

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ  
ЗАХІДНОУКРАЇНСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ

ЗАТВЕРДЖУЮ

Дека́н соціально-гуманітарного факультету

Оксана ГОМОТЮК

2024р.



ЗАТВЕРДЖУЮ

Проректор з науково-педагогічної роботи

Віктор ОСТРОВЕРХОВ

2024 р.



ЗАТВЕРДЖУЮ

Директор ІНІОТ

Слав ПИТЕЛЬ

2024 р.



**РОБОЧА ПРОГРАМА**

з дисципліни «Комп'ютерна графіка»  
ступінь вищої освіти – бакалавр  
галузь знань – 02 Культура та мистецтво  
спеціальність – 022 Дизайн  
освітньо-професійна програма – «Графічний дизайн»

кафедра архітектури та дизайну

Форма навчання	Курс	Семестр	Лекції (год.)	Практ. (год.)	ІРС (год.)	Тренінг (год.)	Самост. робота студ. (год.)	Разом (год.)	Залік (сем.)
Денна	3	5	-	60	4	6	50	120	5
Заочна	3	8	8	4	8	-	100	120	6

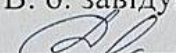
*Зав. кафедр - П*

Тернопіль – ЗУНУ  
2024

Робоча програма розроблена на основі освітньо-професійної програми підготовки бакалавра галузі знань 02 «Культура та мистецтво» спеціальності 022 «Дизайн» затвердженої Вченою радою ЗУНУ (протокол № 9 від 15.05.2022 року).

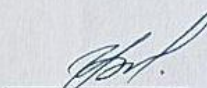
Робочу програму склала старший викладач кафедри архітектури та дизайну, к. пед. н., доцент **Цідило Ірина Ігорівна**.

Робоча програма затверджена на засіданні кафедри архітектури та дизайну, протокол № 1 від 02.09.2024 р.

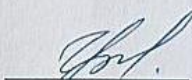
В. о. завідувача кафедри архітектури та дизайну, д. архітектури, професор  
 **Дячок Оксана Миронівна**

Розглянуто та схвалено групою забезпечення спеціальності «Дизайн» протокол № 1 від 27.08.2024 р.

Керівник групи  
забезпечення спеціальності  
к.пед.н, старший викладач

 **Ірина Цідило**

Гарант ОПП «Графічний дизайн»  
к.пед.н, старший викладач

 **Ірина Цідило**

# СТРУКТУРА РОБОЧОЇ ПРОГРАМИ НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

## “Комп’ютерна графіка”

### 1. Опис дисципліни “Комп’ютерна графіка”

Дисципліна “Комп’ютерна графіка”	Галузь знань, спеціальність, ОПП, СВО	Характеристика навчальної дисципліни
Кількість кредитів – 4	галузь знань – 02 «Культура та мистецтво»	<b>Статус дисципліни</b> нормативна  <b>Мова навчання</b> українська
Кількість залікових модулів – 4	спеціальність – 022 «Дизайн»	Рік підготовки: <i>Денна – 3 год.</i> <i>Заочна – 3 год.</i>  Семестр: <i>Денна – 5 год.</i> <i>Заочна – 8 год.</i>
Кількість змістових модулів – 1	Освітньо-професійна програма – «Графічний дизайн»	Лекції: <i>Денна – 0 год.</i> <i>Заочна – 8 год.</i>  Практичні заняття: <i>Денна – 60 год.</i> <i>Заочна – 4 год.</i>  Лабораторні заняття <i>Денна – 0 год.</i> <i>Заочна – 8 год.</i>
Загальна кількість годин – 120	Ступінь вищої освіти – бакалавр	Самостійна робота: <i>Денна – 50 год.</i> <i>Заочна – 100 год.</i>  Тренінг – 6 год. Індивідуальна робота : <i>Денна – 4</i>
Тижневих годин – 5 з них аудиторних –4		Вид підсумкового контролю – <i>залік</i>

## **2. Мета і завдання дисципліни «Комп'ютерна графіка»**

### **2.1. Мета вивчення дисципліни.**

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

### **2.2. Завдання вивчення дисципліни**

1. Ознайомити здобувачів вищої освіти з принципами векторної графіки та основними прийомами роботи з нею.
2. Сформулювати уявлення про роботу з програмою Adobe Illustrator.
3. Навчити основним прийомам обробки векторних зображень.

