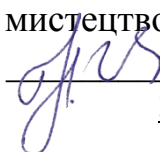


**ПВНЗ УНІВЕРСИТЕТ КОРОЛЯ ДАНИЛА**  
**Кафедра дизайну**

**Робоча програма навчальної дисципліни**  
**МАКЕТУВАННЯ ТА МОДЕЛЮВАННЯ**  
**ОБОВ'ЯЗКОВА ДИСЦИПЛІНА**  
Освітньо-професійні програми першого рівня вищої освіти  
за спеціальністю 022 «Дизайн»

Розробник: ст. викладач Кухар Г.М.

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

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

## **ВСТУП**

Головною метою вивчення дисципліни „Макетування та моделювання” є розвиток образного мислення та сприйняття дисципліни як одного з методів художнього проектування виробів поліграфії, рекламного дизайну, пакувань та тари товарів широкого вжитку різного асортименту методом креслення, ескізу та засобами паперової пластики й інших матеріалів. Викладання курсу базується на сучасних досягненнях рекламного дизайну в області поліграфії,

дизайну пакувань та тари з урахуванням завдань, які стоять перед сучасним дизайном. Закріплення теоретичних знань відбувається в процесі виконання практичних робіт.

Основними завданнями є:

- навчити технічним прийомам при проектуванні об'єктів графічного дизайну (ескіз, креслення);
- навчити проектувати та моделювати об'єкти графічного дизайну за законами художнього композиційного формоутворення.
- В результаті вивчення курсу дисципліни „Макетування та моделювання” студенти повинні **знати**:
  - основні методи та принципи виконання об'ємних композиційних завдань; професійну термінологію, яка використовується в процесі розробки проектного рішення; методи пошуку ідей, які стосуються варіанту подачі творчого задуму.
- **вміти**:
  - застосовувати основні технічні прийоми методу креслення, ескізу; основні композиційні закони формоутворення; основи антропометрії, масштабу та масштабності;
  - використовувати основні властивості матеріалів, що застосовуються при макетуванні.
  - самостійно застосовувати прийоми, засоби та методи об'ємного вирішення завдання і вибрати найбільш виразні засоби виконання.

**Необхідні обов'язкові попередні та супутні дисципліни:**

- «Основи композиції»,
- «Дизайн поліграфічної продукції»,
- «Дизайн етикетки та упаковки».

## ОПИС НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

Найменування показників	Галузь знань, напрям підготовки, освітньо-кваліфікаційний рівень	Характеристика навчальної дисципліни	
		Денна форма навчання	Заочна форма навчання
Кількість кредитів -11	Галузь знань 0202 «Мистецтво»	Нормативна	
Модулів: 4		Рік підготовки: 2-3	
Змістових модулів: 8		Семестр: 3-6	
Індивідуальне науково-дослідне завдання: вправи на аркушах формату А3	Напрямок підготовки 6.020207 «Дизайн»	Лекції: 52 год.	Лекції: 16 год.
		Практичні: 62 год.	Практичні: 24 год.
Загальна кількість годин: 330	Освітній ступінь: Бакалавр	Самостійна робота: 186 год.	Самостійна робота: 290 год.
Тижневих годин: 2		Вид контролю: залік	

## КРИТЕРІЇ ОЦІНЮВАННЯ РЕЗУЛЬТАТІВ НАВЧАННЯ

Контроль успішності студента – це перевірка розуміння та засвоєння певного матеріалу, вироблених навичок проведення індивідуальної і самостійної роботи згідно робочої навчальної програми, вміння самостійно опрацьовувати теми, вміння публічно чи письмово викласти певний матеріал, навичок, вироблених при виконанні практичних робіт, передбачених робочою програмою.

Підсумковий контроль у вигляді екзамену проводиться у графічній формі і оцінюється відповідно до шкали оцінювання знань студентів за ЄКТС

<b>Шкала університету</b>	<b>Національна шкала</b>	<b>Шкала ECTS</b>
90 – 100 балів	5 – відмінно	A
80 – 89 балів	4 – дуже добре	B
65 – 79 балів	4 – добре	C
55 – 64 балів	3 – задовільно	D
50 – 54 балів	3 – достатньо	E
35 – 49 балів	2 – незадовільно	FX
1 – 34 балів	2 – неприйнятно	F

## МЕТОДИ НАВЧАННЯ ТА ЗАСОБИ ДІАГНОСТИКИ РЕЗУЛЬТАТІВ НАВЧАННЯ

У процесі викладання навчальної дисципліни для активізації навчально-пізнавальної діяльності студентів передбачене застосування різних методів навчання: словесні, наочні, практичні, індуктивні, дедуктивні, репродуктивні та творчі, проблемно-пошукові.

