

КИЇВСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ
БУДІВНИЦТВА І АРХІТЕКТУРИ

БАКАЛАВР

(освітній ступінь)

Кафедра образотворчого мистецтва і архітектурної графіки

«ЗАТВЕРДЖУЮ»

Голова НМР архітектурного факультету

Олександр КАЩЕНКО
« 04 » / 09 2025 року

РОБОЧА ПРОГРАМА ОСВІТНЬОЇ КОМПОНЕНТИ
Основи комп'ютерної графіки

(шифр та назва освітньої компоненти)

Шифр	назва спеціальності, освітньої програми
B4	спеціальність «Образотворче мистецтво та реставрація», спеціалізація «Візуальні мистецтва», ОПП «Художньо-декоративне оздоблення інтер'єру»

Мова викладання: українська

Розробники:

Олена САФРОНОВА., к.т.н., доцент

(прізвище та ініціали, науковий ступінь, звання /

Олена САФРОНОВА
(підпис)

Робоча програма затверджена на засіданні кафедри образотворчого мистецтва і архітектурної графіки

протокол №1 від « 09 » / 08 2025 року

Завідувачка кафедри

Олена САФРОНОВА
(підпис)

/Олена САФРОНОВА/

Схвалено гарантом освітньої програми «Образотворче мистецтво, декоративне мистецтво, реставрація»

Гарант ОПП

Оксана КРАВЧУК
(підпис)

/ Оксана КРАВЧУК/

Розглянуто на засіданні науково-методичної комісії спеціальності

протокол № 1 від « 04 » / 09 2025 року

ВИТЯГ З РОБОЧОГО НАВЧАЛЬНОГО ПЛАНУ 2024-2025 НАВЧАЛЬНИЙ РІК

шифр		Форма навчання:							денна				Форма контролю	Семестр	Відмітка про погодження заступником декана факультету
	Назва спеціальності, освітньої програми	Кредитів на сем.	Обсяг годин					Кількість індивідуальних робіт							
			Всього	аудиторних			Сам. роб.								
				Разом	у тому числі										
					Л	Лр		Пз	КП	КР	РГР	Конт. роб.			
B4	«Образотворче мистецтво та реставрація" ОПП «Художньо-декоративне оздоблення інтер'єру»	3,0	90	50	16		34	40			1		залік	2	

Анотація. Мета та завдання освітньої компоненти

Мета освітньої компоненти: засвоєння студентами впродовж курсу фундаментальних знань з основ інформатики та використання комп'ютерної техніки в художньому проєктуванні, набуття навичок із використанням професійно-орієнтованого програмного забезпечення з растрової та векторної графіки, зокрема, Adobe Photoshop та Adobe Illustrator.

Завдання освітньої компоненти: теоретична та практична підготовка студентів з принципів комп'ютерного проєктування, що полягає у вивченні технологій моделювання, що базуються на використанні комп'ютерної техніки, засвоєння навичок, необхідних при використанні програмних пакетів професійного спрямування, ознайомлення з основними напрямками сучасних досліджень в галузі використання комп'ютерної техніки в мистецькій діяльності.

Пререквізити: ОК12. Вступ до фаху (основи мистецтва, дизайну та архітектури), ОК13.1 Композиція, ОК14.1 Нарисна геометрія і проєктна графіка, ОК15 Колористика, ОК16.1 Рисунок, ОК17.1 Живопис, ОК18.1 Скульптура і пластанатомія.

Робоча програма містить витяг з робочого навчального плану, мету вивчення, компетентності, які має опанувати здобувач, програмні результати навчання, дані щодо викладачів, зміст курсу, тематику практичних занять, вимоги до виконання індивідуального завдання, шкалу оцінювання знань, вмінь та навичок здобувача, роз'яснення усіх аспектів організації освітнього процесу щодо засвоєння освітньої компоненти, список навчально-методичного забезпечення, джерел та літератури для підготовки до практичних занять та виконання індивідуальних завдань. Електронне навчально-методичне забезпечення дисципліни розміщено на Освітньому сайті КНУБА (<http://org2.knuba.edu.ua>). Також програма містить основні положення щодо політики академічної доброчесності та політики відвідування аудиторних занять.

