонах;
- створювати та перетворювати зображення засобами інструментів пакету Adobe Photoshop;
- редагування та створення складних графічних зображень в пакеті Corel DRAW;
- орієнтуватися в сучасних програмах для обробки мультимедіа інформації й інструментальних засобів створення мультимедіа продукції;

Пререквізити

Для вивчення даної освітньої компоненти будуть базою такі дисципліни: Програмування.

Результати навчання:

Під час вивчення дисципліни, відповідно до освітньо-професійної програми, формуються наступні

загальні компетентності:

ЗК01. Здатність до абстрактного мислення, аналізу та синтезу.

ЗК07. Здатність до пошуку, оброблення та аналізу інформації з різних джерел.

ЗК11. Здатність генерувати нові ідеї (креативність).

фахові компетентності:

ФК6. Здатність до комп'ютерної реалізації математичних моделей реальних систем і процесів; проектувати, застосовувати і супроводжувати програмні засоби моделювання, прийняття рішень, оптимізації, обробки інформації, інтелектуального аналізу даних.

програмні результати навчання:

ПР13. Проектувати, реалізовувати, тестувати, впроваджувати, супроводжувати, експлуатувати програмні засоби роботи з даними і знаннями в комп'ютерних системах і мережах.

Опис змісту робочої програми навчальної дисципліни
Загальна інформація

Форма навчання	Рік підготовки	Семестр	Кількість		Кількість годин						Вид підсумкового контролю
			кредитів	годин	лекції	практичні	семінарські	лабораторні	самостійна робота	індивідуальні завдання	
Денна	2	4	3	90	16	–	–	30	44	–	залік

Структура навчальної дисципліни

Назви змістових модулів і тем	Кількість кредитів - 3 /годин -90 год.												
	денна форма -90 год.							заочна форма					
	усього	у тому числі					усього	у тому числі					
		л	п	лаб	інд	с.р.		л	п	лаб	інд	с.р.	
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	
Змістовий модуль 1. Основи роботи растрового графічного середовища.													
Тема 1. Графічний пакет Adobe Photoshop.	16	3	–	5	–	8							
Тема 2. Обробка зображень засобами пакету Adobe Photoshop.	15	3	–	5	–	7							
Разом за ЗМ1	31	6	–	10	–	15							
Змістовий модуль 2. Основи роботи векторного графічного середовища.													
Тема 3. Графічний	15	2	–	5	–	8							

<i>пакет Corel DRAW.</i>													
<i>Тема 4. Редагування зображень в графічному пакеті Corel DRAW.</i>	14	2	–	5	–	7							
Разом за ЗМ 2	29	4		10		15							
Змістовий модуль 3. Основи мультимедіа-технологій.													
<i>Тема 5. Створення та методи обробки SVG файлів.</i>	16	3	–	5	–	7							
<i>Тема 6. Моделювання мультимедіа-продуктів засобами відео-редактора.</i>	14	3	–	5	–	7							
Разом за ЗМ 3	30	6	–	10	–	14							
Усього годин	90	16		30		44							

Тематика лекційних занять з переліком питань

№	Назва теми з основними питаннями
1	<p>Графічний пакет Adobe Photoshop.</p> <p>1. Вступ.</p> <p>1.1. Види комп'ютерної графіки.</p> <p>1.2. Формати графічних файлів.</p> <p>1.3. Кольорові режими та моделі.</p> <p>2. Пакет Adobe Photoshop.</p> <p>2.1. Робоча область Adobe Photoshop (Інтерфейс.)</p> <p>2.2. Створення та збереження документів.</p> <p>2.3. Зміна розмірів зображення та полотна.</p> <p>2.4. Панель інструментів</p> <p>2.5. Редагування в режимі швидкої маски</p> <p>2.6. Робота з шарами.</p>
2	<p>Обробка зображень засобами пакету Adobe Photoshop.</p> <p>1. Фільтри.</p> <p>2. Ретушування.</p> <p>3. Корируючі шари та шари заливки.</p> <p>4. Монтаж.</p> <p>5. Ефект плавного переходу.</p>

