

**ПВНЗ УНІВЕРСИТЕТ КОРОЛЯ ДАНИЛА**  
**Кафедра дизайну**

**Робоча програма навчальної дисципліни**  
**КОМП'ЮТЕРНА ГРАФІКА ТА ДИЗАЙН**

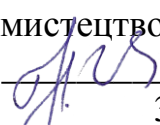
Вибіркова дисципліна

**ОСВІТНЬО-ПРОФЕСІЙНА ПРОГРАМА**  
**«Реклама та зв'язки з громадськістю»**  
Першого рівня вищої освіти  
за спеціальністю 061 Журналістика  
галузі знань 06 Журналістика

Розробник:

Гончарик А.П. асистент кафедри дизайну факультету архітектури,  
будівництва та дизайну

Робоча програма затверджена на засіданні кафедри дизайну  
факультету архітектури, будівництва та дизайну 30 серпня 2018 року  
(протокол № 1).

Завідувач кафедри  
Кандидат мистецтвознавства, доцент  
 Н.М. Гілязова  
30 серпня 2018 р.

## ВСТУП

**Метою** навчальної дисципліни є вивчення в систематизованій формі та активне засвоєння студентами основних концепцій роботи, основних засобів та методів введення, обробки, конвертації і виведення графічної інформації за допомогою пакетів графічних програм. За допомогою сучасних інформаційних технологій у образотворчому мистецтві вирішувати проблеми інформатизації та гуманізації навчального процесу, інтеграції навчальних предметів, надання навчальній діяльності творчого характеру.

Застосування сучасних інформаційних технологій розширюють світогляд, дають змогу представити графічну інформацію з незвичайних, нетривіальних ракурсів, стимулюючи творчість студентів, додаючи можливість пізнати нові сторони образотворчого мистецтва. Молодим талантам надається змога реалізувати графічні проекти, втілюючи свої ідеї особисто, без додаткової допомоги, глибше вивчаючи багатогранну творчу діяльність.

Дисципліна має спрямованість на практичне оволодіння основними прийомами, методами та навичками створення сучасних графічних проектів та їх подальшого використання в різних сферах життя.

**Компетентності, якими повинен оволодіти здобувач:**

Навички використання інформаційних і комунікаційних технологій.

**Програмові результати навчання, згідно з освітньо-професійною програмою:**

Відтворювати інформаційні та комунікаційні технології

**Завдання курсу:**

**Методичні:**

- забезпечити ґрунтовне оволодіння студентами теоретичною базою концепції використання сучасних інформаційних технологій у дизайні.
- забезпечити ґрунтовне оволодіння методикою освоєння комп'ютерних програм, що дає змогу самостійно переходити до роботи з новими релізами існуючих та новітніх графічних програм.

**Пізнавальні:**

показати нетрадиційні підходи до графічної творчості, дати змогу познайомитись з різними видами діяльності і спеціалізаціями сучасних дизайнерів.

**Практичні:**

- забезпечити ґрунтовне оволодіння студентами основними засобами і методами створення дизайнерських проектів за допомогою професійних графічних пакетів програм.
- сформулювати у студентів достатні знання, вміння та навички, необхідні для ефективного використання основних методів курсу у майбутній діяльності.

## ОПИС НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

| Найменування показників  | Освітньо-професійна програма, рівень вищої освіти  | Характеристика навчальної дисципліни |                       |
|--|--|--------------------------------------|-----------------------|
|  |  | денна форма навчання                 | заочна форма навчання |
| Кількість кредитів ESTS – 7  | Освітньо-професійна програма «Реклама та зв'язки з громадськістю» першого рівня вищої освіти (бакалавр) за спеціальністю 061 Журналістика галузі знань 06 Журналістика | вибіркова                            |                       |
| Кількість модулів – 4  |  | <b>Рік підготовки:</b>               |                       |
| Загальна кількість годин – 210   |  | 1-й                                  | 1-й                   |
| Тижневих годин для денної форми навчання: аудиторних – 3<br>самостійної роботи – 3 |  | <b>Лекції</b>                        |                       |
|  |  | 28 год.                              | 8                     |
|  |  | <b>Практичні, семінарські</b>        |                       |
|  |  | 56 год.                              | 8                     |
|  |  | <b>Самостійна робота</b>             |                       |
|  |  | 96 год.                              | 164                   |
|  |  | Вид контролю: залік, екзамен         |                       |

### Примітка.

Співвідношення кількості годин аудиторних занять до самостійної роботи становить:

для денної форми навчання – 1/2,5 для заочної форми навчання – 1/4.

