



Силабус курсу

КОМП'ЮТЕРНА ГРАФІКА ТА АНІМАЦІЯ

Ступінь вищої освіти – бакалавр
Галузь знань – 02 Культура і мистецтво
Спеціальність – 022 Дизайн
Освітньо-професійна програма «Графічний дизайн»

Рік навчання: I, Семестр: II

Кількість кредитів: 4 Мова викладання: українська

КЕРІВНИК КУРСУ

ПІП

старший викладач кафедри архітектури та дизайну, к. пед. н.,
Цідило Ірина Ігорівна

Контактна інформація

Ternopil-oks@wunu.edu.ua (0352) 47-50-50#19-222

ОПИС ДИСЦИПЛІНИ

Навчальна дисципліна «Комп'ютерна графіка та анімація» має на меті закласти основи методологічного підходу та практичного оволодіння сучасними графічними редакторами з метою створення професійних зображень.

Мета дисципліни – ознайомлення з базовими концепціями комп'ютерної графіки та анімації, формування навичок роботи з растровими редакторами. Розвиток практичних навичок у створенні та ретуші зображень. Освоєння сучасних методів корекції та обробки цифрових фото.

Головним завданням цієї дисципліни є набуття знань та навичок по системному підходу до комп'ютерної графіки, вміння застосовувати набуті навички на системному рівні для створення власних проєктів, а також для застосування отриманих навичок у подальшому розвитку в межах освітньої програми.

СТРУКТУРА КУРСУ

| Години (лек. / лабор.) | Тема | Результати навчання | Завдання |
|------------------------------|-----------------------------------|--|-------------------------|
| 2 / 2 | Тема 1. Базова теорія | Ознайомитись з основними поняттями та термінами комп'ютерної графіки. Джерелами отримання растрових зображень. Розглянути різні підходи до визначення розділової здатності. Розуміти базові сфери застосування, а також переваги та недоліки растрової графіки. | Питання, дослідження |
| 2 / 2 | Тема 2. Колір у растровій графіці | Розуміти колір у сучасній графіці. Мати чітке розуміння характеристик світла. Розрізняти кольорові моделі – їх походження та порівняння. Вміти кодувати колір за різними системами. Розвинути вміння створення палітр кольорів. Оптимально поєднувати кольори при побудові зображень | Творче завдання |
| 2 / 4 | Тема 3. Робота з файлами | Розрізняти растрові та векторні зображення. Розуміти їх переваги та недоліки. Чітко розуміти типи та формати файлів для відтворення графіки. Володіти методикою підбору програмного продукту для вибраного дизайну. | Презентації, тестування |
| 2 / 4 | Тема 4. Шари і маски | Опанувати концепцію застосування шарів у комп'ютерній графіці. Розуміти принципи каналів та шарів. Освоїти методику створення масок | Творче завдання |

| | | | |
|-------|--|--|----------------------|
| 2 / 6 | Тема 5. Інструменти малювання та введення тексту | Володіння базовими інструментами растрових редакторів. Розуміти відмінності між інструментами різних систем обробки цифрових зображень. Використання тексту у растрових зображеннях. | Творче завдання |
| 2 / 4 | Тема 6. Інструменти редагування | Вміння проводити ретуш зображень. Корекція зображень. Різкість та розмиття. | Презентація, питання |
| 2 / 8 | Тема 7. Гібридні можливості | Опанування базових навиків по роботі з векторними файлами у растровому редакторі. Маріонеткова деформація. Створення шаблонів для презентацій. | Творче завдання |

ЛІТЕРАТУРНІ ДЖЕРЕЛА

1. О. Тотосько, П. Стухляк, А. Микитишин, В. Левицький, Р. Золотий., Введення в комп'ютерну графіку та дизайн, ФОП Паляниця В.А., 2023, 304стор.
2. Tsidylo Iryna Igorivna, Tsidylo Khrystyna Ivanivna. ENCODING AND DECODING VISUAL INFORMATION USING COMPUTER GRAPHICS. Сучасні цифрові технології та інноваційні методики навчання: досвід, тенденції, перспективи : матеріали X Міжнародної науково-практичної інтернет-конференції (м. Тернопіль, 10-11 листопада, 2022). Тернопіль : ТНПУ ім. В. Гнатюка, 2022. 230 с. UPL: <http://dspace.tnpu.edu.ua/handle/123456789/27481>
3. Tsidylo I. I., Tsidylo K. I. METHODOLOGY OF USE OF FONT IN POLYGRAPHIC COMPOSITIONS. Сучасні цифрові технології та інноваційні методики навчання: досвід, тенденції, перспективи : матеріали XII Міжнародної науково-практичної інтернет-конференції (м. Тернопіль, 9-10 листопада, 2023 р.) Тернопіль : ТНПУ ім. В. Гнатюка, 2023. С. 11-14 UPL: <http://dspace.tnpu.edu.ua/handle/123456789/31428>
4. Веселовська І., Ходаков Є., Веселовська О. Комп'ютерна графіка, Харків 2013, 345 с.