Посилання на сторінку електронного навчально-методичного комплексу дисципліни: <https://org2.knuba.edu.ua/course/view.php?id=3706>

Компетентності здобувачів освітньої програми, що формуються в результаті засвоєння освітньої компоненти

Код	Зміст компетентності
Інтегральна компетентність	
ІК	Здатність розв'язувати складні спеціалізовані завдання та практичні проблеми у галузі образотворчого мистецтва, декоративного мистецтва, реставрації творів мистецтва або у процесі навчання, що передбачає застосування певних теорій, положень і методів образотворчого мистецтва, декоративного мистецтва, реставрації творів мистецтва й характеризується певною невизначеністю умов.
Загальні компетентності	
ЗК06	Здатність застосовувати знання у практичних ситуаціях.
ЗК07	Навички використання інформаційних і комунікаційних технологій.
ЗК09	Здатність генерувати нові ідеї (креативність).

Спеціальні (фахові) компетентності	
СК01	Здатність розуміти базові теоретичні іа практичні закономірності створення цілісного продукту предметно-просторового та візуального середовища.
СК03	Здатність формулювати цілі особистісного і професійного розвитку та умови їх досягнення, враховуючи тенденції розвитку галузі професійної діяльності, етапів професійного зростання та індивідуально-особистісних особливостей.
СК09	Здатність використовувати професійні знання у практичній та мистецтвознавчій діяльності.
СК11	Здатність проводити сучасне мистецтвознавче дослідження з використанням інформаційно-комунікаційних технологій.

**Програмні результати здобувачів освітньої програми, що формуються в
результаті засвоєння освітньої компоненти**

Код	Програмні результати
ПР02	Виявляти сучасні знання і розуміння предметної галузі та сфери професійної діяльності, застосовувати набуті знання у практичних ситуаціях.
ПР04	Орієнтуватися в розмаїтті сучасних програмних та апаратних засобів, використовувати знання і навички роботи з фаховим комп'ютерним забезпеченням (за спеціалізаціями).
ПР012	Застосовувати сучасне програмне забезпечення у професійній діяльності (за спеціалізаціями).

Зміст курсу

Змістовий модуль 1.

**Загальні відомості про застосування комп'ютерної технологій в мистецтві і
дизайні. Основи растрової графіки**

Лекція 1. Поняття інформатики, як науки. Інформаційні технології в образотворчому мистецтві.

Тема 1. Інформатика як наука. Основне завдання інформатики.

Тема 2. Апаратне і програмне забезпечення сучасного комп'ютера.

Тема 3. Різновиди програмного забезпечення

Тема 4. Інформаційні технології в образотворчому мистецтві

Лекція 2. Основи двовимірної комп'ютерної графіки. Цільове призначення програмного забезпечення залежно від вимог проєктування

Тема 1. Основи комп'ютерної графіки. Двохвимірне і трьохвимірне моделювання. Основні програми для цифрового мистецтва та дизайну

Тема 2. Базові поняття растрової графіки. Комп'ютерні моделі завдання кольору

Тема 3. Типи зображень. Утворення різних типів зображень засобами програми Adobe Photoshop. Інтерфейс програми Adobe Photoshop. Системи управління кольором.

Лекція 3.Відображення різних графічних технік засобами програм Adobe Photoshop

Тема 1. Основні інструменти виділення і засоби роботи з виділеною областю. Утворення пензлів і візерунків.

Тема 2.

Тема 3. Основні засоби і прийоми ретуші зображення.

Тема 4. Різновиди комп'ютерних шрифтів. Основи використання в творчих проєктах

Тема 5. Створення і редагування векторних об'єктів.

Лекція 4. Корекція кольору в програмах растрової графіки.

Тема 1. Технічні прийоми роботи з шарами в програмі Adobe Photoshop. Ефективність використання шарів для досягнення спеціальних ефектів. Растрові і векторні маски, відсікаючі шари.