## КРИТЕРІЇ ОЦІНЮВАННЯ РЕЗУЛЬТАТІВ НАВЧАННЯ

Поточне оцінювання студентів на семінарських заняттях здійснюється за чотирьох бальною шкалою, де «2» - незадовільно; «3» - задовільно; «4» - добре; «5» - відмінно.

Підсумковий контроль у вигляді екзамену проводиться у формі практичної (графічної) роботи і оцінюється відповідно до шкали оцінювання знань студентів за ЄКТС

| Шкала в балах | Національна шкала | Шкала ЄКТС |
|---------------|-------------------|------------|
| 90-100 балів  | 5 «відмінно»      | A          |
| 80-89 балів   | 4 «дуже добре»    | B          |
| 65-79 балів   | 4 «добре»         | C          |
| 55-64 бали    | 3 «задовільно»    | D          |
| 50-54 бали    | 3 «достатньо»     | E          |
| 35-49 балів   | 2 «незадовільно»  | FX         |
| 1-34 бали     | 2 «неприйнятно»   | F          |

## МЕТОДИ НАВЧАННЯ ТА ЗАСОБИ ДІАГНОСТИКИ РЕЗУЛЬТАТІВ НАВЧАННЯ

У процесі викладання навчальної дисципліни для активізації навчально-пізнавальної діяльності студентів передбачене застосування як активних, так і інтерактивних навчальних технологій, серед яких: лекції проблемного характеру, лекція-діалог (запитання-відповіді), лекція-візуалізації проблеми (презентації видань), міні-лекції, робота в малих групах, семінари-дискусії, практична робота, презентації, метод проектної роботи.

Діагностика (моніторинг і перевірка) результатів навчання здійснюється шляхом виконання студентами:

- 1) практичних (графічних) завдань;
- 2) презентацій і виступів на наукових заходах;
- 3) виставці графічних робіт;
- 4) підсумкового екзамену у формі захисту практичної роботи (завершена практична робота у межах навчальної програми курсу, яка виконується на основі знань, умінь та навичок, отриманих під час практичних занять і охоплює декілька тем або весь зміст навчального курсу).

# ПРОГРАМА НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

## ЗМІСТОВНИЙ МОДУЛЬ 1

### **Тема 1. Основи комп'ютерної графіки. Засоби створення і обробки растрової графіки.**

Основні поняття растрової графіки. Джерела цифрових растрових зображень. Формати збереження растрових зображень. Найпопулярніші пакети програм для редагування растрової графіки.

### **Тема 2. Adobe Photoshop Інтерфейс програми.**

Меню і палітри. Управління кольором.

### **Тема 3. Початок роботи з Adobe Photoshop. Відкриття файлів зображень в Adobe Photoshop.**

Джерела зображень. Сканування. Загальні відомості про прийоми сканування. Управління зображеннями. Збереження файлів. Зміна параметрів зображень. Зміна параметрів полотна.

### **Тема 4. Об'єкти в програмі Adobe Photoshop. Команди корегування.**

Виділення. Компоновка. Шари. Події. Вибір кольорів. Розфарбування.

## ЗМІСТОВИЙ МОДУЛЬ 2

### **Тема 5. Малювання в Adobe Photoshop.**

Інструменти і методи. Градієнти. Використання інструмента Gradient. Додаткові відомості про шари. Маски. Контури і фігури. Операції над контурами.

### **Тема 6. Робота з текстом.**

Створення, редагування тексту. Загальні відомості про фільтри та методи роботи з ними.

### **Тема 7. Налаштування програми Adobe Photoshop та її додаткових модулів.**

Друк документів Adobe Photoshop.

## ЗМІСТОВИЙ МОДУЛЬ 3

### **Тема 8. Текстури.**

Імітація природних явищ. Створення рамок. Імітація об'єма в Adobe Photoshop.

### **Тема 9. Ретушування фотографій.**

Фотомонтаж. Додаткові фільтри. Клавіатурні скорочення інструментів і команд.

## ЗМІСТОВИЙ МОДУЛЬ 4

### **Тема 10. Верстка друкованих видань.**

Верстка друкованих видань. Загальні вимоги до друкованих проєктів. Інструменти верстальника.

