



ХАРКІВСЬКА ДЕРЖАВНА АКАДЕМІЯ ДИЗАЙНУ І МИСТЕЦТВ

Факультет	Дизайн	Рівень вищої освіти	перший
Кафедра	Дизайн	Рік навчання	2
Галузь знань	02 Культура і мистецтво	Вид дисципліни	вибіркова
Спеціальність	022 Дизайн	Семестри	4

КОМП'ЮТЕРНИЙ СКЕТЧИНГ

Семестр 4 (01 лютого — 17 травня 2021)

Викладач **Оксана ЗАДИРАНЧУК, викладач кафедри дизайну**

E-mail conus2006@gmail.com

Заняття Середя 9.00–11.30 ауд. 307 (2 корпус)

Консультації четверг 13.00–14.30 ауд. 307 (2 корпус)

Адреса к. 307, поверх 3, корпус 2, вул. Мистецтв 8

Телефон 057 720-23-49, кафедра «Дизайн»

КОМУНІКАЦІЯ З ВИКЛАДАЧЕМ

Поза заняттями студенти можуть комунікувати з викладачем за допомогою груп у Телеграм та Фейсбук, а також за допомогою електронного листування. З Понеділка по П'ятницю з 9-00 до 19-00, допустимі короткі консультації у стінах академії до чи після пари. Під час звернення, студент обов'язково має вказати своє прізвище, ім'я рік навчання та академічну групу.

ПЕРЕДУМОВИ ВИВЧЕННЯ ДИСЦИПЛІНИ

Дисципліна не має обов'язкові передумови освоєння дисципліни 2D моделювання.

НАВЧАЛЬНІ МАТЕРІАЛИ

Студентські роботи із методфонду кафедри.:

ПОСИЛАННЯ НА МАТЕРІАЛИ

Закрита група у Фейсбук

<https://www.facebook.com/groups/188789762549102>

youtube -канал «Володимир Тарасов: історія, культура, мистецтво»

https://www.youtube.com/channel/UCwAD_VgesxOcy0JvpxcyYTA/videos

НЕОБХІДНЕОБЛАДНАННЯ

Блокнот для конспекту, ручка. Комп'ютерна техніка (ноутбук, планшет тощо) з можливістю виходу до мережі Інтернет.

МЕТА Й ЗАВДАННЯ КУРСУ

«Комп'ютерний скетчинг» є спеціалізованим курсом, *мета* якого — ознайомлення студентів з сучасними засобами візуалізації проектних пропозицій, створення умов для використання при цьому різноманітних комп'ютерних технологій. Його вивчення допоможе студентам виконувати курсові проекти на високому професійному рівні. *Компетентності бакалавра*, що забезпечує дисципліна: **СК4**- Здатність застосовувати навички проектної графіки у професійній діяльності; **СК7** -Здатність використовувати сучасне програмне забезпечення для створення об'єктів дизайну; **СК9** - Здатність зображувати об'єкти навколишнього середовища і постаті людини засобами пластичної анатомії, спеціального рисунка та живопису (за спеціалізаціями; **СК12**- Здатність обирати і застосовувати інформаційні технології у пошуках найвиразнішого художнього вирішення об'єкту проектування та його графічної візуалізації.

За час вивчення дисципліни студенти знайомляться з основними принципами та методами застосування у ескізній проектній графіці комп'ютерних технологій. Під час виконання практичних завдань, передбачених дисципліною «Комп'ютерний скетчинг», студенти на свій розсуд можуть використовувати різноманітні графічні системи: CorelDraw та Corel PHOTO-PAINT, Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Adobe InDesign Krita.

Основна спрямованість курсу визначається професійною адаптацією мислення, почуттів, візуальних особливостей сприйняття характерних для проектної графіки, а також одержанням спеціальних засобів і навичок роботи з комп'ютерними програмами. Крім цього, студенти оволодівають естетичними засобами композиційної гармонізації формально-логічних

об'єктів в одне ціле, художньо виразне зображення.

Завдання дисципліни — дати навички скетчингу засобами комп'ютерних технологій як категорії художньої діяльності, яка виражає образне рішення автора щодо майбутнього об'єкту дизайну, аналітичного пошуку форми, сценарію діяльності, технологічної та функціональної структури об'єкту засобами комп'ютерного ескізування.

Дисципліна «Комп'ютерний скетчинг» тісно взаємозв'язана з курсами «Основи композиції та проектної графіки», «Скетчинг», «Проектування», що спрямовані на забезпечення студентів теоретичними і практичними знаннями, які збагачують їхній професійний інтелект і допомагають більш заглиблено оволодівати професійними навичками.

