

Міністерство культури та інформаційної політики України
Харківська державна академія дизайну і мистецтв
Факультет “Образотворче мистецтво”
Кафедра графіки

Методичні рекомендації до виконання практичних
завдань з навчальної дисципліни

“Графічні матеріали засобами комп’ютерних технологій”

для студентів 1-2 курсу першого рівня вищої освіти за
спеціальністю 023 “Образотворче мистецтво, декоративне
мистецтво, реставрація” галузі знань 02 “Культура і мистецтво”
за освітньо-професійною програмою “Графіка”

Навчально- методичне видання

Методичні рекомендації

до виконання практичних завдань

з навчальної дисципліни “Графічні матеріали засобами комп’ютерних технологій”

для студентів 3 курсу першого рівня вищої освіти

за спеціальністю 023 “Образотворче мистецтво,

декоративне мистецтво, реставрація”

галузі знань 02 “Культура і мистецтво”

за освітньо-професійною програмою “Графіка”

Упорядник:

Скляр Дмитро Віталійович

Рецензенти:

Шевченко Володимир Якович, декан факультету

“Образотворче мистецтво”, доцент

Іващенко Ольга Василівна, завідувачка катедри графіки, доцент,

канд. філософських наук

Репозитарій ХДАДМ

ЗМІСТ

ЗАГАЛЬНІ МЕТОДИЧНІ РЕКОМЕНДАЦІЇ

РОЗДІЛ 1. ГРАФІЧНІ МАТЕРІАЛИ ЗАСОБАМИ КОМП'ЮТЕРНИХ ТЕХНОЛОГІЙ

1.1. Другий семестр (3, 4 модулі)

Теоретична частина

Тема 1.

Практичні завдання

Завдання 1. Створення та розробка персонажа ілюстрації.

Завдання 2. Створення довкілля та переміщення персонажа у довкілля.

Завдання 3. Створення короткої історії, відштовхуючись від персонажа у довкіллі

Завдання 4. Створення сторінки комікса за мотивами короткої історії.

1.2. Третій семестр (5, 6 модулі)

Теоретична частина

Тема 2.

Завдання 1. Створення образного автопортрету в обраному стилі.

Завдання 2. Виконання набору стікерів-емодзі на основі автопортрету.

Завдання 3. Розробка персонажа в казуальному стилі на основі емодзі.

Завдання 4. Виконання короткої GIF-анімації на основі попередніх зображень.



ЗАГАЛЬНІ МЕТОДИЧНІ РЕКОМЕНДАЦІЇ

Дисципліна «Графічні матеріали засобами комп'ютерних технологій» вивчається студентами у II-III семестрах і спрямована на вивчення комп'ютерних технологій, як окремого виду мистецької діяльності.

Мета дисципліни «Графічні матеріали засобами комп'ютерних технологій» – вивчення різноманітних засобів створення зображення за допомогою комп'ютерних технологій.

Застосування навичок та знань отриманих з курсу «Графічні матеріали засобами комп'ютерних технологій» для вільного втілення свого творчого задуму.

Задачою дисципліни є практичне опанування студентами образотворчих засобів побудови художнього образу та вдосконалення фахової майстерності шляхом виконання практичних завдань. Практичний курс дисципліни має на меті опанування студентами практичних навичок і прийомів створення зображень у цифровому вигляді. Теоретичний курс дисципліни знайомить студентів з історією виникнення

і розвитку ілюстрації та автопортрету, як жанрів, методами і прийомами роботи над різновидами цифрового образотворчого мистецтва.

У результаті вивчення навчальної дисципліни студент повинен знати:

- загальну історію виникнення та розвитку ілюстрації;
- назви обладнання та програм, що використовуються при створенні цифрової ілюстрації;
- характерні пластичні та стилістичні особливості різновидів ілюстрації та автопортрету;
- методи створення цифрових зображень, характерні для їх різновидів

уміти:

- створювати зображення за допомогою комп'ютерних технологій;
- працювати з інструментами, програмами та обладнанням;
- використовувати комп'ютерні технології для втілення авторських творчих задумів

мати навички:

- малювання з натури для збору підготовчого матеріалу для створення ескізів;
- втілювати творчий підхід в розробці ескізів та втіленні творчого задуму оригіналів.

Методика викладання дисципліни «Цифрова ілюстрація» передбачає:

- викладання теоретичного матеріалу;
- проведення практичних занять;
- демонстрацію дидактичного матеріалу (роботи майстрів, курсові роботи студентів з методичного фонду катедри);
- роботу з літературою;
- самостійну роботу студентів.

Основні розділи дисципліни:

Перший курс, другий семестр

- створення персонажа у програмі Adobe Photoshop;
- створення доквілля для персонажа у Adobe Photoshop;
- переміщення персонажа у середовище Adobe Photoshop;
- Створення сторінки комікса за мотивами попередньої роботи у програмі Adobe Photoshop;

Другий курс, перший семестр

- створення образного автопортрету у Adobe Photoshop;
- створення набору стікерів у Adobe Photoshop;
- створення персонажа в казуальному стилі у Adobe Photoshop; або у Adobe Illustrator;
- Створення короткої GIF-анімації на основі попередніх розробок

МЕТОДИ НАВЧАННЯ

Основною формою опанування дисципліни «Графічні матеріали засобами комп'ютерних технологій» є виконання практичних завдань. Мета запропонованих завдань – отримання студентами практичних навичок роботи в навчальних лабораторіях та аудиторіях кафедри. В ході роботи над практичними завданнями вагомим методичним фактором виступає постійний принцип зростання складності.

МЕТОДИ КОНТРОЛЮ

Програмою передбачено рубіжні етапи контролю у формі поточних переглядів ескізів, процесу роботи та виконаних завдань. Підсумковий контроль засвоєння знань здійснюється у формі екзаменаційних переглядів.

Шкала оцінювання: національна та ECTS

Сума балів за всі види навчальної діяльності за шкалою ХДАДМ
Оцінка

ECTS Оцінка за національною шкалою

для екзамену

90–100 А відмінно

82–89 В добре
75–81 С
64–74 D задовільно
60–63 E
35–59 EX незадовільно з можливістю повторного складання
0–34 E незадовільно з обов'язковим повторним вивченням дисципліни

Критерії оцінки знань та умінь студентів з дисципліни «Робота в матеріалі»

90–100 балів («відмінно» за національною шкалою, А — за шкалою ECTS) може отримати студент, який в повному обсязі опанував матеріал практичного курсу, творчо підійшов до виконання завдань, логічно побудував і професійно виконав усі завдання, надав додаткові варіанти за відповідними темами, крім того, брав участь та переміг (посів 1–3 місце) у міжнародних або усеукраїнських конкурсах та акціях, студентських олімпіадах чи наукових конференціях з мистецтва або дизайну.