### **Тема 11. Інтеграційне використання різнотипних графічних програм з програмами верстки.**

Програми Photoshop в Live Motion. Програми Photoshop в After Effect. Adobe Page Maker – лідер серед програмних засобів верстання друкованих видань Adobe In Design.

### САМОСТІЙНА РОБОТА

| Назва тем  | Форма контролю             |
|--|----------------------------|
| Створення, відкриття та імпорт зображення.   | Виконання графічної роботи |
| Основи фотокорекції. Зміна розміру та ретушування фотографії.  | Виконання графічної роботи |
| Робота з областями виділення. Створення колажу.  | Виконання графічної роботи |
| Настройка розміру зображення і розміру полотна. Обріз та поворот зображення.   | Виконання графічної роботи |
| Створення шарів (Layers) та їх використання. Прозорість та режим змішування шарів (Layers).  | Виконання графічної роботи |
| Трансформація і вирівнювання об'єктів.   | Виконання графічної роботи |
| Ретушування та відновлення фотозображень. Інструменти History Brush (Пензель історії), Art History Brush (Декоративний пензель історії), Patch (Заплатка), Sponge. | Виконання графічної роботи |
| Вивчення фільтру спотворення (Distort), розмиття (Blur) та їх застосування. Область виділення з розтушуванням (feather).   | Виконання графічної роботи |
| Інструменти заливки, градієнта та зразка. Створення власного зразка заливки, та його застосування.   | Виконання графічної роботи |
| Інструменти малювання. Створення власного зразка пензля, та його застосування.   | Виконання графічної роботи |
| Створення власних текстур. Вивчення функції суцільної заливки. Коректування зображення у поєднанні з фільтром пікселізації.  | Виконання графічної роботи |
| Підсумкове завдання. Створення „Шпалер” — новорічна заставка на робочий стіл.  | Виконання графічної роботи |

## ТЕМАТИЧНИЙ ПЛАН

| №   | Назви змістових модулів і тем   | Всього годин | Кількість годин |           |   |           |              |              |          |   |            |
|---|---|--------------|-----------------|-----------|---|-----------|--------------|--------------|----------|---|------------|
|   |   |              | денна форма     |           |   |           | Всього годин | заочна форма |          |   |            |
|   |   |              | у тому числі    |           |   |           |              | у тому числі |          |   |            |
|   |   |              | л               | п         | с | с.р.      |              | л            | п        | с | с.р.       |
| <b>Модуль 1</b>   |   |              |                 |           |   |           |              |              |          |   |            |
| <b>Змістовий модуль 1. Растрова графіка. Adobe Photoshop – перше знайомство.</b>            |   |              |                 |           |   |           |              |              |          |   |            |
| 1.  | Основи комп'ютерної графіки. Засоби створення і обробки растрової графіки.      | 14           | 2               | 4         |   | 8         | 16           | 1            |          |   | 15         |
| 2.  | Adobe Photoshop Інтерфейс програми.   | 14           | 2               | 4         |   | 8         | 16           | 1            |          |   | 15         |
| 3.  | Початок роботи з Adobe Photoshop. Відкриття файлів зображень в Adobe Photoshop. | 14           | 2               | 4         |   | 8         | 16           |              | 1        |   | 15         |
| 4.  | Об'єкти в програмі Adobe Photoshop. Команди корегування.                        | 22           | 4               | 8         |   | 10        | 16           |              | 1        |   | 15         |
| <b>Змістовий модуль 2. Adobe Photoshop – інструмент сучасного дизайнера</b>                 |   |              |                 |           |   |           |              |              |          |   |            |
| 5.  | Малювання в Adobe Photoshop.  | 14           | 2               | 4         |   | 8         | 17           |              | 2        |   | 15         |
| 6.  | Робота з текстом.   | 14           | 2               | 4         |   | 8         | 16           | 1            |          |   | 15         |
| 7.  | Настроювання програми Adobe Photoshop та її додаткових модулів.                 | 14           | 2               | 4         |   | 8         | 16           | 1            |          |   | 15         |
| <b>Змістовий модуль 3. Ефекти в програмі Adobe Photoshop</b>                                |   |              |                 |           |   |           |              |              |          |   |            |
| 8.  | Текстури.   | 14           | 2               | 4         |   | 8         | 16           | 1            | 1        |   | 15         |
| 9.  | Ретушування фотографій.   | 14           | 2               | 4         |   | 8         | 16           | 1            | 1        |   | 15         |
| <b>Змістовий модуль 4. Інтеграція Adobe Photoshop з іншими програмними продуктами Adobe</b> |   |              |                 |           |   |           |              |              |          |   |            |
| 10.   | Верстка друкованих видань.  | 22           | 4               | 8         |   | 10        | 17           | 1            | 1        |   | 15         |
| 11.   | Інтеграційне використання різнотипних графічних програм з програмами верстки.   | 24           | 4               | 8         |   | 12        | 16           | 1            | 1        |   | 14         |
| <b>Підсумковий модульний контроль екзамен</b>   |   | <b>30</b>    |                 |           |   |           | 30           |              |          |   |            |
| Всього годин  |   | <b>210</b>   | <b>28</b>       | <b>56</b> |   | <b>96</b> | <b>210</b>   | <b>8</b>     | <b>8</b> |   | <b>164</b> |