Тема 2. Поняття гістограми. Корегування гістограми, тонового балансу і кольору зображення: рівні, криві, завдання точки чорного, точки білого, тонування зображень, заміна кольору, тощо. Корегуючі шари.

Тема 3. Стилiзація зображень з використанням команд корекції кольору

Практичне заняття 1. Комп'ютерні шрифтові технології.

Зміст заняття

1. Різновиди комп'ютерних шрифтів.
2. Естетичні та практичні вимоги до набору тексту
3. Утворення шрифтових контрастів та їх використання в дизайні текстових документів

Практичне заняття 2. Основи двовимірної комп'ютерної графіки.

Зміст заняття

1. Технології двовимірної комп'ютерної графіки.
2. Комп'ютерні моделі завдання кольору.
3. Системи управління кольором в професійних програмах комп'ютерної графіки.
4. Типи растрових зображень.
5. Сучасні засоби і прийоми роботи з виділеною областю на прикладі програми Adobe Photoshop.

Практичне заняття 3. Утворення власних художніх засобів. Засвоєння техніки змішування кольорів на прикладах

Зміст заняття

1. Пензлі програми. Завдання параметрів. Палітра управління динамікою пензля
2. Створення власних бібліотек пензлів.
3. Засвоєння техніки змішування кольорів при малюванні.

Практичне заняття 4. Напрацювання навичок роботи з інструментами малювання і ретуші зображення.

Зміст заняття

1. Група інструментів малювання програми Adobe Photoshop.
2. Інструменти ретуші зображення. Засвоєння техніки створення безперервного візерунка.

3. Виконання практичних завдань за тематикою практичного заняття.

Практичне заняття 5. Ефективні методів використання шарів для досягнення спеціальних ефектів. Маски шару.

Зміст заняття

1. Палітра і меню шарів. Основні команди.
2. Маски шарів, відсікаючі шари, ефекти шару.
3. Особливості використання «розумних» шарів.
4. Виконання практичних завдань за тематикою практичного заняття.

Практичне заняття 6. Засоби побудови і обробки векторних об'єктів.

Інструменти векторної графіки програми.

Зміст заняття

1. Інструменти малювання і примітиви векторної графіки програми.
2. Прийоми роботи і обробки шарів з векторними формами.
3. Векторні маски
4. Виконання практичних завдань за тематикою практичного заняття.

Практичне заняття 7. Напрацювання навичок роботи з інструментом текст.

Зміст заняття

1. Різновиди тексту у програмах комп'ютерної графіки: художній, блочний текст, текстові оборки.
2. Завдання параметрів символів. Палітри управління параметрами символів і тексту-параграфу.
3. Відробка навичків використання інструменту-текст на прикладах

Практичне заняття 8. Корекція кольору в програмах комп'ютерної графіки. Поняття гістограми. Основи управління тоновим діапазоном растрових зображень і підготовки растрових зображень до друкування. Робота з гістограмами, кривими, завдання точки чорного, точки білого, тонування зображень.

Зміст заняття

1. Поняття гістограми.
2. Групи команд управління кольором і тоновим балансом зображення.
3. Основи управління тоновим діапазоном растрових зображень і підготовки растрових зображень до друкування.
4. Виконання практичних завдань за тематикою практичного заняття.

Практичне заняття 9. Відпрацьовування техніки корекції кольору. Стилзація зображень з використанням команд корекції кольору. Використання корегуючих шарів.

Зміст заняття

1. Відпрацьовування техніки корекції кольору на прикладах.
2. Стилзація зображень з використанням команд корекції кольору.
3. Напрацювання навичків використання корегуючих шарів для корекції зображень.
4. Особливості комбінування зображень у програмах растрової графіки.
5. Відробка навичків створення колажів з застосуванням комплексної обробки фрагментів зображень.