У результаті вивчення навчальної дисципліни студент повинен набути наступні навички: **ПРН9** - Створювати об'єкти дизайну засобами проектно-графічного моделювання; **ПРН17** - Застосовувати сучасне загальне та спеціалізоване програмне забезпечення у професійній діяльності (за спеціалізаціями).

ОПИС ДИСЦИПЛІНИ

Спрямованість та академічна специфіка дисципліни визначається формально-логічною структурою побудови навчального плану та характером запропонованих для формування компетентностей.

Дисципліна вивчається упродовж четвертого семестру /3-й курс/(3 кредити ECTS, 90 навчальних години, в тому числі 45 годин — аудиторних годин та 45 годин — самостійної роботи у межах семестру). Навчальна дисципліна «Комп'ютерний скетчинг» складається з двох модулів, які пропорційно розподіляються у навчальному семестрі і, відповідно, містять 4 теми (завдання), пов'язаних між собою змістовними складовими, утворюючи логічний ланцюг від формальних засобів створення та стилізації окремих зображень до тематичної графічної композиції.

1 МОДУЛЬ містить 2 завдання:

Завдання 1. «Скетч та комп'ютерна графіка». Поєднання ескізу ручної роботи з комп'ютерною графікою: сканування, оцифрування графіки, додавання ефектів, текстур.

Об'єкт: ескіз промислового виробу.

Матеріал - графітний олівець, стерк, маркери, лінери, біла гелева ручка, акварель, пензлі, графічна програма (за вибором).

Завдання 2. «Комп'ютерна ілюстрація». Навички графічного зображення предметів промислового дизайну засобами комп'ютерної графіки. Копіювання зображення з допустимою власної інтерпретацією, зі збереженням впізнаваності, кольоровою гамою.

Робота з Референс.

Матеріал: інтернет, наочні посібники, графічна програма.

Задачі: на основі зображення навчитися створювати власні ілюстрації.

Відпрацювання прийомів створення фактур і текстур, добір ілюстративного ряду.

2 МОДУЛЬ. містить 2 завдання:

Завдання 3. «Проектні ескізи». Навички графічного зображення предмету, що проектується від форескізу до закінченого варіанту з проробкою зовнішнього виду та уточненням форми та текстури з різних ракурсів засобами комп'ютерної графіки.

Задачі: Пошук формоутворення, уточнення форми, створення фактур і текстур відповідно проектній концепції.

Завдання 4. «Об'єкт проектування у середовищі»

Задачі: відтворення середовища, відпрацювання архітектурних замальовок, передача настрою, погодних умов, організація композиції з подальшим декоруванням, вміння застосовувати техніку колажу.

ФОРМАТ ДИСЦИПЛІНИ

Основна форма вивчення курсу — творча робота при виконанні вправ та завдань, згідно учбового плану. Метод повідомлення нових знань — практична робота в процесі виконання серії завдань. Основними дидактичними принципами, покладеними в основу викладання дисципліни є:

- системність та систематичність навчання;
- перехід від навчання до самоосвіти;
- зв'язок навчання з практикою професійної діяльності;
- інтерактивність навчання, урахування міжпредметних зв'язків;
- інноваційність навчання;
- навчання здійснюється на високому рівні труднощів;
-

В термін навчання студенти повинні привчатися працювати у режимі, коли викладач ставить задачу щось робити, але не дає прямих рекомендацій, як це робити. Викладач повинен виступати «замовником» той чи іншої роботи студентів, його роль, в першу чергу, повинна бути консультативною.

ФОРМАТ СЕМЕСТРОВОГО КОНТРОЛЮ

Формою контролю є екзаменаційний перегляд. На підсумкову оцінку знань студента впливають також наступні фактори: регулярність відвідування

практичних занять, участь в творчих дискусіях, результати поточних переглядів, написання статей, виступ із доповідями на наукових конференціях, участь у професійних акціях та конкурсах з дизайну.

ШКАЛА ОЦІНЮВАННЯ

Національн а	Бал и	ЕСТ S	Диференціаці я А (внутрішня)	Національна	Бал и	ЕСТ S
відмінно	90– 100	А	A+ 98–100	задовільно	64– 74	D
			A 95–97		60– 63	E
			A- 90–94	незадовільно	35– 59	FX
добре	82– 89	В		незадовільно (повторне проходження)	0–34	F
	75– 81	С				

ПРАВИЛА ВИКЛАДАЧА

Студенти мають вимикати звук на мобільних телефонах під час занять, користування будь-якими гаджетами під час пар, можливе лише тоді, коли заняття проходять у змішаному форматі, дистанційно та або це потрібно для презентації матеріалу (під час проведення практичних чи лекційних занять). Аудиторна робота регламентується викладачем в залежності від теми, типу спілкування та тривалості його окремих складових. Викладачем підтримується висловлювання студентами власних думок та аналізу у процесі обговорення тем. У випадках відрядження, хвороби (інших форс-мажорних обставин) викладач має перенести заняття на вільний день за попередньою домовленістю зі студентами.

