



ХАРКІВСЬКА ДЕРЖАВНА АКАДЕМІЯ ДИЗАЙНУ І МИСТЕЦТВ

Факультет	Дизайн середовища	Рівень вищої освіти	перший (бакалаврський)
Кафедра	Дизайн тканин та одягу	Рік навчання	2
Галузь знань	02 Культура і мистецтво	Вид дисципліни	обов'язкова
Спеціальність	022 Дизайн	Семестри	3-4

КОМП'ЮТЕРНІ ТЕХНОЛОГІЇ

Семестр 3-4 (2023-2024 н. р.)
ОПП «Дизайн одягу (взуття)»

Викладач	Свинаренко Максим Сергійович, доцент, PhD з технічних наук
E-mail	svynarenko.maksym@ksada.org
Заняття	За розкладом https://meet.google.com/xfd-gmpp-vgv
Консультації	За домовленістю з групою
Адреса	к. 207, поверх 2, корпус 2, вул. Мистецтв 8
Телефон	(057) 706-02-46 (кафедра), +38 (096) 455-08-30 моб. телефон

КОМУНІКАЦІЯ З ВИКЛАДАЧЕМ

Поза заняттями офіційним каналом комунікації з викладачем є електронні листи (тільки у робочі дні до 18-00). Умови листування:

- 1) в *темі* листа обов'язково має бути зазначена назва дисципліни (скорочено – КТ);
- 2) в полі тексту листа позначити ПІБ студента, який звертається (анонімні листи не розглядаються);
- 3) файли підписувати таким чином: *прізвище_ завдання*. Розширення: *текст – doc, docx, ілюстрації – jpeg, pdf*.

Роботи для рубіжного контролю мають бути надіслані на пошту викладача. Обговорення проблем, пов'язаних із дисципліною, у коридорах академії не припустимі. Консультації з викладачем відбуваються у визначені дні та години.

ПЕРЕДУМОВИ ВИВЧЕННЯ ДИСЦИПЛІНИ

Дисципліна не має обов'язкових передумов для вивчення.

НАВЧАЛЬНІ МАТЕРІАЛИ

1. Алекс В. Вайт. Основи графічного дизайну. Київ : [ArtHuss](#), 2023. 232 с.
2. Брюханова Г.В. Комп'ютерні дизайн-технології : навч. посіб. Київ : Центр навчальної літератури 2019, 180 с.

ПОСИЛАННЯ НА МАТЕРІАЛИ

Свої додаткові навчальні матеріали, слайди, ілюстрації тощо можна запропонувати переглянути за електронною адресою

<https://classroom.google.com/c/NjU4MTU0NTM3MjQ0?cjc=wnut7xn>

НЕОБХІДНЕ ОБЛАДНАННЯ

Блокнот для конспекту, ручка. Комп'ютерна техніка (ноутбук, планшет тощо) з можливістю виходу до мережі Інтернет. Програми, необхідні для виконання завдань: Microsoft Word, Adobe Illustrator.

МЕТА Й ЗАВДАННЯ КУРСУ

Метою навчальної дисципліни є підготовка студентів до самостійної професійної та творчої діяльності, вивчення базових інструментів та можливостей програм векторної графіки, зокрема до розв'язання певних питань щодо створення векторних об'єктів різного рівня складності.

Основними завданнями вивчення дисципліни є: вивчення інструментів та можливостей програм векторної графіки з метою подальшого застосування отриманих навичок у роботі з зображеннями векторного типу, а також застосування отриманих знань у створенні простих двомірних дизайн-макетів на певну тематику.

У результаті отриманих знань та вмінь згідно вимогам освітньо-професійної програми студенти **повинні вміти:**

- вирішувати питання із розміщення об'єктів у площині на екрані;
- оптимізувати об'єкти у власному робочому середовищі;
- створювати векторні зображення різного рівня складності;
- готувати зображення для друку або експорту до інших програм;
- творчо підходити до вирішення питань перебудови звичайного зображення до його векторної версії.

