

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ

Тернопільський національний технічний університет імені Івана Пулюя

Факультет комп'ютерно-інформаційних систем і програмної інженерії

/назва факультету/

Кафедра комп'ютерних наук

/назва кафедри/

“ЗАТВЕРДЖУЮ”

Декан факультету

Баран І.О.

2024 року



РОБОЧА ПРОГРАМА НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

Технології обробки графічної та мультимедійної інформації

/назва дисципліни/

галузь знань 12 Інформаційні технології

/шифр і назва галузі знань/

рівень вищої освіти Перший (бакалаврський рівень)

/назва/

спеціальність 122 “Комп'ютерні науки”

/шифр і назва/

освітня програма Комп'ютерні науки

/назва/

спеціалізація \_\_\_\_\_

назва/

вид дисципліни обов'язкова циклу професійної підготовки

/обов'язкова / вибіркова/

Робоча програма з навчальної дисципліни Технології обробки графічної та мультимедійної інформації

/назва дисципліни/

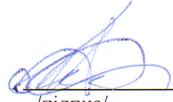
для студентів факультету комп'ютерно-інформаційних систем і програмної інженерії

/назва факультету(ів)/

Розробник:

доцент кафедри комп'ютерних наук, PhD,

/посада, науковий ступінь та вчене звання/



/підпис/

/Руслан НЕБЕСНИЙ/

/ініціали та прізвище/

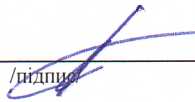
Робоча програма розглянута та схвалена

на засіданні кафедри комп'ютерних наук

/назва/

Протокол від « 26 » серпня 2024 року № 1

Завідувач кафедри



/підпис/

Ігор БОДНАРЧУК

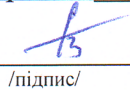
/ініціали та прізвище/

Робоча програма розглянута та схвалена НМК

факультету комп'ютерно-інформаційних систем і програмної інженерії

Протокол від « 02 » вересня 2024 року № 1

Секретар НМК



/підпис/

Богдана МЛИНКО

/ініціали та прізвище/

**Робоча програма погоджена:**

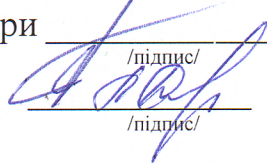
Спеціальність 122 Комп'ютерні науки

/шифр і назва/

освітня програма «Комп'ютерні науки»

/назва/

Завідувач випускової кафедри

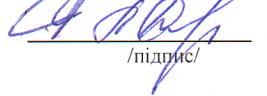


/підпис/

Ігор БОДНАРЧУК

/ініціали та прізвище/

Гарант освітньої програми



/підпис/

Леся ДМИТРОЦА

/ініціали та прізвище/

## 3. Структура навчальної дисципліни

| Показник                                                                                                          | Всього годин               |                                           |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------|-------------------------------------------|
|                                                                                                                   | Денна форма навчання (ДФН) | Заочна (дистанційна) форма навчання (ЗФН) |
| Кількість кредитів/год.                                                                                           | 4/120                      | 4/120                                     |
| Аудиторні заняття, год.                                                                                           | 54                         | 16                                        |
| Самостійна робота, год.                                                                                           | 66                         | 108                                       |
| <b>Аудиторні заняття:</b>                                                                                         |                            |                                           |
| – лекції, год.                                                                                                    | 18                         | 6                                         |
| – лабораторні заняття, год.                                                                                       | 36                         | 6                                         |
| – практичні заняття, год.                                                                                         | –                          | –                                         |
| – семінарські заняття, год.                                                                                       | –                          | –                                         |
| <b>Самостійна робота:</b>                                                                                         |                            |                                           |
| – підготовка до лабораторних (практичних – семінарських) занять, год.                                             | 25                         | 25                                        |
| – опрацювання окремих розділів програми, які не виносяться на лекції, год.                                        | 26                         | 68                                        |
| – виконання контрольних завдання, год.                                                                            | –                          | –                                         |
| – виконання індивідуальних завдань, год.                                                                          | –                          | –                                         |
| – виконання курсових проектів (робіт), год.                                                                       | –                          | –                                         |
| – підготовка та складання <u>заліків</u> , екзаменів, контрольних робіт, рефератів, есе, <u>тестування</u> , год. | 15                         | 15                                        |
| Екзамен                                                                                                           | –                          | –                                         |
| Залік                                                                                                             | 3                          | 3                                         |

Частка годин самостійної роботи студента:

денна форма навчання - 55 %;

заочна (дистанційна) форма навчання - 90 %.

