

**КИЇВСЬКИЙ УНІВЕРСИТЕТ ІМЕНІ БОРИСА ГРІНЧЕНКА**  
**ІНСТИТУТ МИСТЕЦТВ**  
**КАФЕДРА ОБРАЗОТВОРЧОГО МИСТЕЦТВА**

**«ЗАТВЕРДЖУЮ»**  
Проректор  
з науково-методичної та навчальної  
роботи  
  
Олексій ЖИЛЬЦОВ  
« 26 » 11 2020 року  


**РОБОЧА ПРОГРАМА НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ**

**КОМП'ЮТЕРНА ГРАФІКА**

для студентів спеціальності 023 «Образотворче мистецтво,  
декоративне мистецтво, реставрація»  
освітнього рівня першого (бакалаврського)  
освітньої програми 023.00.01 «Образотворче мистецтво»

КИЇВСЬКИЙ УНІВЕРСИТЕТ  
ІМЕНІ БОРИСА ГРІНЧЕНКА  
Ідентифікаційний код 02136554  
Начальник відділу  
моніторингу якості освіти  
Проголосовано № 3/02/21  
  
(підпис) (прізвище, ініціали)  
«    » 2021 р.

Київ – 2021

**Розробник:** Михалевич Віктор Вадимович, кандидат культурології, доцент, доцент кафедри образотворчого мистецтва Інституту мистецтв Київського університету імені Бориса Грінченка; Зайцева Вероніка Іванівна, кандидат мистецтвознавства, доцент кафедри образотворчого мистецтва Інституту мистецтв Київського університету імені Бориса Грінченка.

**Викладач:** Зайцева Вероніка Іванівна, кандидат мистецтвознавства, доцент кафедри образотворчого мистецтва Інституту мистецтв Київського університету імені Бориса Грінченка


Робочу програму розглянуто і затверджено на засіданні кафедри образотворчого мистецтва Інституту мистецтв Київського університету імені Бориса Грінченка

Протокол № 1 від «15» січня 2020 р.


Завідувач кафедри образотворчого мистецтва  О. В. Школьна

Робочу програму погоджено з гарантом освітньо-професійної програми 023.00.01 «Образотворче мистецтво»

«\_\_\_» \_\_\_\_\_ 2020 р.

Гарант освітньо-професійної програми 023.00.01 «Образотворче мистецтво»  А. В. Варивончик

Робочу програму перевірено  
«\_\_\_» \_\_\_\_\_ 2020 р.

Заступник директора з науково-методичної та навчальної роботи  А. О. Таранник

Пролонговано:

На 2020/2021 н.р.  (підпис) О. В. Школьна (ПІБ), «27» 08 2020 р., протокол № 7

На 20\_\_/20\_\_ н.р. \_\_\_\_\_ (підпис) (\_\_\_\_\_) (ПІБ), «\_\_\_» \_\_\_ 20\_\_ р., протокол № \_\_

На 20\_\_/20\_\_ н.р. \_\_\_\_\_ (підпис) (\_\_\_\_\_) (ПІБ), «\_\_\_» \_\_\_ 20\_\_ р., протокол № \_\_

На 20\_\_/20\_\_ н.р. \_\_\_\_\_ (підпис) (\_\_\_\_\_) (ПІБ), «\_\_\_» \_\_\_ 20\_\_ р., протокол № \_\_

## 1. ОПИС НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

Найменування показників	Характеристика дисципліни за формами навчання	
	денна	заочна
Вид дисциплін	Вибіркова	
Мова викладання, навчання та оцінювання	українська	
Загальний обсяг кредитів/годин	2/60	
Курс	3	-
Семестр	6	-
Кількість змістових модулів з розподілом:	2	-
Обсяг кредитів	2	-
Обсяг годин, в тому числі:	60	-
Аудиторні	28	-
Модульний контроль	4	-
Семестровий контроль	-	-
Самостійна робота	28	-
Форма семестрового контролю	-	-

## 2. МЕТА ТА ЗАВДАННЯ НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

**Мета курсу** – викладання дисципліни «Комп'ютерна графіка» (КГ) є теоретична і практична підготовка студентів щодо проектування та розміщення компонентів графічного зображення для мистецьких заходів, а також є оволодіння практичними навичками створення цифрового мистецтва на основі сучасних технологій, матеріалів та обладнання.