Діагностика (моніторинг та перевірка) результатів навчання та творчої практичної діяльності здійснюється шляхом виконання студентами:

- 1) Графічних робіт аналітично-дослідницького характеру;
- 2) Практичних робіт репродуктивного та творчого виконання;
- 3) Виконанням проектів та макетів у масштабі;
- 4) Написанням анотацій;
- 5) Презентацій та виступів на наукових заходах.

**ПРОГРАМА НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ**  
**«МАКЕТУВАННЯ ТА МОДЕЛЮВАННЯ»**  
**ІІІ СЕМЕСТР**  
**ЗМІСТОВИЙ МОДУЛЬ І**

**Тема 1. Технічна естетика в побудові моделі. Предмет, завдання та зміст курсу.**

Розвиток технічної естетики в побудові моделі. Промислове мистецтво, дизайн, технічна естетика, художнє конструювання. Закономірності розвитку техніки. Основні засоби зображення. Тривимірне зображення.

**Тема 2. Перспектива в побудові моделі.**

Пропорції. Поняття перспективи. Об'єм. Суть методу центрального проєкціювання. Елементи лінійної перспективи. Побудова перспективи об'ємного предмета. Метод архітекторів та дизайнерів.

**Тема 3. Біоніка. Біоформи в художньому конструюванні.**

Основи біоніки. Моделювання живих організмів у техніці. Архітектура і біоніка.

**Тема 4. Техніка художнього проєктування**

Техніка художнього проєктування. Види проєктної графіки. Макетування. Макетування виробів.

**ЗМІСТОВИЙ МОДУЛЬ ІІ**

**Тема 5. Формати видань. Прийоми макетування та верстки**

Формати паперу. Поняття про фірмовий стиль та логотип. Приклади макетів паперових видань: візитівка, флаєр, етикетка, упаковка, оголошення, афіша, буклет, брошура, журнал, книга, газета. Текстовий редактор MS Word як найпростіша система верстки: доступність і нестабільність. Інструменти взаєморозміщення об'єктів: колонки, таблиці, блоки (фрейми), встановлення зв'язку між блоками. Обтікання. Формування складних документів з кількома пластами текстів та зображень. Комплектація файлів до результуючого документу, основи керування версіями видавничого проєкту.

**Тема 6. Підготовка ілюстрацій**

Програмні засоби та особливості їх застосування (MS Paint, MS Office Picture Manager, ACDSee, Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Macromedia Flash). Особливості зображень документів, нот, креслень, карт, малюнків: вирівнювання, чистка, постеризація. Типи машинних палітр.

Особливості роботи з фотографіями: обрізка, регулювання якості, ретушування. Особливості верстки портретів: «червоні очі», пропорції. Маніпулювання зображеннями у зверстаному документі. Варіанти взаєморозташування ілюстрацій та тексту. Комбінаторика — творче макетування.

**Тема 7. Розширені можливості MS Office**

Інфографіка. Типи об'єктів, якими маніпулюють програми зі складу MS Office: WordArt, Diagram, Organization Chart, Equation та обчислення за формулами. Програма верстки MS Publisher.

**Тема 8. Створення е-видань**

Особливості е-публікації на дисках, у мережі Інтернет тощо. Приклади макетів е-видань: презентація, колекція на диску, сайт, звукозапис, відеозапис, база даних чи знань тощо. Експорт документів у документальні формати PDF та DjVu. Створення презентацій програмами MS PowerPoint, Movie Maker. Мови форматування HTML та XML. Скрипти, веб-програмування.

## IV СЕМЕСТР

### ЗМІСТОВИЙ МОДУЛЬ III

#### **Тема 9. Програми професійної верстки**

Ринкова ситуація у галузі систем верстки та перспективи їх розвитку. Особливості організації меню, налаштування панелей QuarkXPress. Робота з текстовими блоками. Імпорт тексту, налаштування шрифту. Шрифтові ефекти та їх практичне використання. Робота з графічними блоками. Імпорт зображень. Особливості користування програмами верстки фірми Adobe: PageMaker та InDesign.

