

**КИЇВСЬКИЙ УНІВЕРСИТЕТ ІМЕНІ БОРИСА ГРІНЧЕНКА**  
**ФАКУЛЬТЕТ ОБРАЗОТВОРЧОГО МИСТЕЦТВА І ДИЗАЙНУ**  
**КАФЕДРА ОБРАЗОТВОРЧОГО МИСТЕЦТВА**

**«ЗАТВЕРДЖУЮ»**

Проректор  
з науково-методичної та  
навчальної роботи

**Олексій ЖИЛЬЦОВ**

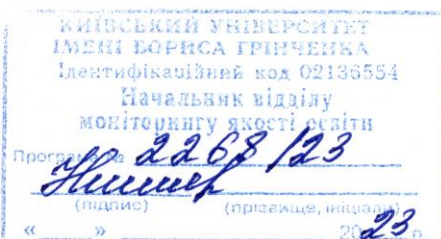
« \_\_\_\_\_ » 2023 року



**РОБОЧА ПРОГРАМА НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ**

**КОМП'ЮТЕРНА ГРАФІКА**

для здобувачів вищої освіти зі спеціальності 023 «Образотворче мистецтво,  
декоративне мистецтво, реставрація»  
освітнього рівня першого (бакалаврського)  
освітньої програми 023.00.01 «Образотворче мистецтво»



Київ – 2023

**Розробник:** Барбалат О. В., старший викладач кафедри образотворчого мистецтва Київського університету імені Бориса Грінченка

**Викладач:** Барбалат О. В., старший викладач кафедри образотворчого мистецтва Київського університету імені Бориса Грінченка


Робочу програму розглянуто і затверджено на засіданні кафедри образотворчого мистецтва Факультету образотворчого мистецтва і дизайну Київського університету імені Бориса Грінченка

Протокол № 7 від «27» серпня 2021 р.


Завідувач кафедри образотворчого мистецтва  Ольга ШКОЛЬНА

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


«\_\_\_» \_\_\_\_\_ 2021 р.

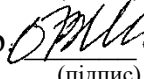
Гарант освітньо-професійної програми 023.00.01 «Образотворче мистецтво»  Ольга КОНОВАЛОВА

Робочу програму перевірено  
«\_\_\_» \_\_\_\_\_ 2021 р.

Заступник декана з науково-методичної та навчальної роботи  Алла ТАРАННИК

Пролонговано:

На 2022/2023 н.р.  (підпис) (О. В. Школьна), «17» серпня 2022 р., протокол № 2 (ПІБ)

На 2023/2024 н.р.  (підпис) (О. В. Школьна), «18» серпня 2023 р., протокол № 9 (ПІБ)

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	Обов'язкова	
Мова викладання, навчання та оцінювання	українська	
Загальний обсяг кредитів/годин	3/90	
Курс	4	-
Семестр	7	-
Кількість змістових модулів з розподілом:	2	-
Обсяг кредитів	3	-
Обсяг годин, в тому числі:	90	-
Аудиторні	42	-
Модульний контроль	6	-
Семестровий контроль	-	-
Самостійна робота	42	-
Форма семестрового контролю	Залік	-

## 2. МЕТА ТА ЗАВДАННЯ НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

**Мета курсу** – викладання дисципліни «Комп'ютерна графіка» (КГ) є теоретична і практична підготовка студентів до комп'ютерного проектування графічного зображення, а також 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:

- ЗК 5. Здатність до абстрактного мислення, аналізу та синтезу.
- ЗК 7. Навички використання інформаційних і комунікаційних технологій.
- ЗК 8. Здатність до пошуку, оброблення та аналізу інформації з різних джерел
- ЗК 9. Здатність генерувати нові ідеї (креативність)
- ЗК 11. Здатність оцінювати та забезпечувати якість виконуваних робіт
- СК 1. Здатність розуміти базові теоретичні та практичні закономірності створення цілісного продукту предметно-просторового та візуального середовища

### **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.

#### **Результати навчання:**

- РН 1. Застосовувати комплексний художній підхід для створення цілісного образу
- РН 2. Виявляти сучасні знання і розуміння предметної галузі та сфери професійної діяльності, застосовувати набуті знання у практичних ситуаціях.
- РН 4. Орієнтуватися в розмаїтті сучасних програмних та апаратних засобів, використовувати знання і навички роботи з фаховим комп'ютерним забезпеченням (за спеціалізаціями)
- РН 5. Аналізувати та обробляти інформацію з різних джерел.
- РН 8. Аналізувати, стилізувати, інтерпретувати та трансформувати об'єкти (як джерела творчого натхнення) для розроблення композиційних рішень; аналізувати принципи морфології об'єктів живої природи, культурно-мистецької спадщини і застосовувати результати аналізу при формуванні концепції твору та побудові художнього образу.
- РН 13. Застосовувати сучасне програмне забезпечення у професійній діяльності (за спеціалізаціями).