**Завдання курсу:** набуття практичних навичок: в освоєнні методики проектування на комп'ютері на базі програми Adobe Illustrator, Adobe Photoshop; у створенні графічного матеріалу для мистецького заходу та у створенні цифрового художнього зображення. Під час практичних занять, індивідуальної та самостійної роботи відповідно профілю програми бакалавра образотворчого мистецтва формуються загальні та фахові компетентності.

У результаті вивчення навчальної дисципліни відповідно до освітньо-професійної програми спеціальності формуються загальні та фахові компетентності:

Програмні компетентності	Код	Значення компетентності
Загальні компетентності (ЗК)	ЗК 1	Світоглядна: знання предметної області і розуміння специфіки професії; усвідомлення рівних можливостей з гендерних питань; здатність діяти з соціальною відповідальністю і громадянською свідомістю; здатність бути критичним та самокритичним.
	ЗК 6	Самоосвітня: здатність до самонавчання та самоосвіти як умови професійного самозростання та самовдосконалення.
	ЗК 7	Універсальна: здатність самостійно виявляти, висувати й вирішувати проблеми, планувати та розподіляти час; здатність застосовувати знання на практиці, приймати обгрунтовані рішення; готовність адаптуватися і діяти у нових ситуаціях, виявляти і брати на себе ініціативу, підтримувати та зміцнювати дух підприємництва,

		об'єктивно здійснювати самооцінку та оцінювати якість роботи інших.
Фахові компетентності спеціальності (ФК)	ФК 1	Організаційна: здатність до організації та проведення творчих заходів мистецького спрямування; готовність до самостійної розробки та реалізації авторських проектів у галузі художньої діяльності; здатність до співпраці з митцями та фахівцями інших спеціальностей в організації та виконанні оригінальних творчих проектів у складі групи.
	ФК 2	Естетико-культурологічна: здатність до естетизації середовища та активної участі у соціокультурному житті; здатність виявляти художні знання, які відображають видову специфіку та взаємодію візуальних мистецтв; здатність до формування сучасного художньо-творчого мислення, застосування набутих знань на практиці.
	ФК 3	Особистісно-креативна: здатність до самостійного прийняття сміливих рішень, генерування нових оригінальних ідей для досягнення творчих цілей; здатність до самокритики задля бажання досягти успіху.
	ФК 4	Художньо-творча: здатність до самовираження у галузі: станкового живопису, вільної, друкованої та комп'ютерної графіки, художньої кераміки, текстилю.
	ФК 5	Медіакомпетентність: здатність бути носієм медіакультурних смаків і стандартів, ефективно взаємодіяти з медіапростором, створювати нові елементи медіакультури сучасного суспільства.

### 3. РЕЗУЛЬТАТИ НАВЧАННЯ ЗА ДИСЦИПЛІНОЮ

#### **Знання:**

- освоєння відповідних навичок у програмах Adobe Illustrator CC, Adobe Photoshop;
- опанування теоретичного комплексу зі створення художньої цифрової графіки;
- засвоєння теорії кольору на основі сучасних технологій;

#### **Практичні навички і вміння:**

- опанування комплексу практичних умінь зі створення художньої цифрової графіки;
- опанування принципів композиції у цифровій графіці на основі сучасних технологій;
- засвоєння пензля та лінії в графічних пакетах.
- презентувати результати своєї роботи за допомогою різних проектних технологій.

#### **Програмні результати навчання:**

Код	Значення програмного результату
ПРН 1	Здатність діяти в соціумі з урахуванням світоглядних орієнтирів інших членів суспільства, організувати самостійне навчання і працю.
ПРН 2	Здатність усвідомлювати власну причетність до традицій і цінностей національної культури, спрямовувати власну творчість на актуальні проблеми соціуму, дотримуватися етичних принципів у професійній діяльності.
ПРН 3	Володіння методами міжособистісних комунікацій, дотримуючись норм