Практичне заняття 10. Корежуюча фільтрація. Техніка відновлення зображень з «дефектами». Відпрацьовування техніки видалення сітки растра після сканування, використання корежуючих фільтрів для досягнення спецефектів. Видалення «шуму» і дефектів сканованих фотознімків

Зміст заняття

1. Класифікація фільтрів за призначенням і методам обробки пікселів зображення.
2. Корируючі фільтри програми Adobe Photoshop. Фільтри, призначені для підготовки зображень до друку.
3. Відпрацьовування техніки видалення сітки растра після сканування, використання корируючих фільтрів для досягнення спецефектів.
4. Видалення «шуму» і дефектів сканованих фотознімків

Практичне заняття 12. Знайомство з фільтрами морфінгу, ефектів і стилізації зображень на прикладах.

Зміст заняття

1. Принципи морфінгу зображень. Створення власних карт зрушення пікселів. Техніка глітч-арту у програмі Adobe Photoshop.
2. Фільтри стилізації зображень під різні художні техніки.
3. Виконання практичних завдань за тематикою практичного заняття. Фільтри виправлення перспективи, дефектів фотозйомки.
4. Фільтри імітації техніки зйомки з малою глибиною різкості
5. Знайомство з алгоритмами ретуші портретної фотографії. Виконання практичних завдань.

Практичне заняття 13. Підготовка мультимедійного контенту засобами програми Adobe Photoshop

Зміст заняття

1. Палітра Timeline. Команди палітри. Засоби програми для створення мультиплікації
 2. Засоби палітри для формування відеоряду і обробки відеоконтенту.
- Відробка навичок створення мультимедійного контенту

Лекція 5. Основи фільтрації. Формати зберігання графічних файлів

Тема 1. Корежуюча фільтрація. Техніка відновлення зображень з «дефектами». Відпрацьовування техніки видалення сітки растра після сканування, використання корежуючих фільтрів для досягнення спецефектів. Видалення «шуму» і дефектів сканованих фотознімків.

Тема 2. Знайомство з фільтрами морфінгу, ефектів і стилізації на прикладах.
5.3. Використання фільтрів програми для виправлення перспективи.

Тема 3. Основні формати збереження растрових зображень, їх характеристики і можливості. Формати з «втратами» і «без втрат». Відпрацьовування техніки збереження зображень в різних форматах за призначенням.

Тема 4. Завдання параметрів розподілу кольорів при друкуванні (параметри СМУК моделі)

Змістовий модуль 2. Основи векторної графіки

Лекція 6. Векторне програмне середовище, як інструмент для створення ілюстрацій

Тема 1.. Інтерфейс програми Adobe Illustrator. Основні палітри програми Adobe Illustrator та їх використання.

Тема 2. Завдання параметрів програми і документа, розробка композиції окремого листа, інструменти створення об'єктів і примітивів векторної графіки

Тема 3. Художні засоби програм векторної графіки. Створення і редагування бібліотек пензлів.

Тема 4. Засоби редагування об'єктів, примітивів, трансформації Логічні операції над об'єктами.

Лекція 7. Векторне програмне середовище, як інструмент для створення ілюстрацій

Тема 1.. Бібліотеки і стилі, створення власних бібліотек інструментів, стилів, редагування креслень. Роботи з кольором, бібліотеками і каталогом кольорів. Специфіка роботи з шарами і растровими об'єктами.

Тема 1. Особливості роботи з текстом і таблицями в програмах векторної графіки на прикладі Adobe Illustrator..

Тема 3.. Техніка утворення елементів стафажу і антуражу до демонстраційної частини проекту

Лекція 8. Основи 2-х вимірною моделювання в програмі AutoCAD.

Тема 1. Двовимірне моделювання в AutoCAD. Виконання і оформлення двовимірних проектно-конструкторських креслень.

Тема 2. Виконання допоміжних розрахунків (площ, об'ємів, розмірів тощо). Формати файлів креслень.

Практичне заняття 14. Інтерфейс програми Adobe Illustrator. Основні палітри програми Adobe Illustrator та їх використання

1. Завдання параметрів програми і документа, розробка композиції окремого листа, інструменти створення об'єктів і примітивів векторної графіки

2. Художні засоби програм векторної графіки. Створення і редагування бібліотек пензлів

3. Створення ілюстрації з використанням власної бібліотеки пензлів

Практичне заняття 15. Засоби редагування об'єктів, примітивів, трансформації Логічні операції над об'єктами.