### **2.3. Найменування та опис компетентностей, формування котрих забезпечує вивчення дисципліни.**

ПК01. Здатність застосовувати сучасні методики проектування одиничних, комплексних, багатофункціональних об'єктів дизайну.

ПК04. Здатність застосовувати навички проектно-графіки у професійній діяльності.

ПК07. Здатність використовувати сучасне програмне забезпечення для створення об'єктів дизайну.

ПК12. Здатність створювати дизайнерські елементи з використанням технологій комп'ютерного моделювання.

ПК14. Здатність до застосовування основ художньої композиції та графічного дизайну при розробці графічних інтерфейсів, мультимедійних та електронних продуктів.

ПК17. Здатність до проектування візуальних об'єктів, спрямованих на передачу інформації в конкретних повідомленнях за принципами доцільності, структурованості, естетичності та подальшої оцінки ефективності цих об'єктів.

### **2.4. Передумови для вивчення дисципліни.**

Набуття студентами компетентності з курсу можливе за актуалізації їхніх знань з курсів «Шрифти та типографіка», «Композиція в дизайні», «Рисунок», «Живопис», «Історія та теорія української та світової культури».

### **2.5. Результати навчання.**

РН01. Застосовувати набуті знання і розуміння предметної області та сфери професійної діяльності у практичних ситуаціях.

РН06. Усвідомлювати відповідальність за якість виконуваних робіт, забезпечувати виконання завдання на високому професійному рівні.

РН07. Аналізувати, стилізувати, інтерпретувати та трансформувати об'єкти для розробленнях у художньо-проектних вирішень.

РН08. Оцінювати об'єкт проектування, технологічні процеси вирішення професійних завдань

РН09. Створювати об'єкти дизайну засобами проектно-графічного моделювання.

РН12. Дотримуватися стандартів проектування та технологій виготовлення об'єктів дизайну у професійній діяльності.

РН17. Застосовувати сучасне загальне та спеціалізоване програмне забезпечення у професійній діяльності (за спеціалізаціями).

PH18. Відобразити морфологічні, стильові та кольоро-фактурні властивості об'єктів дизайну.

PH20. Аналізувати складні графічні образи, використовувати новітні програмні засоби тривимірного моделювання для розв'язання практичних задач графічного дизайну.

### **3. Програма навчальної дисципліни:**

#### ***Змістовий модуль 1. ГРАФІЧНИЙ РЕДАКТОР ADOBE ILLUSTRATOR***

##### **Тема 1. Вступ. Інтерфейс. Створення документів**

Вступ до векторної графіки. Будова векторної графіки. Переваги та недоліки векторної графіки. Роль векторної графіки в дизайні. Установка Adobe Illustrator. Інтерфейс Adobe Illustrator. Робота з документами. Створення нового документа. Додаткові налаштування документа. Формати векторних графічних файлів. Навігація документом. Робота з монтажними областями. Базово про інструменти виділення. Графічні примітиви. Базові настройки заливки та абрису.

##### **Тема 2. Робота з об'єктами**

Малювання контурів довільної форми. Поглиблено про інструменти виділення об'єктів. Налаштування програми, пов'язані з виділенням об'єктів. Виділення за ознаками об'єкта. Виділення за типом об'єкта. Переміщення об'єктів у стосі. Налаштування програми, пов'язані з переміщенням об'єктів. Копіювання та вставка. Групування. Вирівнювання та розподіл об'єктів. Базова трансформація об'єктів. Панель Transform. Лінійки, напрямні та сітка. Лінійки. Напрямні лінії. Швидкі напрямні. Сітка. Вільна трансформація.

##### **Тема 3. Робота з контурами**

Робота з контурами. 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.

##### **Тема 4. Трасування**

Трасування. Імпорт растрових зображень в Adobe Illustrator. Пов'язані зображення. Контейнери для зображень. Відсічні маски. Автоматичне та ручне трасування. Автоматичне трасування. Ручне трасування. Трасування малюнку. Трасування логотипу. Трасування декоративного напису. Трасування креслення.

Трасування малюнку олівцем.

##### **Тема 5. Заливка**

Заливка. Суцільні заливки. Призначення довільного кольору. Зразки кольорів. Локальні та глобальні зразки кольору. Бібліотеки зразків. Колірні групи. Градієнтні заливки. Візерункові заливки. Створення зразка заливки. Трансформація візерункової заливки. Створення власного зразка візерунка. Команда Recolor Artwork. Способи перефарбування зображень. Перефарбування зображень. Recolor Artwork та Recolor with Preset.