82–89 балів («добре» за національною шкалою, В — за шкалою ECTS) отримує студент, який добре опанував матеріал практичного курсу, вчасно та якісно справився з усіма поставленими завданнями, творчо підійшов до виконання цих завдань, але при цьому зробив декілька незначних помилок.

75–81 балів («добре» за національною шкалою, С — за шкалою ECTS) отримує студент, який в цілому добре опанував матеріал практичного курсу, вчасно та якісно справився з більшістю поставлених завдань, достатньо творчо підійшов до виконання цих завдань, але при цьому виконана робота мала значні недоліки.

64–74 балів («задовільно» за національною шкалою, D — за шкалою ECTS) отримує студент, який не в повному обсязі опанував матеріал практичного та теоретичного курсу, справився з переважною більшістю поставлених завдань або

РОЗДІЛ 1. ГРАФІЧНІ МАТЕРІАЛИ ЗАСОБАМИ КОМП'ЮТЕРНИХ ТЕХНОЛОГІЙ

3.1. Другий семестр (3, 4 модулі)

Теоретична частина

Тема 1. Історія виникнення і розвитку

Ілюстрація (від лат. Illustratio - висвітлення, наочне зображення)

- зображення, що супроводжує, доповнює та наочно пояснює

текст. У Стародавньому Єгипті заклинання і гімни, написані

на папірусах, супроводжувалися ілюстраціями. Вони

створювалися для наочності змісту текстів. До наших днів

дійшли античні зразки, виявлені в рукописах Іліади та Енеїди.

Першою ілюстрованою книгою прийнято вважати римський

твір «Замальовки», робота над яким закінчилася в 39 до н.

е. Виданням цієї книги займався наближений до Цицерона

Тіт Помпоній Аттик (110 - 32 рр. До н. Е.). У ролі ілюстратора

виступив Марк Теренцій Варрон (116 - 27 рр. До н. Е.) -

Римський учений-енциклопедист, художник і письменник.

Книга містила портрети сучасників автора, царів, політиків,

поетів та інших. Також художник зобразив портрети семи

простих римлян, щоб показати рівні права на культуру в Римі.

Під портретами розташовувалися описи, біографічні відомості,

проза та поезія різних авторів.

У XIV – XVI ст. стрімко розвивається мистецтво книжкової

мініатюри країнах Середнього Сходу. Перелік країн, де

займалися мініатюрою, показує, наскільки поширився вплив

ілюстрування на образотворче мистецтво – Іран (перська

мініатюра), Азербайджан, Афганістан. Співіснуючи поряд

з хитромудрою поезією Сходу, мініатюра поєднувала в собі

не лише літературний символізм, а й історично вплинула на

присутність різноманітних жанрів образотворчого мистецтва в

країнах Сходу, таких як пейзаж та сюжетна композиція.

Своїм шляхом рухалася китайська книжкова графіка.

Винахід у Китаї друкарства та ксилографії у VI столітті стає головною складовою книжкового оформлення. Ілюстрації у техніці ксилографії, що з'явилися у Китаї в VI—VII ст., набувають найбільшого поширення з XII ст. За китайською ілюстрацією у XVII столітті з'являється японська. Вона починає розвиватися як самостійна гілка мистецтва. Варто зазначити, що у Японії ілюстрація найчастіше домінує над текстом. Ілюстрація в Європі – була одним з найважливіших засобів поширення різноманітної інформації (релігійно-дидактичних, а пізніше гуманістичних та реформаційних ідей). На початковому етапі розвитку ілюстрація була дуже пов'язана із мистецтвом мініатюри, яка малювалась вручну. Проте, із плином часу з'явилися інші методи книговидавництва, більш швидкі та доступні. З'явилися друкарські верстати. Ілюстрування стало переважно чорно-білим, іноді додавалися кольорові акценти, але вже друкарським способом. Протягом XVIII-XX століть ілюстрація розвивалась та видозмінювалась, всотуючи нові технічні можливості (винахід нових видів гравюри, нових технічних підходів до друку ілюстрацій, фотографії та фоторепродукції) та, як наслідок, пластичні тенденції. Мистецтво ілюстрування ускладнювалось та урізноманітнювалось. XXI сторіччя принесло із собою як нові технічні можливості типографського друку, так і нові художні засоби для втілення творчих задумів художників. Одним з них є комп'ютер і програми для малювання та дизайну, зокрема графічні пакети Adobe. Він є одним з найпотужніших, але і найскладніших, інструментів для творчості ілюстратора. Зручність цифрового малювання (особливо для видовничої справи) полягає у покроковій зворотності процесу створення картини, чистоті малювання, можливості редагування зображення майже на будь-якому етапі створення ілюстрації, величезному арсеналі засобів та інструментів малювання та редагування.

Інструменти та матеріали:

Для вивчення предмету потрібно наступне обладнання: комп'ютер, або ноутбук, що відповідає вимогам актуального програмного забезпечення, графічний планшет, що дозволяє малювати безпосередньо у графічному пакеті, або, замість комп'ютера та планшета, графічний планшет, об'єднаний з комп'ютером (Ipad або Wacom Cintiq) що дозволяє малювати безпосередньо по поверхні монітора. Не буде зайвим також мати сканер, що дозволяє суміщати роботу вручну на папері з наступною роботою у графічних пакетах.

Оформлення робіт.

Роботи з дисципліни здаються студентами у форматах JPEG, TIF, PNG, PSD або інших розширеннях, які сумісні з пакетом програм Adobe. Роздільна здатність картини повинна бути не менше 150 DPI. Лінійний розмір A5, за бажанням більше.

Практичні завдання

Завдання 1. Створення образу персонажа та розробка його основних емоційних станів.

Методичні вимоги:

1. Створити виразний та оригінальний образ персонажа, отримавши його опис випадковим способом.
2. Створити та розробити основні емоційні стани персонажа.

Етапи роботи.

Розпочинати роботу над наступним завданням потрібно з отримання опису персонажа, випадковим способом витягаючи картки, на яких вказано безпосередньо персонажа, його характеристику (наприклад професію), та дію, яку він виробляє. Таким чином ми отримуємо характерного персонажа в дії. Після цього його слід промалювати в даній ситуації. Наступним етапом є створення основних емоційних станів персонажа, а

саме- спокійний, веселий, сумний, здивований, сердитий та злий.

Завдання 2 Створення середовища та ситуації в середовищі.

Методичні вимоги:

1. Створити виразне та цікаве середовище, отримавши його опис рандомним способом.

Етапи роботи.

Випадковим способом ми отримуємо опис середовища та ситуацію, яка в цьому середовищі склалася. Наступним етапом буде безпосереднє створення зображення. Тут слід зазначити, що стилістика зображення повинна збігатися з стилістикою в якій створений персонаж, це дасть можливість виконати пластично якісно наступне завдання.