ПОЛІТИКА ВІДВІДУВАНОСТІ

Пропуски занять без поважних причин не припустимі. Допустимим є запізнення на заняття до 5 хв. У випадку пропуску заняття (занять) з поважних причин, студент має самостійно виконати програму теми або іншого змістовного компоненту, у форматі що попередньо узгоджується з викладачем. В разі необхідності студент може звертатися за консультаціями до викладача. У разі необхідності добору додаткових балів у програмою

дисципліни передбачена можливість виконання додаткових навчальних завдань.

АКАДЕМІЧНА ДОБРОЧЕСНІСТЬ

Студенти зобов'язані дотримуватися правил академічної доброчесності (у своїх доповідях, статтях, при складанні заліку тощо). Жодні форми порушення академічної доброчесності не є прийнятними. Якщо під час рубіжного контролю помічено не доброчесне використання інформації, студент втрачає право отримати бали за тему. Якщо це відбулось в процесі іспиту — студент втрачає усі бали, та має перескладати іспит за усіма темами. **Корисні посилання:** <https://законодавство.com/zakon-ukrajiny/stattya-akademichna-dobrochesnist-325783.html>
<https://saiup.org.ua/novyny/akademichna-dobrochesnist-shho-v-uchniv-ta-studentiv-na-dumtsi/>

РОЗКЛАД КУРСУ

Дата	Тема	Вид заняття	Зміст	Годин	Поточний контроль
			IV СЕМЕСТР		
			МОДУЛЬ 1		
1-2 тижні	1	практичне	Скетч та комп'ютерна графіка. Об'єкт концепція -малюнок ,схема Поєднання ескізу ручної роботи з комп'ютерною графікою	6	Поточний контроль
3-4 тижні	2	практичне	«Комп'ютерна ілюстрація». Графічне зображення предметів промислового дизайну засобами комп'ютерної графіки.	6	Поточний контроль
5-7 тижні	3	практичне	Скетч та комп'ютерна графіка. Об'єкт концепція -малюнок ,схема	9	Модульний перегляд
			МОДУЛЬ 1		
8-11 тижні	4	практичне	«Проектні ескізи». Навички графічного зображення предмету, що проектується від форескізу до закінченого варіанту	12	Поточний контроль
12-15 тижні	5	практичне	Об'єкт проектування у середовищі» Проектна подача дизайн-об'єкту в умовах середовища. Засобами комп'ютерної графіки «вписання» об'єкту в	12	перегляд

		середовище:		
		Екзаменаційний перегляд	45	

РОЗПОДІЛ БАЛІВ

Модуль/Тема	Форма звітності	Бали
1	Поточний контроль	0–12
2	Поточний контроль	0–12
3	Поточний контроль	0–16
	Модульний контроль	
4	Поточний контроль	0–30
5	Поточний контроль	0–30
	Модульний контроль	
	Всього балів	100

КРИТЕРІЇ ОЦІНЮВАННЯ

	Бали		Критерії оцінювання
	0–20	0–40	
A+	20	40	Студент в повному обсязі опанував матеріал теми, надав додаткові матеріали та приклади за темою. Відповів на додаткові питання. Розширив роботу до рівня тез до конференції. Подача акуратна, без помилок
A	17–19	37–39	Студент в повному обсязі опанував матеріал теми, надав додаткові матеріали за темою. Подача акуратна, без помилок
A-	16	36	Студент в повному обсязі опанував матеріал теми, подача акуратна, без помилок
B	12–15	32–35	Студент в повному обсязі опанував матеріал теми, але зробив декілька незначних помилок
C	8–11	22–31	Студент в повному обсязі опанував матеріал теми, але зробив значні помилки, є невеликі проблеми з форматкуванням

D	4–7	10–21	Студент не в повному обсязі опанував матеріал теми, робота виконана на недостатньому рівні із значними недоліками (недостатньо розкрита тема, малий обсяг, відсутність творчого підходу тощо), наявні проблеми з форматуванням
E	1–3	1–9	Студент в недостатньому обсязі опанував матеріал теми, виконана робота має багато значних недоліків (недостатньо розкрита тема, малий обсяг, невідповідність завданню, невчасна подача виконаної роботи, неохайність подання тощо).
	0	0	Пропуск рубіжного контролю

СИСТЕМА БОНУСІВ ТА ВІДПРАЦЮВАННЯ ПРОПУСКІВ

Передбачено додаткові бали за активність студента під час аудиторної роботи (3), виконані в межах дисципліни конкурсної роботи (5–8), а також участь у виконанні колективних /творчих чи науково-дослідних/ завдань (1–3). Максимальна кількість балів: 10.