##### **Тема 6. Абрис (Обведення)**

Абрис (Обведення). Параметри абрису. Пензлі Adobe Illustrator. Види, створення та застосування. Каліграфічні пензлі. Дискретні пензлі. Художні пензлі. Ворсові пензлі. Візерункові пензлі. Забарвлення пензлів.

##### **Тема 7. Текст**

Текст. Створення та редагування тексту. Форматування тексту. Види тексту. Налаштування тексту. Інструмент «Коригування тексту». Робота з текстом у фреймах. 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.

### **Тема 8. Шари**

Шари. Створення шарів заливки та коригувальних шарів. Призначення панелі шарів. перейменування шарів, об'єктів і груп об'єктів. Створення нового шару. Атрибути шару. Параметр Color (Колір). 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. Використання в колажуванні.

### **Тема 9. Прозорість і градієнтні сітки**

Прозорість і сітчасті градієнти. Непрозорість. Маски непрозорості. Режими накладання. Прозорість і непрозорість. Способи додавання прозорості об'єктів і зображень. Призначення прозорості за допомогою панелі Appearance (Вигляд). Градієнтні заливки з прозорими ділянками. Панель Transparency. Градієнтні сітки. Що таке Gradient Mesh (Сітчастий градієнт)? Створення градієнтної сітки. Перетворення об'єкта з градієнтною заливкою на сітчастий об'єкт. Створення сітчастого градієнта за допомогою команди меню Object > Create Gradient Mesh (Об'єкт > Створити сітчастий градієнт). Інструмент Mesh Tool (Сітчастий градієнт). Редагування сітчастих градієнтів. Призначення кольору вузлам сітчастого градієнта. Комплексне перефарбування сітчастого градієнта. Додавання контуру до сітчастого об'єкта. Створення об'єкта за формою сітчастого градієнта.

### **Тема 10. Символи та графічні стилі**

Символи та графічні стилі. Створення зразків символів у документі. Модифікування зразків символів. Панель Symbols. Створення власних символів. Додавання символів в ілюстрацію. Заміна символу. Створення нових символів. Робота з динамічними символами. Збереження бібліотеки символів. Symbol Sprayer Tool (Розпилення символів). Інструменти редагування масиву символів. Налаштування Symbol Sprayer Tool (Розпилення символів) й інструментів редагування масиву символів. Інші інструменти. Symbol Sprayer Tool (Розпилення символів). Symbol Shifter Tool (Зсув символів). Symbol Scruncher Tool (Ущільнення символів). Symbol Sizer Tool (Розмір символів). Symbol Spinner Tool (Обертання символів). Symbol Stainer Tool (Знебарвлення символів). Symbol Screener Tool (Прозорість символів). Symbol Styler Tool (Стилі символів). Присвоєння об'єкту декількох обведень і заливок. Графічні стилі. Присвоєння об'єкту декількох обведень і заливок. Стилі.

### **Тема 11. Ефекти й фільтри**

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 (Поворот). Extrude and Bevel (Витягування та скіс). Revolve (Обернути).

### Тема 12. Створення зображень у стилі Paper Gut

Створення зображень у стилі Paper Cut. Стилль Paper Cut. Етапи створення ілюстрації Paper Cut.

### Тема 13. Растрова графіка

Растрова графіка. Зв'язування і вбудовування растрових зображень. Керування зв'язаними зображеннями. Растрові ефекти. Застосування растрових ефектів до векторних об'єктів.

### Тема 14. Комбінування растрової та векторної графіки

Взаємодія Adobe Illustrator і Adobe Photoshop. Об'єднання растрової та векторної графіки в межах однієї композиції.

## 4. Структура залікового кредиту з дисципліни «Комп'ютерна графіка»

(денна форма навчання)