Завдання 3 Переміщення персонажа в середовище та ситуацію.

Методичні вимоги:

1. Перемістити персонажа в середовище, створивши сцену з дією та можливо, сюжетом.

Етапи роботи.

Персонаж поміщається у це середовище таким чином, щоб він органічно туди вписувався стилістично, сюжетно та пластично.

Таким чином ми отримуємо класичну полосну ілюстрацію, начебто оточену з усіх боків текстом але без такого. Це дає можливість максимально просто та органічно перейти до наступного завдання.

Завдання 4 Створення сторінки комікса по тексту, написаному автором за мотивами полосної ілюстрації.

Методичні вимоги:

1. Створити сторінку комікса за мотивами полосної ілюстрації.

Етапи роботи.

Відсутність тексту, оточуючого полосну ілюстрацію, дає можливість придумати текст авторові роботи самому. Тому на першому етапі виконання цього завдання потрібно написати короткий текст (два-три речення) за мотивами полосної

ілюстрації, описуючи події, що в ній відбуваються. Наступним етапом буде безпосереднє створення сторінки комікса, при цьому важливо зауважити, що стилістика та пластична мова створення полосної ілюстрації може відрізнятись (можливо навіть кардинально) від мови створення сторінки коміксу. На модульний перегляд у 3 семестрі потрібно представити: розробку персонажа з основними емоціями, розробку оточення та ситуації.

3.2. Третій семестр (5, 6 модулі)

Теоретична частина

Поява автопортрету, як жанру відноситься до моменту, коли художник почав усвідомлювати себе творцем, відокремив себе від свого творіння. Тобто малював собі пальцем на стіні печери: оце мамонт, а оце я із списом біжу за ним. Однак найбільшого поширення автопортрет отримав за часів Ренесансу. Причиною цього стали, по перше, як завжди в нашій цивілізації, технології. Здешевлення та масовість дзеркального виробництва у XIII-XIV століттях. Щоб написати власне обличчя митцеві потрібна ця звична для нас річ. Не всі майстри малювали себе, але ті, що практикувались в написанні портретів і автопортретів, починали, мабуть, в умовах, коли не могли дозволити собі послуги моделей, тому змушені були служити самі собі натурами. Цікавими є серії робіт, що писалися майстром протягом всього життя. Ось безвусий юнак поступово перетворюється на зрілого чоловіка, змінюється антураж, вираз обличчя, по ньому лягають перші зморшки... На останніх полотнах ми вже бачимо сивого, як лунь стариганя, що дивиться на світ із безтурботністю чи суворою неупередженістю філософа. По друге, поширення автопортрету, як жанру, стосується зміни соціального статусу творця

зображень, який з анонімного майстра і служителя релігії, яким він був, всього за кілька років перетворюється на художника, якого доглядають сильні світу цього і який, зрештою, вважає правомірним виступати як «суб'єкт» картини. У своєму розвитку, з часом, автопортрет набував найрізноманітніших, в тому числі химерних форм. В сучасному мистецтві можемо зустріти артоб'єкти, хепенінги, фото-відеоарт, медіаарт в жанрі автопортрету. Тож сучасний автопортрет напряму пов'язаний, знов таки, з технологіями. Відтак в цьому семестрі ми будемо вивчати комп'ютерні технології на прикладі саме варіативного автопортрету

Тема 1. Інструменти та матеріали:

Для вивчення матеріалу третього семестру потрібно наступне обладнання: комп'ютер, або ноутбук, що відповідає вимогам актуального програмного забезпечення, графічний планшет, що дозволяє малювати безпосередньо у графічному пакеті, або, замість комп'ютера та планшета, графічний планшет, об'єднаний з комп'ютером (Ipad або Wacom Cintiq, або аналоги) що дозволяє малювати безпосередньо по поверхні монітора. Не буде зайвим також мати сканер, що дозволяє суміщати роботу вручну на папері з наступною роботою у графічних пакетах. Програмне забезпечення, необхідне для виконання завдань- це графічний пакет корпорації Adobe. В основному це програма Adobe Photochop, можливо використання Adobe Illustrator та Adobe After Effects.

Оформлення робіт.

Роботи з дисципліни здаються студентами у форматах JPEG, TIF, PNG, PSD або інших розширеннях, які сумісні з пакетом програм Adobe. Роздільна здатність картинки повинна бути не менше 150 DPI. Лінійний розмір A5, за бажанням більше.

Практичні завдання

Завдання 1. Створення автопортрету в обраному образі та обраному стилі.

Методичні вимоги:

1. Створити виразний та оригінальний автопортрет відштовхуючись від обраного образу та в обраному стилі.
2. Створення автопортрету повинно відбуватись у програмі Adobe Photoshop (або у інших програмах, що підтримують формати TIF, JPEG, PNG, PSD).

Завдання 2 Створення набору стікерів-емодзі на основі попереднього автопортрету.

Методичні вимоги:

1. Створити виразний та оригінальний стікер-пак відштовхуючись від попереднього автопортрету.
2. Створення стікерпаку повинно відбуватись у програмі Adobe Photoshop (або у інших програмах, що підтримують формати TIF, JPEG, PNG, PSD). Або у програмі Adobe Illustrator, чи в інших програмах, що відносяться до векторної графіки.

Завдання 3. Виконання та розробка персонажа у казуальному стилі.

Методичні вимоги:

1. Створити виразного та оригінального персонажа у казуальному стилі на основі емодзі .
2. Створення казуального персонажа повинно відбуватись у програмі Adobe Photoshop (або у інших програмах, що підтримують формати TIF, JPEG, PNG, PSD).

Завдання 4. Виконання короткої GIF-анімації на основі розробок попередніх зображень.

Методичні вимоги:

1. Створити виразну та оригінальну GIF-анімацію на основі розробок попередніх зображень.
2. При створенні GIF-анімації не повинно використовуватись менше ніж 12 кадрів, а таймінг файлу не повинен складати менше 1 секунди.

Будельова Маргарита Розробка персонажа, емоції.



Клименко Анастасія Розробка персонажа, емоції.