РЕКОМЕНДОВАНА ЛІТЕРАТУРА

Розширений список літератури наведено у методичних матеріалах. Також на заняттях викладач може порекомендувати додаткові джерела інформації.

Основна:

1. Арнхейм Р. Искусство и визуальное восприятие / Р. Арнхейм; [пер. с англ.]. — М. : Прогресс, 1974. — 392 с.
2. Божко А. Н. Компьютерная графика / А.Н. Божко, Д.М. Жук, В.Б. Маничев — М. : МГТУ им. Баумана, 2007. — 392 с.
3. Вергунов С.В. К вопросу о классификации видов компьютерной графики. // Вісник Харківської державної академії дизайну і мистецтв: Зб. наук. праць. – Харків, 2006. - №2. – С. 3-14.
4. Вергунов С.В. К вопросу о дизайне и проблемах визуализации. Инструментальный аспект. // Вісник Харківської державної академії дизайну і мистецтв: Зб. наук. праць. – Харків, 2006. - №4. – С. 11-17.
5. Вергунов С.В. К вопросу о классификации компьютерных графических систем. // Вісник Харківської державної академії дизайну і мистецтв: Зб.

- наук. праць. – Харків, 2006. - №5. – С. 3-16.
6. Вергунов С.В. Новые понятия в дизайне. Часть 1. Информационный дизайн // Вісник Харківської державної академії дизайну і мистецтв: Зб. наук. праць. – Харків, 2009. - №5. – С. 23-31.
 7. Волкова Т. Лучшие спецэффекты Photoshop CS3 для дизайнера. – СПб.: Питер, 2008. – 224 с.
 8. Даниленко В.Я. Основы дизайна. – Київ, 1996.
 9. Даниленко В.Я. Дизайн. – Харків: Видавництво ХДАДМ, 2003
 10. Жвалевский А. Компьютерная графика : Photoshop CS3, CorelDRAW X3, Illustrator CS3. Трюки и эффекты / А. Жвалевский, И. Гурская, Ю. Гурский. — СПб. : Питер, 2008. — 992 с.
 11. Летин А. Компьютерная графика / Летин А., Пашковский И., Летина О. — М. : Форум, 2007. — 256с.
 12. Миронов Д. Ф. Компьютерная графика в дизайне / Д. Ф. Миронов. — Учебник для вузов. — СПб. : BHV, 2008. — 439 с.
 13. Романичева Э. Т. Компьютерные технологии в дизайне. Эффективная реклама / Э. Т. Романичева, О. Г. Яцюк. — СПб. : БХВ - Петербург, 2001. — 432 с.
 14. Харьковская школа дизайна. Опыт подготовки дизайнеров : [метод. материалы / Бойчук А., Даниленко В., Устинов А. и др.]. — ВНИИТЭ. — 1992. — 116 с.

Допоміжна

1. Борковский А. Б. Англо-русский словарь по программированию и информатике (с толкованиями) / А. Б. Борковский. — М. : Рус. яз., 1990. — 335 с.
2. Буляница Т. Дизайн на компьютере. Самоучитель / Т. Буляница. — СПб. : Питер, 2002. — 320 с.
3. Визуальная культура – визуальное мышление в дизайне : Метод. материалы / В. Колейчук, А. Лаврентьев, И. Рачеева: — М. : ВНИИТЭ, 1990. — 87 с.

4. Глазычев В. О дизайне. – М.: Искусство, 1970.– 192 с.
5. Кантор К. Красота и польза. – М.: Искусство, 1967.– 276 с.
6. Методика художественного конструирования. Дизайн-программа. — М.: ВНИИТЭ, 1987. — 187 с.
7. Основные термины дизайна. Краткий справочник-словарь. – М.: ВНИИТЭ, 1989.
8. Пидоу Д. Геометрия и искусство. – М.: Мир, 1979.– 336 с.
9. Михайлов С. Основы дизайна / С. Михайлов, Л. Кулеева. — Учебник. — Казань : Новое знание, 1999. — 239 с.
10. Петров М. Н. Компьютерная графика / М. Н. Петров, В. П. Молочков. — Учебник для вузов. — СПб. : Питер, 2004. — 811 с.
11. Усатая Т. В. Основы художественного проектирования и промышленной графики : учеб. пособие / Т.В.Усатая. — Магнитогорск : [б. и.], 2002. — 194 с.
12. Industrial Design International. 1998 – 2004 // Specialized catalogue, Campodalliano (MO) Italy: GIEMME s.n.c., 2004. — p. 24.