



СИЛАБУС КУРСУ КОМП'ЮТЕРНА ГРАФІКА ТА АНІМАЦІЯ

Галузь знань: **02 «Культура і мистецтво»**
Спеціальність: **022 «Дизайн»**
Ступінь вищої освіти: **перший (бакалаврський)**
Освітньо-професійна програма: **«Графічний дизайн»**

Рік навчання: **III**
семестр: **V**

Кількість кредитів: **4**
мова викладання: **українська**

КЕРІВНИК КУРСУ

ППП: к.п.н. **Цідило Ірина Ігорівна**

Контактна інформація: iryna8tsidylo@gmail.com +380 67 705 7114

ОПИС ДИСЦИПЛІНИ

Метою викладання навчальної дисципліни «Комп'ютерна графіка та анімація» є практичне оволодіння графічними редакторами з метою створення професійних зображень.

Завдання вивчення дисципліни: ознайомити здобувачів вищої освіти з принципами векторної графіки та основними прийомами роботи; сформувані уявлення про роботу з програмою Adobe Illustrator; навчити основним прийомам обробки векторних зображень.

СТРУКТУРА КУРСУ

Години (лек. / практ.)	Тема	Результати навчання	Завдання
- / 4	Вступ. Інтерфейс. Створення документі в	<i>Знати:</i> будова, переваги та недоліки роль векторної графіки в дизайні; інтерфейс Adobe Illustrator; формати векторних графічних файлів; базові налаштування заливки та абрису; інструменти виділення. <i>Вміти:</i> працювати з документами та з монтажними областями, з графічними примітивами.	Творче завдання

- / 4	Робота з об'єктами	<p><i>Знати:</i> інструменти виділення об'єктів; налаштування програми, пов'язані з виділенням об'єктів та з переміщенням об'єктів; копіювання та вставка; групування; вирівнювання та розподіл об'єктів; панель Transform; лінійки, напрямні та сітка.</p> <p><i>Вміти:</i> малювати контури довільної форми та виконувати трансформацію об'єктів.</p>	Творче завдання
- / 4	Робота з контурами	<p><i>Знати:</i> Копіювання та клонування контурів. Групування контурів. Логічні операції з контурами. Основні логічні операції. Додаткові операції з контурами. Панель Pathfinder. Операції з контурами. Інструмент Eraser. Інструмент Scissors. Інструмент Knife. Команда Divide Objects Below.</p> <p><i>Вміти:</i> працювати з контурами.</p>	Творче завдання
- / 4	Трасування	<p><i>Знати:</i> трасування; імпорт растрових зображень в Adobe Illustrator; пов'язані зображення; контейнери для зображень; відсічні маски. автоматичне та ручне трасування.</p> <p><i>Вміти:</i> виконувати автоматичне та ручне трасування.</p>	Творче завдання
- / 8	Заливка	<p><i>Знати:</i> заливка; суцільні заливки; призначення довільного кольору; зразки кольорів; локальні та глобальні зразки кольору; бібліотеки зразків; колірні групи; градієнтні та візерункові заливки; команда Recolor Artwork; способи перефарбування зображень.</p> <p><i>Вміти:</i> створювати зразки заливки; власний зразок візерунка; трансформувати візерункові заливки; перефарбувати зображення.</p>	Творче завдання
- / 4	Абрис (Обведення)	<p><i>Знати:</i> абрис (обведення); параметри абрису; пензлі Adobe Illustrator та їх види; забарвлення пензлів.</p> <p><i>Вміти:</i> створювати та застосовувати каліграфічні, дискретні, художні, візерункові пензлі.</p>	Творче завдання