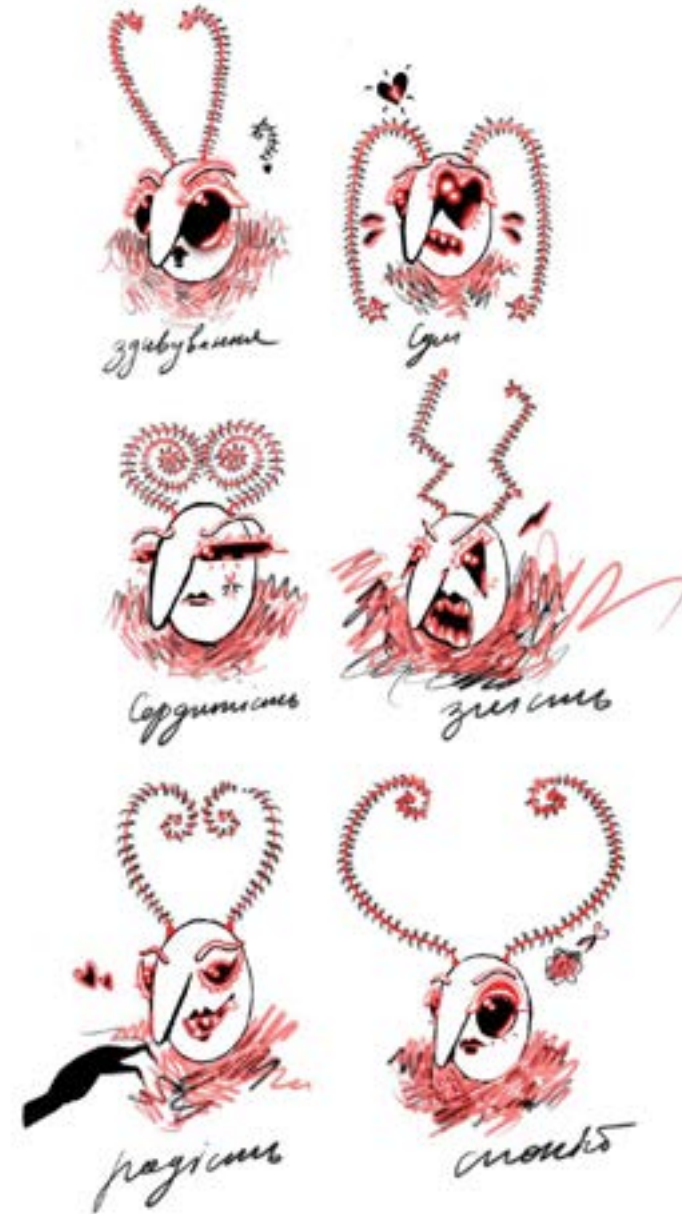
Клименко Анастасія Розробка персонажа.



Кочанова Софія Розробка персонажа, емоції.



Мпклюк Ання Розробка персонажа, емоції.



Манченко Катерина Розробка персонажа, емоції.



Савченко Ліза Розробка персонажа, емоції.



Псарьова Марина Розробка персонажа, емоції.



Столяр Марія Розробка персонажа, емоції.



Тарасова Оксана Розробка персонажа, емоції.



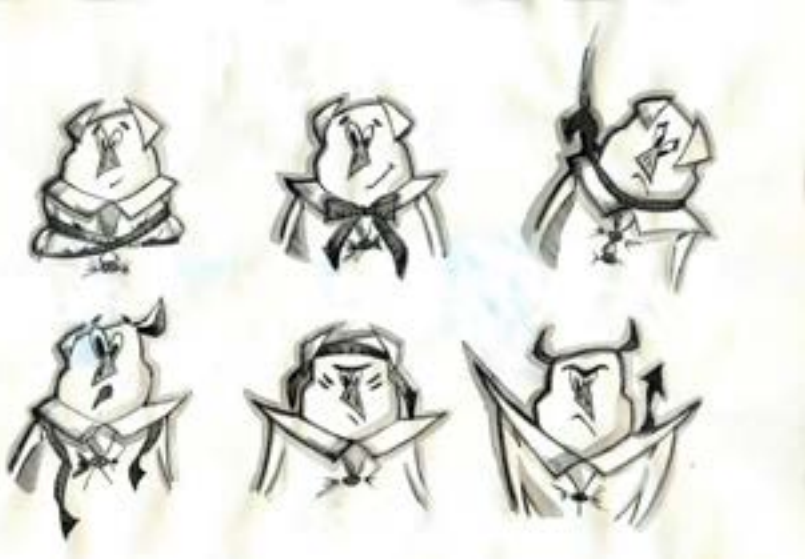
Цупікова Анастасія Розробка персонажа, емоції.



Александрова Катерина Розробка персонажа, емоції.



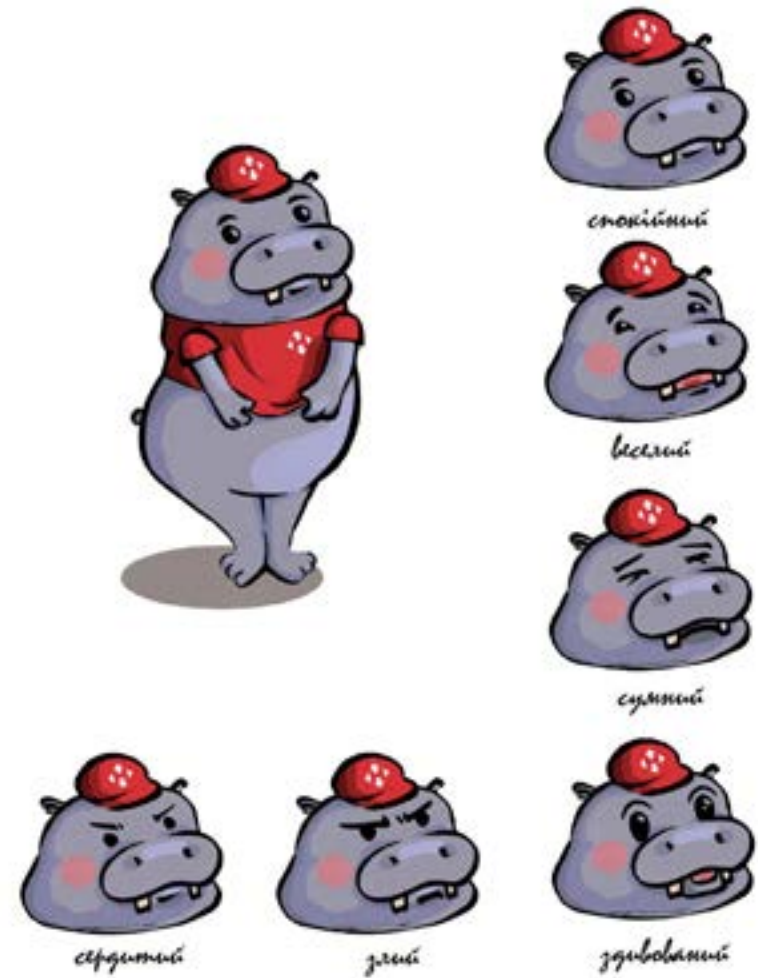
Демченко Марія Розробка персонажа, емоції.