Дисципліна забезпечує загальні та спеціалізовані (фахові) компетентності:

ПК Здатність розв'язувати складні спеціалізовані задачі та практичні проблеми у галузі дизайну, або у процесі навчання, що передбачає застосування певних теорій і методів дизайну та характеризується комплексністю і невизначеністю умов

ЗК 5 Здатність працювати в команді

СК 1 Здатність застосовувати сучасні методики проектування одиничних, комплексних, багатофункціональних об'єктів дизайну

СК 4 Здатність застосовувати навички проектної графіки у професійній діяльності

СК 7 Здатність використовувати сучасне програмне забезпечення для створення об'єктів дизайну

СК 8 Здатність здійснювати колористичне вирішення майбутнього дизайн-об'єкта

Дисципліна забезпечує наступні програмні результати навчання:

ПРН 1 Застосовувати набуті знання і розуміння предметної області та сфери професійної діяльності у практичних ситуаціях

ПРН 4 Визначати мету, завдання та етапи проектування

ПРН 6 Усвідомлювати відповідальність за якість виконуваних робіт, забезпечувати виконання завдання на високому професійному рівні

ПРН 7 Аналізувати, стилізувати, інтерпретувати та трансформувати об'єкти для розроблення художньо-проектних вирішень

ПРН 11 Розробляти композиційне вирішення об'єктів дизайну у відповідних техніках і матеріалах

ПРН 17 Застосовувати сучасне загальне та спеціалізоване програмне забезпечення у професійній діяльності (за спеціалізаціями)

ОПИС ДИСЦИПЛІНИ

Основна спрямованість дисципліни передбачає надання здобувачам необхідних основних знань, зокрема: з основ комп'ютерної графіки, користування векторними графічними редакторами, комплексними програмами продуктами по роботі з версткою і з технологіями поліграфічного виробництва. Дисципліна передбачає висвітлення основ роботи в середовищі програм векторної графіки, налаштування інструментарію, опанування принципів роботи зі складними і багаторівневими технологіями комплексного проектування в інтерактивному середовищі, містить практичні завдання для контролю отриманих знань.

Дисципліна вивчається протягом 3 та 4 семестру 2-го курсу (6 кредитів ECTS, 180 навчальних години, в тому числі 90 годин – аудиторні лекційні та практичні заняття та 90 годин – самостійної роботи). Всього курс має 4 змістовні модулі.

Осінній семестр: 16 годин – лекційні заняття, 29 годин – практичні заняття, 45 годин – самостійної роботи.

Змістовний модуль 1. Базові групи інструментів середовища програми Adobe Illustrator

Завдання 1. Вивчення інструментів з копіювання, масштабування та деформації об'єктів.

Завдання 2. Вивчення принципів копіювання об'єктів за лінійним та радіальним принципом.

Завдання 3. Створення деформованої структури.

Завдання 4. Вивчення інструменту Text. Робота з функціями тексту.

Змістовний модуль 2. Створення макету у середовищі Adobe Illustrator

Завдання 5. Робота із функціями кольору.

Завдання 6. Створення та друк простого макету вітальної листівки.

Весняний семестр: 16 годин – лекційні заняття, 29 годин – практичні заняття, 45 годин – самостійної роботи.

Змістовний модуль 3. Векторні засоби

Завдання 1. Вивчення технологічних прийомів векторизації растрових зображень.

Завдання 2. Побудова об'єкту із тримірним ефектом засобами векторної графіки.

Змістовний модуль 4. Інструментарій побудови орнаменту. Безшовне зображення

Завдання 3. Створення простого радіального орнаменту.

Завдання 4. Фон казуальної гри.

ФОРМАТ ДИСЦИПЛІНИ

Теми розкриваються шляхом проведення лекційних та практичних занять. Лабораторні заняття не передбачені. Самостійна робота студентів спрямована на закріплення практичних навичок з окремих тем. Зміст самостійної роботи складає виконання додаткових вправ у програмному середовищі Adobe Illustrator у відповідності до теми і завдань аудиторних практичних занять з дисципліни. Додаткових завдань для самостійної роботи не передбачено.

ФОРМАТ СЕМЕСТРОВОГО КОНТРОЛЮ

Формою контролю є: у 3 семестрі – диференційований залік; у 4 семестрі – диференційований залік. Для отримання заліку достатньо пройти рубіжні етапи контролю у формі поточних перевірок виконання практичних аудиторних і самостійних завдань. Для тих студентів, які бажають покращити результат, передбачені контрольні завдання за темами дисципліни (до 10 балів).

ШКАЛА ОЦІНЮВАННЯ

Національна	Бали	ECTS	Диференціація А (внутрішня)	Національна	Бали	ECTS
відмінно	90–100	A	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

Дисциплінарна та організаційна відповідальність. Викладач несе відповідальність за координацію процесу занять, а також створення атмосфери, сприятливої до відвертої дискусії та пошуку необхідних питань з дисципліни. Особливу увагу викладач повинен приділити досягненню програмних результатів навчання дисципліни. В разі необхідності викладач має право на оновлення змісту навчальної дисципліни на основі найновіших досягнень і сучасних практик у відповідній галузі, про що повинен попередити здобувачів. Особисті погляди викладача з тих чи інших питань не мають бути перешкодою для реалізації здобувачами процесу навчання.