3	<p>Графічний пакет Corel DRAW.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Вступ. Основні можливості, переваги та недоліки пакету. 2. Пакет Corel DRAW. <ol style="list-style-type: none"> 2.1. Робоче вікно програми CorelDRAW. 2.2. Основні правила при роботі в програмі CorelDRAW. 3. Створення векторних об'єктів <ol style="list-style-type: none"> 3.1. Створення простих фігур. 3.2. Малювання ліній 3.3. Робота з інструментом Художнє оформлення. 4. Основи роботи з текстом <ol style="list-style-type: none"> 4.1 Види тексту у CorelDRAW 4.2 Редагування тексту 4.3 Спеціальні текстові об'єкти і режими
4	<p>Редагування зображень в графічному пакеті Corel DRAW.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Редагування зображень <ol style="list-style-type: none"> 1.1. Виділення об'єктів 1.2. Накладення об'єктів один на одного 1.3. З'єднання об'єктів 1.4 Формування об'єктів з декількох інших 2. Зміна форми об'єктів. <ol style="list-style-type: none"> 2.1. Трансформація об'єктів 2.2. Зміна форми стандартних об'єктів 2.3 Редагування автофігур 3. Створення складних векторних зображень з ефектами.
5	<p>Створення та методи обробки SVG файлів.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.Формат SVG файлу. 2.Властивості та переваги формату. 3.Створення SVG файлів. 4.Структура SVG документа 5.Приклади
6	<p>Моделювання мультимедіа-продуктів засобами відео-редактора.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.Що називають мультимедійними даними? 2.Які формати відеофайлів є поширеними? 3. Перелік програм для створення відеоролику? <ol style="list-style-type: none"> 1. Основні характеристики, переваги та недоліки 2. Етапи роботи та інструменти 3. Можливості при створенні відео-продукту

Тематика лабораторних занять з переліком питань

№	Назва теми з основними питаннями
1	<p>Тема: Графічний пакет Adobe Photoshop.</p> <p>Питання:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Які основні можливості програми Adobe Photoshop для роботи з растровою графікою? 2. Що таке шари та яку роль вони відіграють при створенні графічної композиції? 3. Для чого використовуються маски шарів у Photoshop? 4. Які основні інструменти панелі інструментів ви знаєте та як їх застосовують? 5. У чому полягає різниця між растровою та векторною графікою?
2	<p>Тема: Обробка зображень засобами пакету Adobe Photoshop.</p> <p>Питання:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Які основні етапи обробки та ретуші фотозображень у Photoshop? 2. Для чого використовуються інструменти Clone Stamp та Healing Brush? 3. Що таке фотомонтаж та які інструменти застосовуються для його створення? 4. Як у Photoshop можна працювати з текстом і які параметри його оформлення доступні? 5. Які можливості корекції кольору та освітлення зображень надає Photoshop?
3	<p>Тема: Графічний пакет Corel DRAW.</p> <p>Питання:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Які основні інструменти малювання та редагування є в CorelDRAW? 2. Які типи тексту можна створювати у CorelDRAW? 3. Як створити та відредагувати блок зв'язного тексту? 4. Які можливості форматування тексту надає CorelDRAW?
4	<p>Тема: Редагування зображень в графічному пакеті Corel DRAW.</p> <p>Питання:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Які основні можливості редагування об'єктів у CorelDRAW? 2. У чому полягає різниця між векторною та растровою графікою при редагуванні? 3. Яке призначення інструмента «Форма» у CorelDRAW? 4. Як відбувається робота з кривими Безьє? 5. Які методи використання художніх ефектів для покращення зображення?

5	<p>Тема: Створення та методи обробки SVG файлів.</p> <p>Питання:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Що таке формат SVG та які його основні переваги? 2. Чим SVG відрізняється від растрових форматів зображень? 3. Які основні елементи та теги використовуються в SVG? 4. Які можливості масштабування та редагування має SVG? 5. Де найчастіше застосовується SVG у практиці.
6	<p>Тема: Моделювання мультимедіа-продуктів засобами відео-редактора.</p> <p>Питання:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Які основні етапи створення мультимедіа-продукту у відео-редакторі? 2. Які типи відео та аудіофайлів підтримуються сучасними відео-редакторами? 3. Що таке монтаж відео та які основні інструменти монтажу існують? 4. Для чого використовуються ефекти переходів, титри та накладки в відео? 5. Які основні способи експорту та збереження готового відео у різних форматах?