#### **Тема 10. Макетування публікацій**

Види та характеристики шрифтів. Типографські одиниці вимірювання. Макетування рядків, сторінок та брошур.

#### **Тема 11. Форматування та редагування текстових блоків.**

Установка гарнітури шрифту. Створення текстових блоків. Алгоритм редагування тексту публікації в редакторі. Операції з текстовими блоками. Автономні текстові блоки. Ділення автономних блоків. Зв'язані блоки: властивості та модифікація. Операції над фрагментами текстових блоків. Редагування тексту. Форматування тексту в багатосторінкових публікаціях.

#### **Тема 12. Робота з графічними об'єктами.**

Створення примітивів та фреймів. Взаємне розташування об'єктів на сторінці публікації. Вирівнювання та розподіл графічних об'єктів. Закріплення та групування об'єктів.

## V СЕМЕСТР

### ЗМІСТОВИЙ МОДУЛЬ IV

#### **Тема 13. Введення в поліграфію.**

Основні терміни, що використовуються у видавничих системах. Вимоги до видавничої продукції. Оформлення видавничих матеріалів. Основні правила введення та редагування тексту. Технологія роботи з ілюстраціями. Друк видавничої продукції.

#### **Тема 14. Растрова, векторна та фрактальна графіка.**

Огляд спеціалізованого програмного забезпечення для обробки текстової та графічної інформації у процесі комп'ютерної верстки. Формати файлів, які використовуються в комп'ютерній поліграфії.

#### **Тема 15. Імпорт, експорт тексту та графіки.**

Імпорт, експорт тексту та графіки. Фільтри імпорту. Розміщення імпортованого тексту на сторінках публікації ручним способом та автоматично. Монтаж. Взаємне розташування тексту та графіки. Кольорові моделі: CMYK та RGB. Палітра кольорів: призначення та використання.

#### **Тема 16. Робота з таблицями.**

Створення таблиці. Введення, редагування та форматування тексту, границь таблиці. Імпорт створених таблиць до публікації.

## ЗМІСТОВИЙ МОДУЛЬ V

### **Тема 17. Вивчення інструментів програмного пакета Adobe Dreamweaver.**

Ознайомитися з принципом роботи програми Adobe Dreamweaver. Вивчити основні інструменти для роботи у програмі Adobe Dreamweaver. Розглянути режими створення та програмування.

### **Тема 18. Створення концепції електронного видання.**

Поняття концепції електронного видання. Основні складові концепції електронного видання. Технічне завдання. Основні чинники, що впливають на оцінку якості дизайну сайту, які необхідно враховувати при створенні електронного видання

### **Тема 19. Загальні поняття інформаційних технологій.**

Основи комп'ютерної графіки. Види комп'ютерної графіки. Представлення графічної інформації. Векторна графіка. Теорія та психологія сприйняття кольору. Поняття кольору. Палітри. Кольорові моделі.

### **Тема 20. Основні поняття векторної графіки.**

Джерела цифрових векторних зображень. Засоби створення і обробки векторної графіки. Сучасні пакети графічних програм. Формати збереження векторних зображень. Конвертація векторних зображень.

## ЗМІСТОВИЙ МОДУЛЬ VI

### **Тема 21. Графічний пакет “corel draw”. Технології комп'ютерного дизайну**

Основи роботи з текстом. Шрифти. Бібліотеки символів. Масштаб. Техніка довільної зміни масштаба. Автоматична підгонка масштаба. Калібровка монітора. Вузли. Управління, переміщення, додавання та видалення вузлів. Об'єднання, обрізка та перетинання об'єктів. Інструменти weld, trim, intersection. Контури об'єктів. Властивості контурів.

### **Тема 22. Використання різних режимів перегляду документа в практичній роботі.**

Контекстне меню, як інструмент дизайнера. Додаткові можливості роботи з об'єктами corel draw. Інформація про документ corel draw. Корисні настройки програми.

