

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

“28”

серпня

2026 року

РОБОЧА ПРОГРАМА

навчальної дисципліни

Обробка зображень та мультимедіа

(назва навчальної дисципліни)

вибіркова

(вказати: обов'язкова)

Освітньо-професійна програма **Комп'ютерні науки та проектування програмних систем**

(назва програми)

Спеціальність **Ф3 Комп'ютерні науки**

(вказати: код, назва)

Галузь знань **Ф 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 2026 рік

Робоча програма навчальної дисципліни «Обробка зображень та мультимедіа» складена відповідно до освітньо-професійної програми «Комп'ютерні науки та проектування програмних систем»

Розробник:

Іліка Світлана Анатоліївна, асистент кафедри математичного моделювання, кандидат фіз.-мат. наук, доцент

Викладач, що забезпечує читання даної навчальної дисципліни:

Іліка Світлана Анатоліївна, асистент кафедри математичного моделювання, кандидат фіз.-мат. наук, доцент

Затверджено на засіданні кафедри математичного моделювання

Протокол № 1 від «27» серпня 2026 року

Завідувач кафедри _____

Ігор ЧЕРЕВКО

Схвалено методичною радою факультету математики та інформатики

Протокол № 1 від «28» серпня 2026 року

Голова методичної ради _____

Тоня ФРАТАВЧАН

Мета навчальної дисципліни: формування у студентів системи знань і практичних навичок використання сучасних комп'ютерних технологій для створення, обробки та редагування графічної й мультимедійної інформації. Дисципліна передбачає опанування інструментів растрової та векторної графіки (Adobe Photoshop, CorelDRAW), засобів прототипування та UI/UX-дизайну (Figma), технологій створення та обробки SVG-графіки, а також сучасних відеоредакторів для роботи з мультимедійним контентом.

Окрему увагу приділено використанню сучасних AI-інструментів у графічних редакторах для автоматизації та покращення процесів обробки зображень.

У результаті опанування дисципліни студенти набувають практичних компетентностей зі створення цифрового контенту різного типу — від графічних макетів і векторних ілюстрацій до інтерфейсів, анімацій і відеопродуктів професійного рівня.

Завдання вивчення навчальної дисципліни

Після вивчення даної дисципліни студент повинен знати:

- класифікацію та сфери застосування мультимедійних додатків і мультимедійних продуктів різного призначення;
- формати графічних та мультимедійних файлів, їх особливості та призначення;
- основні сучасні засоби растрової та векторної графіки;
- інструменти та алгоритми редагування растрових зображень у середовищі Adobe Photoshop, включаючи сучасні AI-функції (Generative AI, AI-based retouching, інтеграція Adobe Firefly);
- інструменти та способи створення векторних об'єктів у середовищі CorelDRAW;
- принципи створення інтерфейсів, прототипування та векторного дизайну у середовищі Figma;
- основи створення та обробки SVG-файлів із використанням сучасних графічних редакторів (Illustrator, Figma);
- використання звукових файлів, тривимірної графіки, анімації та відеопродукції;
- принципи роботи з сучасними відеоредакторами для створення мультимедійного контенту;
- основи обробки звукової та візуальної інформації для створення цифрових мультимедійних продуктів.

Після вивчення даної дисципліни студент повинен вміти:

- використовувати колірні моделі та колірні простори в процесі обробки зображень;
- виконувати перетворення зображень з одного формату в інший із урахуванням їхнього призначення;
- застосовувати кольорові властивості зображень та виконувати базові й розширені маніпуляції в кольорових діапазонах;

- створювати, редагувати та трансформувати растрові зображення засобами Adobe Photoshop, у тому числі з використанням AI-інструментів (Generative AI, AI-based retouching, Adobe Firefly);
- розробляти та редагувати складні графічні об'єкти у середовищі CorelDRAW;
- створювати векторні макети, прототипи інтерфейсів та елементи UI/UX-дизайну у середовищі Figma;
- створювати та обробляти SVG-графіку із застосуванням сучасних інструментів векторного дизайну;
- використовувати сучасні відеоредактори для створення та монтажу мультимедійних продуктів;
- орієнтуватися в сучасних програмних засобах обробки мультимедійної інформації та інструментах створення цифрового контенту;
- інтегрувати графічні, аудіо- та відеоматеріали для створення комплексних мультимедійних продуктів.