## **2. Мета та завдання навчальної дисципліни**

### **2.1. Мета вивчення навчальної дисципліни**

Здобуття студентами теоретичних та практичних знань у володінні сучасними текстовими, графічним, відеомонтажними та іншим програмним забезпеченням. Розуміння основ дизайну та комп'ютерної графіки.

### **2.2. Завдання навчальної дисципліни**

Дисципліна передбачає проведення лекційних, лабораторних занять та консультацій. Електронний навчальний курс (Технології обробки графічної та мультимедійної інформації, ID: 4552, Небесний Р.М.) містить теоретичні відомості, актуальний календарний план роботи, завдання лабораторних робіт та вказівки до їх виконання, систему тестів та систему оцінювання).

*За результатами вивчення дисципліни студент повинен:*

**знати:**

- що таке фірмовий стиль;
- які є основні етапи створення фірмового стилю та логотипу;
- як створювати логотипу;
- вибирати шрифти;
- розбиратися у типографіці;
- здійснювати композицію при створенні фірмового стилю та логотипу;
- що таке айдентика для фірмового стилю;
- про графічні редактори та їх інструментарій;
- як користуватися растровим редактором PhotoShop, векторним редактором CorelDRAW;
- про область застосування безкоштовних редакторів типу Inkscape;
- як користуватись онлайн редакторами типу Canva;
- що таке цифрове малювання та творча свобода в Krita;
- про основи верстки та основи кольорової теорії;
- основи роботи в 3D редакторах;
- про обробка звуку;

- як здійснюється дизайн веб-сайту;
- основи відеомонтажу;
- як працює брендинг.

**вміти:**

- створити бриф для розробки логотипу і фірмового стилю;
- створення логотип, графічний знак, написати слоган;
- вибрати фірмові кольори та шрифти;
- створити ділова документацію: бланк, конверт, візитку;
- створити 3D логотип; корпоративний персонаж;
- зверстати друковану продукцію;
- створювати рекламні тексти для Facebook/YouTube Cover;
- вміти застосувати москит для поліграфії: календар, горнятко, футболка;
- зняти вірусний проморолик.

Вивчення навчальної дисципліни передбачає формування та розвиток у студентів **загальних компетентностей (ЗК) та спеціальних (фахових) компетентностей (СК)** згідно освітньої програми.

**Загальні:**

- ЗК1.** Здатність до абстрактного мислення, аналізу та синтезу.
- ЗК2.** Здатність застосовувати знання у практичних ситуаціях.
- ЗК3.** Знання та розуміння предметної області та розуміння 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).
- ЗК9.** Здатність працювати в команді.
- ЗК10.** Здатність бути критичним і самокритичним.
- ЗК11.** Здатність приймати обґрунтовані рішення.
- ЗК12.** Здатність оцінювати та забезпечувати якість виконуваних робіт.

### Спеціальні (фахові):

**СК7.** Здатність застосовувати теоретичні та практичні основи методології та технології моделювання для дослідження характеристик і поведінки складних об'єктів і систем, проводити обчислювальні експерименти з обробкою й аналізом результатів.

Вивчення навчальної дисципліни передбачає формування у студента таких прикладних **результатів навчання (ПР)** згідно освітньої програми:

**ПР1.** Застосовувати знання основних форм і законів абстрактно-логічного мислення, основ методології наукового пізнання, форм і методів вилучення, аналізу, обробки та синтезу інформації в предметній області комп'ютерних наук.

**ПР9.** Розробляти програмні моделі предметних середовищ, вибирати парадигму програмування з позицій зручності та якості застосування для реалізації методів та алгоритмів розв'язання задач в галузі комп'ютерних наук.

