



Х · Д · А · Д · М

ХАРКІВСЬКА ДЕРЖАВНА АКАДЕМІЯ ДИЗАЙНУ І МИСТЕЦТВ

Факультет	Образотворче мистецтво	Рівень вищої освіти	перший (освітньо-професійний)
Кафедра	Графіки	Рік навчання	2
Галузь знань	02 Культура і мистецтво	Вид дисципліни	нормативна
Спеціальність	023 Образотворче мистецтво, декоративне мистецтво, реставрація	Семестри	3

**Графічні матеріали засобами комп'ютерних технологій**

Семестр 2 (весна 2022)

31 січня — 14 травня

<b>Викладач</b>	Скляр Дмитро Віталійович
<b>E-mail</b>	sclyardima@ukr.net
<b>Заняття</b>	За розкладом, ауд. 13 (1 корпус)
<b>Консультації</b>	
<b>Адреса</b>	к. 405, поверх 4, корпус 2, вул. Мистецтв 8
<b>Телефон</b>	057 706-03-50 (кафедра)

**КОМУНІКАЦІЯ З ВИКЛАДАЧЕМ**

Заняття та консультації з викладачем у стінах академії відбуваються згідно розкладу у визначені дні та години. Поза заняттями офіційним каналом комунікації з викладачем є безпосереднє спілкування, листування через месенджери, та листування електронною поштою. Умови листування:

1) у листі обов'язково має бути зазначена назва дисципліни (скорочено — КП/Гр) та ім'я автора — анонімні листи розглядатися не будуть; 3) файли підписувати таким чином: *прізвище, назва дисципліни, тема завдання.*

**ПЕРЕДУМОВИ ВИВЧЕННЯ ДИСЦИПЛІНИ**

Для успішного вивчення дисципліни студенти використовують весь комплекс знань з фундаментальних дисциплін «Рисунок», «Загальний курс композиції», «Шрифт та типографіка», які вони вивчали протягом 1 курсу навчання.

**НАВЧАЛЬНІ МАТЕРІАЛИ**

*Методичні рекомендації*

1. Ботелло К., Редінг Э.А. Adobe Indesign, Photoshop иIllustrator. Справочник дизайнера / Ботелло К., Редінг Э.А. – М.: Эксмо, 2008. – 600 с. :іл.
2. Методичний фон кафедри Графіки.
3. Комолова Нина. Adobe Photoshop CS6 для всех / БХВ Петербург. 2013

**НЕОБХІДНЕ ОБЛАДНАННЯ**

Папір, олівець, комп'ютер з можливістю роботи у Adobe Photoshop та Adobe Illustrator, бажано графічний планшет, можливо сканер

## **МЕТА Й ЗАВДАННЯ ДИСЦИПЛІНИ**

Дисципліна «Графічні матеріали засобами комп'ютерних технологій» є нормативною навчальною дисципліною, що визначає та окреслює фахову спрямованість студентів у роботі в комп'ютерних технологіях та графічних пакетах.

### **Мета дисципліни – формування компетентностей**

**ЗК 5.** Здатність до абстрактного мислення, аналізу та синтезу.

**ЗК 7.** Навички використання інформаційних і комунікаційних технологій.

**ЗК 9.** Здатність генерувати нові ідеї (креативність).

**СК 1.** Здатність розуміти базові теоретичні та практичні закономірності створення цілісного продукту предметно-просторового та візуального середовища.

**СК 3.** Здатність формулювати цілі особистісного і професійного розвитку та умови їх досягнення, враховуючи тенденції розвитку галузі професійної діяльності, етапів професійного зростання та індивідуально-особистісних особливостей.

**СК 4.** Здатність оволодівати різними техніками та технологіями роботи у відповідних матеріалах за спеціалізаціями.

**СК 5.** Здатність генерувати авторські інноваційні пошуки в практику сучасного мистецтва.

**СК 7.** Здатність адаптувати творчу (індивідуальну та колективну) діяльність до вимог і умов споживача.

### **Програмні результати навчання:**

**ПРН 4.** Орієнтуватися в розмаїтті сучасних програмних та апаратних засобів, використовувати знання і навички роботи з фаховим комп'ютерним забезпеченням (за спеціалізаціями).

**ПРН 13.** Застосовувати сучасне програмне забезпечення у професійній діяльності (за спеціалізаціями).

## **ОПИС ДИСЦИПЛІНИ**

Основна спрямованість дисципліни визначається професійним сприйняттям особливостей. Дисципліна вивчається протягом одного семестру 2-го курсу у обсязі 3 кредитів ECTS (90 годин), з них: лекції – 16 годин, практичні заняття – 29 години, самостійна робота – 45 годин. Всього курс має 2 модулі та 4 теми.