Результати навчання:

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

загальні компетентності:

- ЗК2. Здатність застосовувати знання у практичних ситуаціях
- ЗК3. Знання та розуміння предметної області та професійної діяльності
- ЗК6. Здатність вчитися й оволодівати сучасними знаннями
- ЗК7. Здатність до пошуку, оброблення та аналізу інформації з різних джерел.
- ЗК8. Здатність генерувати нові ідеї (креативність)
- ЗК12. Здатність оцінювати та забезпечувати якість виконуваних робіт

фахові компетентності:

ФК10. Здатність застосовувати методології, технології та інструментальні засоби для управління процесами життєвого циклу інформаційних і програмних систем, продуктів і сервісів інформаційних технологій відповідно до вимог замовника.

програмні результати навчання:

ПРН14. Застосовувати алгоритми комп'ютерної графіки та побудови 3Dмоделей для обробки зображень, побудови програмного забезпечення для комп'ютерних ігор, мультимедіа, віртуальної та доповненої реальності.

Опис 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 змісту навчальної дисципліни

Назви змістових модулів і тем навчальних занять	Кількість годин -90 год.											
	<i>денна форма -90 год.</i>						<i>заочна форма</i>					
	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.												
<i>Тема 1. Основи роботи в Adobe Photoshop: інтерфейс, інструменти та AI-функції</i>	16	2	–	5	–	8						
<i>Тема 2. Обробка зображень засобами Adobe Photoshop</i>	15	3	–	5	–	7						
Разом за ЗМ 1	30	5	-	10		15						
Змістовий модуль 2. Основи роботи векторного графічного середовища.												
<i>Тема 3. Графічний пакет CorelDRAW: основи векторного дизайну</i>	15	2	–	5	–	8						
<i>Тема 4. Створення та редагування векторних зображень у CorelDRAW</i>	14	2	–	5	–	7						
Разом за ЗМ 2	29	4		10		15						
Змістовий модуль 3. Цифровий дизайн та мультимедійні технології												
<i>Тема 5. Figma як інструмент векторного дизайну, UI/UX та прототипування</i>	12	3		4		5						
<i>Тема 6. Створення та методи обробки SVG файлів.</i>	9	2	–	3	–	4						
<i>Тема 7. Моделювання мультимедійних продуктів засобами</i>	10	2	–	3	–	5						

сучасних відеоредакторів.												
Разом за ЗМЗ	31	7		10		14						
Усього годин	90	16		30		44						
Підсумкова форма контролю	Залік											

Тематика лекційних занять з переліком питань

№	Назва теми з основними питаннями
1	Основи роботи в Adobe Photoshop: інтерфейс, інструменти та AI-функції - Вступ. - Види комп'ютерної графіки. - Формати графічних файлів. - Кольорові режими та моделі. - Пакет Adobe Photoshop. - Робоча область Adobe Photoshop (Інтерфейс.) - Створення та збереження документів. - Зміна розмірів зображення та полотна. - Панель інструментів - Редагування в режимі швидкої маски - Робота з шарами. - AI-функції в Photoshop (Generative AI, AI-based retouching, Firefly integration) Вступ. Огляд векторних програми та рекомендації доцільного використання. - Штучний інтелект у сучасній обробці зображень. - Платформа Adobe Firefly - Розглянути Generative AI у Photoshop - Проаналізувати AI-retouch (AI-based retouching) - Розглянути практичні кейси
2	Обробка зображень засобами пакету Adobe Photoshop. - Фільтри. - Ретушування. - Коригуючі шари та шари заливки. - Монтаж. - Ефект плавного переходу.
3	Графічний пакет CorelDRAW: основи векторного дизайну. - Вступ. Основні можливості, переваги та недоліки пакету. - Пакет Corel DRAW. - Робоче вікно програми CorelDRAW.