	толерантності. Здатність до творчого та професійно-ділового спілкування із застосуванням фахової термінології.
ПРН 4	Володіння знаннями в галузі сучасних інформаційних технологій, здатність застосовувати їх у професійній діяльності.
ПРН 5	Здатність здійснювати мистецьку та культурно-просвітницьку діяльність.
ПРН 6	Здатність до навчання та самостійної науково-дослідної діяльності
ПРН 7	Знання сучасних наукових досягнень, в тому числі у міждисциплінарній галузі, здатність вести самостійну дослідницьку діяльність у галузі мистецтва на базі отриманих знань з фахових дисциплін
ПРН 8	Уміння брати на себе функції лідера у колективі, організувати роботу художніх колективів, виконувати оригінальні творчі проекти, проводити майстер-класи, дискусії на мистецьку тематику.
ПРН 9	Уміння використовувати характерні особливості художньо-образної мови різних видів та жанрів візуального мистецтва мистецтва, розуміння зв'язків образотворчого мистецтва з іншими видами мистецтва, природним і культурним середовищем життєдіяльності людини.
ПРН 10	Уміння генерувати та втілювати нові оригінальні ідеї для досягнення творчих цілей. Готовність підвищити рівень власних професійних компетентностей, вивчати досвід роботи провідних зарубіжних та українських митців.
ПРН 14	Готовність реалізовувати на практиці власну концепцію творчого проекту, спираючись на передовий досвід вітчизняних і зарубіжних митців, здатність застосовувати набуті теоретичні та практичні знання і навички.
ПРН 15	Володіння фаховою термінологією, методами та прийомами професійної діяльності, здатність відповідати за результати своєї праці.
ПРН 16	Знання етичних, соціальних норм та прав людини, готовність до професійної діяльності у соціокультурному житті.
ПРН 17	Здатність взаємодіяти з оточуючим соціальним середовищем, будувати партнерські стосунки на засадах толерантності, взаємоповаги та співтворчості.

#### 4. СТРУКТУРА НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

Тематичний план для денної форми навчання

Назви змістових модулів, тем	Усього	Розподіл годин між видами робіт					Самостійна
		Аудиторна					
		Лекції	Семинари	Практичні	Лабораторні	Індивідуальні	
<b>Змістовий модуль I. Створення цифрової графічної композиції (натюрморт)</b>							
Тема 1. Цифрова графічна композиція (натюрморт). Створення цифрової художньої композиції за допомогою графічних пакетів Adobe Illustrator, Adobe Photoshop	28			14			14
<i>Модульний контроль</i>	<b>2</b>						
<i>Разом</i>	<b>30</b>			<b>14</b>			<b>14</b>
<b>Змістовий модуль II. Створення цифрової графічної композиції (пейзаж)</b>							
Тема 2. Цифрова графічна композиція (пейзаж). Створення цифрової художньої композиції за	28			14			14

допомого графічних пакетів Adobe Illustrator, Adobe Photoshop						
<i>Модульний контроль</i>	<b>2</b>					
<i>Разом</i>	<b>30</b>		<b>14</b>			<b>14</b>
<i>Семестровий контроль</i>						
<i>Підготовка та проходження контрольних заходів</i>						
<i>Усього</i>	<b>60</b>		<b>28</b>			<b>28</b>

## **5. ПРОГРАМА НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ ЗМІСТОВНИЙ МОДУЛЬ I. Створення цифрової графічної композиції (натюрморт)**

**Тема 1. Практичні заняття (14 год.). Цифрова графічна композиція (натюрморт). Створення цифрової художньої композиції за допомогою графічних пакетів Adobe Illustrator, Adobe Photoshop**

***Матеріал: Комп'ютерні графічні пакети Adobe Illustrator, Adobe Photoshop.***

Створення графічного файлу (Adobe Illustrator – векторна графіка, Adobe Photoshop – растрова графіка) та налаштування розширення. Вибір тематики та цікавих предметів для натюрморту. Композиційно виразне вирішення натюрморту з урахуванням пропорцій, формату. Вибір віртуального інструменту пензля або олівця для лінійного малюнку натюрморту. Вибір віртуального інструменту пензля або олівця для проробки світлотіні натюрморту.

Представлення результату модуля у вигляді вихідного файлу.

**Література: 1, 2, 3, 4, 5, 6.**

## **ЗМІСТОВНИЙ МОДУЛЬ II. Створення цифрової графічної композиції (пейзаж)**

**Тема 2. Практичні заняття (14 год.). Цифрова графічна композиція (пейзаж). Створення цифрової художньої композиції за допомогою графічних пакетів Adobe Illustrator, Adobe Photoshop**

***Матеріал: Комп'ютерні графічні пакети Adobe Illustrator, Adobe Photoshop.***

Створення графічного файлу (Adobe Illustrator – векторна графіка, Adobe Photoshop – растрова графіка) та налаштування розширення. Вибір тематики та цікавого сюжету для пейзажу. Композиційно виразне вирішення пейзажу з урахуванням пропорцій, формату. Вибір віртуального інструменту пензля або олівця для лінійного малюнку пейзажу. Вибір віртуального інструменту пензля або олівця для проробки світлотіні пейзажу.

Представлення результату модуля у вигляді вихідного файлу.