Матеріали до виконання лабораторних робіт наведено на сайті електронного навчання на сторінці курсу <https://moodle.chnu.edu.ua/course/view.php?id=342>

Індивідуальні науково-дослідні завдання (ІНДЗ)

№	Завдання до тем
1	<p>Тема 2. Обробка зображень засобами пакету Adobe Photoshop.</p> <p><i>Завдання 1: розробити макети рекламної продукції для спеціальностей факультету</i></p> <p><i>Завдання 2: макет календаря для кафедри.</i></p>
2	<p>Тема 6. Моделювання мультимедіа-продуктів засобами відео-редактора.</p> <p><i>Завдання: підготувати презентацію та доповідь про використання сучасних засобів розробки відео-продукції.</i></p>

Самостійна робота

Самостійна робота складає 44 години. Розподіл самостійної роботи за видами навчальних робіт:

- підготовка до лекційних занять – 10 годин;
- виконання лабораторних робіт – 20 годин;
- підготовка до заліку – 14 годин.

Завдання для самостійної роботи студентів

№	Назва теми	Завдання для самостійної роботи	Кількість годин
1	Графічний пакет Adobe Photoshop.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Дослідити роботу з масками шарів у Photoshop. 2. Ознайомитися з можливостями режимів накладання шарів (Blending Modes). 	8
2	Обробка зображень засобами пакету Adobe Photoshop.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Виконати кольорокорекцію старої фотографії, застосувавши інструменти Levels, Curves або Color Balance. 2. Розробити колаж із трьох різних фото, використовуючи шари та режим накладання (Blending Modes). 	7
3	Графічний пакет Corel DRAW.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Виконайте художнє оформлення тексту за допомогою ефектів (тінь, об'єм, контур). 2. Створіть візитку, використовуючи текстові блоки, шрифтові стилі та графічні елементи. 	8
4	Редагування зображень в графічному пакеті Corel DRAW.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Створіть складну ілюстрацію з використанням кривих Безье та інструмента «Форма». 2. Розробіть власний орнамент або візерунок, використовуючи інструменти віддзеркалення, повороту та копіювання. 	7
5	Створення та методи обробки SVG файлів.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Дослідити можливості анімації у SVG (за допомогою тегів <animate>, <animateTransform>). 2. Створити просту іконку у форматі SVG та оптимізувати її розмір за допомогою спеціальних сервісів (наприклад, SVGOMG). 3. Порівняти швидкість завантаження SVG та растрового PNG при використанні у вебсторінках. 	7
6	Моделювання мультимедіа-продуктів засобами відео-редактора.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Додати текстові титри та субтитри, застосувавши різні шрифти, кольори та анімацію. 2. Використати інструменти відео-редактора для корекції кольору та освітлення окремих кадрів. 	7
	Разом		44

Методи навчання

Методи навчання та викладання: лекції, лабораторні заняття, електронне навчання з використанням системи Moodle, тестування.

Цей курс включає в себе комплекс презентацій лекцій, варіанти лабораторних робіт, методичні рекомендації до їх виконання та консультування. Усі матеріали розміщені на платформі <https://moodle.chnu.edu.ua/>.

Під час викладання курсу застосовуються різні методи навчання. Лекції проводяться в аудиторії за традиційною методикою із використанням презентації лекцій у MS PowerPoint, створені з використанням відповідних програмних та технічних засобів.

Основним елементом курсу є індивідуальний захист лабораторних робіт. Під час захисту студенти повинні продемонструвати розуміння матеріалу курсу, а також вміння ефективно використовувати відповідні програмні інструменти для виконання завдань.

Критерії оцінювання поточного та підсумкового контролю

Критерієм оцінювання є досягнення студентом мінімальних порогових рівнів балів за кожним передбаченим результатом навчання.

Система оцінювання рівня навчальних досягнень ґрунтується на принципах ECTS та є накопичувальною. Протягом семестру студенти виконують 6 лабораторних робіт, які дають можливість набрати 80 балів.