## 3. Опис навчальної дисципліни

### 3.1. Лекційні заняття

| №  | Тема заняття та короткий зміст                                                        | Кількість годин |     |
|----|---------------------------------------------------------------------------------------|-----------------|-----|
|    |                                                                                       | ДФН             | ЗФН |
| 1. | Лекція 1. Вступне заняття. Правила гри, огляд курсу                                   | 1               | 1   |
| 2. | Лекція 2. Що таке фірмовий стиль. Основні етапи створення фірмового стилю та логотипу | 1               | -   |
| 3. | Лекція 3. Створення логотипу                                                          | 1               | -   |
| 4. | Лекція 4. Вибір шрифтів. Типографіка                                                  | 1               | -   |
| 5. | Лекція 5. Композиція при створенні фірмового стилю та логотипу                        | 1               | -   |
| 6. | Лекція 6. Айдентика для фірмового стилю                                               | 1               | 1   |
| 7. | Лекція 7. Огляд графічних редакторів. Інструментарій                                  | 1               | -   |
| 8. | Лекція 8. Растровий редактор PhotoShop                                                | 1               | -   |



|     |                                                              |           |          |
|-----|--------------------------------------------------------------|-----------|----------|
| 9.  | Лекція 9. Векторний редактор CorelDRAW. Область застосування | 1         | 1        |
| 10. | Лекція 10. Безкоштовний векторний редактор Inkscape          | 1         | -        |
| 11. | Лекція 11. Canva - онлайн редактор для дизайнерів            | 1         | 1        |
| 12. | Лекція 12. Krita - цифрове малювання. Творча свобода         | 1         | -        |
| 13. | Лекція 13. Основи верстки                                    | 1         | -        |
| 14. | Лекція 14. Основи кольорової теорії                          | 1         | -        |
| 15. | Лекція 15. 3D редактори                                      | 1         | -        |
| 16. | Лекція 16. Обробка звуку. Дизайн веб-сайту                   | 1         | 1        |
| 17. | Лекція 17. Відеомонтаж                                       | 1         | -        |
| 18. | Лекція 18. Основи брендингу                                  | 1         | 1        |
|     | <b>Усього годин</b>                                          | <b>18</b> | <b>6</b> |

### 3.2. Лабораторні заняття

| №  | Тема заняття та короткий зміст                | Кількість годин |          |
|----|-----------------------------------------------|-----------------|----------|
|    |                                               | ДФН             | ЗФН      |
| 1. | Бриф для розробки логотипу і фірмового стилю  | 4               | 0,5      |
| 2. | Створення логотипу, графічного знаку, слогану | 4               | 0,5      |
| 3. | Фірмові кольори та шрифти                     | 4               | 0,5      |
| 4. | Ділова документація: бланк, конверт, візитка  | 4               | 0,5      |
| 5. | 3D логотип. Корпоративний персонаж            | 4               | 1        |
| 6. | Брошура, флаєр, каталог, прайс-лист           | 4               | 1        |
| 7. | Рекламні тексти. Facebook/YouTube Cover       | 4               | 1        |
| 8. | Поліграфія: календар, горнятко, футболка      | 4               | 1        |
| 9. | Вірусний проморолик                           | 4               | -        |
|    | <b>Усього годин</b>                           | <b>32</b>       | <b>6</b> |

### 3.3. Самостійна робота

| №  | Тема заняття та короткий зміст                                                                                | Кількість годин |            |
|----|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------|------------|
|    |                                                                                                               | ДФН             | ЗФН        |
| 1. | Опрацювання лекційного матеріалу лекції №1, підготовка до виконання лабораторної роботи №1, література [1-73] | 5               | 10         |
| 2. | Опрацювання лекційного матеріалу лекції №2, підготовка до виконання лабораторної роботи №2, література [1-73] | 5               | 10         |
| 3. | Опрацювання лекційного матеріалу лекції №3, підготовка до виконання лабораторної роботи №3, література [1-73] | 5               | 10         |
|    | <b>Підготовка до складання модуля 1</b>                                                                       | 6               | 6          |
| 4. | Опрацювання лекційного матеріалу лекції №4, підготовка до виконання лабораторної роботи №4, література [1-73] | 5               | 10         |
| 5. | Опрацювання лекційного матеріалу лекції №5, підготовка до виконання лабораторної роботи №5, література [1-73] | 5               | 10         |
| 6. | Опрацювання лекційного матеріалу лекції №6, підготовка до виконання лабораторної роботи №6, література [1-73] | 5               | 10         |
|    | <b>Підготовка до складання модуля 2</b>                                                                       | 6               | 6          |
| 7. | Опрацювання лекційного матеріалу лекції №7, підготовка до виконання лабораторної роботи №7, література [1-73] | 6               | 10         |
| 8. | Опрацювання лекційного матеріалу лекції №8, підготовка до виконання лабораторної роботи №8, література [1-73] | 6               | 10         |
| 9. | Опрацювання лекційного матеріалу лекції №9, підготовка до виконання лабораторної роботи №9, література [1-73] | 6               | 10         |
|    | <b>Підготовка до складання модуля 3</b>                                                                       | 6               | 6          |
|    | <b>Усього годин</b>                                                                                           | <b>66</b>       | <b>108</b> |