1. Засоби формоутворення в програмах векторної графіки. Інструменти моделювання. Відробка навичків створення вітражів, модульної сітки.

2. Бібліотеки і стилі в програмах векторної графіки, створення власних бібліотек інструментів, стилів, редагування креслень. Використання сітчатих заливань. Роботи з кольором, бібліотеками і каталогом кольорів.

Практичне заняття 16-17.

1. Особливості роботи з текстом і таблицями в програмах векторної графіки на прикладі Adobe Illustrator.

2. Специфіка роботи з шарами і растровими об'єктами.

3. Ефекти і фільтри програм векторної графіки.
4. Техніка утворення елементів стафажу і антуражу до демонстраційної частини проекту

Індивідуальне завдання:

Складається з двох частин:

Частина 1 націлена на безпосереднє знайомство та отримання навиків по використанню інструментарію, особливості середовища та засобів програми Adobe Photoshop, засвоєння основних принципів роботи в програмі, Навчання комплексним прийомам створення багатошарових колажів, комбінування, ретуші і корекції зображень, підготовки їх до кольорового друку і розміщення на веб-сторінці.

Частина 2 націлена на безпосереднє знайомство та отримання навиків по використанню інструментарію програм векторної графіки, особливості середовища та засобів програм Adobe Photoshop і Adobe Illustrator - системи растрового та векторного редагування 2D- зображень. Завдання складає побудову кожним студентом 2D-моделі, у вигляді фотомонтажу з растрових та векторних зображень для опанування професійного оформлення демонстраційних матеріалів.

Розподіл годин самостійної роботи здобувачів

№ п/п	Вид роботи	Кількість годин
1	Підготовка до лекцій	4
2	Підготовка до практичних занять	10
3	Виконання індивідуальної роботи	20
4	Підготовка до заліку	6
	Усього	40

Методи контролю та оцінювання знань

Поточний контроль здійснюється під час проведення планових консультацій, практичних занять, контрольних вправ, перевірки домашніх завдань. Модульний контроль здійснюється під час практичних занять та індивідуальних занять під контролем викладача відповідно до планових модульних контролів, передбачених робочою програмою. Форма контролю - графічні роботи, усне опитування студентів, тестові завдання. Засоби контролю - захист графічної роботи, тестування на комп'ютері.

На практичних заняттях здійснюється оцінка засвоєння теоретичного матеріалу та набутті навички при виконанні практичних графічних робіт, виконаних на комп'ютері.

Залік виставляється на основі перегляду всіх робіт (вправ, індивідуального завдання, тестових відповідей), виконаних протягом семестру.

Політика щодо академічної доброчесності

Тексти індивідуальних завдань (в т.ч. у разі, коли вони виконуються у формі презентацій або в інших формах) можуть перевірятись на плагіат. Для цілей захисту індивідуального завдання оригінальність тексту має складати не менше 70%. Виключення становлять випадки зарахування публікацій Здобувачів у матеріалах наукових конференціях та інших наукових збірниках, які вже пройшли

перевірку на плагіат.

Списування під час тестування та інших опитувань, які проводяться у письмовій формі, заборонені (в т.ч. із використанням мобільних девайсів). У разі виявлення фактів списування з боку здобувача він отримує інше завдання. У разі повторного виявлення призначається додаткове заняття для проходження тестування.

Політика щодо відвідування

Здобувач, який пропустив аудиторне заняття з поважних причин, має продемонструвати викладачу та надати до деканату факультету документ, який засвідчує ці причини.

За об'єктивних причин (хвороба, міжнародне стажування, наукова та науково-практична конференція (круглий стіл) тощо) навчання може відбуватись в он-лайн формі за погодженням із керівником курсу.

Методи контролю

Основні форми участі Здобувачів у навчальному процесі, що підлягають поточному контролю: аналізу техніки виконання практичних завдань. Кожна тема курсу, що винесена на лекційні та практичні заняття, відпрацьовується Здобувачами у тій чи іншій формі, наведеній вище. Обов'язкова присутність на лекційних заняттях, активність впродовж семестру, відвідування/відпрацювання усіх аудиторних занять, виконання інших видів робіт, передбачених навчальним планом з цієї дисципліни.

