



Силабус навчальної дисципліни «Комп'ютерна графіка»

Спеціальність: 186 «Видавництво
та поліграфія»



Рівень вищої освіти	Перший (бакалаврський) рівень
Статус дисципліни	Навчальна дисципліна вибіркового компонента із фахового переліку
Семестр	Осінній семестр
Обсяг дисципліни, кредити ЄКТС/години	3 кредити / 90 годин
Мова викладання	українська
Що буде вивчатися (предмет вивчення)	Завданнями вивчення навчальної дисципліни є: – формування навчальних базових теоретичних знань та практичних навичок використання різних видів комп'ютерної графіки; – оволодіння технологіями комп'ютерної графіки, тенденціями їх розвитку; – застосування сучасних технологій комп'ютерної графіки у професійній діяльності. – розвиток здатності приймати обґрунтовані рішення щодо вибору засобів комп'ютерної графіки.
Чому це цікаво/треба вивчати (мета)	Метою викладання дисципліни є освоєння методологій і технологій комп'ютерної графіки з використанням сучасних графічних редакторів з ціллю їх застосування у фаховій діяльності при створенні друкованих та електронних видань..
Чому можна навчитися (результати навчання)	Розуміння концепцій, принципів, функцій та фундаментальних основ сучасних технологій комп'ютерної графіки і їх використання у сфері спеціалізації. Здатність до використання сучасних технологій комп'ютерної графіки для розв'язання задач, що пов'язані з мультимедіа. Ефективно працювати з програмним забезпеченням, що використовується в комп'ютерній графіці. Здатність приймати обґрунтовані рішення щодо використання засобів комп'ютерної графіки для розв'язання професійних задач.
Як можна користуватися набутими знаннями і уміннями (компетентності)	В результаті вивчення даної дисципліни формуються наступні компетентності: - загальні компетентності: основи теоретичних знань та концепцій, пов'язаних із технологіями комп'ютерної графіки, дизайном, мультимедіа та інформаційними технологіями; здатність до розв'язання складних непередбачуваних задач і проблем у сфері професійної діяльності та/або навчання, що передбачає збирання та інтерпретацію інформації (даних), вибір методів та інструментальних засобів, застосування інноваційних підходів; здатність спілкуватися та розповідати про власні ідеї і процеси дизайну та розробки для аудиторії критиків та професіоналів у сфері видавництва та поліграфії; здатність оцінювати та обговорювати предмети, пов'язані із видавництвом та поліграфією, дизайном та мультимедіа із колегами-дизайнерами. Здатність до викладення дизайнерської точки зору у міждисциплінарних командах; здатність адаптування загальних принципів формування та сприйняття ідей до специфічних задач професійної діяльності; - фахові компетентності: здатність розв'язувати складні спеціалізовані задачі та практичні проблеми у галузі видавництва та

	поліграфії; володіння основними загальними і спеціальними навичками; володіння базовими принципами і технологіями, що відповідають сфері використання комп'ютерної графіки; володіння основними навичками у формулюванні і оцінюванні дизайнерських концепцій та моделей; здатність шляхом самостійного навчання освоїти нові області інформаційних технологій, видавництва та поліграфії.
Навчальна логістика	<p>Зміст дисципліни:</p> <p>Модуль № 1. «Представлення графічної інформації» Основи графічного представлення інформації. Растрова графіка. Колірні моделі. Закони Грассмана. Колірна палітра. Фрактальна графіка. Корекція зображень. Інструменти растрових графічних редакторів.</p> <p>Модуль № 2. «Алгоритмічні основи комп'ютерної графіки. Особливості векторної графіки. Текстові об'єкти» Алгоритми виведення фігур. Алгоритми зафарбовування. Аспекти роздільної здатності. Методи покращення растрових зображень. Особливості векторних зображень. Математичні основи векторної графіки. Текстові об'єкти.</p> <p>Види занять: лекції – 34 години; лабораторні заняття – 34 години; самостійна робота: 67 годин. лекції, лабораторні заняття, самостійна робота, домашнє завдання</p> <p>Методи навчання: <i>мультимедійні презентації, евристичний, дослідницький, наочний.</i></p> <p>Форми навчання: денна</p>
Пререквізити	“Інформатика”
Пореквізити	“Проектування інтерфейсів користувача”, “Теорія кольору”, “Додрукарське опрацювання інформації”, “Технології електронних мультимедійних видань”
Інформаційне забезпечення з репозитарію та фонду НТБ НАУ	http://er.nau.edu.ua/handle/NAU/39517
Локація та матеріально-технічне забезпечення	5-111, 5-109 – комп'ютерні класи кафедри комп'ютерних мультимедійних технологій
Семестровий контроль, екзаменаційна методика	Залік
Кафедра	комп'ютерних мультимедійних технологій
Факультет	Факультет міжнародних відносин
Викладач(і)	<div style="display: flex; align-items: center;"> <div style="border: 1px solid black; width: 100px; height: 100px; display: flex; align-items: center; justify-content: center; margin-right: 10px;"> <p>Фото за бажанням</p> </div> <div> <p>ШБ Чаплінський Юрій Петрович Посада: доцент Вчений ступінь: кандидат технічних наук Профайл викладача: Тел.: 76-72 E-mail: yurii.chaplinskyi@npp.nau.edu.ua Робоче місце: 5-111</p> </div> </div>
Оригінальність навчальної дисципліни	<p>У курсі навчання студенти набувають знань і вмінь:</p> <ul style="list-style-type: none"> - оперувати поняттями та термінами, що пов'язані з комп'ютерною графікою, у майбутній професійній діяльності; - використовувати досвід фахівців щодо використання технологій комп'ютерної графіки для розв'язання задач, що пов'язані з мультимедіа; - використовувати сучасні засоби комп'ютерної графіки в своїй професійній діяльності; - аналізувати та узагальнювати результати використання сучасних технологій комп'ютерної графіки в своїй професійній діяльності
Лінк на дисципліну	