Виконуючи завдання лабораторної роботи, студент повинен оформити і завантажити для подальшої перевірки на сайт електронного навчання звіт.

На захисті звіту з ЛР студент має відповісти на питання щодо постановки задачі та розробленого ним алгоритму реалізації кожного із завдань ЛР. При відповіді на теоретичні питання та питання щодо програмної реалізації алгоритму у випадку неістотної помилки знімається 10-20% балів, а у випадку істотної 20-40% балів, якщо ж студент не опанував теоретичний та плутається в програмній реалізації, то знімається до 50% балів від усієї суми балів за ЛР.

Максимальна кількість, яку можна набрати на підсумковому модулі (залік) – 20 балів.

Підсумкова оцінка виставляється за результатами суми балів, набраних на змістових модулях під час семестру та підсумковому модулі згідно із наведеною таблицею.

Розподіл балів, які отримують студенти

Поточне оцінювання (аудиторна та самостійна робота)						Кількість балів (залікова робота)	Сумарна к-ть балів
Змістовий модуль №1		Змістовий модуль №2		Змістовий модуль №3			
T1	T2	T3	T4	T5	T6	20	100
10	15	10	15	10	15		

T1, T2 ... T6 – теми змістових модулів.

Критерієм підсумкового оцінювання є досягнення студентом мінімальних порогових рівнів оцінок (балів) за кожним запланованим результатом навчання навчальної дисципліни.

Протягом вивчення дисципліни студент за виконання лабораторних робіт повинен набрати не менше 50% можливих балів та на підсумковому тестуванні набрати не менше 50% можливих балів.

Підсумкова оцінка, як показник результатів вивчення навчальної дисципліни, складається із сумарної кількості балів за поточне оцінювання – **80 балів** та підсумкового модуль – контролю (залік) – **20 балів**, за **100-бальною університетською шкалою**.

Шкала оцінювання: національна та ЄКТС

100-бальна шкала	Оцінка за національною шкалою		Оцінка за шкалою ЄКТС	
			Оцінка	Пояснення за розширеною шкалою
90-100	Зараховано	Відмінно	A	відмінно
80-89		Добре	B	дуже добре
70-79			C	добре
60-69		Задовільно	D	задовільно
50-59			E	достатньо
35-49	Незараховано	Незадовільно	FX	(незадовільно) з можливістю повторного складання
1-34			F	(незадовільно) з обов'язковим самостійним повторним опрацюванням освітнього компонента до перескладання

Перелік питань для самоконтролю та підсумкового контролю навчальних досягнень студентів

1. Види комп'ютерної графіки
2. Який вид графіки застосовується у випадках, коли графічний об'єкт представлено у вигляді комбінації точок (пікселів), яким притаманні свій колір які певним чином розташовані у координатній сітці?
3. Який вид графіки призначений для створення зображення з сукупності геометричних примітивів- (точок, ліній, кривих), тобто об'єктів, які можна описати математичним рівнянням?
4. Який вид графіки нерегулярна, самоподібна структура?
5. Розділ комп'ютерної графіки, сукупність прийомів та інструментів, призначених для зображення об'ємних об'єктів?
6. До якого виду графічного редактору відноситься Adobe Photoshop?
7. До якого виду графічного редактору відноситься Adobe Photoshop?
8. До якого виду графічного редактору відноситься Corel Draw?