Кайдаш Катерина Розробка персонажа, емоції.



Лисицька Катерина Розробка персонажа, емоції.



Пахомова Марія Розробка персонажа



Петухова Дар'я Розробка персонажа, емоції.



Полтавцева Світлана Розробка персонажа, емоції.



Путятіна Марія Розробка персонажа, емоції.



Будельова Маргарита Полосна ілюстрація.



Чабанний Олексій Полосна ілюстрація



Клименко Настя Полосна ілюстрація.



Манченко Катерина Полосна ілюстрація.



Озерна Валерія Полосна ілюстрація.



Петухова Дар'я Полосна ілюстрація



Псарьова Марина Полосна ілюстрація.



Кайдаш Катерина Полосна ілюстрація.



Тарасова Оксана Полосна ілюстрація.



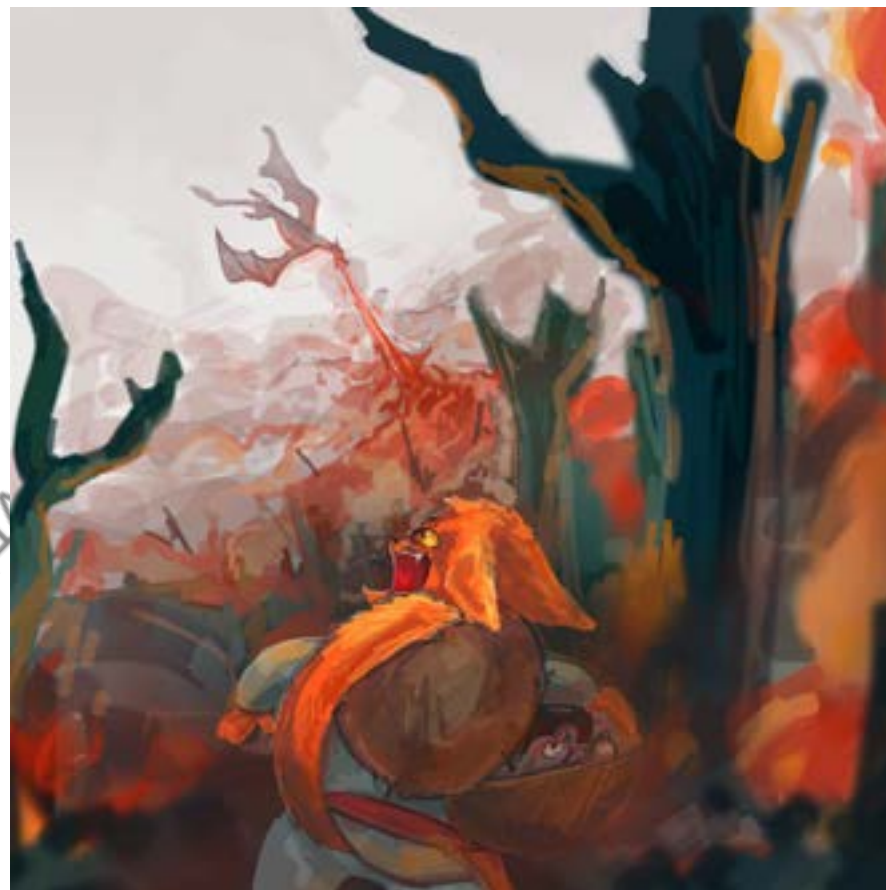
Цупікова Анастасія Полосна ілюстрація.



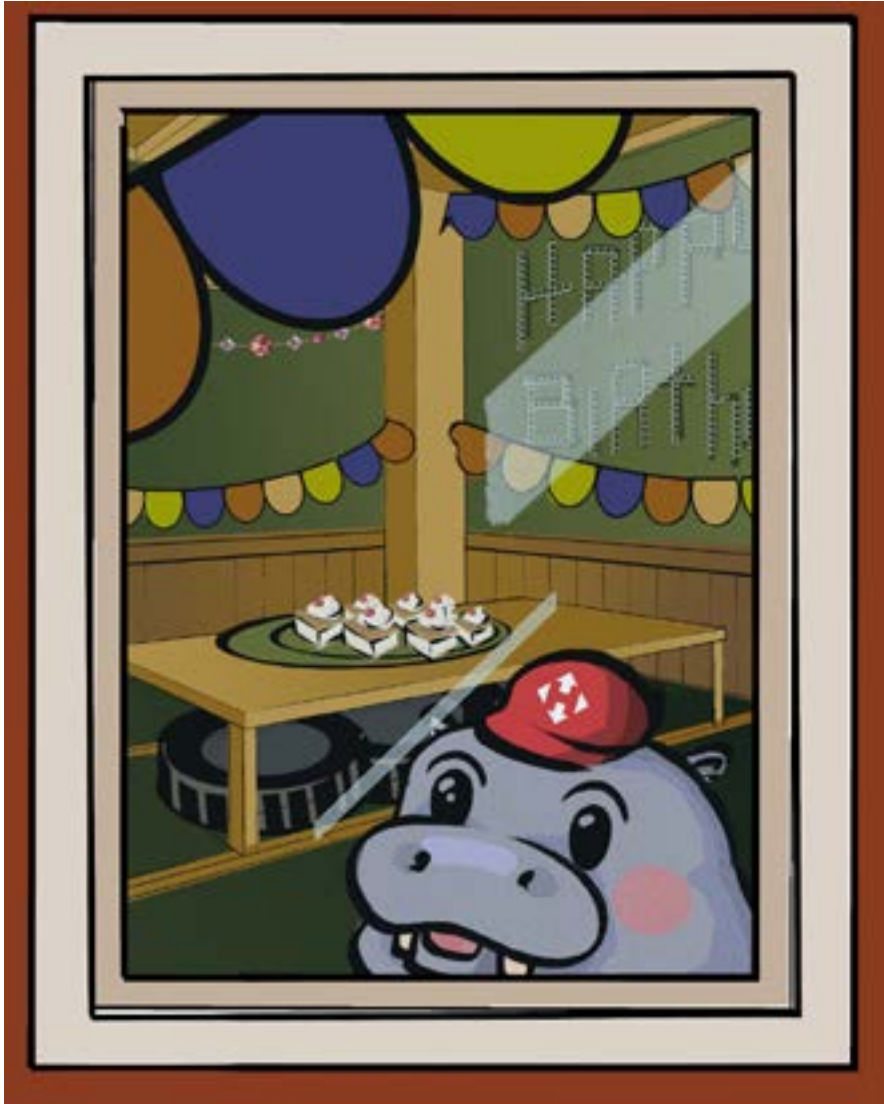
Демченко Марія Полосна ілюстрація.



Александрова Катерина Полосна ілюстрація.



Лисицька Катя Полосна ілюстрація.