### **Тема 23. Графічний пакет “corel draw”. Ефекти**

Перспектива. Особливості створення ефекта перспективи. Копіювання ефектів. Гнучка оболонка (interactive envelope) особливості ефекта. Створення переходів (blend), настроювання параметрів. Ефект глибини (extrude). Ефект (contour)

### **Тема 24. Параметри та методи роботи.**

Тіні (інструмент drop shadow) настроювання параметрів. Лінзи. Типи лінз та параметри настроювання. Інтерактивний інструмент (transparency). Ефект power clip. Методика роботи, настроювання. Інструмент artistic media. Особливості використання. Бібліотека symbol. Методика використання. Ефекти для тексту. Загальні властивості об'єктів.

## VI СЕМЕСТР

### ЗМІСТОВИЙ МОДУЛЬ VII

#### **Тема 25. Растрова графіка. Adobe photoshop – перше знайомство.**

Основні поняття растрової графіки. Джерела цифрових растрових зображень.

Засоби створення і обробки растрової графіки. Формати збереження растрових зображень. Найпопулярніші пакети програм для редагування растрової графіки.

#### **Тема 26. Adobe photoshop інтерфейс програми.**

Меню і палітри.

Кольори в програмі adobe photoshop. управління кольором.

Початок роботи з adobe photoshop. Джерела зображень. Сканування. Загальні відомості про прийоми сканування.

Робота в adobe photoshop. Відкриття файлів зображень в adobe photoshop. Управління зображеннями. Збереження файлів.

#### **Тема 27. Робота в adobe photoshop.**

Зміна параметрів зображень. Зміна параметрів полотна.

Об'єкти в програмі adobe photoshop. Виділення. Компоновка. Шари. Команди корегування. Події. Вибір кольорів. Розфарбування.

#### **Тема 28. Adobe photoshop – інструмент сучасного дизайнера.**

Малювання в adobe photoshop. Інструменти і методи. Градієнти. Використання інструмента gradient. Додаткові відомості про шари. Маски. Контури і фігури. Операції над контурами. Робота з текстом. Створення, редагування тексту.

### ЗМІСТОВИЙ МОДУЛЬ VIII

#### **Тема 29. Фільтри. Загальні відомості про фільтри та методи роботи з ними.**

Настроювання програми adobe photoshop та її додаткових модулів. Друк документів adobe photoshop.

#### **Тема 30. Adobe photoshop і web технології**

Робота з web і програмою image ready. Створення зображень для мережі. Технічні вимоги та методики виконання. Режим indexed color. Створення зображень для мережі internet. Роловери. Gif-анімація. Ефекти шару. Заповнення фону повторюваним візерунком.

#### **Тема 31. Ефекти в програмі adobe photoshop**

Текстові ефекти. Імітація об'єма в adobe photoshop.

Ретушування фотографій. Фотомонтаж. Додаткові фільтри. Клавіатурні скорочення інструментів і команд.

#### **Тема 32. Інтеграція adobe photoshop з іншими програмними продуктами adobe**

Із програми photoshop в live motion. Із програми photoshop в after effect. Верстка друкованих видань. Загальні вимоги до друкованих проектів. Інструменти верстальника.



Adobe page maker – лідер серед програмних засобів верстання друкованих видань. Adobe in design. Інтеграційне використання різнотипних графічних програм з програмами верстки.

### ТЕМАТИЧНИЙ ПЛАН

Назви змістових модулів і тем	Кількість годин							
	денна форма				заочна форма			
	усього	у тому числі			усього	у тому числі		
		лек.	лаб.	с.р.		лек.	лаб.	с.р.
1	2	3	4	5	6	7	8	9
<b>МОДУЛЬ І</b>								
<b>ЗМІСТОВИЙ МОДУЛЬ І</b>								
Технічна естетика в побудові моделі. Предмет, завдання та зміст курсу.	8	2	2	4		2	2	5
Перспектива в побудові моделі.	8	2	2	4				7
Біоніка. Біоформи в художньому конструюванні	10	2	2	6				10
Техніка художнього проектування	10	2	2	6				10
<b>Разом за змістовим модулем</b>	<b>36</b>	<b>8</b>	<b>8</b>	<b>20</b>	<b>36</b>	<b>2</b>	<b>2</b>	<b>32</b>
<b>ЗМІСТОВИЙ МОДУЛЬ ІІ</b>								
Формати видань. Прийоми макетування та верстки	8	2	2	4		2	2	10
Підготовка ілюстрацій	14	4	4	6			2	10
Розширені можливості MS Office	8	2	2	4			8	
Створення е-видань	14	4	4	6			10	
<b>Разом за змістовим модулем</b>	<b>44</b>	<b>12</b>	<b>12</b>	<b>20</b>	<b>44</b>	<b>2</b>	<b>4</b>	<b>38</b>
<b>Всього за ІІ семестр</b>	<b>80</b>	<b>20</b>	<b>20</b>	<b>40</b>	<b>80</b>	<b>4</b>	<b>6</b>	<b>70</b>
<b>МОДУЛЬ ІІІ</b>								
<b>ЗМІСТОВИЙ МОДУЛЬ ІІІ</b>								
Програми професійної верстки	7	1		6				8
Макетування публікацій	9	1	2	6				10

