

ХАРКІВСЬКА ДЕРЖАВНА АКАДЕМІЯ ДИЗАЙНУ І МИСТЕЦТВ

КАФЕДРА ГРАФІКИ

«ЗАТВЕРДЖУЮ»

Перший проректор
з навчально-педагогічної роботи

 Соболєв О.В



03 2019 року

**НАВЧАЛЬНА ПРОГРАМА
ДИСЦИПЛІНИ**

**«ГРАФІЧНІ МАТЕРІАЛИ ЗАСОБАМИ
КОМП'ЮТЕРНИХ ТЕХНОЛОГІЙ»**

першого (бакалаврського) рівня вищої освіти

Галузь знань 02 «КУЛЬТУРА І МИСТЕЦТВО»

Спеціальність: 023 «Образотворче мистецтво,
декоративне мистецтво, реставрація»

Освітньо – професійна програма: «Графіка»

Харків – 2019

Навчальна програма з дисципліни «Графічні матеріали засобами комп'ютерних технологій» для студентів 2 курсу освітньо-професійної програми «Графіка».

«15» Березня 2019

Розробники: викл. Скляр Д.В.



Навчальна програма затверджена на засіданні кафедри графіки

Протокол № 8 від «18 Березня» 2019 року

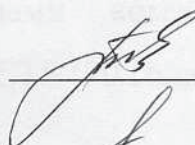
В.о.завідувача кафедри ij Іващенко О.В.

Узгоджено:

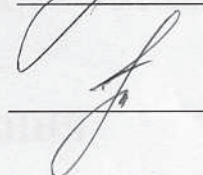
Декан факультету «ОМ»

 Шевченко В.Я.

Зав.навчально-методичного відділу

 Жернокльова Г.О.

Керівник ЦЗ(Д)ФН

 Токар М. І.

Схвалено методичною радою ХДАДМ

Протокол № 2 від «20» Березня 2019 року

Вступ

Програма вивчення навчальної дисципліни «Графічні матеріали засобами комп'ютерних технологій» складена відповідно до освітньо-професійної програми «Графіка». Предметом вивчення навчальної дисципліни є методи створення художнього образу засобами цифрових технологій.

У процесі вивчення предмета студенти знайомляться з сучасними методами створення образу, опановують образотворчі засоби побудови художнього образу та вдосконалюють фахову майстерність шляхом виконання практичних завдань.

Теоретичний курс дисципліни знайомить студентів з методами і прийомами роботи з технікою, технологіями та програмним забезпеченням. Практичний курс дисципліни має на меті опанування студентами практичних навичок і прийомів створення графічного зображення та винайдення художнього образу.

Навчальним планом підготовки бакалаврів денної та заочної форми навчання, викладання «Графічних матеріалів засобами комп'ютерних технологій» передбачено у 3 семестрі в обсязі 3 кредитів ECTS (90 годин).

МЕТА ТА ЗАВДАННЯ

дисципліни «Графічні матеріали засобами комп'ютерних технологій»

для студентів освітньо – професійної програми «Графіка»

денної та заочної форми навчання

Мета дисципліни «Графічні матеріали засобами комп'ютерних технологій» – вивчення різноманітних засобів створення графічного зображення за допомогою комп'ютерних програм, а саме: Adobe Photoshop та Adobe Illustrator. Застосування навичок та знань отриманих з курсу «Графічні матеріали засобами комп'ютерних технологій» для вільного втілення свого творчого задуму.

Завданням дисципліни є практичне опанування студентами комп'ютерних програм, як засобу створення графічного зображення. Вивчення їх можливостей, специфіки, прийомів та засобів створення авторського задуму.

У процесі вивчення курсу студенти опановують образотворчі засоби побудови візуального образу та вдосконалюють фахову майстерність шляхом виконання

практичних завдань.