#### 4. СТРУКТУРА НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

Тематичний план для денної форми навчання

Назви змістових модулів, тем	Усього	Розподіл годин між видами робіт					Самостійна
		Аудиторна					
		Лекції	Семінари	Практичні	Лабораторні	Індивідуальні	
<b>Змістовий модуль I. Створення цифрової графічної композиції (персонаж)</b>							
Тема 1. Цифрова графічна композиція (персонаж). Створення цифрової художньої композиції за допомогою графічних пакетів Adobe Illustrator, Adobe Photoshop	20			20			
Тема 2. Цифрова графічна композиція (персонаж в русі)	20						20
<i>Модульний контроль</i>	<b>2</b>						
<i>Разом</i>	<b>42</b>			<b>20</b>			<b>20</b>
<b>Змістовий модуль II. Створення цифрової графічної композиції (локація)</b>							
Тема 3. Цифрова графічна композиція (локація - інтер'єр). Створення цифрової художньої композиції за допомогою графічних пакетів Adobe Illustrator, Adobe Photoshop	22			22			
Тема 4. Цифрова графічна композиція (локація з штучним або природним освітленням)	22						22
<i>Модульний контроль</i>	<b>4</b>						
<i>Разом</i>	<b>48</b>			22			22
<i>Підготовка та проходження контрольних заходів</i>							
<i>Усього</i>	<b>90</b>			<b>42</b>			<b>42</b>

#### 5. ПРОГРАМА НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

##### ЗМІСТОВНИЙ МОДУЛЬ I.

##### Створення цифрової графічної композиції (персонаж)

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

Створення цифрової художньої композиції за допомогою графічних пакетів Adobe Illustrator, Adobe Photoshop (20 год.)

**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 героя для створення персонажу. Композиційно виразне вирішення постаті з урахуванням пропорцій та анатомії. Вибір відповідного одягу для героя та додаткових елементів. Проробка об'єму персонажу та його деталізація (фактура) за допомогою інструментів графічного редактора.

Представлення результату модуля у вигляді вихідного файлу.

Література: 1, 2, 3, 4, 5, 6.

## ЗМІСТОВНИЙ МОДУЛЬ II.

Створення цифрової графічної композиції (локація)

Тема 3. Цифрова графічна композиція (локація).

Створення цифрової художньої композиції за допомогою графічних пакетів Adobe Illustrator, Adobe Photoshop (22 год.)

*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 відповідної локації. Композиційно виразне вирішення локації з урахуванням перспективи (лінійної, повітряної). Вибір конкретного місця дії для персонажу (інтер'єру, екстер'єру) та її оздоблення. Проробка освітлення та фактури за допомогою інструментів графічного редактора.

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	10	10	11	11
Робота на семінарському занятті	10	Не передбачено навчальним планом			
Робота на практичному занятті	10	10	100	11	110
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	5	1	5	1	5
Виконання модульної роботи	25	1	25	1	25
Разом		-	140	-	151
Максимальна кількість балів:		291 + 189 (бали за 6 семестр) = 480			
Розрахунок коефіцієнта:		480 : 100 = 4,8			
Екзамен:		-			

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

Тема 2. Цифрова графічна композиція (персонаж в русі). (20 год.)

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

Метою завдання є вдосконалення творчих та технічних при роботі з

цифровою графікою.

Працюючи над цифровою графічною роботою потрібно звернути увагу: 1) зробити композицію роботи; 2) намалювати чіткий лінійний рисунок з врахуванням пропорцій та анатомії; 3) проробити моделювання світлотіні на шкірі та одязі; 4) обрати відповідну текстуру для персонажу та одягу; 5) робота над деталями.

**Література: 1, 2, 3, 4, 5, 6.**

#### **Тема 4. Цифрова графічна композиція**

**(локація з штучним або природним освітленням). (22 год.)**

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

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

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

**Література: 1, 2, 3, 4, 5, 6.**

#### **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 виконання завдання на задану тему.

<b>Критерії оцінювання</b>	<b>Кількість балів</b>
Комп'ютерна графічна робота виконана в повному визначеному обсязі, вдала композиція, пропорції, перспектива 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. Порушена перспектива.	5 – 8

Цифрова графіка не відповідає завданню, робота неохайна та не завершена, значні композиційні та технічні помилки: колір, пропорції, композиція, перспектива.	1 – 4
--	-------

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

У 7 семестрі з дисципліни «Комп'ютерна графіка» передбачено підсумковий модульний контроль (залік), який виставляється, як сума балів за всі форми роботи протягом вивчення навчальної дисципліни.

#### **6.5. Орієнтовний перелік питань для семестрового контролю.**

У 7 семестрі з дисципліни «Комп'ютерна графіка» передбачено підсумковий модульний контроль (залік), який виставляється, як сума балів за всі форми роботи протягом вивчення навчальної дисципліни.

#### **6.6. 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»

7 семестр		
Модулі	Змістовий модуль 1	Змістовий модуль 2
	<b>Створення цифрової графічної композиції (персонаж)</b>	<b>Створення цифрової графічної композиції (локація)</b>
Бали	140 б.	151 б.
Практичні	Тема 1. Персонаж. Створення цифрової художньої композиції за допомогою графічних пакетів Adobe Illustrator, Adobe Photoshop – 20 год. – 110 б.	Тема 3. Локація. Створення цифрової художньої композиції за допомогою графічних пакетів Adobe Illustrator, Adobe Photoshop – 22 год. – 121 б.
Самостійна робота	Тема 2. Цифрова графічна композиція (персонаж в русі) (5 балів)	Тема 4. Цифрова графічна композиція (локація з штучним або природним освітленням) (5 балів)
Поточний контроль	МКР 1 – 25 б.	МКР 2 – 25 б.
Разом – 291 б. + 189 (бали за 6 семестр) = 480 : 100 = 4,8		

## 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. Комп'ютерна графіка / С. В. Глушаков, А. В. Капітанчук, Е. В. Вещев, Г. А. Кнабе . 3-є видання, доповнене і перероб.. Харків: Фоліо, 2006. 511 с.