Форматування та редагування текстових блоків.	10	2	2	6		2	2	8	
Робота з графічними об'єктами.	12	2	2	8				8	
<b>Разом за змістовим модулем</b>	<b>38</b>	<b>6</b>	<b>6</b>	<b>26</b>	<b>38</b>	<b>2</b>	<b>2</b>	<b>34</b>	
<b>ЗМІСТОВИЙ МОДУЛЬ IV</b>									
Растрова, векторна та фрактальна графіка.	9	1	2	6		2	2	10	
Введення в поліграфію.	11	1	2	8					10
Імпорт, експорт тексту та графіки.	11	1	2	8			2		8
Робота з таблицями.	11	1	2	8					8
<b>Разом за змістовим модулем</b>	<b>42</b>	<b>4</b>	<b>8</b>	<b>30</b>	<b>42</b>	<b>2</b>	<b>4</b>	<b>36</b>	
<b>Всього за IV семестр</b>	<b>80</b>	<b>10</b>	<b>14</b>	<b>56</b>	<b>80</b>	<b>4</b>	<b>8</b>	<b>70</b>	
<b>МОДУЛЬ III</b>									
<b>ЗМІСТОВИЙ МОДУЛЬ V</b>									
Вивчення інструментів програмного пакета Adobe Dreamweaver.	5	1		4		2	2	6	
Створення концепції електронного видання.	9	1	2	6					8
Загальні поняття інформаційних технологій.	12	2	2	8					10
Основні поняття векторної графіки.	10	2	2	6					8
<b>Разом за змістовим модулем</b>	<b>36</b>	<b>6</b>	<b>6</b>	<b>24</b>	<b>36</b>	<b>2</b>	<b>2</b>	<b>32</b>	
<b>ЗМІСТОВИЙ МОДУЛЬ VI</b>									
Графічний пакет "corel draw". Технології комп'ютерного дизайну	10	2	2	6		2	2	10	
Використання різних режимів перегляду документа в практичній роботі.	12	2	2	8				2	8
Графічний пакет "corel draw". Ефекти	11	1	2	8					10
Параметри та методи роботи.	11	1	2	8					10

<b>Разом за змістовим модулем</b>	<b>44</b>	<b>6</b>	<b>8</b>	<b>30</b>	<b>44</b>	<b>2</b>	<b>4</b>	<b>38</b>
<b>Всього за V семестр</b>	<b>80</b>	<b>12</b>	<b>14</b>	<b>54</b>	<b>80</b>	<b>4</b>	<b>6</b>	<b>70</b>
<b>МОДУЛЬ IV</b>								
<b>ЗМІСТОВИЙ МОДУЛЬ VII</b>								
Растрова графіка. Adobe photoshop – перше знайомство.	3	1		2		2	2	5
Adobe photoshop інтерфейс програми.	7	1	2	4				5
Робота в adobe photoshop.	9	1	2	6				7
Adobe photoshop – інструмент сучасного дизайнера.	7	1	2	4				5
<b>Разом за змістовим модулем</b>	<b>26</b>	<b>4</b>	<b>6</b>	<b>16</b>	<b>26</b>	<b>2</b>	<b>2</b>	<b>22</b>
<b>ЗМІСТОВИЙ МОДУЛЬ VIII</b>								
Інтеграція Adobe photoshop з іншими програмними продуктами Adobe	8	2	2	4		2	2	6
Ефекти в програмі adobe photoshop	9	1	2	6				8
Adobe photoshop і web технології	7	1	2	4			2	8
Фільтри. Загальні відомості про фільтри та методи роботи з ними.	10	2	2	6				6
<b>Разом за змістовим модулем</b>	<b>34</b>	<b>6</b>	<b>8</b>	<b>20</b>	<b>34</b>	<b>2</b>	<b>4</b>	<b>28</b>
<b>Підсумковий контроль</b>	<b>30</b>				<b>30</b>			
<b>Всього за VI семестр</b>	<b>90</b>	<b>10</b>	<b>14</b>	<b>36</b>	<b>90</b>	<b>4</b>	<b>6</b>	<b>80</b>
<b>Всього годин</b>	<b>330</b>	<b>52</b>	<b>62</b>	<b>186</b>				