	Кількість годин					
	Лекції	Практ. заняття	СРС	ІРС	Тренінг	Контр. заходи
<b>Змістовий модуль 1. ГРАФІЧНИЙ РЕДАКТОР ADOBE ILLUSTRATOR</b>						
Тема 1. Вступ. Інтерфейс. Створення документів	-	4	2	4	6	Поточне оцінювання
Тема 2. Робота з об'єктами	-	4	2			
Тема 3. Робота з контурами	-	4	2			
Тема 4. Трасування	-	4	4			
Тема 5. Заливка	-	8	4			
Тема 6. Абрис (Обведення)	-	4	4			
Тема 7. Текст	-	4	4			
Тема 8. Шари.	-	4	4			
Тема 9. Прозорість і градієнтні сітки	-	4	4			
Тема 10. Символи та графічні стилі	-	4	4			
Тема 11. Ефекти й фільтри	-	4	4			
Тема 12. Створення зображень у стилі Paper Gut	-	4	4			
Тема 13. Растрова графіка	-	4	4			
Тема 14. Комбінування растрової та векторної графіки	-	4	4			
<b>Разом</b>	-	<b>60</b>	<b>50</b>	<b>4</b>	<b>6</b>	

(заочна форма навчання)

	Кількість годин						
	Лекції	Пр.з.	Лр. з.	СРС	ІРС	Тренінг	Контр. заходи
<b>Змістовий модуль 1. ГРАФІЧНИЙ РЕДАКТОР ADOBE ILLUSTRATOR</b>							
Тема 1. Вступ. Інтерфейс. Створення документів	1	1	-	12	-	-	Поточне оцінювання
Тема 2. Робота з об'єктами	1	1	-	12			
Тема 3. Робота з контурами	1	1	-	12			
Тема 4. Трасування	1	1	-	12			
Тема 5. Заливка	1	-	2	12			

Тема 6. Абрис (Обведення)	1	-	2	12			
Тема 7. Текст	1	-	2	14			
Тема 8. Шари.	1	-	2	14			
<b>Разом</b>	<b>8</b>	<b>4</b>	<b>8</b>	<b>100</b>	-	-	

## 5. Тематика практичних та лабораторних занять (денна форма)

### Практичне заняття №1- 2

#### «Вступ. Інтерфейс. Створення документів. Робота з об'єктами»

**Мета:** ознайомитися з основними інструментами Adobe Illustrator.

**Практичні завдання:**

1. Поєднання роботи за допомогою простих примітивів і кривих Безьє,
2. Різні способи розділення замкнутого об'єкта.

### Практичне заняття № 3 «Робота з контурами»

**Мета:** навчитися виконувати скетчинг.

**Практичні завдання:**

1. Завдання – з ескізу олівцем отримати векторний рисунок.

### Практичне заняття № 4 «Трасування зображень»

**Мета:** перетворити фотографію на векторні елементи.

**Практичні завдання:**

1. Перетворення фотографії на векторні елементи.

### Практичне заняття № 5-6 «Заливка. Абрис (обведення)»

**а) Мета:** створення з простого візерунка, що складається з одного елемента.

**Практичні завдання:**

1. Простий візерунок, що складається з одного елемента.
2. Налаштування візерунків, що складаються з кількох або багатьох об'єктів.
3. Створення декількох варіантів. Наприклад: з фоном і без; кольоровий, чорно-білий; використання лише контурів.

**б) Мета:** створення візерунків з пензлів (елементи, з яких візерунок складається, частково накладатимуться один поверх одного).

**Практичні завдання:**

1. Створення візерунку з пензлів. Елементи, з яких він складається, частково накладатимуться один поверх одного.
2. Розгляд додаткових налаштувань, щоб використати весь простір двома способами.
3. Випадок, коли деякі елементи знаходяться не «стик у стик», а «один поверх одного».
4. Створення об'єкту потрібної форми і застосування до нього заливки.

**в) Мета:** створення декількох об'ємних узорів, використовуючи в основному прості форми, які виглядатимуть ефектно.

**Практичні завдання:**

1. Створення декількох об'ємних узорів з використанням простих форм, що виглядатимуть ефектно.
2. Розміщення елементів на власний розсуд і отримання великої кількості варіантів цікавих форм.
3. Експериментування з розмірами блоків, довжиною та товщиною.



г) **Мета:** робота з інструментом «Гرادієнт», розглянемо усіх його можливостей.

**Практичні завдання:**

1. Робота з інструментом «Градiєнт», отримання максимально реалістичного, «об'ємного» зображення.
2. Робота з деталями.

#### **Практичне заняття №7 «Текст»**

**Мета:** створення ефекту, використовуючи інструмент «Текст за контуром».

**Практичні завдання:**

1. Створення ефекту, з використанням інструменту «Текст за контуром».

#### **Практичне заняття №8 «Шари»**

**Мета:** створення зображення, з використанням градієнтної заливки та трансформації.

**Практичні завдання:**

1. Створення реалістичного зображення з використанням шарів .
2. Використання градієнтної заливки та трансформацій.