Викладач повинен створити безпечні та комфортні умови для реалізації процесу навчання особам з особливими освітніми потребами (в межах онлайн навчання).

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

ПРАВИЛА ЗДОБУВАЧА

Під час занять студенти повинні обов'язково вимкнути звук мобільних телефонів. За необхідності вони мають право на дозвіл вийти з онлайн заняття (окрім заліку). Вітається власна думка з теми заняття, яка базується на аргументованій відповіді та доказах, здобутих під час практичних або самостійних занять.

ПОЛІТИКА ВІДВІДУВАНОСТІ

Недопустимі пропуски занять без поважних причин (причини пропуску мають бути підтверджені необхідними документами або попередженням викладача). Не вітаються запізнення на заняття. Самостійне відпрацювання теми (виконання завдання, ряду завдань) відбувається в разі відсутності студента на заняттях з будь-яких причин.

АКАДЕМІЧНА ДОБРОЧЕСНІСТЬ

Студенти зобов'язані дотримуватися правил академічної. Жодні форми порушення академічної доброчесності не толеруються. Якщо під час рубіжного контролю виявлено плагіат, студент не отримує бали за тему та зобов'язаний виконати нове завдання до заліку, де може бути зараховано лише 50% від максимальної кількості балів за цю частину семестрової роботи. Якщо факт академічної недоброчесності зафіксований на заліку – студент максимально отримує тільки ті бали, що були зараховані за попередні етапи контролю.

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 (завдання)	Вид заняття	Зміст	Годин	Рубіжний контроль	Деталі
3 семестр						
01.09.2023	1	лекція	Масштабування та проста диспропорційна деформація об'єктів	2	Аналіз матеріалу	Презентація матеріалу
01.09.2023	1	практика	Головний об'єкт для роботи – авторська монограма з двох набірних літер	2	Опанування на практи. заняттях	Структура послідовності виконання
08.09.2023	1	практика	Головний об'єкт для роботи – авторська монограма з двох набірних літер	2	Опанування на практи. заняттях	Структура послідовності виконання
15.09.2023	2	лекція	Створення простого рапорту	2	Аналіз матеріалу	Презентація матеріалу
15.09.2023	2	практика	Створення кількох варіантів рядків основного модуля (монограми) з подальшим перетворенням у лінійну та радіальну форми	2	Опанування на практи. заняттях	Структура послідовності виконання
22.09.2023	2	практика	Створення кількох варіантів рядків основного модуля (монограми) з подальшим перетворенням у лінійну та радіальну форми	2	Опанування на практи. заняттях	Структура послідовності виконання
29.09.2023	3	лекція	Деформація об'єктів інструментами Envelope and Distort	2	Аналіз матеріалу	Презентація матеріалу
29.09.2023	3	практика	Створення деформованої структури з використанням інструментів групи Envelope and Distort	2	Опанування на практи. заняттях	Структура послідовності виконання

06.10.2023	3	практика	Створення деформованої структури з використанням інструментів групи Envelope and Distort	2	Опанування на практич. заняттях	Структура послідовності виконання
13.10.2023	4	лекція	Базова робота із текстом	2	Аналіз матеріалу	Презентація матеріалу
13.10.2023	4	практика	За допомогою функцій тексту створити кілька варіантів можливостей інструменту Text та проаналізувати результат	2	Опанування на практич. заняттях	Структура послідовності виконання
20.10.2023	4	практика	За допомогою функцій тексту створити кілька варіантів можливостей інструменту Text та проаналізувати результат	2	Опанування на практич. заняттях	Структура послідовності виконання
27.10.2023	5	лекція	Застосування кольорових модифікацій	2	Аналіз матеріалу	Презентація матеріалу
27.10.2023	5	практика	Засобами векторної графіки на прикладі головного модулю (силуетна монограма з літер) створити варіації заповнення об'єкту кольором	2	Опанування на практич. заняттях	Структура послідовності виконання
03.11.2023	5	практика	Засобами векторної графіки на прикладі головного модулю (силуетна монограма з літер) створити варіації заповнення об'єкту кольором	2	Опанування на практич. заняттях	Структура послідовності виконання
10.11.2023	5	лекція	Застосування кольорових модифікацій	2	Аналіз матеріалу	Презентація матеріалу
10.11.2023	5	практика	Засобами векторної графіки на прикладі головного модулю (силуетна монограма з літер) створити варіації заповнення об'єкту кольором	2	Опанування на практич. заняттях	Структура послідовності виконання
17.11.2023	5	практика	Засобами векторної графіки на прикладі головного модулю (силуетна монограма з літер) створити варіації заповнення об'єкту кольором	2	Опанування на практич. заняттях	Структура послідовності виконання
24.11.2023	6	лекція	Створення та друк простого макету вітальної листівки	2	Аналіз матеріалу	Презентація матеріалу
24.11.2023	6	практика	Створення макету вітальної листівки євро формату із зображенням та наборним блоком тексту	2	Опанування на практич. заняттях	Структура послідовності виконання

