

ВИЩИЙ НАВЧАЛЬНИЙ ЗАКЛАД УКООПСПІЛКИ
«ПОЛТАВСЬКИЙ УНІВЕРСИТЕТ ЕКОНОМІКИ І ТОРГІВЛІ»
Навчально-науковий інститут денної освіти
Кафедра комп'ютерних наук та інформаційних технологій

СИЛАБУС
навчальної дисципліни
«Обробка зображень та мультимедіа»
на 2023-2024 навчальний рік

Курс та семестр вивчення	2 курс, 2 семестр
Ступінь вищої освіти	Бакалавр, молодший бакалавр

ПІБ НПП, який веде дану дисципліну,
науковий ступінь і вчене звання,
посада

Оріхівська О.Г., ст. викл. кафедри КНІТ

Контактний телефон	0532 509204
Електронна адреса	orikhivska@ukr.net
Розклад навчальних занять	http://schedule.puet.edu.ua/
Консультації	он-лайн: електронною поштою
Сторінка дистанційного курсу	http://www2.el.puet.edu.ua/

Опис навчальної дисципліни

Мета вивчення навчальної дисципліни	Основною метою дисципліни «Обробка зображень та мультимедіа» є формування у студентів теоретичної бази знань з комп'ютерної графіки, умінь і навичок ефективного використання сучасних технологій у своїй діяльності; оволодіння студентами методами використання комп'ютерних технологій, вивчення засобів обробки різної мультимедійної інформації за допомогою відповідного програмного забезпечення, розгляд основних принципів та методів комп'ютерної графіки, ознайомлення з основними колірними моделями та алгоритмами комп'ютерної графіки, розгляд методів піксельної, векторної та фрактальної графіки, вивчення принципів та методів побудови візуальних сцен на моніторі комп'ютера, методів обробки візуальної та звукової інформації.
Тривалість	5 кредити ЄКТС/150 годин (лекції – 20 год. практичні роботи 40 год., самостійна робота 90 год.)
Форми та методика навчання	практичні заняття в аудиторії, самостійна робота поза розкладом; словесні - розповідь, пояснення; наочні - демонстрація та ілюстрація; практичні - практична робота.
Система поточного та підсумкового контролю	відвідування занять; виконання проекту Підсумковий контроль: екзамен
Мова викладання	Українська

**Перелік компетентностей, які забезпечує дана навчальна дисципліна,
програмні результати навчання**

Програмні результати навчання	Компетентності, якими повинен оволодіти здобувач
ПР 1. 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.	Здатність до абстрактного мислення, аналізу та синтезу (ЗК1). Здатність застосовувати знання у практичних ситуаціях (ЗК2). Знання та розуміння предметної області та розуміння професійної діяльності (ЗК3).
ПР17. Створювати, обробляти цифрові зображення в пакетах комп'ютерної графіки. Створювати анімаційні зображення.	Здатність спілкуватися державною мовою як усно, так і письмово (ЗК4). Здатність бути критичним і самокритичним (ЗК10). Здатність оцінювати та забезпечувати якість виконуваних робіт (ЗК12). Здатність працювати з пакетами комп'ютерного дизайну та обробки зображень (СК17).

Здатність застосовувати поглиблені правові знання, розвиток практичних умінь і навичок щодо питань нормативно-правового регулювання цифрової та інформаційної безпеки особи, суспільства, держави (СК18)

Тематичний план навчальної дисципліни

1	2	3
Назва теми (лекції) та питання теми (лекції)	Назва теми та питання семінарського, практичного або лабораторного заняття	Завдання самостійної роботи в розрізі тем
Модуль 1. Засоби мультимедіа.		
<u>Тема 1. Подання та засоби обробки відеоінформації</u> <u>Лекція 1.</u> Подання та засоби обробки відеоінформації <u>Тема 2. Подання та засоби обробки звукової інформації.</u> <u>Лекція 2.</u> Подання та засоби обробки звукової інформації. <u>Тема 3. Комп'ютерна анімація</u> <u>Лекція 3.</u> Комп'ютерна анімація. <u>Тема 4. Керування мультимедійним проектом</u> <u>Лекція 4.</u> Керування мультимедійним проектом.	<u>Практичне заняття 1.</u> Налаштування інтерфейсу. Монтаж відео <u>Практичне заняття 2.</u> Звуковий супровід. Титри. <u>Практичне заняття 3-4.</u> Відеоефекти. <u>Практичне заняття 5.</u> Переміщення кліпа в кадрі <u>Практичне заняття 6-7.</u> Корекція кольору. <u>Практичне заняття 8-9.</u> Маски. Створення слайдшоу. <u>Практичне заняття 10.</u> Модульна контрольна робота	опрацювати лекційний матеріал до теми, готуватись до практичних занять, тестування в ДК опрацювати лекційний матеріал до теми, готуватись до практичних занять, тестування в ДК опрацювати лекційний матеріал до теми, готуватись до практичних занять, тестування в ДК опрацювати лекційний матеріал до теми, готуватись до практичних занять, тестування в ДК, готуватися до модульної контрольної роботи.