Компетенції бакалавра, що забезпечує дисципліна

Професійні компетенції	
Спеціалізовано-професійні:	КСП-1
- здатність використовувати знання та практичні навички при виконанні художнього твору за допомогою комп'ютерних технологій ;	КСП-1
- здатність використовувати комп'ютерні технології для реалізації дипломної роботи;	КСП-3
- здатність володіти навичками презентації виконаного завдання до візуального перегляду	КСП-7

Інструментальні компетенції:	
- навички роботи зі спеціальним обладнанням за фахом (комп'ютери, графічні планшети, флеш накоплювачі);	КІ КІ-4

Очікувані результати навчання

У результаті вивчення навчальної дисципліни студент повинен

знати:

- назви комп'ютерних програм та їх інструментів, що використовуються у процесі створення графічного зображення засобами комп'ютерних технологій;
- характерні особливості створення графічного зображення у тій чи іншій комп'ютерній програмі;
- методи створення зображення, характерні для різних комп'ютерних програм

уміти:

- створювати графічні зображення за допомогою основних графічних пакетів;
- працювати з програмами та інструментами, що призначені для створення

графічних зображень;

- використовувати комп'ютерні технології для втілення авторських творчих задумів

мати навички:

- малювання з натури для збору підготовчого матеріалу для створення візуального образу;
- творчого підходу в розробці візуальних образів;

II. МІЖДИСЦИПЛІНАРНІ ЗВ'ЯЗКИ

При виконанні практичних завдань з дисципліни «Графічні матеріали засобами комп'ютерних технологій» студенти використовують комплекс знань з циклів фундаментальної, гуманітарної та практичної підготовки.

Передусім це стосується дисциплін професійної підготовки:

«Рисунок», «Академічний живопис», Загальний курс композиції», «Робота в матеріалі», «Кольорознавство», «Творча практика».

Навчальна програма дисципліни включає дублювання навчального матеріалу зазначених дисциплін. Відповідно до вимог підготовки майбутнього фахівця алгоритм вивчення навчального матеріалу дисципліни з урахуванням міждисциплінарних зв'язків має забезпечити цілісне оволодіння навчальним матеріалом, необхідним для успішного виконання професійної діяльності.

III. ЗМІСТ ДИСЦИПЛІНИ «ГРАФІЧНІ МАТЕРІАЛИ ЗАСОБАМИ КОМП'ЮТЕРНИХ ТЕХНОЛОГІЙ» 3 СЕМЕСТР

Тема 1. Виконання автопортрету на основі фотографії у програмі “Adobe Photoshop” з використанням інструментів “виділення” та “залівка”.

(Сканування фотопортрету, створення у файлі додаткового шару для роботи з інструментами “виділення” та “залівка”, творча інтерпретація фотопортрету.)

Тема 2. Виконання завдання у програмі “Adobe Photoshop” “анімоване GIF - зображення на задану тему”.

(Створення або сканування початкового зображення, створення необхідної

кількості шарів, освоєння засобів деформації початкового зображення, збереження файлу у необхідному форматі.)

Тема 3. Виконання завдання “Тематичний орнамент”, виконаний у програмі “Adobe Illustrator”.

(Створення геометричних фігур та структури орнаменту, створення засобами векторної графіки зображення на основі геометричних фігур, Клонування метричної основи орнаменту, та створення безкінечного стрічки зображення.)

Тема 4. Виконання завдання “безшовний паттерн”, виконаний у програмі “Adobe Illustrator” на основі тематичного орнаменту.

(Вибір метричної основи, вибір градусів повороту фрагментів, покрокове створення безшовного паттерну.)

IV. САМОСТІЙНА РОБОТА

Робоча програма з дисципліни «Графічні матеріали засобами комп’ютерних технологій» не передбачає додаткових практичних завдань для самостійної роботи студентів. Самостійна робота студентів має бути спрямованою на збір необхідної інформації та завершення практичних завдань за зазначеною тематикою.

V. МЕТОДИ НАВЧАННЯ

Основною формою опанування курсу «Графічні матеріали засобами комп’ютерних технологій» є виконання практичних завдань. *Мета* запропонованих завдань – отримання студентами практичних навичок роботи в основних графічних програмах, а саме “Adobe Photoshop” та “Adobe Illustrator”.