## РЕКОМЕНДОВАНА ЛІТЕРАТУРА

### Основна

1. Аббасов И. Б. Основы графического дизайна на компьютере в Photoshop CS3: Учеб. пособие. – М.: ДМК Пресс, 2008. – 224 с. : ил.
2. Adobe Photoshop CS. Дизайн-лаборатория Кохен Л.С. — М. : Изд-во: Триумф, 2005. - 400с.
3. Adobe Photoshop CS : офиц. учеб, курс : [пер. с англ. ]. — М. : Изд-во ТРИУМФ, [2004]. - 576 с.: ил.
4. Adobe Creative Suite 2 Взаимодействие всех программ Adobe CS2 (+CD-ROM) — М. : Изд-во: Триумф, 2005. - 288 с.
5. Adobe Photoshop CS3 Extended в подлиннике. + DVD Пономаренко С.И.: - Изд-во: ВHV-СПб, 2008. - 1072 с.
6. Adobe Photoshop CS4. Библия пользователя Стейси Кейтс, Саймон Абрамс, Дэн Мугамян: - Изд-во: Диалектика-Вильямс, 2009. - 912 с.
7. Гурский Ю. А., Васильев А. В. Photoshop CS. Трюки и эффекты {+CD}. — СПб.: Питер, 2004. — 555 с.: ил.
8. Кент Л. Photoshop® CS3. 100 простых приемов и советов / Линетт Кент ; Пер. с англ. Готлиб О. В. – М. : ДМК Пресс, 2009. – 254 с. : ил.
9. Компьютерная графика: Photoshop CS4, CorelDRAW X4, Illustrator CS4. Трюки и эффекты (+DVD с видеокурсом) Гурский Юрий Анатольевич, Гурская Ирина Владимировна, Жвалевский Андрей Валентинович: - Издательство: Питер, 2009. – 983с.
10. Работа с каналами в Adobe Photoshop Скотт Келби: - Изд-во: Диалектика-Вильямс, 2006.- 288 с.

### Додаткова

1. Информатика: Базовый курс/ Под ред. С.В. Симоновича: Учеб. пособие для вузов. – СПб: «Питер», 2001г.
2. Михайленко В.Є., Яковлев М.І. Основи композиції (геометричні аспекти художнього формотворення): Навч. посіб. для студ. вищих навч. закладів. – Київ: Каравела, 2004. – 304 с.
3. Adobe Photoshop CS4 для фотографов (+CD) Ивнинг Мартин: - Изд-во: Русская Редакция, 2009. - 704 с.
4. Adobe Photoshop CS4: справочник по цифровой фотографии Скотт Келби:- Изд-во: Диалектика-Вильямс, 2009. - 480 с.
5. Волкова Е. В. Photoshop CS2. Художественные приемы и профессиональные хитрости. — СПб.: Питер, 2006. —252 с: ил.
6. Энциклопедия шрифтовых эффектов в Photoshop +CD Принг Роджер: - Изд-во: Диалектика-Вильямс, 2004. - 368 с.
7. Photoshop для профессионалов. Классическое руководство по цветокоррекции (+ CD-ROM) Маргулис Дэн: - Изд-во: Интелбук, 2007. - 656 с.
8. Маски и композиция в Photoshop Кэтрин Айсманн:- Изд-во: Диалектика-Вильямс, 2006. – 279с.