При оцінюванні рівня знань Здобувача аналізу підлягають:

- характеристики відповіді: цілісність, повнота, логічність, обґрунтованість, правильність;
- якість знань (ступінь засвоєння фактичного матеріалу): осмисленість, глибина, гнучкість, дієвість, системність, узагальненість, міцність;
- ступінь сформованості умінь поєднувати теорію і практику під час і відпрацювання практичних завдань;
- рівень володіння розумовими операціями: вміння аналізувати, синтезувати, порівнювати, абстрагувати, узагальнювати, робити висновки з проблем, що розглядаються;
- досвід творчої діяльності: вміння виявляти проблеми, розв'язувати їх, формувати гіпотези;
- самостійна робота: робота з навчально-методичною, науковою, допоміжною вітчизняною та зарубіжною літературою з питань, що розглядаються, вміння отримувати інформацію з різноманітних джерел (традиційних; спеціальних періодичних видань, ЗМІ, Internet тощо).

Тестове опитування проводиться за змістовним модулем

Індивідуальне завдання підлягає захисту Здобувачом на заняттях, які призначаються додатково.

Індивідуальне завдання може бути виконане у різних формах. Зокрема, Здобувачи можуть зробити його у вигляді реферату. Реферат повинен мати обсяг від 18 до 24 сторінок А4 тексту (кегель Times New Roman, шрифт 14, інтервал 1,5), включати план, структуру основної частини тексту відповідно до плану, висновки і список літератури, складений відповідно до ДСТУ 8302:2015. В рефераті можна також помістити словник базових понять до теми. Індивідуальне завдання подається

викладачу у 2х форматах: у службовому форматі програми виконання і у зведеному форматі jpg. Роботи подаються в електронному і роздрукованому вигляді

Література, що рекомендується для виконання індивідуального завдання, наведена у цій робочій програмі, а в електронному вигляді вона розміщена на Освітньому сайті КНУБА, на сторінці кафедри.

Також як виконання індивідуального завдання за рішенням викладача може бути зарахована участь Здобувача у міжнародній або всеукраїнській олімпіаді з комп'ютерної графіки або цифрового мистецтва.

Результати поточного контролю заносяться до журналу обліку роботи. Позитивна оцінка поточної успішності Здобувачів за відсутності пропущених та невідпрацьованих практичних занять та позитивні оцінки за індивідуальну роботу є підставою для допуску до підсумкової форми контролю. Бали за аудиторну роботу відпрацьовуються у разі пропусків.

Підсумковий контроль здійснюється під час проведення залікової сесії з урахуванням підсумків поточного та модульного контролю. Під час семестрового контролю враховуються результати здачі усіх видів навчальної роботи згідно зі структурою кредитів.

Оцінювання проводиться за 100-бальною шкалою.

Розподіл балів для дисципліни з формою контролю залік

Поточне оцінювання			Підсумковий контроль	Сума балів
Змістові модулі		Інд. робота		
1	2			
30	10	30	30	100

Шкала оцінювання балів за якість виконання індивідуального завдання

Оцінка за інд. завдання	К-ть балів до підсумков
A	27-30
B	25-26
C	24-22
D	19-21
E	18

Шкала оцінювання: національна та ECTS

Сума балів за всі види навчальної діяльності	Оцінка ЄКТС	Оцінка за національною шкалою
		для заліку
1	2	3
90 – 100	A	зараховано

82-89	B	
74-81	C	
64-73	D	
60-63	E	
35-59	FX	не зараховано з можливістю повторного складання
0-34	F	не зараховано з обов'язковим повторним вивченням дисципліни