5. Цідило Ірина Ігорівна, Цідило Христина Іванівна. Інтеграція естетичних та інформаційно-візуальних інновацій у дистанційному курсі «Комп'ютерна графіка». Сучасні цифрові технології та інноваційні методики навчання: досвід, тенденції, перспективи : матеріали ІХ Міжнародної науково-практичної інтернет-конференції (м. Тернопіль, 28 квітня, 2022), 238 с. URL: <http://dspace.tnpu.edu.ua/handle/123456789/25980>
6. Цідило Ірина Ігорівна, Цідило Христина Іванівна. Інформаційний інтерактивний дизайн. Сучасні цифрові технології та інноваційні методики навчання: досвід, тенденції, перспективи : матеріали VIII Міжнародної науково-практичної інтернет-конференції (м. Тернопіль, 11-12 листопада, 2021). Тернопіль : ТНПУ ім. В. Гнатюка, 2021. 243 с. URL: <http://dspace.tnpu.edu.ua/handle/123456789/23528>
7. Цідило І. Інтерактивна голографія в сучасній візуалізації. Мистецтво у нелінійному просторі: матеріали Міжнародної науково-практичної конференції (25 жовтня 2018 року). Тернопіль : ТНПУ ім. В. Гнатюка, 2018. С. 86–89. URL: <http://dspace.tnpu.edu.ua/handle/123456789/14259>
8. Цідило І. І. Підготовка майбутніх дизайнерів до використання комп'ютерних технологій у професійній діяльності: дис. ... канд. пед. наук : 13.00.04. Тернопіль, 2015. 244 с.

ДОДАТКОВІ ДЖЕРЕЛА ІНФОРМАЦІЇ

1. Conrad Chavez. Adobe Photoshop Classroom in a Book (2023 release). The official training workbook from Adobe. Adobe Inc., ISBN-13: 978-0-13-796589-2. 2023 Adobe . 488 p.
2. Derek Lea. Chapter 3 - Live Trace and Pathfinder Effects: Combining Illustrator with Photoshop. *Beyond Photoshop Advanced Techniques Integrating Photoshop with Illustrator, Poser, Painter, Cinema 4D, and ZBrush*. 2010. P. 85-121. URL: <https://doi.org/10.1016/B978-0-240-81190-1.00003-0>
3. James Felici. The Complete Manual of Typography: A Guide to Setting Perfect Type (2-ге видання), 2012, Peachpit Press, 496 с.

ПОЛІТИКА ОЦІНЮВАННЯ

- **Політика щодо дедлайнів і перескладання.** Перескладання модулів відбувається з дозволу дирекції факультету за наявності поважних причин (наприклад, лікарняний).
- **Політика щодо академічної доброчесності.** Використання друківаних та електронних джерел інформації під час контрольних заходів та екзаменів заборонено.
- **Політика щодо відвідування.** За об'єктивних причин (наприклад, карантин, воєнний стан, хвороба, закордонне стажування) навчання може відбуватись в он-лайн формі за погодженням із керівником курсу та з дозволу дирекції факультету.

ОЦІНЮВАННЯ

Підсумковий бал (за 100-бальною шкалою) з дисципліни «Комп'ютерна графіка та анімація» визначається як середньозважена величина, залежно від питомої ваги кожної складової залікового кредиту:

| Модуль 1 | | Модуль 2 | | Модуль 3 | Модуль 4 |
|---|----------------------|---|----------------------|---|---|
| 20% | 20% | 20% | 20% | 5% | 15% |
| Поточне оцінювання | Модульний контроль 1 | Поточне оцінювання | Модульний контроль 2 | Тренінги | Самостійна робота |
| 1. Оцінка за поточне оцінювання визначається як середнє арифметичне з оцінок, отриманих під час занять (3 теми, 3 лаб.занять – 3 оцінки). | | 1. Оцінка за поточне оцінювання визначається як середнє арифметичне з оцінок, отриманих під час занять (4 теми – 8 занять, – 4 оцінки). | | Перегляд демонстраційних та презентаційних матеріалів курсу | Створення демонстраційно графіки курсу. |
| 2. Оцінка за Модульний контроль 1 виставляється на підставі виконання 4 практичних завдань. | | 2. Оцінка за Модульний контроль 2 виставляється на підставі виконання 4 завдань | | | |

Шкала оцінювання:

| За шкалою ЗУНУ | За національною шкалою | За шкалою ECTS |
|----------------|------------------------|---|
| 90–100 | відмінно | A (відмінно) |
| 85–89 | добре | B (дуже добре) |
| 75-84 | | C (добре) |
| 65-74 | задовільно | D (задовільно) |
| 60-64 | | E (достатньо) |
| 35-59 | незадовільно | FX (незадовільно з можливістю повторного складання) |
| 1-34 | | F (незадовільно з обов'язковим повторним курсом) |