**Література: 1, 2, 3, 4, 5, 6.**

## 6. КОНТРОЛЬ НАВЧАЛЬНИХ ДОСЯГНЕНЬ

### 6.1. Система оцінювання навчальних досягнень студентів

Вид діяльності студента	Максимальна кількість балів за одиницю	Модуль 1		Модуль 2	
		Кількість одиниць	Максимальна кількість балів	Кількість одиниць	Максимальна кількість балів
Відвідування лекцій	1	Не передбачено навчальним планом			
Відвідування семінарських занять	1	Не передбачено навчальним планом			
Відвідування практичних занять	1	7	7	7	7
Робота на семінарському занятті	10	Не передбачено навчальним планом			
Робота на практичному занятті	10	7	70	7	70
Лабораторна робота (в тому числі допуск, виконання, захист)	10	Не передбачено навчальним планом			
Відвідування лабораторних робіт	1	Не передбачено навчальним планом			
Виконання завдань для самостійної роботи (оцінюється як творча)	5	1	5	1	5
Виконання модульної роботи	25	1	25	1	25
Разом		-	107	-	107
Максимальна кількість балів:		214			
Розрахунок коефіцієнта:		-			
Екзамен:		-			

### 6.2. Завдання для самостійної роботи та критерії її оцінювання

#### Тема 1. Цифрова графічна композиція (натюрморт).

#### Створення цифрової художньої ілюстрації (14 год.)

*Матеріал: Комп'ютерні графічні пакети Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, графічний планшет.*

Метою завдання є вдосконалення творчих та технічних навичок при роботі з цифровою графікою.

Завданням є створення цифрової художньої ілюстрації за допомогою комп'ютерної графіки.

Працюючи над цифровою графічною роботою потрібно звернути увагу: 1) потрібно зробити композицію ілюстрації; 2) намалювати чіткий лінійний рисунок; 3) проробити моделювання світлотіні; 4) вибір кольорової гамми графічної роботи за рахунок корекції кольорів; 5) узагальнення графічної роботи.

**Література: 1, 2, 3, 4, 5, 6.**

#### Тема 2. Цифрова графічна композиція (пейзаж). Створення театральної афіші засобами комп'ютерної графіки (14 год.)

*Матеріал: Комп'ютерні графічні пакети Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, графічний планшет.*

Метою завдання є вдосконалення творчих та технічних навичок при роботі з цифровою графікою.

Завданням є створення театральної афіші засобами комп'ютерної

графіки.

Працюючи над цифровою графічною роботою потрібно звернути увагу: 1) потрібно зробити композицію роботи; 2) намалювати чіткий лінійний рисунок; 3) проробити моделювання світлотіні; 4) вибір кольорової гамми графічної роботи за рахунок корекції кольорів; 5) узагальнення графічної роботи.

**Література: 1, 2, 3, 4, 5, 6.**

#### КАРТА САМОСТІЙНОЇ РОБОТИ БАКАЛАВРА

Змістовий модуль та теми курсу	кільк. ГОДИН	Бали
<b>6 семестр</b>		
Тема 1. Ілюстрація. Створення цифрової художньої ілюстрації за допомогою комп'ютерної графіки	14	5
Тема 2. Створення театральної афіші засобами комп'ютерної графіки	14	5
Разом:	28	10

#### **Критерії оцінювання рівня виконання завдань для самостійної роботи:**

1. своєчасність виконання – 1 б.;
2. повнота обсягу виконання – 1 б.;
3. якість виконання – 1 б.;
4. індивідуальний підхід у виконанні завдань – 1 б.;
6. виявлення творчого підходу – 1 б.

#### **6.3. Форми проведення модульного контролю та критерії оцінювання**

Модульний контроль здійснюється по закінченні модуля у вигляді перегляду робіт за визначений період за елементами змістового модулю.

Критерії оцінювання	Кількість балів
Комп'ютерна графічна робота виконана в повному визначеному обсязі, вдала композиція та кольорова гамма, чіткий рисунок ліній, пророблені світлотіні, робота відповідає технічним вимогам. Можливі незначні недоліки, що суттєво не впливають на якість роботи.	21 – 25
Композиція та моделювання вирішені достатньо переконливо, але є несуттєві недоліки в пропорціях.	17 – 20
Робота має цілісний системний характер, проте кольори виглядають непереконливо виглядають у середовищі.	13 – 16
Робота частково відповідає завданню, але не конструктивно вирішена композиція та не переконливі пропорції.	9 – 12
Низький рівень виконання цифрової графічної роботи. Невдалий вибір виражальних графічних засобів для вирішення теми, а саме: композиція, пропорції, рисунок.	5 – 8
Цифрова графіка не відповідає завданню, робота неохайна та не завершена, значні композиційні та технічні помилки: колір, пропорції, композиція, рисунок.	1 – 4



#### 6.4. Форми проведення семестрового контролю та критерії оцінювання.

У 6 семестрі семестровий контроль з навчальної дисципліни «Комп'ютерна графіка» навчальним планом не передбачений.