### 4. Критерії оцінювання результатів навчання студентів

Форма підсумкового семестрового контролю – залік

Підсумкова семестрова оцінка заліку складається з суми балів, отриманих студентом при проведенні проміжних (модульних) контролів рівня засвоєння теоретичних знань та отриманих балів за лабораторні роботи.



Захист звіту з лабораторної роботи оцінюється відповідною кількістю балів поданою в таблиці.

Після проходження теоретичного матеріалу проводиться електронне тестування його засвоєння у вигляді проміжного (модульного) контролю. Контроль здійснюється засобами електронного навчального курсу (ЕНК) на сервері дистанційного навчання <http://dl.tntu.edu.ua>, ідентифікатор дисципліни ID 4552.

До підсумкового семестрового контролю (складання семестрового заліку) допускаються студенти, які протягом семестру виконали всі види навчальної роботи, успішно пройшли проміжні (модульні) контролю і набрали не менше 45 балів семестрової бальної оцінки та за умови отримання не менше 60% (15) балів за результатами кожного проміжного (модульного) контролю рівня знань.

Підсумкова оцінка записується за 100-бальною шкалою із подальшим переведенням її у шкалу Європейської кредитно-трансферної системи (ECTS) відповідно A, B, C, D, E, F, FX при цьому чотирибальна шкала оцінок (з записом семестрової оцінки «відмінно» - A, «добре» - B,C, «задовільно» - D, E відповідають підсумковому результату «зараховано», «незадовільно» - F, FX відповідає підсумковому результату «незараховано»).

## **5. Навчально-методичне забезпечення**

1. Електронний курс «Технології обробки графічної та мультимедійної інформації» в системі електронного навчання Atutor (ID: 4552 Небесний Р.М.), який містить:

- актуальний календарний план проходження дисципліни;
- терміни захистів лабораторних робіт та систему оцінювання;
- терміни проходження тренувальних та підсумкового тесту;
- завдання та інструкції до виконання лабораторних робіт та схему оцінювання;
- усі актуальні оголошення, опитування, рекомендації, тощо.

## 6. Рекомендована література

### Базова

1. Бережна О. Б. Технології підготовки та виробництва мультимедійних видань (типографіка) : конспект лекцій для студентів напряму підготовки "Видавничо-поліграфічна справа" усіх форм навчання / О. Б. Бережна, В. В. Браткевич. – Харків : Вид. ХНЕУ, 2009. – 130 с.
2. Брендинг: Конспект лекцій / укладачі: С.М. Махнуша, С. М. Фролов. – Суми: Сумський державний університет, 2012. – 210
3. Брусило Д. О., Гладких І. В. Фірмовий стиль як засіб ідентифікації підприємства та його формування з точки зору видавничої діяльності // Збірник наукових праць «Рейковий рухомий склад». 2018. Вип.16. С. 26- 29
4. Будько С.Г. Brand & Branding. Можливості і небезпеки / С.Г.Будько // Маркетинг в Україні. – 2004. – №5. – С. 44–46
5. Біловодська О. А. Стратегічний підхід до формування бренда міста (на прикладі м. Сум) / О. А. Біловодська, Н. В. Гайдабрус // Маркетинг і менеджмент інновацій. – 2012. – № 2. – 22–31
6. Власій О. О. Комп'ютерна графіка. Обробка растрових зображень: навчально-методичний посібник. Івано-Франківськ: ДВНЗ «Прикарпатський національний університет імені Василя Стефаника», 2015. 72 с. URL: [http://personal.pu.if.ua/depart/olesia.vlasii/resource /file/Vlasii\\_Dudka\\_Graph.pdf](http://personal.pu.if.ua/depart/olesia.vlasii/resource /file/Vlasii_Dudka_Graph.pdf). (дата звернення: 29.01.2025)
7. Власій О. О. Комп'ютерна графіка. Обробка растрових зображень: навчально-методичний посібник. Івано-Франківськ: ДВНЗ «Прикарпатський національний університет імені Василя Стефаника», 2015. – 72 с. URL: [http://personal.pu.if.ua/depart/olesia.vlasii/resource/file/Vlasii\\_Dudka\\_Graph.pdf](http://personal.pu.if.ua/depart/olesia.vlasii/resource/file/Vlasii_Dudka_Graph.pdf). (дата звернення: 29.01.2025)
8. Відомі бренди. URL: <https://cutt.ly/MkndmVn> (дата звернення: 29.01.2025)).
9. Галина Брюханова. Комп'ютерні дизайн-технології. Навчальний посібник. – Центр навчальної літератури – 2019 – 180с.