#### **Практичне заняття №9 «Прозорість і градієнтні сітки»**

**а) Мета:** створення зображення, з використанням сітчастого градієнта.

**Практичні завдання:**

1. Створення реалістичного зображення з використанням сітчастого градієнта.
2. Використання інструментів «Перо» або «Олівець», примітивів і панелі «Обробка контурів» для деталізації зображення.

**б) Мета:** Відтворення реалістичного зображення з використанням сітчастого градієнта .

**Практичні завдання:**

1. Відтворення реалістичного зображення з використанням сітчастого градієнта .

#### **Практичне заняття №10 «Символи та графічні стилі»**

**Мета:** створення композиції з використанням можливостей інструменту «Перехід» й знань з трансформації об'єктів та роботи з шарами.

**Практичні завдання:**

1. Використання можливостей інструменту «Перехід».
2. Застосування трансформації об'єктів та роботи з шарами.

#### **Практичне заняття №11 «Ефекти та фільтри»**

**Мета:**

**Практичні завдання:**

1. Створення зображень за допомогою ефектів та фільтрів

#### **Практичне заняття №12. «Створення зображень у стилі Paper Gut»**

**Мета:** створення ілюстрації з ефектом вирізаного паперу

**Практичні завдання:**

1. Створення ескізу
2. Створення шарів паперу
3. Додавання елементів на шари
4. Опрацювання деталей

#### **Практичне заняття №13 «Растрова графіка»**

**Мета:** зв'язування і вбудовування растрових зображень.

**Практичні завдання:**

1. Керування зв'язаними зображеннями.

2. Растрові ефекти.
3. Застосування растрових ефектів до векторних об'єктів.

#### **Практичне заняття №14. «Комбінування растрової та векторної графіки»**

**Мета:** створення ліфлета з використанням векторних і растрових об'єктів і масиву тексту

#### **Практичні завдання:**

1. Вибір теми майбутнього ліфлета.
2. Підбір колірного оформлення.
3. Підбір шрифту для ліфлета.
4. Підбір або напис тексту для ліфлета.
4. Підбір зображення для використання в ліфлеті.

(заочна форма)

#### **Практичне заняття №1- 2**

##### **«Вступ. Інтерфейс. Створення документів. Робота з об'єктами»**

**Мета:** ознайомитися з основними інструментами Adobe Illustrator.

#### **Практичні завдання:**

3. Поєднання роботи за допомогою простих примітивів і кривих Безьє,
4. Різні способи розділення замкнутого об'єкта.

#### **Практичне заняття № 3 «Робота з контурами»**

**Мета:** навчитися виконувати скетчинг.

#### **Практичні завдання:**

2. Завдання – з ескізу олівцем отримати векторний рисунок.

#### **Практичне заняття № 4 «Трасування зображень»**

**Мета:** перетворити фотографію на векторні елементи.

#### **Практичні завдання:**

2. Перетворення фотографії на векторні елементи.

#### **Лабораторне заняття № 5-6 «Заливка. Абрис (Обведення)»**

**а) Мета:** створення з простого візерунка, що складається з одного елемента.

#### **Практичні завдання:**

4. Простий візерунок, що складається з одного елемента.
5. Налаштування візерунків, що складаються з кількох або багатьох об'єктів.
6. Створення декількох варіантів. Наприклад: з фоном і без; кольоровий, чорно-білий; використання лише контурів.

**б) Мета:** створення візерунків з пензлів (елементи, з яких візерунок складається, частково накладатимуться один поверх одного).

#### **Практичні завдання:**

5. Створення візерунку з пензлів. Елементи, з яких він складається, частково накладатимуться один поверх одного.
6. Розгляд додаткових налаштувань, щоб використати весь простір двома способами.
7. Випадок, коли деякі елементи знаходяться не «стик у стик», а «один поверх одного».
8. Створення об'єкту потрібної форми і застосування до нього заливки.

**в) Мета:** створення декількох об'ємних узорів, використовуючи в основному прості форми, які виглядатимуть ефектно.

**Практичні завдання:**

4. Створення декількох об'ємних узорів з використанням простих форм, що виглядатимуть ефектно.

5. Розміщення елементів на власний розсуд і отримання великої кількості варіантів цікавих форм.

6. Експериментування з розмірами блоків, довжиною та товщиною.