Полтавцева Світлана Полосна ілюстрація





з ітарій ХД

Кочанова Софія Сторінки комікса 1



Псарьова Марія Сторінка комікса 1





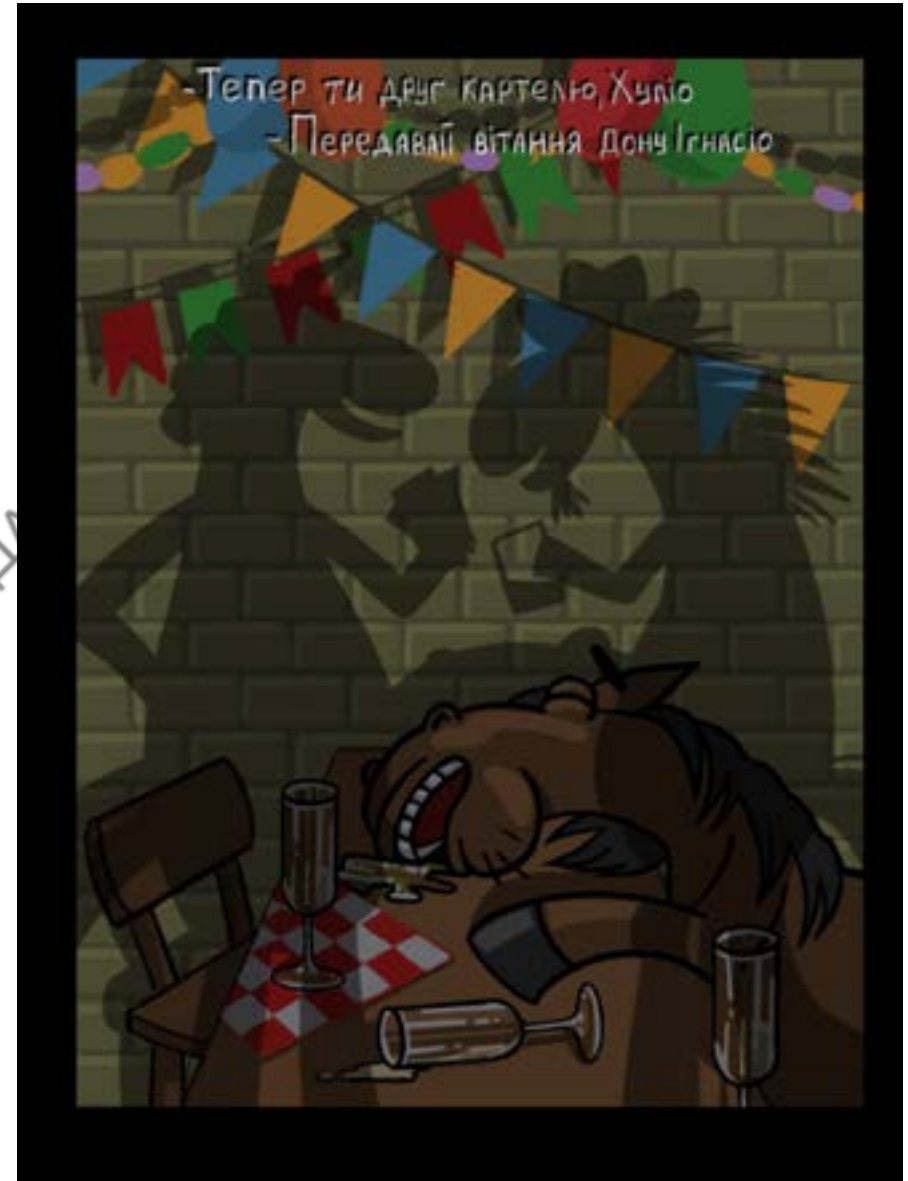
Петухова Дар'я Сторінка комікса



Полтавцева Світлана Сторінка комікса

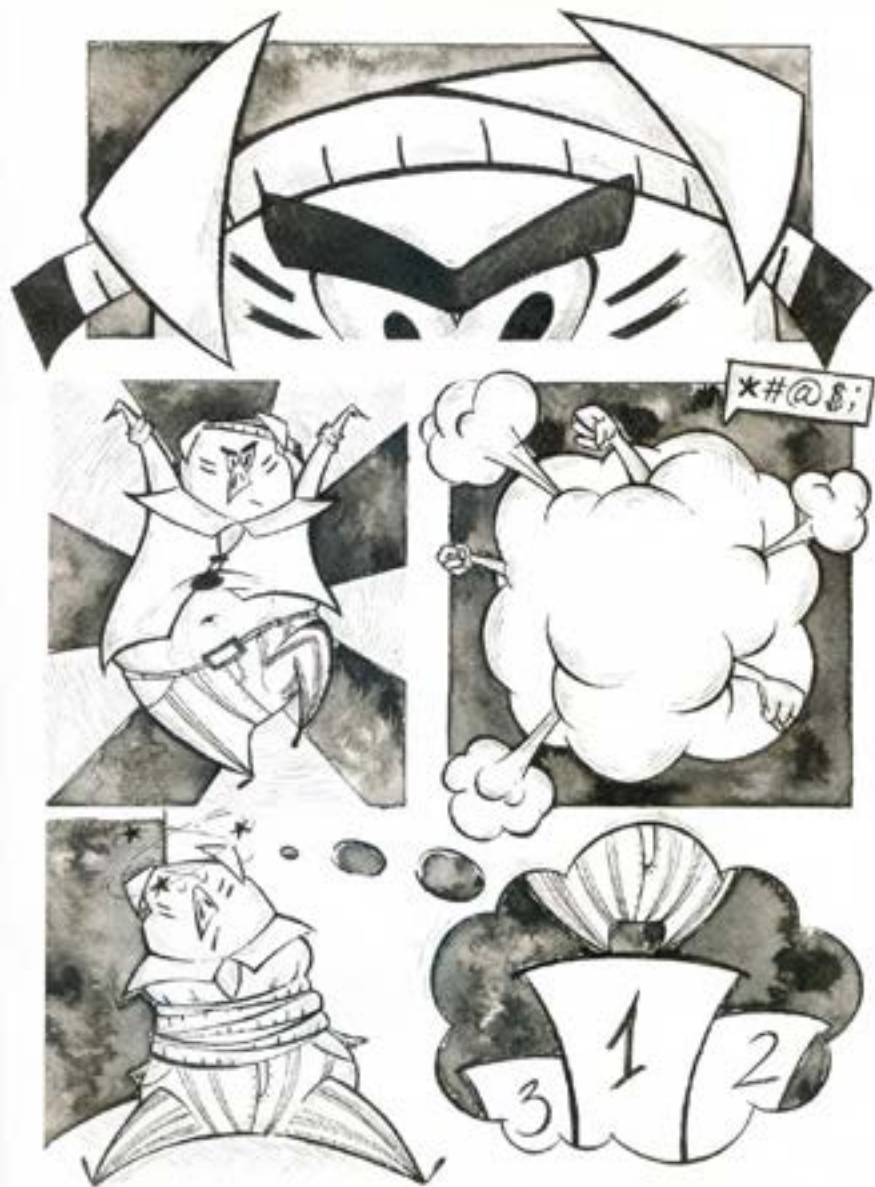












Будельова Маргарита Автопортрет в обраному стилі



Клименко Настя Автопортрет в обраному стилі



Кончаковська Настя Автопортрет в обраному стилі



Манченко Катерина Автопортрет в обраному стилі



Озерна Валерія Автопортрет в обраному стилі



Псарьова Марина Автопортрет в обраному стилі