В ході роботи над практичними завданнями вагомим методичним фактором виступає постійний принцип зростання складності. Викладач задає напрямок у творчому мисленні студента, і його роль як керівника, у першу чергу, є консультативною.

VI. МЕТОДИ КОНТРОЛЮ

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

VII. МЕТОДИЧНЕ ЗАБЕЗПЕЧЕННЯ

1. Официальный учебный курс по программе Adobe Photoshop CS6 М. Ексмо 2013- 412 с.
2. Adobe Illustrator CC. Официальный учебный курс М. Ексмо, 2014.- 592с.

VIII. РЕКОМЕНДОВАНА ЛІТЕРАТУРА

Базова:

1. Обручев В., Райтман М.А. Adobe Photoshop CS6. Официальный учебный курс (+DVD) Ексмо-пресс 2013. - 432с.
2. Adobe Illustrator CS4. Официальный учебный курс (+ CD)Эксмо-Пресс, 2009.- 512 стр.
3. Adobe Systems. Руководство пользователя Adobe Illustrator CS3
Корпорация Adobe Systems, 2007.- 521 с.
4. Евгения Тучкевич. Самоучитель Adobe Illustrator CS6 БХВ-Питербург, 2014. - 352с.
5. Кэтрин Айсманн, Шон Дугган, Джеймс Порто. Маски и композиция в Photoshop .600. 2013

Допоміжна:

6. Скотт Келби. Классические эффекты Photoshop.-Вильямс, 2006.- 376 с.
7. Девид Блатнер. Брюс Фрезер. Реальный мир. Photoshop 6. Современные компьютерные технологии. Интелбук 2002. 688с.

8. Скотт Келби. Adobe Photoshop CS6. Справочник по цифровой фотографии.- М.: Вильямс, 2013. - 464 с.
9. Дэн Маргулис .Photoshop для профессионалов. Классическое руководство по цветокоррекции (+ CD-ROM) Интелбук 2007.– 656 с.
10. Волкова Т. 101 спецэффект в Photoshop CS3. Полное руководство. 2008 год
Наука и техника. 336с.

ІХ. ІНФОРМАЦІЙНІ (ЕЛЕКТРОННІ) РЕСУРСИ

1. Фотошоп для начинающих с нуля (уроки по основам работы)
Ч.2:[Электронный ресурс]/Режим доступа : https://photoshopmaster.ru/articles/basics_a/вільний. – Загол. з екрану. – Мова рос.
2. Український посібник по Photoshop - Українське програмування Тебенко
: [Электронный ресурс] /. Режим доступа : http://ito.vspu.net/ENK/2011-2012/komp_graf_spec/photoshop_book_ua/index.html. вільний. – Загол. з екрану. – Мова укр.
3. Портал графіки та дизайну : [Электронный ресурс] Режим доступа : <http://uart.at.ua/>вільний. – Загол. з екрану. – Мова укр.

ТЕЗАУРУС НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

УКРАЇНСЬКА	ENGLISH
-------------------	----------------

1. Комп'ютер	Computer
2. Програма	Program
3. Дигітайзер	
4. Монітор	Monitor
5. Графічний Пакет	Graphic package
6. Клавіатура	Keyboard
7. Растрова графіка	Raster graphics
8. Векторна графіка	Vector graphics
9. Гіф-анімація	Gif Animation
10. Виділення	Selection
11. Заливка	Filling
12. Роздільна здатність	Resolution
13. Клавіатурні скорочення	Keyboard shortcuts
14. Орнамент	Ornament
15. Безшовний паттерн	Seamless pattern
16. Полігональна графіка	Polygonal graphics
17. Процесор	Processor
18. Візуальний образ	Visual image
19. Графічне зображення	Graphic image
20. Трасування	Trasing
21. Панель інструментів	Toolbar
22. Лінки	Links
23. Цифрова фотографія	Digital photography
24. Плагін	Plugin
25. Шифт	Shift
26. АЛЬТ	Alt
27. Капслок	Caps Lock
28. Імпорт	Import
29. Експорт	Export
30. Графічна мова	Graphic language