	2.2. Основні правила при роботі в програмі CorelDRAW. 3. Створення векторних об'єктів 3.1. Створення простих фігур. 3.2. Малювання ліній 3.3. Робота з інструментом Художнє оформлення. 4. Основи роботи з текстом 4.1 Види тексту у CorelDRAW 4.2 Редагування тексту 4.3 Спеціальні текстові об'єкти і режими
4	Створення та редагування векторних зображень у CorelDRAW. 1. Редагування зображень 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. 2.1. Трансформація об'єктів 2.2. Зміна форми стандартних об'єктів 2.3 Редагування автофігур 3. Створення складних векторних зображень з ефектами.
5	Figma як інструмент векторного дизайну, UI/UX та прототипування 1. Що таке Figma. 2. Векторний дизайн у Figma. 3. Використання Figma для веб-задач. 4. Прототипування у Figma.
6	Створення та методи обробки SVG файлів. 1.Формат SVG файлу. 2.Властивості та переваги формату. 3.Створення SVG файлів у Illustrator / CorelDRAW. 4. Створення SVG файлів у Figma 5.Структура SVG документа 6.Приклади
7	Моделювання мультимедійних продуктів засобами сучасних відео редакторів 1. Що називають мультимедійними даними? 2. Які формати відеофайлів є поширеними? 3. За допомогою яких програм можна створити власний відеоролик? 4. Актуальні програми та тренди поточного року

Детальні презентації до кожної лекції наведено на сайті електронного навчання на сторінці курсу <https://moodle.chnu.edu.ua/course/view.php?id=342>

Тематика лабораторних занять з переліком питань

№	Назва теми з основними питаннями
1	Тема: Основи роботи в Adobe Photoshop: інтерфейс, інструменти та AI-функції. Питання: 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? 6. Які основні напрями застосування штучного інтелекту в сучасній обробці зображень? 7. У чому полягають можливості та призначення платформи Adobe Firefly? 8. Що таке Generative AI в Adobe Photoshop та які його основні функції? 9. Які інструменти Generative AI використовуються для створення та редагування зображень? 10. У чому полягає сутність AI-based retouching та які його переваги порівняно з традиційною ретушшю? 11. Які практичні кейси застосування AI-інструментів у Photoshop можна виділити?
2	Тема: Обробка зображень засобами пакету Adobe Photoshop. Питання: 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	Тема: Графічний пакет CorelDRAW: основи векторного дизайну Питання: 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	Тема: Створення та редагування векторних зображень у CorelDRAW. Питання: 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	Тема: Figma як інструмент векторного дизайну, UI/UX та прототипування Питання: 1. Що таке Figma та які її основні можливості як інструменту цифрового дизайну? 2. Які переваги використання Figma у порівнянні з іншими графічними редакторами? 3. Які основні інструменти векторного дизайну реалізовані у Figma? 4. Як здійснюється створення та редагування векторних об'єктів у Figma? 5. У чому полягає використання Figma для веб-дизайну та розробки інтерфейсів? 6. Які принципи UI/UX-дизайну реалізуються під час роботи у Figma? 7. Що таке прототипування у Figma та які його основні функції? 8. Як створюються інтерактивні прототипи у Figma?
6	Тема: Створення та методи обробки SVG файлів. Питання: 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? Де найчастіше застосовується SVG у практиці.
7	Тема: Моделювання мультимедійних продуктів засобами сучасних відеоредакторів.. Питання: 1. Які основні етапи створення мультимедіа-продукту у відеоредакторі? 2. Які типи відео та аудіофайлів підтримуються сучасними відеоредакторами?