9. Режим кольорової моделі, який дозволяє зобразити мільйони кольорів?
10. Режим кольорової моделі, який дозволяє зобразити чотири кольори друку?
11. Найбільш популярний графічний редактор растрових зображень, насамперед фотографій?
12. Організована область меню, розділена за різними виконуваних типам завдань?
13. Містить налаштування, можливі для обраного інструменту.
14. Містить широкий вибір доступних інструментів в Photoshop, а також колір переднього плану, фоновий колір та інші функції.
15. Дозволяють вам працювати над окремими полотнами, дозволяючи різним речам проявлятися над або під іншими.
16. Під час роботи використовуються діалогові вікна, які називаються
17. Всі фільтри знаходяться в меню “ФИЛЬТР” і діляться на скільки груп?
18. Домальовувати відірвані куточки і розриви фотографії можна за допомогою?
19. Для підрівнювання країв фотографії використовується
20. Вкажіть назви корегувальних шарів?
21. Для того щоб освітлити тіні, за допомогою Кривих, перетягнемо точку вниз кривої?
22. На Криву можна додати скільки точок?
23. Комбінування зображень з декількох джерел так, щоб отриманий результат обов'язково справляв враження єдиного цілого – це?
24. Векторний малюнок складається із чого?
25. Інтегрований графічний пакет, розроблений канадською корпорацією, який поєднує можливості векторної і растрової обробки зображень і являє собою набір декількох додатків, що дозволяють створювати якісні ілюстрації, як для друкованої продукції, так і для Web?
26. Основні переваги Corel Draw?
27. Інструмент, який використовується для виділення об'єктів перед їх перетворенням (зафарбуванням, обертанням, переміщенням та ін.)?
28. Інструмент, який використовується для зміни форми об'єкта. У найпростішому випадку цей інструмент дозволяє округлити кути прямокутника, а також отримати дугу і сектор з еліпса.
29. Як називається незалежний елемент зображення в середовищі Corel Draw?
30. Як називається зовнішня межа об'єкта в середовищі Corel Draw?

31. Як називається частина об'єкта з напівпрозорої заливкою в середовищі Corel Draw?
32. Як називаються чорні прямокутники, розташовані навколо виділеного об'єкта в середовищі Corel Draw?
33. Якщо необхідно виділити відразу кілька об'єктів або вузлів, послідовно клацніть по кожному з них відповідним інструментом, утримуючи клавішу
34. Де відображається поточна інформація, характер якої залежить від того, який об'єкт виділений і який інструмент активний?
35. Яким інструментом можна малювати як рівні прямі, так і криві лінії від руки, чергуючи їх?
36. Яким інструментом можна малювати лінії по проміжку за раз, точно розміщуючи кожен вузол і контролюючи форму кожної зігнутої лінії
37. Інструмент, який дозволяє малювати прості криві, вказуючи їх ширину і висоту. Використовуйте його для малювання дугоподібних фігур без допомоги проміжних вузлів.
38. Інструмент, який дозволяє використовувати функцію розпізнавання фігур для побудови прямих і кривих ліній.
39. Інструмент, який використовується для створення різноманітних зображень. Користувач проводить лінію, після чого програма «розкидає» зображення вздовж лінії
40. На панелі параметрів інструмента як Живопис застосовується ?
41. Заготовка, Кисть, Розпилювач, Каліграфія, З нажимом- це ...
42. У графічному редакторі CorelDRAW існує можливість роботи з яким видами тексту?
43. Текст, який являє собою графічний об'єкт, з яким можна працювати як з будь-яким іншим об'єктом
44. Текст, який являє собою масив тексту в рамці, вставлений у малюнок
45. Текст, який використовується для введення невеликого тексту від одного символу до декількох слів
46. Текст, який призначений для уведення великих обсягів текстової інформації і часто використовується при створенні рекламних листівок.
47. Текст, який створюється інструментом **Текст**
48. Перед введенням якого типу тексту необхідно визначити область, у якій він буде розміщений?
49. Для введення якого типу тексту потрібно встановити вказівник миші на тому місці, де буде введений текст?
50. Для якого типу тексту після введення, з'являються маркери виділення?

51. Графічний редактор дозволяє розмістити текст якого типу по будь-якій заданій кривій - прямій чи кривій лінії, прямокутнику, еліпсу, зірці, багатокутнику, іншій чи букві текстовому рядку?
52. Розмістити уздовж кривої можна тільки текст, що складається з скількох рядків?
53. За допомогою якого інструмента можна змінити відстань між сусідніми символами і їхнє взаємне розташування?
54. Як називається операція комбінування об'єктів, де усі внутрішні елементи видаляються, і новий об'єкт повторює тільки зовнішні контури об'єднаних об'єктів?
55. Як називається операція комбінування об'єктів, де з вихідних об'єктів вирізуються області, що перекриваються?
56. Як називається операція комбінування об'єктів, де буде створений новий об'єкт, що включає в себе область, загальну для усіх виділених об'єктів?
57. Як називається операція комбінування об'єктів, де від вихідних об'єктів залишаються тільки видимі частини?
58. Як називається операція комбінування об'єктів, де залишається та частина верхнього об'єкта, яка не має перетину з нижніми?
59. Як називається операція комбінування об'єктів, де залишається та частина нижнього, об'єкта, яка не має перетину з верхніми?
60. Формат SVG файлу.
61. Властивості та переваги формату.
62. Створення SVG файлів.
63. Структура SVG документа?
64. За допомогою яких програм можна створити власний відеоролик?