Загальні критерії поточного оцінювання знань здобувачів

Оцінка за національною шкалою	Кількість балів	Критерії
відмінно	30	відмінне виконання, дотримання норм доброчесності
	25	відмінне виконання з незначною кількістю помилок виконання, дотримання норм доброчесності
добре	22	виконання вище середнього рівня з кількома помилками, дотримання норм доброчесності
	20	виконання з певною кількістю помилок (розкриття теми в межах об'єкту та завдань роботи, дотримання норм доброчесності)
задовільно	18	виконання роботи задовольняє мінімальним критеріям помилок (розкриття теми в основному в межах об'єкту роботи, наявність концептуального апарату роботи, дотримання норм доброчесності)

Умови допуску до підсумкового контролю

Здобувачу, який має підсумкову оцінку за дисципліну від 35 до 59 балів, призначається додаткова залікова сесія. В цьому разі він повинен виконати додаткові завдання, визначені викладачем.

Здобувач, який не виконав вимог робочої програми по змістових модулях, не допускається до складання підсумкового контролю. В цьому разі він повинен виконати визначене викладачем додаткове завдання по змісту відповідних змістових модулів в період між основною та додатковою сесіями.

Здобувач має право на опротестування результатів контролю (апеляцію). Правила подання та розгляду апеляції визначені внутрішніми документами КНУБА, які розміщені на сайті КНУБА та зміст яких доводиться Здобувачам до початку вивчення дисципліни.

Методичне забезпечення дисципліни

Підручники:

1. Кларк Т. Майкл Фільтри для Photoshop 5. Спецефекти і дизайн: пер. з англ. Київ: «Діалектика», 1999. 380 с
2. Kelby Scott. The Digital Photography Book. Peachpit Pr, January 1, 2006. 216 с.
3. Shufflebotham Robert. Photoshop CC in easy steps: Updated for Photoshop CC 2018; 2nd edition (November 25, 2018). 240 p.
4. Фолкнер Э., Чавез К. Adobe Photoshop CC. Офіційний навчальний курс.; Пер. Райтман М. А. 2022. Ексмо. 448 с.
5. Poynor Rick. No More Rules: Graphic Design and Postmodernism. London, Laurence King Publishing, 2003. 140 p.
6. Samara Timothy. A Graphic Design Layout Workshop. Rockport Publishers 241 p.

Навчальні посібники:

1. Власій О.О., Дудка О. М. Комп'ютерна графіка. Обробка растрових зображень: Навчально-методичний посібник. ІваноФранківськ: ДВНЗ «Прикарпатський національний університет імені Василя Стефаника», 2015. 72 с.
2. Photoshop - Довідка й навчальні посібники
https://helpx.adobe.com/ua/pdf/photoshop_reference.pdf
3. Сафронова О. О., Донець К. В.. Основи двовимірної комп'ютерної графіки : навч. посіб. К. : КНУТД, 2016. 175 с
4. Тотосько О. В., Микитишин А. Г., Стухляк П. Д. Комп'ютерна графіка: навчальний посібник: в 2-х кн. Кн. 1. Тернопіль: Тернопільський національний технічний університет імені Івана Пулюя, 2017. 304 с

Методичні роботи:

Художньо-комп'ютерна графіка. Методичні вказівки до виконання практичних робіт і індивідуального завдання [ел. ресурс] / Упор. Сафронова О.О. К. : КНУБА, 2022. 32 с

Інформаційні ресурси:

1. Carlson Jeff L. Remove All the Things: Using modern software to erase pesky objects.
<https://www.dpreview.com/articles/9142896115/remove-all-the-things-using-modern-software-to-erase-pesky-objects-in-photos> Published May 16, 2023 |
2. Наочний посібник: створення маски
URL:<https://helpx.adobe.com/ua/illustrator/using/visual-tutorial---creating-mask.html>
3. Посібник користувача Adobe Photoshop. URL:
<https://helpx.adobe.com/ua/support/photoshop.html>
4. Посібник користувача Photoshop URL:<https://helpx.adobe.com/ua/photoshop/user-guide.html>
5. Посібник користувача Adobe Illustrator.
[URL:https://helpx.adobe.com/ua/illustrator/user-guide.html](https://helpx.adobe.com/ua/illustrator/user-guide.html)
6. <http://library.knuba.edu.ua/>