	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?
--	---

Детальні завдання до кожної лабораторної роботи 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	Тема 2. Обробка зображень засобами пакету Adobe Photoshop. <i>Завдання 1: розробити макети рекламної продукції для спеціальностей факультету</i> <i>Завдання 2: макет календаря для кафедри.</i>
2	Тема 7. Моделювання мультимедійних продуктів засобами сучасних відеоредакторів. <i>Завдання: підготувати презентацію та доповідь про використання сучасних засобів розробки відео-продукції.</i>

Завдання для самостійної роботи студентів

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.

№	Назва теми	Завдання для самостійної роботи	Кількість годин
1	Основи роботи в Adobe Photoshop: інтерфейс, інструменти та AI-функції.	1. Дослідити роботу з масками шарів у Photoshop. 2. Ознайомитися з можливостями режимів накладання шарів (Blending Modes).	8
2	Обробка зображень засобами Adobe Photoshop.	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 CorelDRAW:основи векторного дизайну.	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	Створення та редагування векторних зображень у CorelDRAW.	1. Створіть складну ілюстрацію з використанням кривих Безьє та інструмента «Форма». 2. Розробіть власний орнамент або візерунок, використовуючи інструменти віддзеркалення, повороту та копіювання.	7
5	Figma як інструмент векторного дизайну, UI/UX та прототипування	1. Розробити інтерактивний прототип створеного макету з переходами між екранами (навігація, клікабельні елементи). 1. Обрати приклад сучасного інтерфейсу (сайт або додаток), проаналізувати його структуру, зручність та візуальні рішення. Оформити короткий звіт.	5
6	Створення та методи обробки SVG файлів.	2. Дослідити можливості анімації у SVG (за допомогою тегів <animate>, <animateTransform>). 3. Створити просту іконку у форматі SVG та оптимізувати її розмір за допомогою спеціальних сервісів (наприклад, SVGOMG). 4. Порівняти швидкість завантаження SVG та растрового PNG при використанні у вебсторінках.	4
7	Моделювання мультимедійних продуктів засобами сучасних відео редакторів	1. Додати текстові титри та субтитри, застосувавши різні шрифти, кольори та анімацію. 2. Використати інструменти відео-редактора для корекції кольору та освітлення окремих кадрів.	5
	Разом		44

Самостійна робота студентів використовується при вивченні наступних тем і передбачає опрацювання теоретичного матеріалу, результати якого застосовуються під час виконання лабораторних робіт.

Методи навчання

- методи формування професійної компетентності (пояснення, бесіда, ілюстрація, демонстрація, візуалізація, дискусія тощо);
- методи формування практичних умінь та навичок (виконання лабораторних робіт із використанням сучасних графічних та мультимедійних редакторів; створення, редагування та обробка растрових і векторних зображень; виконання

практичних завдань з ретушування, колірної корекції, монтажу та застосування графічних ефектів; розробка векторних композицій, макетів та UI/UX-прототипів; створення та редагування SVG-графіки; виконання завдань із відеомонтажу та обробки мультимедійного контенту; використання інструментів штучного інтелекту для генерації та редагування зображень і мультимедіа; підготовка, оформлення та захист звітів за результатами лабораторних робіт).

Система контролю та оцінювання

Засобами оцінювання та демонстрування результатів навчання є: стандартизовані тести; аналітичні звіти з лабораторних робіт; презентації результатів виконаних завдань, усний контроль у вигляді індивідуального та фронтального опитування на лекціях та лабораторних заняттях.

Формами поточного контролю є усна чи письмова (тестування, лабораторна робота) відповідь студента.

Формою підсумкового контролю є залік.