10. Даниленко В.Я. Дизайн: підручник / В.Я. Даниленко. Харків: ХДАДМ, 2003.
11. Даниленко В.Я. Основи дизайну: підручник / В.Я. Даниленко. Харків: ХДАДМ, 2003.
12. Домнін В.Н. Брендінг. <https://stud.com.ua/143863/marketing/brending>
13. Емброуз Г., Оно-Білсон Н. Основи. Графічний дизайн 01. Підхід і мова. К :ArtHuss, 2019. 192 с.
14. Ендрю Селбі. Анімація – ArtHuss – 2019. – 224с.
15. Жаркова В.Є., Обласова О.І. Фірмовий стиль як технологія просування бренду // Масова комунікація у глобальному та національному вимірах. 2019. Вип. 11. С. 41-46.
16. Жвалецький А., Гурська І, Гурський Ю. Комп'ютерна графіка: Photoshop CS3, CorelDRAW X3, Illustrator CS3. Трюки й ефекти. - , 2008. - 992 с.
17. Жмурко Ю.В. Композиція. Конспект лекцій. Частина 2 (для студентів 2-го курсу денної форми навчання напряму підготовки бакалаврів 6.060102 «Архітектура») / Ю.В. Жмурко, С.О. Шубович; Харк. нац. акад. міськ. госп-ва - Х.: ХНАМГ, 2010. – 72 с.
18. Журавчак Л. М., Левченко О. М. Програмування комп'ютерної графіки та мультимедійні засоби – Видавництво Львівської політехніки – 2019 – 143с.
19. Зозульов О., Несторова Ю. Бренд як нематеріальний актив у постіндустріальному суспільстві / О.Зозульов // Економіка України. – 2008. – №3. – С. 4–11.
20. Кашеєв Л. Б. Інформатика. Основи комп'ютерної графіки: навчальний посібник. Х.: Видавництво «Ранок», 2011. 160 с. URL: <https://bookland.com/download/r/rk/rk-ingr4643/sample.pdf>. (дата звернення: 29.01.2025)
21. Куленко М. Я. Основи графічного дизайну : підручник / М. Я. Куленко ; за редакцією проф. Є. А. Антоновича. – Вид. третє, перероб. і доповн. – Київ : Кондор-Видавництво, 2015. – 544 с.
22. Куленко М.Я. Основи графічного дизайну: Підручник / М.Я. Куленко. К.: Кондор, 2007.
23. Маценко В.Г. Комп'ютерна графіка: Навчальний посібник. – Чернівці: Рута, 2009 – 343 с

24. Методи та засоби мультимедійних інформаційних систем / Басюк Т. М., Жежнич П. І. - Навчальний посібник. Львів : Видавництво Львівської політехніки, 2015. 428 с.
25. Методичні рекомендації до виконання лабораторних робіт модулю "Типографіка" з навчальної дисципліни "Технологія підготовки та виробництва мультимедійних видань (типографіка)" для студентів напрямку підготовки "Видавничо-поліграфічна справа" усіх форм навчання / уклад. О. Б. Бережна, В. В. Браткевич. – Харків : Вид. ХНЕУ, 2011. – 50 с.
26. Методичні рекомендації до проведення практичних занять та організації самостійної роботи з навчальної дисципліни «Графічний дизайн та фірмовий стиль» (для здобувачів першого (бакалаврського) рівня вищої освіти денної форми навчання зі спеціальності 022 – Дизайн) / Харків. нац. ун-т міськ. госп-ва ім. О. М. Бекетова ; уклад. : В. А. Голіус, А. Г. Зінченко, Л. А. Звенігородський. – Харків : ХНУМГ ім. О. М. Бекетова, 2021. – 30 с.
27. Моргун Д. Фірмовий стиль – важливий елемент успішної компанії [Електронний ресурс]. URL: <https://effect-m.com/uk/firmovij-stil-vazhlivij-element-uspishnoyi-kompaniyi> (дата звернення: 29.01.2025).
28. Мосіюк О. О. Редактори тривимірної графіки: навчально-методичний посібник. Житомир: Вид-во ЖДУ ім. Івана Франка, 2022. 52 с.
29. Нестерева Ю. Методи оцінки вартості бренду / Ю. Нестерева // Маркетинг в Україні. – 2006. – №3. – С. 61–64
30. Основи айдентики : [матеріали та методичні рекомендації до спецкурсу] / укладачі Ю.С. Кулінка, Л.П. Романко. - Кривий Ріг : ДВНЗ «КДПУ», 2017.- с.
31. Офіційна сторінка Blender URL: <https://www.blender.org/>. (дата звернення: 29.01.2025)
32. Посібник. Основи формальної композиції: для студентів напрямку 6.020205 «Образотворче мистецтво» / Укладач О.А. Половна-Васильєва – Дніпропетровськ, Роял – Принт, 2015. – 34 с.