Зарахування результатів неформальної/інформальної освіти

Здобувачі вищої освіти має право на участь у неформальній/інформальній освіті.

У межах поточного контролю можуть визнаватися результати неформальної/інформальної освіти за умови наявності сертифікату або освітньої декларації про результати неформальної/інформальної освіти з питань, що відповідає тематиці курсу («Порядок визнання у Чернівецькому національному університеті імені Юрія Федьковича результатів навчання, здобутих шляхом неформальної та/або інформальної освіти», <https://www.chnu.edu.ua/media/4g5fzssb/poriadok-vyznannia-rezultatuv-navchannia-zdobutykh-shliakhom-neformalnoi-ta-abo-informalnoi-osvity.pdf>).

Студентам можуть бути зараховані додаткові бали, отримані через неформальну освіту, до загальної суми балів, набраної з освітньої компоненти, за умови, що результати з проблеми, за якою відбувалося навчання, відповідають тематиці курсу.

Рекомендована література

Основна

1. Сміт Дж. Adobe Photoshop: Основи та передові техніки. – Київ: Видавництво "Техніка", 2021. – 350 с.
2. Джонсон К. Adobe Photoshop для дизайнерів: Керівництво по створенню графіки та редагуванню зображень. – Одеса: Видавництво "Дизайн", 2023. – 300 с.
3. Романенко С.І. Основи роботи в CorelDRAW: Від початківця до професіонала. – Харків: Видавництво "Профі", 2020. – 350 с.
4. Сидорова М.І. CorelDRAW X8: Розширене керівництво. – Одеса: Видавництво "Дизайн", 2021. – 400 с.
5. Се Г., Лін Ч. Основи обробки зображень: Теорія та практика. – Харків: Видавництво "Профі", 2020. – 350 с.
6. Block В. The Visual Story: Creating the Visual Structure of Film, TV and Digital Media. – Oxford: Focal Press, 2021. – 416 с.

Додаткова

1. Робінсон П. Майстер Photoshop: Посібник для професіоналів. – Харків: Видавництво "Профі", 2022. – 420 с.
2. Мартиненко О.П. CorelDRAW 2019: Комплексний підхід до дизайну. – Київ: Видавництво "Медіа", 2022. – 310 с.

Інформаційні ресурси

1. <https://moodle.chnu.edu.ua/course/view.php?id=342> – розміщення курсу на платформі <https://moodle.chnu.edu.ua/>.
2. Навчальний посібник. Використання фільтрів Photoshop: https://dpl.in.ua/images/2019/Filtru_y_Photoshop.pdf –
3. Практичний посібник Corel Draw: <https://drive.google.com/file/d/0ByttHrZSUGuaeEQ4MjdBLV9ielU/view?resourcekey=0-o4IDSiSo2zznOqOwwM5AVw>

Політика академічної доброчесності

Дотримання політики щодо академічної доброчесності учасниками освітнього процесу при вивченні навчальної дисципліни регламентовано такими документами:

1. «Етичний кодекс Чернівецького національного університету імені Юрія Федьковича» <https://www.chnu.edu.ua/universytet/normatyvni-dokumenty/etychnyi-kodeks-chernivetskoho-natsionalnoho-universytetu-imeni-yurii-fedkovycha/>

2. «Положенням про виявлення та запобігання академічного плагіату у Чернівецькому національному університету імені Юрія Федьковича» <https://www.chnu.edu.ua/universytet/normatyvni-dokumenty/polozhennia-pro-vyiavlennia-ta-zapobihannia-akademichnomu-plahiatu/>