## **ГРАФІЧНІ МАТЕРІАЛИ ЗАСОБАМИ КОМП'ЮТЕРНИХ ТЕХНОЛОГІЙ**

### **МОДУЛЬ 1**

*Тема 1.:* Створення персонажа та полосної ілюстрації у Adobe Photoshop:

- 1.1. Вибір образу героя та його властивостей шляхом рандомної лотереї. Створення героя та його емоційних станів (спокійний, веселий, сумний, здивований, сердитий, злий).
- 1.2. Створення рандомно вибраного середовища. Вписування персонажа у створене довкілля.

### **МОДУЛЬ 2**

Тема 2. Створення історії та сторінки комікса у Adobe Photoshop:

2.1. Створення короткого тексту (3-5 речень) за мотивами наявного персонажа і ситуації, в яку він втрапив.

2.2. Виконання однієї сторінки коміксу (графічної новели) за створеним текстом.

### **ФОРМАТ ДИСЦИПЛІНИ**

Теми завдань розкриваються шляхом лекційних та практичних занять. Самостійна робота студентів спрямована на завершення практичних завдань. Зміст самостійної роботи складає пошук додаткової інформації та її аналіз, виконання ескізів та оригіналів. Додаткових завдань для самостійної роботи не передбачено.

### **ФОРМАТ СЕМЕСТРОВОГО КОНТРОЛЮ**

Формою контролю є диференційований залік. Для отримання заліку необхідно пройти рубіжні етапи контролю у формі модульних переглядів результатів виконання практичних завдань студентів.

### **ШКАЛА ОЦІНЮВАННЯ**

Національна	Бали	ECTS	Диференціація А (внутрішня)	Національна	Бали	ECTS
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	B		незадовільно (повторне проходження)	0–34	F
	75–81	C				

### **ПРАВИЛА ВИКЛАДАЧА**

Вітається власна думка за темою заняття, креативність студента, аргументоване відстоювання позиції та толерантне відношення до колег.

У разі відрядження, хвороби тощо викладач має перенести заняття на вільний день за попередньою узгодженістю зі студентами.

### **ПОЛІТИКА ВІДВІДУВАНOSTІ**

Пропускати заняття без поважних причин недопустимо (причини пропуску мають бути підтверджені). Запізнення на заняття не вітаються. Якщо студент пропустив певну тему, він повинен самостійно відпрацювати її та на наступному занятті відповісти на ключові питання.

### **АКАДЕМІЧНА ДОБРОЧЕСНІСТЬ**

Студенти зобов'язані дотримуватися правил академічної доброчесності (під час композиційного пошуку рішення теми, виконанні ескізів та оригіналів). Жодні форми порушення академічної доброчесності не толеруються. Якщо під час рубіжного контролю помічені елементи плагіату, студент втрачає право отримати бали за виконане завдання.

**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 Г21-1, Г21-2, Г21-3

Семестр 6: РОБОТА В МАТЕРІАЛІ

№ тижня	Тема	Вид заняття	Зміст	Годин	Рубіжний контроль	Деталі
1	1.1	Лекція практичні	Вибір образу героя та його властивостей шляхом рандомної лотереї.	1 2		
2	1.2 1.3	лекція практичні	Створення героя та його емоційних станів	1 2		Мати на заняттях-комп'ютер, графічний планшет.
3	1.4	лекція практичні	Створення героя та його емоційних станів	1 2		
4	1.5	лекція практичні	Створення героя та його емоційних станів	1 2	Поточний перегляд	
5	1.6	лекція практичні	Створення ран домно вибраного середовища Вписування персонажа у створене довкілля.	1 2		
6	1.7	лекція практичні	Створення ран домно вибраного середовища Вписування персонажа у створене довкілля.	1 2		Мати на заняттях-комп'ютер, графічний планшет.
7	1.8	лекція практичні	Створення ран домно вибраного середовища Вписування персонажа у створене довкілля.	1 2	Поточний перегляд	
8	1.9	лекція практичні	Створення ран домно вибраного середовища. Вписування персонажа у створене довкілля.	1 2	<b>Модульний перегляд</b>	
9	1.10	лекція	Створення короткого тексту (3-5 речень) за мотивами наявного персонажа та ситуації, в	1		

		практичні	яку він потрапив	2		
10	1.11	лекція	Створення короткого тексту (3-5 речень) за мотивами наявного персонажа та ситуації, в яку він потрапив	1		
		практичні	яку він потрапив	2		
11	1.12	лекція	Створення короткого тексту (3-5 речень) за мотивами наявного персонажа та ситуації, в яку він потрапив	1		
		практичні	яку він потрапив	2		
12	1.13	лекція	Виконання однієї сторінки коміксу (графічної новели) за створеним текстом.	1	Поточний перегляд	
		практичні	яку він потрапив	2		
13	1.14	лекція	Виконання однієї сторінки коміксу (графічної новели) за створеним текстом.	1		
		практичні	яку він потрапив	2		
14	1.15	лекція	Виконання однієї сторінки коміксу (графічної новели) за створеним текстом.	1		
		практичні	яку він потрапив	2		
15	1.16	лекція	Виконання однієї сторінки коміксу (графічної новели) за створеним текстом.	1	Поточний перегляд	
		практичні	яку він потрапив	2		
16	1.17	лекція	Диферинційований залік	2.25		