- / 4	Текст	<p><i>Знати:</i> текст; види та налаштування тексту; інструмент «Коригування тексту»; фрейми довільної форми; перетікання тексту між фреймами; обтікання текстом графічних об'єктів; імпорт та експорт тексту; перевірка орфографії; пошук і заміна елементів у тексті; розміщення тексту вздовж контуру.</p> <p><i>Вміти:</i> створювати, редагувати форматувати текст; працювати з текстом у фреймах.</p>	Творче завдання
- / 4	Шари	<p><i>Знати:</i> шари, призначення панелі шарів; перейменування шарів, об'єктів і груп об'єктів; атрибути шару; параметр Color; операції з шарами й об'єктами всередині шарів; вкладені шари; виділення об'єктів на панелі шарів; відсічна маска; шаблонні шари; режим ізоляції; копіювання і вставка шарів в інший документ.</p> <p><i>Вміти:</i> створювати шари заливки та коригувальні шари; створювати новий шар; використовувати шари в колажуванні.</p>	Творче завдання
- / 4	Прозорість і градієнтні сітки	<p><i>Знати:</i> прозорість і непрозорість, маски непрозорості; режими накладання; способи додавання прозорості об'єктів і зображень; градієнтні заливки з прозорими ділянками; панель Transparency; градієнтні сітки. Інструмент Mesh Tool.</p> <p><i>Вміти:</i> призначати прозорість за допомогою панелі Appearance; створювати градієнтну сітку; перетворювати об'єкт з градієнтною заливкою на сітчастий об'єкт; створювати сітчастий градієнт за допомогою команди меню Object > Create Gradient Mesh; редагувати сітчасті градієнти; призначати колір вузлам сітчастого градієнта; комплексно перефарбувати сітчастий градієнт; додавати контур до сітчастого об'єкта; створювати об'єкт за формою сітчастого градієнта.</p>	Творче завдання

- / 4	Символи та графічні стилі	<p><i>Знати:</i> символи та графічні стилі; панель Symbols; Symbol Sprayer Tool (Розпилення символів); інструменти редагування масиву символів; Налаштування Symbol Sprayer Tool й інструментів редагування масиву символів; інструменти: . Symbol Shifter Tool, Symbol Scruncher Tool, Symbol Sizer Tool, Symbol Spinner Tool, Symbol Stainer Tool, Symbol Screener Tool, Symbol Styler Tool; графічні стилі; стилі.</p> <p><i>Вміти:</i> створювати зразки символів у документі; модифікування зразки символів; створювати власні символи; додавати символи в ілюстрацію; замінювати символи; створювати нові символи; працювати з динамічними символами; зберігати бібліотеки символів; присвоювати об'єкту декілька обведень і заливок.</p>	Творче завдання
- / 4	Ефекти й фільтри	<p><i>Знати:</i> ефекти й фільтри; переходи кольорів і контурів; інструмент Blend і його налаштування; перехід уздовж контуру; векторні фільтри й ефекти; перетворення, дублювання, видалення ефектів; особливості застосування векторних ефектів на піксельних зображеннях; особливості застосування векторних ефектів на векторних контурах; види векторних ефектів; ефекти взаємодії й обробки контурів; ефекти трансформації та спотворення; ефекти тіні, світіння та розтушовування; використання тривимірних ефектів: Rotate, Extrude and Bevel, Revolve.</p> <p><i>Вміти:</i> застосовувати ефекти до зображень.</p>	Творче завдання
- / 4	Створення зображень у стилі Paper Gut Cut	<p><i>Знати:</i> стиль Paper Cut; етапи створення ілюстрації Paper Cut.</p> <p><i>Вміти:</i> створювати зображення у стилі Paper Cut.</p>	Творче завдання

- / 4	Растрова графіка	<p><i>Знати:</i> растрова графіка; зв'язування і вбудовування растрових зображень; керування зв'язаними зображеннями; растрові ефекти.</p> <p><i>Вміти:</i> застосовувати растрові ефекти до векторних об'єктів.</p>	Творче завдання
- / 4	Комбінування растрової та векторної графіки	<p><i>Знати:</i> Взаємодія Adobe Illustrator і Adobe Photoshop.</p> <p><i>Вміти:</i> об'єднувати растрову та векторну графіку в межах однієї композиції.</p>	Творче завдання

РЕКОМЕНДОВАНІ ДЖЕРЕЛА ІНФОРМАЦІЇ

1. Andrew Faulkner & Conrad Chavez. Adobe Photoshop Classroom in a Book (2020 release). The official training workbook from Adobe. Adobe Inc., 345 Park Avenue, San Jose, California 95110-2704, USA. 2020 Adobe. 480 p.