Столяр Марія Автопортрет в обраному стилі



Тарасова Оксана Автопортрет в обраному стилі



Александрова Катерина Автопортрет в обраному стилі



Демченко Марія Автопортрет в обраному стилі



Лисицька Катерина Автопортрет в обраному стилі



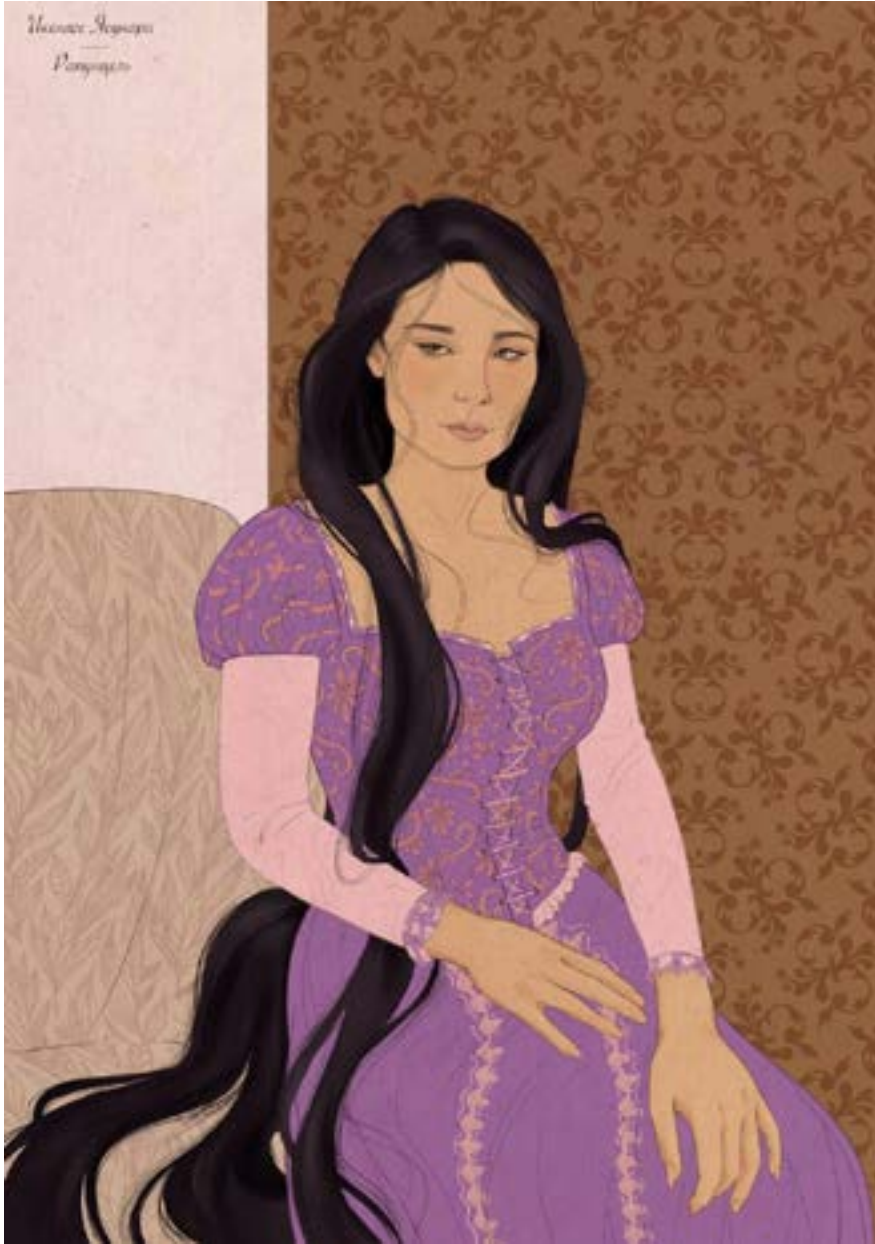
Пахомова Марія Автопортрет в обраному стилі



Петухова Дар'я Автопортрет в обраному стилі



Полтавцева Світлана Автопортрет в обраному стилі



Путятіна Марія Автопортрет в обраному стилі



Басенко Інна Набір стикерів для месенджерів



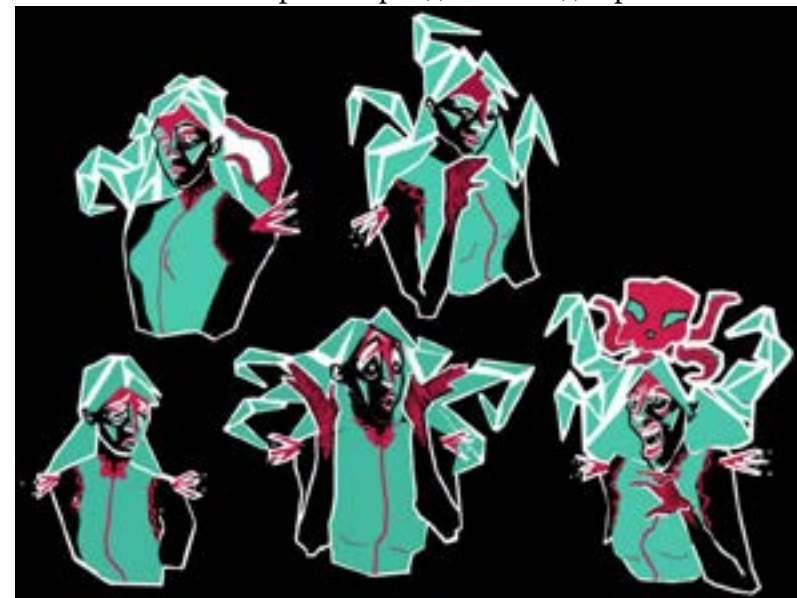
Клименко Настя Набір стикерів для месенджерів