33. Правила застосування нової бренд-айдентики Міністерства Освіти і Науки України <https://mon.gov.ua/static-objects/mon/sites/1/mon.identity.guides.pdf> (дата звернення: 29.01.2025)
34. Пічугін М. Ф. Комп'ютерна графіка : навч. посібник. Київ: Центр учбової літ., 2013. 346 с.
35. Розробка фірмового стилю: основні етапи та елементи. URL: <https://goldwebsolutions.com/uk/blog/rozrobka-firmovogo-stilyu-osnovni-etapi-ta-elementi/> (дата звернення: 29.01.2025)
36. Савін В.М. Типографіка: навчальний посібник. К.: Вересень. 2003.
37. Сенишин О. С., Кривешко О. В. Маркетинг: навч. посібник. Львів: Львівський національний університет імені Івана Франка, 2020. 347 с.
38. Системи 3D моделювання: Навчальний посібник/ Пальчевський Б.О., Валецький, Б.П., Вараніцький Т.Л. / Луцьк:, 2016 – 176с
39. Сіті-брендинг : навч. посібник / Н. М. Влащенко; Харків. нац. ун-т міськ. госп-ва ім. О. М. Бекетова. – Харків : ХНУМГ ім. О. М. Бекетова, 2016. – 151 с.
40. Типографіка : методичні рекомендації до виконання лабораторних робіт для студентів спеціальності 186 «Видавництво та поліграфія» першого (бакалаврського) рівня : [Електронне видання] / уклад. О. Б. Бережна. – Харків : ХНЕУ ім. С. Кузнеця, 2017. – 72 с
41. Уроки роботи з Audacity <https://www.youtube.com/watch?v=VoO89LOYO8A> (дата звернення: 29.01.2025)
42. Уроки роботи з Audacity <https://www.youtube.com/watch?v=m8nMN3wClq8> (дата звернення: 29.01.2025)
43. Фірмовий стиль. URL: <https://cutt.ly/FkndbAa> (дата звернення: 29.01.2025).
44. Фірмовий стиль: навч.-методичний комплекс/ Є.А.Антонович, А.Б.Максимова; за наук. ред. проф. Є.А.Антоновича. К. : НАКККиМ, 2012
45. Чернишова А.М. Брендинг. <https://stud.com.ua/36910/marketing/brending>
46. Шульгіна, Л.М., Лео, М .В. Брендинг: теорія та практика (на прикладі об'єктів комерційної нерухомості) [Текст] : монографія / Л.М. Шульгіна, М.В. Лео; Нац.

техн. ун-т України «КП», Київ. нац. торг.-екон. ун-т, Європейський ун-т. — Київ-Тернопіль : Астон, 2011. — 266 с.