### РОЗПОДІЛ БАЛІВ

Тема	Форма звітності	Бали
1	Модульний перегляд	0–40
2	Модульний перегляд	0–60
Всього балів		100

### КРИТЕРІЇ ОЦІНЮВАННЯ

**90–100 балів** («відмінно» за національною шкалою, **A** — за шкалою ECTS) може отримати студент, який в повному обсязі опанував матеріал практичного та теоретичного 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, **B** — за шкалою ECTS) отримує студент, який добре опанував матеріал практичного та теоретичного 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, **C** — за шкалою ECTS) отримує студент, який в цілому добре опанував матеріал практичного та теоретичного 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 виконав усі завдання на недостатньо професійному рівні, при цьому виконана робота мала значні недоліки (неохайність виконання, відсутність творчого підходу тощо).

**60–63 балів** («задовільно» за національною шкалою, **E** — за шкалою ECTS) отримує студент, який в недостатньому обсязі опанував матеріал практичного та теоретичного курсу, справився з основними з поставлених завдань, але при цьому виконана робота має багато значних недоліків (неохайність виконання, відсутність творчого підходу, невчасна подача виконаної роботи тощо).

**35–59 балів** («незадовільно» за національною шкалою, **FX** — за шкалою ECTS) отримує студент, який не впорався із головними задачами дисципліни, тобто не опанував більшість тем практичного та теоретичного курсу, пропускав заняття без поважних причин, допустив значну кількість суттєвих помилок при виконанні завдань. Про відсутність належних знань свідчать незадовільні підсумки поточного перегляду. У цьому випадку для одержання оцінки потрібна значна додаткова робота для виконання усіх завдань дисципліни відповідно програми курсу і повторна перездача.

**1–34 балів** («незадовільно» за національною шкалою, **F** — за шкалою ECTS) отримує студент, який не володіє знаннями з усіх модулів дисципліни, не виконав програми курсу і, відповідно, не впорався з поточними перевірками та не склав екзаменаційного перегляду. В цьому випадку передбачений обов'язковий повторний курс навчання.

## **СИСТЕМА БОНУСІВ**

Передбачено додаткові бали за мистецьку активність студента під час навчання: участь у всеукраїнських художніх виставках, конкурсах та олімпіадах. Максимальна кількість балів: 10.

## **РЕКОМЕНДОВАНА ЛІТЕРАТУРА**

### **Базова:**

1. Ботелло К., Редінг Э.А. Adobe Indesign, Photoshop иIllustrator. Справочник дизайнера / Ботелло К., Редінг Э.А. – М.: Эксмо, 2008. – 600 с. :іл.
2. Дерек Бразелл, Джо Девіс. Як стати успішним ілюстратором ArtHuss 2019
- 3.- Євгенія Тучкевіч. Книга Самоучитель Adobe Illustrator CC 2018. БХВ-Петербург. 2016

4.- Пятьдесят лет иллюстрации  
Лоуренс Зиген, Кэролайн Робертс | Издатель: Laurence King Publishing | Опубликовано: 2014 | Формат: переплет

### **Допоміжна:**

4. Гурский, Юрий Компьютерная графика Photoshop CS5, CoreIDRAW X5, Illustrator CS5. Трюки и эффекты / Юрий Гурский , Андрей Жвалевский , Владимир Завгородний. - М.: Питер, 2011. - 704 с.

5. Платонова, Н. С. Создание информационного листка (буклета) в Adobe Photoshop и Adobe Illustrator / Н.С. Платонова. - М.: Интернет-университет информационных технологий, Бином. Лаборатория знаний, 2009. - 152 с.
6. Карлинс, Дэвид Оригинальные проекты для Adobe Illustrator CS2. Как стать гением дизайна за 5 минут / Дэвид Карлинс , Брюс К. Хопкинс. - М.: НТ Пресс, Харвест, 2007. - 400 с.
7. Стивен Геллер, Сеймур Кваст.Графічні стилі від від вікторіанців до гіпстерів. ArtHuss .
8. Карлинс, Дэвид Забавные трюки и приемы работы в Adobe Illustrator CS2 / Дэвид Карлинс , Брюс К. Хопкинс. - М.: НТ Пресс, Харвест, 2007. - 400 с.
9. Представьте себе это. Молли Бэнг | Издатель: SeaStar Books | Опубликовано: 2001 | Формат: Мягкая обложка