01.12.2023	6	практика	Створення макету вітальної листівки євро формату із зображенням та наборним блоком тексту	2	Опанування на практич. заняттях	Структура послідовності виконання
08.12.2023	6	лекція	Створення та друк простого макету вітальної листівки	2	Аналіз матеріалу	Презентація матеріалу
08.12.2023	6	практика	Створення макету вітальної листівки євро формату із зображенням та наборним блоком тексту	1	Опанування на практич. заняттях	Структура послідовності виконання
4 семестр						
30.01.2024	1	лекція	Векторизація растрового зображення	2	Аналіз матеріалу	Презентація матеріалу
30.01.2024	1	практика	За допомогою засобів векторної графіки перетворити зображення у векторний формат із збереженням початкової графічної мови	2	Опанування на практич. заняттях	Структура послідовності виконання
06.02.2024	1	практика	За допомогою засобів векторної графіки перетворити зображення у векторний формат із збереженням початкової графічної мови	2	Опанування на практич. заняттях	Структура послідовності виконання
13.02.2024	1	лекція	Векторизація растрового зображення	2	Аналіз матеріалу	Презентація матеріалу
13.02.2024	1	практика	За допомогою засобів векторної графіки перетворити зображення у векторний формат із збереженням початкової графічної мови	2	Опанування на практич. заняттях	Структура послідовності виконання
20.02.2024	1	практика	За допомогою засобів векторної графіки перетворити зображення у векторний формат із збереженням початкової графічної мови	2	Опанування на практич. заняттях	Структура послідовності виконання
27.02.2024	2	лекція	Принципи ізометричної побудови об'єкту	2	Аналіз матеріалу	Презентація матеріалу
27.02.2024	2	практика	Створення характеру гіпсової моделі у тримірному просторі	2	Опанування на практич. заняттях	Структура послідовності виконання
05.03.2024	2	практика	Створення характеру гіпсової моделі у тримірному просторі	2	Опанування на практич. заняттях	Структура послідовності виконання
12.03.2024	2	лекція	Принципи ізометричної побудови об'єкту	2	Аналіз матеріалу	Презентація матеріалу

12.03.2024	2	практика	Створення характеру гіпсової моделі у тримірному просторі	2	Опанування на практич. заняттях	Структура послідовності виконання
19.03.2024	2	практика	Створення характеру гіпсової моделі у тримірному просторі	2	Опанування на практич. заняттях	Структура послідовності виконання
26.03.2024	3	лекція	Принципи побудови простого радіального орнаменту	2	Аналіз матеріалу	Презентація матеріалу
26.03.2024	3	практика	Створення простого радіального орнаменту, використовуючи інструментарій позиціонування, переміщення, копіювання об'єктів	2	Опанування на практич. заняттях	Структура послідовності виконання
02.04.2024	3	практика	Створення простого радіального орнаменту, використовуючи інструментарій позиціонування, переміщення, копіювання об'єктів	2	Опанування на практич. заняттях	Структура послідовності виконання
09.04.2024	3	лекція	Принципи побудови простого радіального орнаменту	2	Аналіз матеріалу	Презентація матеріалу
09.04.2024	3	практика	Створення простого радіального орнаменту, використовуючи інструментарій позиціонування, переміщення, копіювання об'єктів	2	Опанування на практич. заняттях	Структура послідовності виконання
16.04.2024	3	практика	Створення простого радіального орнаменту, використовуючи інструментарій позиціонування, переміщення, копіювання об'єктів	2	Опанування на практич. заняттях	Структура послідовності виконання
23.04.2024	4	лекція	Авторський фон для казуальної гри	2	Аналіз матеріалу	Презентація матеріалу
23.04.2024	4	практика	Побудова безшовного зображення в горизонтальному напрямку, використовуючи навички векторизації, малювання пером, роботи з векторними ефектами	2	Опанування на практич. заняттях	Структура послідовності виконання
30.04.2024	4	практика	Побудова безшовного зображення в горизонтальному напрямку, використовуючи навички векторизації, малювання пером, роботи з векторними ефектами	2	Опанування на практич. заняттях	Структура послідовності виконання
07.05.2024	4	лекція	Авторський фон для казуальної гри	2	Аналіз матеріалу	Презентація матеріалу