**ЗМІСТ ЛАБОРАТОРНИХ ЗАНЯТЬ  
“ МАКЕТУВАННЯ ТА МОДЕЛЮВАННЯ ”**

<b>№</b>	<b>Тема лабораторної роботи</b>	<b>Вимоги</b>	<b>К-ть год</b>
<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>
<b>ІІІ СЕМЕСТР</b>			
<b>І ЗМІСТВИЙ МОДУЛЬ</b>			
<b>1</b>	Графічний аналіз макетів абстрактної та формальної композиції.	Виявити при допомозі графічного аналізу головні ознаки різних за призначенням макетів, їх композиційні характеристики, співвідношення мас. Формат А4.	<b>2</b>
<b>2</b>	Ознайомлення з матеріалами для макетів.	Лабораторно-практичним методом вивчити основні властивості (механічні, фізичні, хімічні) матеріалів для макетів.	<b>2</b>
<b>3</b>	Вивчення способів макетування та моделювання.	При допомозі підручних засобів вивчити способи макетування та моделювання (пластичний, конструктивний та комбінований)	<b>2</b>
<b>4</b>	Вправи з паперопластики	При допомозі паперопластики відчуті всі можливості трансформації поверхні в просторову структуру. Паперові заготовки 10x10 см для засвоєння принципів паперопластики.	<b>2</b>
<b>ІІ ЗМІСТОВИЙ МОДУЛЬ</b>			
<b>5</b>	Композиція із відображенням глибини простору. Ескізування.	При допомозі графіки виконати ескізні вирішення рельєфної контрельєфної композиції. Формат А4	<b>2</b>
<b>6</b>	Макет фронтальної композиції.	Моделювання планів композиції відносно розроблених ескізів. Формат кінцевої композиції А3.	<b>4</b>
<b>7</b>	Групування елементів макету переднього плану	Детально пропрацювати елементи переднього плану	<b>2</b>

		макетованого сюжету	
<b>8</b>	Завершальні роботи в макетуванні.	На завершальному етапі макетування перевірити міцність з'єднань, конструктивність деталей, забезпечити макет додатковими жорсткими елементами, естетично оформити роботу як презентаційний макет.	<b>4</b>
<b>IV СЕМЕСТР</b>			
<b>III ЗМІСТОВИЙ МОДУЛЬ</b>			
<b>9</b>	Макетування листівок. Виконання ескізів.	Створити ескізи поліграфічних листівок на обрану тему. Формат А4	<b>2</b>
<b>10</b>	Макетування листівок. Підготовчий етап.	За обраним ескізом виконати малюнок-оригінал, що відповідає темі листівки. Формат А4. Техніка виконання – довільна.	<b>2</b>
<b>11</b>	Макетування листівок.	На основі схеми-ескізу та підготовленої образотворчої роботи створити оригінал-макет вітальної листівки. Формат А4	<b>2</b>
<b>IV ЗМІСТОВИЙ МОДУЛЬ</b>			
<b>12</b>	Тематичне панно в техніці скрапбукінг. Вибір теми та ескізування.	Створити схему-ескіз для подальшого виготовлення панно. Формат А4	<b>2</b>
<b>13</b>	Тематичне панно в техніці скрапбукінг. Формування глибоких планів панно.	На основі схеми-ескізу змодельовати декоративно-образотворчими засобами глибокі плани панно.	<b>2</b>
<b>14</b>	Тематичне панно в техніці скрапбукінг.	Продовжити роботу над моделюванням панно. Завершити передні плани.	<b>2</b>
<b>15</b>	Тематичне панно в техніці цифрового скрапбукінгу.	На основі набутих знань з прикладного скрапбукінгу створити панно з застосуванням цифрових технологій.	<b>2</b>
<b>V СЕМЕСТР</b>			
<b>V ЗМІСТОВИЙ МОДУЛЬ</b>			