Будельова Маргарита Набір стикерів для месенджерів



Маклюк Анна Набір стикерів для месенджерів



Кончаковська Анастасія Набір стикерів для месенджерів



Манченко Катерина Набір стикерів для месенджерів



Озерна Валерія Набір стикерів для месенджерів



Псарьова Марина Набір стикерів для месенджерів



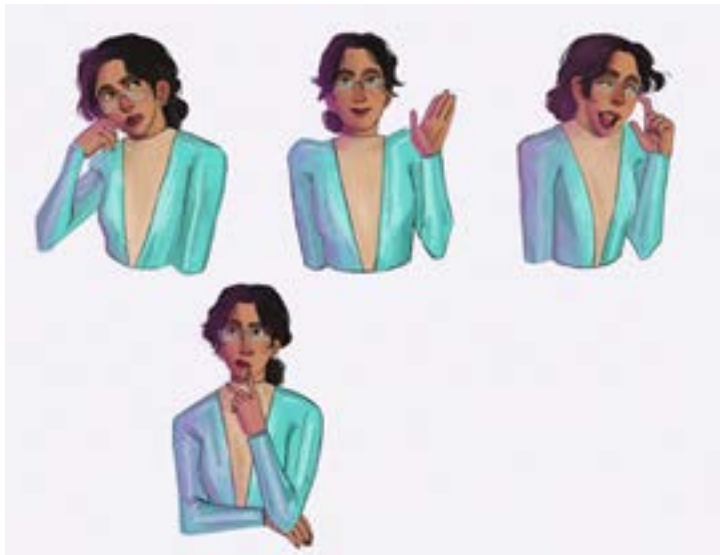
Савченко Єлизавета Набір стикерів для месенджерів



Столяр Марія Набір стикерів для месенджерів



Тарасова Оксана Набір стикерів для месенджерів



Демченко Марія Набір стикерів для месенджерів



Александрова Катерина Набір стикерів для месенджерів



Залевська Карина Набір стикерів для месенджерів



Кайдаш Катерина Набір стикерів для месенджерів



Пахомова Марія Набір стикерів для месенджерів



Лисицька Катерина Набір стикерів для месенджерів



Петухова Дар'я Набір стикерів для месенджерів



Путятіна Марія Набір стикерів для месенджерів



Полтавцева Світлана Набір стикерів для месенджерів



Чабаний Олексій Набір стикерів для месенджерів



Басенко Інна Автопортрет в казуальному стилі



Будельова Маргарита Автопортрет в казуальному стилі



Клименко Анастасія Автопортрет в казуальному стилі



Маклюк Анна Автопортрет в казуальному стилі



Манченко Катерина Автопортрет в казуальному стилі



Псарьова Марина Автопортрет в казуальному стилі



Савченко Єлізавета Автопортрет в казуальному стилі



Столяр Марія Автопортрет в казуальному стилі



Тарасова Оксана Автопортрет в казуальному стилі



Пахомова Марія Автопортрет в казуальному стилі



pakhomova23

Петухова Дар'я Автопортрет в казуальному стилі



Полтавцева Світлана Автопортрет в казуальному стилі



Пугатіна Марія Автопортрет в казуальному стилі



Чабаний Олексій Автопортрет в казуальному стилі



МЕТОДИЧНЕ ЗАБЕЗПЕЧЕННЯ

1. Ботелло К., Рединг Э.А. Adobe Indesign, Photoshop иIllustrator. Довідник дизайнера / 2008. – 600 с. , 2008. :іл.
2. Конрад Чавес , Ендрю фолкнер «Adobe Photoshop Classroom in a book» 2022,

РЕКОМЕНДОВАНА ЛІТЕРАТУРА

Базова:

4. 3DTotal Publishing «Посібник для початківців із цифрового малювання у Photoshop» видання 2, 2020, 288 с.
5. Брет Маллі «Майстер-клас Adobe: Advanced Compositing в Adobe Photoshop» Prime, 2020, 788с.
6. Карлинс, Давид, Брюс К. Хопкинс. Оригинальные проекты для Adobe Illustrator CS2. «Як стати генієм дизайну за 5 хвилин» /- НТ Прес, Харвест, 2007. - 400 с.
7. Скотт Келбі «Як це зробити в Photoshop?» Рокі Нук; 30 серпня 2016 р. 288 с
8. Карлинс, Дэвид Забавные трюки и приемы работы в Adobe Illustrator CS2 / Дэвид Карлинс , Брюс К. Хопкинс. - М.: НТ Пресс, Харвест, 2007. - 400 с.

ІНФОРМАЦІЙНІ (ЕЛЕКТРОННІ) РЕСУРСИ

- 1.Дубина Н. Обзор авторских техник получения оттиска. Ч.2: [Електронний ресурс] / Дубина Н. Режим доступу : <http://www.compuart.ru>, вільний. – Загол. з екрану. – Мова рос.
2. Лещинский А.А. Основы графики: [Електронний ресурс] / Лещинский А.А. Режим доступу : [http:// tanki-media.ru/book_poligraf/osnovy_grafiki.pdf](http://tanki-media.ru/book_poligraf/osnovy_grafiki.pdf), вільний. – Загол. з екрану. – Мова рос.
3. Техники печатной графики: [Електронний ресурс]. Режим доступу : <http://artageless.com/techniques-printmaking-419>, вільний. – Загол. з екрану. – Мова рос.

ТЕЗАУРУС НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

УКРАЇНСЬКА	ENGLISH
Авторський друк	Author seal
Комп'ютер	Computer
Графічний планшет	Graphics tablet
Програма	Program
Гравюра	Draft
Графіка	Graphics
Графічна мова	Graphic language
Стилус	Stylus
Роздільна здатність	resolution
Паттерн	Pattern
Зображення, образ	Image
Естамп	Print
Експозиція	Exposition
Екслібрис	ExLibris
Естетична функція	Aesthetic function
Картон	Cardboard
Картонографія	Cartography
Концепція	Concept
Композиція	Composition
Контрформа	Counterform
Лінорит	Lynoengraving
Літографія	Lithography
Матеріали	Materials
Монограма	Monogram
Нюанс	Nuance
Офорт	Etching

Проект, ескіз	Engraving
Простір	Space
Поліграфія	1) Printing industry; 2) Printing art trades
Плашка	Spot
Рамка	Box
Різець	Cutter
Ритм (у малюнку)	Rhythm
Розмір, Формат	Size, Format
Розташування, компонування	Layout
Світло	Light
Синтез	Synthesis
Тиснення	Stamping, Impression
Текстура	Texture
Техніки друку	Printing techniques
Форма	Shape
Фотографія	Photography
Шовкографія	Silkscreen, Serigraphy
Штихель	Stilhel
Яскравість фарби	Brilliancy of color

Репозитарій ХДАДМ