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. Wood, Brian. Adobe Illustrator Classroom in a Book (2022 release).

Publisher: Pearson, 2021. 480 p. ISBN 10: 0137622155 ISBN 13: 9780137622153

5. Веселовська І., Ходаков Є., Веселовська О. Комп'ютерна графіка, Харків 2013, 345 с.

6. 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>

7. 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>

8. 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>

9. 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.

Інтернет-ресурси

1. Комп'ютерна графіка (Adobe Illustrator). Цідило І. І. Електронний курс на освітній платформі Moodle. URL: <https://moodle.wunu.edu.ua/course/view.php?id=9448>
2. Adobe Photoshop Classroom in a Book (2020 release) ISBN: 9780136447993
3. Adobe Illustrator Classroom in a Book (2020 release) ISBN: 9780136412670
4. Adobe InDesign Classroom in a Book (2020 release) ISBN: 9780136502678

ПОЛІТИКА ОЦІНЮВАННЯ

Оцінка за поточне оцінювання визначається як середнє арифметичне з оцінок отриманих під час занять (кожен здобувач має бути оцінений не рідше як раз на два заняття). Пропуски практичних (лабораторних) занять обов'язково відпрацьовуються в години консультацій, в іншому випадку вони вважаються оцінкою "0" та враховуються при визначенні середнього арифметичного. Для здобувачів, які навчаються за індивідуальним графіком, поточне оцінювання проводиться під час консультацій та шляхом виконання завдань в системі Moodle. Модульний контроль планується на половині проведених занять. Модульний контроль проводиться в системі Moodle в позааудиторний час.

КРИТЕРІЇ, ФОРМИ ПОТОЧНОГО ТА ПІДСУМКОВОГО КОНТРОЛЮ

Підсумковий бал (за 100-бальною шкалою) з дисципліни 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 (7 тем – 7 занять, 7 тем – 7 оцінок).	2. Модульний контроль 1 проводиться на 7 практичному занятті. Оцінка за Модульний контроль 1	1. Оцінка за поточне оцінювання визначається як середнє арифметичне з оцінок, отриманих під час занять (7 тем – 7 занять, 7 тем – 7 оцінок).	2. Модульний контроль 2 проводиться на 14 практичному занятті. Оцінка за Модульний контроль 2 виставляється на підставі виконання 7 завдань, що в сумі мають 40 балів.	Створення демонстраційних та презентаційних матеріалів курсу (5 балів)	Оцінювання представлення завдань курсу (15 балів)

виставляється на підставі виконання 7 практичних завдань, що в сумі мають 40 балів.			
---	--	--	--

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)

Інструменти, обладнання та програмне забезпечення, використання яких передбачає навчальна дисципліна

№ п/п	Найменування	Номер теми
1	Мультимедійний проектор	1-14
2	Проекційний екран	
3	Комунікаційне програмне забезпечення (Google Chrome)	
4	Наявність доступу до мережі Інтернет	
5	Персональні комп'ютери, ноутбук.	
6	Комунікаційне програмне забезпечення (Zoom) для проведення занять у режимі он-лайн (за необхідності)	
7	Комунікаційна навчальна платформа (Moodle) для організації дистанційного навчання (за необхідності)	
8	Програмне забезпечення: ОС Windows	
9	Інструменти Microsoft Office (Word; Excel; Power Point і т. і.)	