07.05.2024	4	практик а	Побудова безшовного зображення в горизонтальному напрямку, використовуючи навички векторизації, малювання пером, роботи з векторними ефектами	1	Опанування на практичних заняттях	Структура послідовності виконання
------------	---	-----------	---	---	-----------------------------------	-----------------------------------

РОЗПОДІЛ БАЛІВ

Тема (Завдання)	Форма звітності	Бали
3 семестр		
1	Поточний контроль	0–10
2	Поточний контроль	0–10
3	Поточний контроль	0–20
4	Поточний контроль	0–20
5	Поточний контроль	0–20
6	Поточний контроль	0–20
Всього балів		100
4 семестр		
1	Поточний контроль	0–20
2	Поточний контроль	0–20
3	Поточний контроль	0–30
4	Поточний контроль	0–30
Всього балів		100

КРИТЕРІЇ ОЦІНЮВАННЯ

	Бали			Критерії оцінювання
	0–10	0–20	0–30	
A+	10	20	30	Студент в повному обсязі опанував матеріал теоретичного та практичного курсу, проявив креативне мислення при виконанні завдань, логічно обґрунтував послідовність виконання необхідних завдань, професійно виконав усі етапи завдання.
A	10	19	28–29	Студент в повному обсязі опанував матеріал теми, якісно виконав усі завдання, надав додаткові матеріали за темою, реалізовані самостійно. Подача акуратна, без помилок.
A-	9	18	27	Студент в повному обсязі опанував матеріал теми, повністю виконав завдання. Подача акуратна, без помилок.
B	8	16–17	25–26	Студент добре опанував обсяг матеріалу теоретичного та практичного курсу, творчо та якісно виконав усі поставлені завдання, але при цьому робота має незначні недоліки.
C	8	15	23–24	Студент в цілому добре опанував матеріал теоретичного та практичного курсу, творчо та якісно виконав більшість поставлених завдань, але виконана робота має суттєві недоліки.
D	7	13–14	20–22	Студент в недостатньому обсязі опанував матеріал теоретичного та практичного курсу, вирішив в цілому основні поставлені завдання, але виконана робота має значні недоліки, виконана не достатньо якісно та охайно.
E	6	12	18–19	Студент в недостатньому обсязі опанував матеріал теоретичного та практичного курсу, вирішив в цілому основні поставлені завдання, але виконана робота має багато значних недоліків, виконана неякісно та неохайно.
FX	4-5	7-11	11-17	Студент не впорався з головними задачами завдання, не опанував відповідні теми практичного та теоретичного курсу,

				робота виконана неякісно та неохайно.
F	1-3	1-6	1-10	Студент не володіє знаннями з відповідних тем практичного та теоретичного курсу, не впорався з поставленими задачами завдання.
	0	0	0	Пропуск рубіжного контролю

СИСТЕМА БОНУСІВ

Передбачено додаткові бали за активність студента під час практичних занять: максимальна кількість балів: 10.

РЕКОМЕНДОВАНА ЛІТЕРАТУРА

Основна

1. Браїлов А.Ю. Комп'ютерна інженерна графіка: перетворення двовимірних та тривимірних зображень. Київ : Каравела, 2007. 176 с.
2. Михайленко В.Є., Ванін В.В., Ковальов С.М. Інженерна та комп'ютерна графіка : підручн. для студентів ВНЗ. Київ : Каравела, 2004. 344 с.
3. Мишенев А.І. Перші кроки в Creative Suite 4. Київ : ДМК, 2009. 256 с.
4. Даниленко В.Я. Основи дизайну : підручн. Харків : ХДАДМ, 2003. 320 с.

Допоміжна

1. Христенко В.Є. Техніки авторського друку. Офорт, літографія, дереворит та лінорит, шовкотрафаретний друк : навч. посібн. Харків : Колорит, 2004. 83 с.
2. Мак-Клеланд Д. Adobe Illustrator 10. Повне керівництво. Київ : Ліра-К, 2002. 223 с.
3. Кириленко А. Самовчитель комп'ютерної верстки. Київ : Наукова думка, 2000. 61 с.
4. Целуйко Ф.В. Основи поліграфічного друку : методичні рекомендації з дисципліни «Основи до друкарської підготовки» для студентів 3 курсу спеціальності «Дизайн». Харків : ХДАДМ, 2010. 36 с.