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 8 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	T7	20	100
10	15	10	10	10	10	15		

T1, T2 ... T7 – 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

Оцінка за національною шкалою	Оцінка за шкалою ECTS	
	Оцінка (бали)	Пояснення за розширеною шкалою
Зараховано	A (90-100)	відмінно
	B (80-89)	дуже добре
	C (70-79)	добре
	D (60-69)	задовільно
	E (50-59)	достатньо
Незараховано	FX (35-49)	(незадовільно) з можливістю повторного складання
	F (1-34)	(незадовільно) з обов'язковим самостійним опрацюванням освітнього компоненту 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 кількох 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. Що таке Figma та які її основні функціональні можливості?
61. Які переваги Figma як інструменту для командної роботи?
62. Які основні інструменти для створення векторної графіки використовуються у Figma?
63. Як організована робота з шарами (Layers) та фреймами (Frames) у Figma?
64. У чому полягає використання компонентів (Components) та їх роль у дизайні?
65. Що таке стилі (Styles) у Figma та як вони застосовуються?
66. Які основні принципи UI/UX-дизайну реалізуються при створенні інтерфейсів у Figma?
67. Що таке прототипування у Figma та які його можливості?
68. Як створюються інтерактивні переходи між екранами у Figma?
69. Які сфери застосування Figma у веб- та мобільному дизайні?
70. Формат SVG файлу.
71. Властивості та переваги формату.
72. Створення SVG файлів.
73. Структура SVG документа?
74. За допомогою яких програм можна створити власний відеоролик?

Зарахування результатів неформальної освіти

Здобувачі вищої освіти має право на участь у неформальній освіті.

У межах поточного контролю можуть визнаватися результати неформальної освіти за умови наявності сертифікату або освітньої декларації про результати неформальної 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-rezultativ-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 B. 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 "Media", 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. Adobe Photoshop — офіційна документація: <https://helpx.adobe.com/photoshop/desktop.html>
3. CorelDRAW — офіційна документація: <https://www.coreldraw.com/en/?x-sitetest=tbtc>
4. Figma — довідковий центр: <https://help.figma.com/hc/en-us>
5. Adobe Firefly — AI-платформа: <https://firefly.adobe.com/>
6. Навчальний посібник. Використання фільтрів Photoshop: https://dpl.in.ua/images/2019/Filtru_y_Photoshop.pdf –
7. 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 освітнього компонента регламентовано чинними документами ЧНУ:

- "Кодекс академічної доброчесності та етики Чернівецького національного університету імені Юрія Федьковича"
<https://www.chnu.edu.ua/universytet/normatyvni-dokumenty/kodeks-akademichnoi-dobrochesnosti-ta-etyky-chernivetskoho-natsionalnoho-universytetu-imeni-yuriia-fedkovycha/>
- "Положення про виявлення та запобігання академічного плагіату у Чернівецькому національному університеті імені Юрія Федьковича"
<https://www.chnu.edu.ua/universytet/normatyvni-dokumenty/polozhennia-pro-vyivlennia-ta-zapobihannia-akademichnomu-plahiatu-u-chernivetskomu-natsionalnomu-universyteti-imeni-yuriia-fedkovycha/>
- "Політика використання штучного інтелекту в Чернівецькому національному університеті імені Юрія Федьковича"
<https://www.chnu.edu.ua/universytet/normatyvni-dokumenty/polityka-vykorystannia-shtuchnoho-intelektu-v-chernivetskomu-natsionalnomu-universyteti-imeni-yuriia-fedkovycha-zi-zminamy-zatverdzhenyymi-vchenoiu-radoiu-chnu-imeni-yuriia-fedkovycha/>

Використання здобувачами освіти інструментів штучного інтелекту (ШІ) під час виконання навчальних завдань:

- допускається за умови дотримання принципів академічної доброчесності (здобувач освіти несе відповідальність за зміст, достовірність і результати поданої роботи, а у разі використання ШІ зобов'язаний зазначити факт і спосіб його застосування);
- не допускається використання ШІ як заміни самостійного виконання завдань або з метою порушення вимог академічної доброчесності;
- додаткові обмеження чи вимоги щодо використання ШІ можуть визначатися викладачем в освітньому процесі для конкретних видів навчальної діяльності відповідно до особливостей дисципліни.