

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»



Київ – 2020

Розробник: Михалевич Віктор Вадимович, кандидат культурології, доцент, доцент кафедри образотворчого мистецтва Інституту мистецтв Київського університету імені Бориса Грінченка

Викладач: Михалевич Віктор Вадимович, кандидат культурології, доцент, 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 № 7 від «27» серпня 2020 р.

Завідувач кафедри
образотворчого мистецтва  Ольга 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»  Анастасія ВАРИВОНЧИК

Робочу програму перевірено
«___» _____ 2020 р.

Заступник директора
з науково-методичної та навчальної роботи  Алла ТАРАННИК

Пролонговано:

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 № ___

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, майбутніх фахівців з арт-менеджменту 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 обґрунтовані 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 проєктів у галузі художньої діяльності; здатність до співпраці з митцями та фахівцями інших спеціальностей в організації та виконанні оригінальних творчих проєктів 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, організовувати 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, 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.

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	
Змістовий 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	41			20			21
<i>Модульний контроль</i>	2						
<i>Разом</i>	43			20			21
Змістовий модуль II. Створення цифрової графічної композиції (локація)							
Тема 2. Цифрова графічна композиція (локація - інтер'єр). Створення цифрової художньої композиції за допомогою графічних пакетів Adobe Illustrator, Adobe Photoshop	43			22			21
<i>Модульний контроль</i>	4						
<i>Разом</i>	47			22			21
<i>Підготовка та проходження контрольних заходів</i>							
<i>Усього</i>	90			42			42

5. ПРОГРАМА НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

ЗМІСТОВИЙ 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 2. 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	5	25	5	25
Виконання модульної роботи	25	1	25	1	25
Разом		-	160	-	171
Максимальна кількість балів:		331 + 264 (бали за 6 семестр) = 595			
Розрахунок коефіцієнта:		595 : 100 = 5,95			
Екзамен:		-			

6.2. Завдання для самостійної роботи та критерії її оцінювання

Тема 1. Цифрова графічна композиція (персонаж в русі). (21 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 2. Цифрова графічна композиція

(локація з штучним або природним освітленням). (21 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 урахуванням 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.

КАРТА САМОСТІЙНОЇ РОБОТИ БАКАЛАВРА

Змістовий модуль та теми курсу	кільк. Годин	Бали
7 семестр		
Тема 1. «Персонаж у русі». Створення цифрової художньої композиції за допомогою графічних пакетів Adobe Illustrator, Adobe Photoshop	21	25
Тема 2. «Локацію з штучним або природним освітленням». Створення цифрової художньої композиції за допомогою графічних пакетів Adobe Illustrator, Adobe Photoshop	21	25
Разом:	42	50

Критерії оцінювання рівня виконання завдань для самостійної роботи:

1. своєчасність виконання;
2. повнота обсягу виконання;
3. якість виконання;
4. самостійність виконання;
5. виявлення ініціативності;
6. виявлення творчого підходу.

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, пропорції, перспектива та кольорова гамма, чіткий рисунок ліній,	21 – 25

пророблені світлотіні, робота відповідає технічним вимогам. Можливі незначні недоліки, що суттєво не впливають на якість роботи.	
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	Відмінно – відмінний рівень знань (умінь) в межах обов'язкового матеріалу з можливими незначними недоліками.
B	82-89 балів	Дуже добре – достатньо високий рівень знань (умінь) в межах обов'язкового матеріалу без суттєвих (грубих) помилок.
C	75-81 балів	Добре – в цілому добрий рівень знань (умінь) з незначною кількістю помилок
D	69-74 балів	Задовільно – посередній рівень знань (умінь) із значною кількістю недоліків, достатній для подальшого навчання або професійної діяльності.
E	60-68 балів	Достатньо – мінімально можливий допустимий рівень знань (умінь)
FX	35-59 балів	Незадовільно з можливістю повторного складання – незадовільний рівень знань, з можливістю повторного перескладання за умови належного самостійного доопрацювання
F	1-34 балів	Незадовільно з обов'язковим повторним вивченням курсу – досить низький рівень знань (умінь), що вимагає повторного вивчення дисципліни

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

6 семестр		
	Змістовий модуль 1	Змістовий модуль 2
Модулі	Створення цифрової графічної композиції (натюрморт)	Створення цифрової графічної композиції (пейзаж)
Бали	160 б.	171 б.
Практичні	Тема 1. Персонаж. Створення цифрової художньої композиції за допомогою графічних пакетів Adobe Illustrator, Adobe Photoshop – 20 год. – 110 б.	Тема 2. Локація. Створення цифрової художньої композиції за допомогою графічних пакетів Adobe Illustrator, Adobe Photoshop – 22 год. – 121 б.
Самостійна робота	П. 6.2. (25 балів)	П. 6.2. (25 балів)
Поточний контроль	МКР 1 – 25 б.	МКР 2 – 25 б.
Разом – 331 б. + 264 (бали за 6 семестр) = 595 : 100 = 5,95		

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.