



ХАРКІВСЬКА ДЕРЖАВНА АКАДЕМІЯ ДИЗАЙНУ І МИСТЕЦТВ			
Факультет	Образотворче мистецтво	Рівень вищої освіти	перший (бакалаврський)
Кафедра	Графіки	Рік навчання	1
Галузь знань	02 Культура і мистецтво	Вид дисципліни	нормативна
Спеціальність	023 Образотворче мистецтво, декоративне мистецтво, реставрація	Семестри	2
Графічні матеріали засобами комп'ютерних технологій Семестр 2 (весна 2025) 27 січня — 10 травня			
Викладач	Скляр Дмитро Віталійович		
E-mail	sclyardima@ukr.net		
Заняття	За розкладом, ауд. 13 (1 корпус)		
Консультації	За узгодженням з викладачем		
Адреса	к. 405, поверх 4, корпус 2, вул. Мистецтв 8		
Телефон	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

- Ботелло К., Редінг Э.А. Adobe Indesign, Photoshop иIllustrator. Справочник дизайнера / Ботелло К., Редінг Э.А. – М.: Эксмо, 2008. – 600 с. :іл.
- Методичний фонд кафедри Графіки.

- Книга Цифровий живопис у Photoshop для початківців. Базан-Лацкано І., НеймейстерД. Видавництво:ДМКПресРіквидання:2021К-ть сторінок: 320

НЕОБХІДНЕ ОБЛАДНАННЯ

Папір, олівець, комп'ютер з можливістю роботи у Adobe Photoshop та е 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 фахових компетентностей:

Загальні компетентності (ЗК)

ЗК 6. Здатність застосовувати знання у практичних ситуаціях.

ЗК 7. Навички використання інформаційних і комунікаційних технологій.

ЗК 9. Здатність генерувати нові ідеї (креативність).

Спеціальні (фахові, предметні) компетентності(СК)

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

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.

Програмні результати навчання

ПРН 1. Застосовувати комплексний художній підхід для створення цілісного образу.

ПРН 2. Виявляти сучасні знання і розуміння предметної галузі та сфери професійної діяльності, застосовувати набуті знання у практичних ситуаціях.

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

ПРН 6. Застосовувати знання з композиції, розробляти формальні площинні, об'ємні та просторові композиційні рішення і виконувати їх у відповідних техніках та матеріалах.

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

ОПИС ДИСЦИПЛІНИ

Дисципліна вивчається протягом двох семестрів, 2-го семестру 1-го курсу у обсязі 2 кредити ECTS (60 годин), з них: лекції – 8 годин, практичні заняття – 22 години, самостійна робота – 30 годин. Всього курс має 2 модулі та 4 тем.

ГРАФІЧНІ МАТЕРІАЛИ ЗАСОБАМИ КОМП'ЮТЕРНИХ ТЕХНОЛОГІЙ МОДУЛЬ 1

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

- Вибір образу героя та його властивостей шляхом рандомної лотереї. Створення героя та його емоційних станів (спокійний, веселий, сумний, здивований, сердитий, злий).
- 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 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		А	A+	98–100	задовільно	64–74	D
	90–100		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 ВІДВІДУВАНОСТІ

Пропускати заняття без поважних причин недопустимо (причини пропуску мають бути підтвержені). 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 Г24-1, Г24-2

Семестр 2: «Графічні матеріали засобами комп'ютерних технологій»

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

		практичні	створене довкілля.	2		
9	1.10	лекція практичні	Створення короткого тексту (3-5 речень) за мотивами наявного персонажа та ситуації, в яку він потрапив	2		
10	1.11	лекція практичні	Створення короткого тексту (3-5 речень) за мотивами наявного персонажа та ситуації, в яку він потрапив	2		
11	1.12	лекція практичні	Створення короткого тексту (3-5 речень) за мотивами наявного персонажа та ситуації, в яку він потрапив	2		
12	1.13	лекція практичні	Виконання однієї сторінки коміксу (графічної новели) за створеним текстом.	2	Поточний перегляд	
13	1.14	лекція практичні	Виконання однієї сторінки коміксу (графічної новели) за створеним текстом.	2		
14	1.15	лекція практичні	Виконання однієї сторінки коміксу (графічної новели) за створеним текстом.	2		
15	1.16	лекція практичні	Виконання однієї сторінки коміксу (графічної новели) за створеним текстом.	2	Поточний перегляд	
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 и Illustrator. Справочник дизайнера / Ботелло К., Редінг Э.А. 2008. – 600 с. :іл.

3. Книга Цифровий живопис у Photoshop для початківців. Базан-Лацкано І., Неймейстер Д. Видавництво: ДМКПрес :2021 К-ть сторінок: 320

3.- П'ятьдесят років ілюстрації

Лоуренс Зиген, Кэролайн Робертс | Видавець: Laurence King Publishing | надруковано: 2014 | – 350 с. :іл.

2. Конрад Чавес , Ендрю фолкнер «Adobe Photoshop Classroom in a book» 2022, 322 с.

Допоміжна:

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, Девід Забавные трюки и приемы работы в Adobe Illustrator CS2 / Дэвид Карлинс , Брюс К. Хопкинс. - М.: НТ Пресс, Харвест, 2007. - 400 с.