<b>16</b>	Об'ємне макетування методом розгортки. Ескізування.	Використовуючи знання з макетування та композиції запропонувати кілька варіантів об'ємної композиції з простих форм. Формат А4	<b>2</b>
<b>17</b>	Об'ємне макетування методом розгортки.	Застосовуючи прості геометричні форми необхідно створити макет об'ємної композиції в ахроматичному кольорі.	<b>2</b>
<b>18</b>	Відпрацювання навиків фотографування макетів. Сіті бокси	При допомозі звичайних телефонних камер навчитися правильно фотографувати макети, виставляти світло, робити фокусацію, застосовувати професійні та саморобні сіті бокси.	<b>2</b>
<b>VI ЗМІСТОВИЙ МОДУЛЬ</b>			
<b>19</b>	Об'ємне макетування методом розгортки. Ескізування.	Використовуючи знання з макетування та композиції запропонувати кілька варіантів об'ємної композиції з простих геометричних форм. Формат А4	<b>2</b>
<b>20</b>	Об'ємне макетування методом розгортки в кольорі.	Застосовуючи прості геометричні форми необхідно створити макет об'ємної композиції в контрастних кольорах спектру.	<b>2</b>
<b>21</b>	Об'ємне макетування методом розгортки в кольорі.	Монтаж головних та супідрядних елементів у цілісну композицію. Контроль якості виконання з усіх ракурсів макету.	<b>2</b>
<b>22</b>	Демонстраційна презентація макету	Створення мультимедійної презентації з фотографіями етапів роботи над макетом, описом дій та послідовності виконання.	<b>2</b>
<b>VI СЕМЕСТР</b>			
<b>VII ЗМІСТОВИЙ МОДУЛЬ</b>			
<b>23</b>	Створення макету об'ємного логотипу. Ескізування.	На основі набутих знань з шрифтознавства та композиції	<b>2</b>

		створити ескізи об'ємних логотипів. Формат А4	
24	Створення макету об'ємного логотипу.	На основі набутих знань з шрифтознавства та композиції створити ескізи об'ємних кольорових логотипів.	2
25	Написання анотацій. Вправи.	Описати тему лого, застосовані стилізації, символи, що зашифровано у зображенні у вигляді анотації для проекту.	2
<b>VIII ЗМІСТОВИЙ МОДУЛЬ</b>			
26	Створення макету упаковки. Пошук теми. Технічне ескізування.	Застосовуючи знання з суміжних предметів, створити ескіз упаковки для (тема на вибір студента), аналізуючи при цьому технічну сторону виготовлення та застосування типографіки на упаковці.	2
27	Створення макету упаковки.	На основі ескізу створити розгортку майбутньої упаковки	2
28	Створення макету упаковки.	Перевірити всі розміри розгортки і склеїти макет упаковки з типографічними елементами оформлення.	2
29	Створення макету упаковки. Презентація.	Презентувати оригінал-макет спроектованої упаковки.	2