#### 6.5. Шкала відповідності оцінок

Рейтингова оцінка	Оцінка за стобальною шкалою	Значення оцінки
A	90-100 балів	<b>Відмінно</b> – відмінний рівень знань (умінь) в межах обов'язкового матеріалу з можливими незначними недоліками.
B	82-89 балів	<b>Дуже добре</b> – достатньо високий рівень знань (умінь) в межах обов'язкового матеріалу без суттєвих (грубих) помилок.
C	75-81 балів	<b>Добре</b> – в цілому добрий рівень знань (умінь) з незначною кількістю помилок
D	69-74 балів	<b>Задовільно</b> – посередній рівень знань (умінь) із значною кількістю недоліків, достатній для подальшого навчання або професійної діяльності.
E	60-68 балів	<b>Достатньо</b> – мінімально можливий допустимий рівень знань (умінь)
FX	35-59 балів	<b>Незадовільно з можливістю повторного складання</b> – незадовільний рівень знань, з можливістю повторного перескладання за умови належного самостійного доопрацювання
F	1-34 балів	<b>Незадовільно з обов'язковим повторним вивченням курсу</b> – досить низький рівень знань (умінь), що вимагає повторного вивчення дисципліни

### 7. НАВЧАЛЬНО-МЕТОДИЧНА КАРТА ДИСЦИПЛІНИ «КОМП'ЮТЕРНА ГРАФІКА»

6 семестр		
Модулі	Змістовий модуль 1	Змістовий модуль 2
	Створення цифрової графічної композиції (натюрморт)	Створення цифрової графічної композиції (пейзаж)
Бали	107 б.	107 б.
Практичні	Тема 1. Натюрморт. Створення цифрової художньої композиції за допомогою графічних пакетів Adobe Illustrator, Adobe Photoshop – 14 год. (7 б. за відвідування + 70 б. за роботу)	Тема 2. Пейзаж. Створення цифрової художньої композиції за допомогою графічних пакетів Adobe Illustrator, Adobe Photoshop – 14 год. 14 год. (7 б. за відвідування + 70 б. за роботу)
Самостійна робота	Табл. 6.2. (5 балів)	Табл. 6.2. (5 балів)
Поточний контроль	МКР 1 – 25 б.	МКР 2 – 25 б.
Разом – 114 б.		

## **8. РЕКОМЕНДОВАНІ ДЖЕРЕЛА**

### **Основна:**

1. Горобець С.М. Основи комп'ютерної графіки: Навч. посібн. Київ: Центр навчальної літератури, 2006. 232с.
2. А. С. Василюк, Н. І. Мельникова. Комп'ютерна графіка: навч. посіб. для студентів напряму підгот. 6.040303 «Систем. аналіз». Львів: Вид-во Львів. політехніки, 2016. 308 с.
3. Власій О.О. Комп'ютерна графіка. Обробка растрових зображень: Навчально-методичний посібник. Івано-Франківськ: ДВНЗ «Прикарпатський національний університет імені Василя Стефаника», 2015. 72с.
4. Маценко В.Г. Комп'ютерна графіка: Навчальний посібник. Чернівці: Рута, 2009. 343с.
5. Основи комп'ютерної графіки: курс лекцій / О. Я. Різник ; М-во освіти і науки, молоді та спорту України, Нац. ун-т «Львів. політехніка». Л. : Вид-во Львів. політехніки, 2012. 220 с.
6. Пічугін, М.Ф. Комп'ютерна графіка: навч. посібник. Київ: Центр учбової літ., 2013. 346 с.

### **Додаткова:**

1. Веселовська Г. В. Комп'ютерна графіка: Навчальний посібник для вузів. Херсон: ОЛДІ-плюс, 2004. 582 с.
2. Компьютерная графика. / С. В. Глушаков, А. В. Капитанчук, Е. В. Вещев, Г. А. Кнабе . 3-е издание, дополненное и перераб.. Х.: Фолио, 2006. 511 с.