1	2	3
Модуль 2. Обробка зображень		
Тема 5. Графічний дизайн. Колірні моделі. <u>Лекція 5.</u> Графічний дизайн. Колірні моделі. <u>Лекція 6.</u> Графічний дизайн. Колірні моделі. Тема 6. Растрова та векторна графіка. Криві Без'є <u>Лекція 7.</u> Растрова та векторна графіка. Криві Без'є Тема 7. Тривимірна графіка <u>Лекція 8.</u> Тривимірна графіка	<u>Практичне заняття 11-12.</u> Налаштування інтерфейсу. Огляд вікон програми. Керування шарами та проектами. <u>Практичне заняття 13-14.</u> Створення масок. Створення анімацій. <u>Практичне заняття 15-16.</u> Створення масок і анімацій на основі кривих Без'є. <u>Практичне заняття 17-19.</u> Створення ефектів. <u>Практичне заняття 20.</u> Модульна контрольна робота	опрацювати лекційний матеріал до теми, готуватись до практичних занять, тестування в ДК опрацювати лекційний матеріал до теми, готуватись до практичних занять, тестування в ДК опрацювати лекційний матеріал до теми, готуватись до практичних занять, тестування в ДК, готуватись до модульної контрольної роботи

Інформаційні джерела

1. Пасічник О.В. Веб-дизайн [Текст]: підручник / О. В. Пасічник, В. В. Пасічник. – Львів: Магнолія-2006, 2012. – 520 с. + Електрон.зміст. – Режим доступу: локальна мережа ПУЕТ. – На укр. яз. – ISBN 978-966-2025-33-0.
2. Лисиця В.Т. Комп'ютерна графіка: колірні моделі. – Харків: ХНУ, 2010. – 40 с.
3. Adobe Premiere Pro CS3. / А. Дроблас, С. Гринберг; пер. з англ. Київ: Діалектика, 2009. 944 с.
4. Long B., Schenk S. The Digital Filmmaking Handbook. 3rd ed. Boston, MA: Cengage Learning, 2005. 608 p.
5. Jago M., Classroom in a book (2022 release). Adobe Press, 2022. - 496 p.
6. Allen D., Gallardo T., Scoppettuolo D. The Visual Effects Guide to DaVinci Resolve 17, e-book, 2021, -379 p.

Програмне забезпечення навчальної дисципліни

- Програме забезпечення для нелінійного відеомонтажу Adobe Premiere Pro. Програмне забезпечення для редагування відео і динамічних зображень, розробки композицій, анімації і створення різних ефектів — DaVinci Resolve
- Дистанційний курс з навчальної дисципліни «Обробка зображень та мультимедіа» в системі дистанційного навчання ПУЕТ.

Політика вивчення навчальної дисципліни та оцінювання

- Політика щодо термінів виконання та перескладання: завдання, які здаються із порушенням термінів без поважних причин, оцінюються на нижчу оцінку (75 % від можливої максимальної кількості балів за вид діяльності). Перескладання модулів відбувається із дозволу провідного викладача за наявності поважних причин (наприклад, лікарняний).
- Політика щодо академічної доброчесності: списування під час виконання поточних модульних робіт та тестування заборонено (в т. ч. із використанням мобільних девайсів). Мобільні пристрої дозволяється використовувати лише під час он-лайн тестування та підготовки практичних завдань в процесі заняття.
- Політика щодо відвідування: відвідування занять є обов'язковим компонентом. За об'єктивних причин (наприклад, хвороба, працевлаштування, стажування) навчання може відбуватись в он-лайн формі (Moodle) за погодженням із провідним викладачем.
- Політика захування результатів неформальної освіти: <http://www.puet.edu.ua/uk/neformalna-osvita>, http://puet.edu.ua/sites/default/files/polozhennya_pro_zarahuvannya_rezultativ_neformalnoyi_osvity_0.pdf

Оцінювання

Підсумкова оцінка за вивчення навчальної дисципліни розраховується через поточне оцінювання

Вид діяльності	Максимальна кількість балів за вид навчальної роботи
Модуль 1. Засоби мультимедіа.	
<u>Тема 1. Пошук та засоби обробки відеоінформації</u>	
Практичне заняття 1.	4
<u>Тема 2. Пошук та засоби обробки звукової інформації.</u>	
Практичне заняття 2.	4
<u>Тема 3. Комп'ютерна анімація</u>	
Практичне заняття 3-4.	4
Практичне заняття 5.	4
Практичне заняття 6-7.	4
<u>Тема 4. Керування мультимедійним проектом</u>	
Практичне заняття 8-9.	4
Практичне заняття 10. Модульна контрольна робота	7
Всього за модулем 1	31
Модуль 2. Обробка зображень	
<u>Тема 5. Графічний дизайн. Колірні моделі.</u>	
Практичне заняття 11-12.	4
<u>Тема 6. Растрова та векторна графіка. Криві Без'є</u>	
Практичне заняття 13-14.	6
<u>Тема 7. Тривимірна графіка</u>	
Практичне заняття 15-16	6
Практичне заняття 17-19	6
Практичне заняття 20. Модульна контрольна робота	7
Всього за модулем 2	29
Підсумковий контроль - екзамен	40
Всього по курсу	100

Шкала оцінювання здобувачів вищої освіти за результатами вивчення навчальної дисципліни

Сума балів за всі види навчальної діяльності	Оцінка за шкалою ЄКТС	Оцінка за національною шкалою
90-100	A	Відмінно
82-89	B	Дуже добре
74-81	C	Добре
64-73	D	Задовільно
60-63	E	Задовільно достатньо
35-59	FX	Незадовільно з можливістю повторного складання
0-34	F	Незадовільно з обов'язковим повторним вивченням навчальної дисципліни