**г) Мета:** робота з інструментом «Градiєнт», розглянемо усіх його можливостей.

**Практичні завдання:**

3. Робота з інструментом «Градiєнт», отримання максимально реалістичного, «об'ємного» зображення.

4. Робота з деталями.

**Лабораторне заняття №7 «Текст»**

**Мета:** створення ефекту, використовуючи інструмент «Текст за контуром».

**Практичні завдання:**

2. Створення ефекту, з використанням інструменту «Текст за контуром».

**Лабораторне заняття №8 «Шари»**

**Мета:** створення зображення, з використанням градiєнтної заливки та трансформації.

**Практичні завдання:**

3. Створення реалістичного зображення з використанням шарів .

4. Використання градiєнтної заливки та трансформацій.

**6. Самостійна робота студента**

**Мета:** формування уміння розробляти якісні демонстраційні та презентаційні матеріали з практичних завдань курсу.

**Завдання:**

1. Підготовка демонстраційної графіки з практичної роботи курсу.

2. Створення презентаційних матеріалів.

Самостійна робота студентів є основним способом оволодіння навчальним матеріалом у вільний від обов'язкових занять час. Головна мета проведення самостійної роботи полягає у необхідності більш детальнішого розгляду тематики курсу з використанням рекомендованих матеріалів і виконанням практичних завдань.

Самостійна робота студентів із дисципліни «Комп'ютерна графіка» передбачає:

1) виконання практичних завдань;

2) виконання творчих завдань.

Перелік завдань, винесених на самостійне вивчення:

№ п/п	Тематика
1.	Тема 2. Графічні примітиви
2.	Тема 3. Криві Безьє: створення зображень
3.	Тема 4. Трасування зображення із максимально вдалим параметрами.
4.	Тема 5. Візерункові заливки. Рівень 2: створення патерну, в якому елементи мають частково перекриватися. Використання налаштування

	для накладання Overlap.
5.	Тема 6. Градієнтні заливки
6.	Тема 7. Текст за контуром
7.	Тема 8. Робота з шарами
8.	Тема 10. Графічні стилі

*Критерії оцінювання* аналогічні до критеріїв оцінювання практичних завдань.

## 7. Тренінг з дисципліни

### Презентація та донесення ідей

**Основна мета тренінгу** – формування уміння представлення виконаних практичних завдань курсу

#### Завдання тренінгу:

1. Представлення виконаних практичних завдань курсу.

#### 8. Засоби оцінювання та методи демонстрування результатів навчання

У процесі вивчення дисципліни «Комп'ютерна графіка» використовуються наступні засоби оцінювання та методи демонстрування результатів навчання:

- поточне оцінювання виконаних практичних завдань;
- демонстраційна графіка, презентація;
- залік.

#### 9. Критерії, форми поточного та підсумкового контролю

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

#### 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)

### *Критерії оцінювання:*

1. Усвідомлення необхідності диференційованого освоєння інформаційно-графічних засобів художньої діяльності дизайнера; наявність інтересу до комп'ютерного дизайн-проекткування; уміння визначати цілі художньо-проектної діяльності засобами комп'ютерних технологій.

2. Знання формальних характеристик: ідея, образ, форма, колір, композиція, шрифт; знання понять композиційна цілісність, кольорово-графічна виразність, узагальнення та умовність в переданні основного задуму; розуміння стилістичних особливостей.

3. Знання технологічних операцій комп'ютерної графічної програми; здатність до інтеграції естетичних та інформаційно-візуальних інновацій у навчальному дизайн-проектванні.

4. Уміння та навички візуалізувати проєктований об'єкт художньо-образними засобами в середовищі графічного редактора; вміння обирати програмні засоби для вирішення дизайн-образу, здатність до гнучкого та оригінального застосування комп'ютерної технології (актуальність, складність); вміння застосовувати можливості комп'ютерних графічних інструментів як художньо-виражальні засоби.

5. Уміння визначати рівень власної готовності до використання комп'ютерних технологій у професійній діяльності; уміння аналізувати ступінь відповідності результату поставленій меті.

### **10. 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	

## 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.
1. Bill Byrne. 5 - Designing for Depth: Illustrator 3D Techniques. *3D Motion Graphics for 2D Artists. Conquering the Third Dimension*. 2012. P. 65-77.  
URL: <https://doi.org/10.1016/B978-0-240-81533-6.00005-3> (дата звернення: 31.10.2017)
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>
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.  
URL: <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  
URL: <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