47. Щербина В.Г. Композиційні вправи як засіб управління розвитком творчих здібностей студентів художньо-графічного факультету. — Кр. Ріг. — 1998. — 90 с.
48. Яковлев М.І. Основи формування професійного мислення художників графічного дизайну // Технічна естетика і дизайн: міжвідомчий науково-технічний збірник / Відп. ред. М.І. Яковлев. К.: Віпол, 2004.
- 49.10 Filter. Inkscape. 2nd ed. München, 2024. P. 297–334. URL: <https://doi.org/10.3139/9783446479296.010> (date of access: 29.01.2025).
50. Airey, D. \*Logo Design Love\*. New Riders, 2014.
51. Albers, J. \*Interaction of Color\*. Yale University Press, 2013.
52. Ambrose, G. \*Photoshop for Designers\*. Fairchild Books, 2009.
53. Bah, T. \*Inkscape: Guide to a Vector Drawing Program\*. Inkscape, 2018.
54. Beacher O. Blender 3D By Example: a project-based guide to learning the latest Blender 3D, EEVEE rendering engine and Grease Pencil. Packt Publishing, 2020. 658 p.
55. Blain J. M. An Introduction to Blender 3D: A book for beginners. URL: <https://download.blender.org/documentation/pdf/John%20M%20Blain%20-%20An%20Introduction%20To%20Blender%203D%20-%20A%20Book%20For%20Beginners%20%282011%29.pdf> (дата звернення: 29.01.2025)
56. Blain J. M. The Complete Guide to Blender Graphics: Computer Modeling & Animation. A K Peters/CRC Press, 2019. 560 p.
57. Blender Guru. URL: <https://www.blenderguru.com/> (дата звернення: 29.01.2025)
58. Blender for Dummies. Wiley, 2016.
59. Bouton, G. D. \*CorelDRAW X7: The Official Guide\*. McGraw-Hill Education, 2014.
60. Chronister J. Blender basics. URL: <https://www.ev1.uic.edu/spiff/class/cs426/BlenderBasics2ndEdition.pdf> (дата звернення: 29.01.2025)
61. Corona Image Editor <https://corona-renderer.com/blog/corona-renderer-1-6-for-3ds-max-released/> (дата звернення: 29.01.2025)

62. Corona Render 1.6 Нові функції <https://youtu.be/XmP3z0H7hJQ> (дата звернення: 29.01.2025)
63. Duckett, J. \*HTML and CSS: Design and Build Websites\*. Wiley, 2011.
64. Finance, C., & Zwerman, S. \*The Visual Effects Producer: Understanding the Art and Business of VFX\*. Focal Press, 2010.
65. Inkscape manual  
[https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/6/60/Manual\\_Inkscape.pdf](https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/6/60/Manual_Inkscape.pdf)
66. Itten, J. \*The Art of Color: The Subjective Experience and Objective Rationale of Color\*. John Wiley & Sons, 2000.
67. Krug, S. \*Don't Make Me Think: A Common Sense Approach to Web Usability\*. New Riders, 2014.
68. Lupton, E. \*Thinking with Type: A Critical Guide for Designers, Writers, Editors, & Students\*. Princeton Architectural Press, 2010.
69. Miller, D. \*Building a StoryBrand: Clarify Your Message So Customers Will Listen\*. HarperCollins Leadership, 2017.
70. Neumeier, M. \*The Brand Gap: How to Bridge the Distance Between Business Strategy and Design\*. New Riders, 2006.
71. SheepIt. URL: <https://www.sheepit-renderfarm.com/> (дата звернення: 29.01.2025)
72. Textures. URL: <https://www.textures.com> (дата звернення: 29.01.2025)
73. Wheeler, A. \*Designing Brand Identity: An Essential Guide for the Whole Branding Team\*. Wiley, 2017.

#### Допоміжна

1. Ширман Р.Н. Телевізійна режисура. Майстер-клас / Р.Н. Ширман. – К.: ЗАТ “Телерадіокур’єр”, 2004. – 448 с.
2. Безклубенко С. Д. Відеологія. Основи теорії екранних мистецтв. – К.: “Альтерпрес”, 2004.

#### 7. Інформаційні ресурси

1. <http://dl.tntu.edu.ua> Електронні навчальні курси ТНТУ імені І. Пулюя.
2. <http://www.microsoft.com> Microsoft



**8. Зміни та доповнення до робочої програми навчальної дисципліни**

| <b>№</b> | <b>Зміст внесених змін<br/>(доповнень)</b> | <b>Дата і №<br/>протоколу<br/>засідання кафедри</b> | <b>Примітки</b> |
|----------|--------------------------------------------|-----------------------------------------------------|-----------------|
|          |                                            |                                                     |                 |
|          |                                            |                                                     |                 |
|          |                                            |                                                     |                 |
|          |                                            |                                                     |                 |
|          |                                            |                                                     |                 |