## ЗАВДАННЯ ДЛЯ САМОСТІЙНОЇ ПРАКТИЧНОЇ РОБОТИ СТУДЕНТІВ

№ з/п	Назва теми	Вимоги до завдання	К-ть г.
1.	<b>Візитна картка, оголошення, флаєр, афіша, плакат</b>	Створити ескізи та електронні макети поліграфічної продукції з використанням оригінальних логотипів, шрифтових композицій, буквиць, книжкових знаків та інших оздоб.	6
2.	<b>Етикетка та упаковка для диску, касети, інших товарів</b>	Створити привабливі варіанти оформлення аудіо- та відеопродукції (обгортки дисків), косметики тощо, враховуючи актуальні ринкові тенденції.	12
3.	<b>Електронні видання</b>	Користуючись програмами PowerPoint та Movie Maker створити презентації, які демонструють різні анімаційні та мультимедійні ефекти. Експортувати зверстане видання у формати pdf, djvu, html, зіставити одержані результати;	10
4.	<b>Художній альбом</b>	Створити макет видання обсягом не менше за 8 сторінок на основі цікавих колекцій, зокрема — музейних Інтернет-експозицій. Зображення супроводжувати поясненнями, коментарями, віршами тощо.	6
5.	<b>Брошура, журнал, газета</b>	Створити макети обсягом не менше за 8 журнальних та чотирьох газетних полос, беручи за взірець реальні видання, зокрема популярні таблоїди.	10
6.	<b>Макет фасаду будинку</b>	Закомпонувати у форматі паперу макету фасаду будинку. Матеріал: олівець, папір, дизайнерський папір. Формат: А3.	10
7.	<b>Макет елемента інтер'єру</b>	Закомпонувати у форматі паперу гіпсову модель капітелі.	10



		<p>Витримати пропорції. Передати світло-тінь . Матеріал: олівець, папір, дизайнерський папір. Формат: А3.</p>	
--	--	---	--

## РЕКОМЕНДОВАНА ЛІТЕРАТУРА

### Базова

1. Документація українською та російською мовами щодо програм Adobe InDesign, Illustrator, PhotoShop тощо на офіційному порталі adobe.com
2. Енциклопедія видавничої справи: навчальний посібник /Ткаченко В., Чеботарьова І., Киричок П., Григорова З. Харків: ХНУРЕ, 2008.
3. Паркер Р. Как сделать красиво на бумаге. Москва, 2008.
4. Харроуэр Т. Настольная книга газетного дизайнера. Москва, 2009.
5. Мильчин А., Чельцова Л. Справочник издателя и автора. Редакционно-издательское оформление издания. Москва: ОЛМА-Пресс, 2005.
6. Настольная книга издателя / Малышкин Е., Мильчин А, Павлов А., Шадрин А. Москва: АСТ; Олимп, 2005.
7. Шевченко В. Техніка оформлення газетного видання: посібник. Київ, 2003.
8. Городенко Л. Системи верстки QuarkXPress, InDesign. / Навчально-методичний комплекс для студентів... Київ, 2006.
9. Хиндерлитер Х. Настольные издательские системы.: учебное пособие для ВУЗов. Москва: Принт-Медиа центр, 2006.
- 10.Сава В. Художньо-технічне оформлення книги. Львів, 2003.
- 11.Кириленко А. Самоучитель по компьютерной верстке. Киев, 2002.
- 12.Скляренко Н., Пасичник О. Макетування: довідник. Київ: Видавництво Олег Філюк, 2015.

### Допоміжна

1. Яцюк О. Компьютерные технологии в дизайне. Логотипы, упаковка, буклеты. СПб., 2002.
2. Розенсон И. Основы теории дизайна. Учебник для ВУЗов. Санктпетербург.: Питер, 2006.
3. Іванов В. Техніка оформлення газети. Київ, 1997.

## ІНФОРМАЦІЙНІ РЕСУРСИ

1. Свободная энциклопедия: [ru.wikipedia.org/wiki/Верстка](http://ru.wikipedia.org/wiki/Верстка) та інші розділи, присвячені типографіці.
2. Колекції корисних матеріалів на сайтах *redactor.in.ua*, *kak.ru*, *rudtp.ru*, *ex.ua*
3. Макетування. *Студопедія*: веб-сайт. URL: <https://studopedia.info/1-95794.html> (дата звернення 04.10.2018)
4. Борисенко О.М. Макетування і верстання за допомогою настільних видавничих систем: переваги і недоліки. *Поліграфія і видавнича справа*.2002. №39. URL: <http://pvs.uad.lviv.ua/static/media/39/29.pdf> (дата звернення 18.10.2018)
5. Луговський О.Ф. Роль і місце макетування в дизайн-проектванні. *Вісник ХДАДМ*. 2008. №11. URL: [file:///C:/Users/%D0%A0%D0%BE%D0%BC%D0%B0%D0%BD/Downloads/had\\_2008\\_11\\_12.pdf](file:///C:/Users/%D0%A0%D0%BE%D0%BC%D0%B0%D0%BD/Downloads/had_2008_11_12.pdf) (дата звернення 30.10.2018)