

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ  
НАЦІОНАЛЬНИЙ ПЕДАГОГІЧНИЙ УНІВЕРСИТЕТ імені М.П.ДРАГОМАНОВА

“ЗАТВЕРДЖЕНО”  
Декан факультету педагогіки і психології

\_\_\_\_\_ Т.О.Олефіренко  
“ \_\_\_\_\_ ” \_\_\_\_\_ 20\_\_ року

## **РОБОЧА ПРОГРАМА**

вибіркової навчальної дисципліни

# **ПРИКЛАДНА ГРАФІКА З КОМП'ЮТЕРНИМИ ТЕХНОЛОГІЯМИ**

освітнього рівня бакалавр

галузь знань 02 Культура і мистецтво Образотворче мистецтво\*  
спеціальності 023 Образотворче мистецтво,  
декоративне мистецтво, реставрація  
шифр за навчальним планом ВВ1.3

Київ – 2021 рік

Робоча програма розроблена на підставі навчальної програми “Прикладна графіка з комп’ютерними технологіями”, затвердженої на засіданні Вченої ради НПЦУ імені М.П.Драгоманова від “\_\_\_\_\_” \_\_\_\_\_ 20\_\_ року, протокол №\_\_\_\_\_.

Розробники програми: Сова О.С., к.п.н., доцент кафедри образотворчого мистецтва НПУ імені М.П.Драгоманова  
Цебенко Л.І., старший викладач кафедри образотворчого мистецтва НПУ імені М.П.Драгоманова,  
Шалварова К.С., старший викладач кафедри образотворчого мистецтва НПУ імені М.П.Драгоманова.

Затверджено на засіданні кафедри образотворчого мистецтва

“\_\_\_\_\_” \_\_\_\_\_ 20\_\_ року, протокол № \_\_\_\_\_

Завідувач кафедри

ініціали)

\_\_\_\_\_ (Шевнюк О.Л.)  
(підпис) (прізвище та

**Опис дисципліни**  
**Шифр дисципліни ВВ1.3**

<b>Загальні характеристики дисципліни</b>	<b>Навчальне навантаження з дисципліни</b>		<b>Методи навчання і форми контролю</b>
Галузь знань 02 Культура і мистецтво	Кількість кредитів - 15		Методи навчання пояснювально-ілюстративний мультимедійний практичний творче завдання
Спеціальність 023 Образотворче мистецтво, декоративне мистецтво, реставрація	Загальна кількість годин		
	<i>Денна -450</i>	<i>Заочна</i>	
Освітній рівень: бакалавр	<b>Лекції</b>		
	<b>Семінарські (практичні) заняття</b>		
Вибіркова			Форми поточного контролю  оцінювання практичних завдань
Рік вивчення дисципліни за навчальним планом – 3,4	<b>Лабораторні заняття</b>		
	<b>198</b>		
Семестр – 5, 6,7,8	<b>Індивідуальні заняття</b>		
		18	
Тижневе навантаження (год) аудиторне – 2,4,4,6 самостійна робота- 3,5,5,7	<b>Самостійна робота</b>		Форма підсумкового контролю екзамен, залік
	<b>252</b>		
Мова навчання - українська	<b>Співвідношення аудиторних годин і годин СРС</b>		
	<b>1:1,2</b>		

**Предмет вивчення навчальної дисципліни**

Засоби художньої виразності творів прикладної графіки та сучасні технології їх практичного виготовлення.

**Міждисциплінарні зв'язки** – колористика, історія образотворчого мистецтва, композиція.

**Мета і завдання навчальної дисципліни**

**Мета:** формування готовності до використання інформаційних технологій у процесі створення прикладних графічних творів та до навчання образотворчого мистецтва.

**Завдання:** ознайомлення з основними напрямками розвитку художньо-прикладної графіки на сучасному етапі, засвоєння конструктивних та композиційних закономірностей побудови творів прикладної графіки та засобів їх виразності; оволодіння практичним досвідом роботи над твором, призначеним для друку з використанням комп'ютерних технологій; оволодіння програмами Adobe Illustrator і Adobe Photoshop, особливостями роботи з кольором і текстом, специфікою глобального управління об'єктами, можливостями використання фільтрів, масок і ефектів.

Навчальний матеріал дисципліни, зміст практичних занять, критерії та порядок оцінювання та додаткова інформація розміщені на веб-сайті курсу за посиланням <https://moodle.npu.edu.ua/enrol/index.php?id=2215>

## II. Основні результати навчання та компетентності, які вони формують

№з/п	Компетентності	Програмні результати навчання
1	K02. Здатність застосовувати знання у практичних ситуаціях предметної галузі та сфері професійної діяльності.	ПР06. Застосовувати знання з композиції, розробляти формальні площинні, об'ємні та просторові композиційні рішення і виконувати їх у відповідних техніках і матеріалах.
2	K04. Здатність до використання інформаційних технологій.	ПР04. Орієнтуватися в розмаїтті сучасних програмних та апаратних засобів, використовувати знання і навички роботи з фаховим комп'ютерним забезпеченням.
3	K05. Здатність до пошуку, оброблення та аналізу інформації з різних джерел.	ПР09. Застосовувати знання з історії мистецтв у професійній діяльності, впроваджувати український та зарубіжний мистецький досвід.
4	K06. Здатність генерувати нові ідеї (креативність).	ПР08. Аналізувати, стилізувати, інтепретувати 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. ПР17. Розуміти вагому роль українських етномистецьких традицій у стильових рішеннях творів образотворчого та сучасного візуального мистецтва.
	K16. Генерувати авторські новаційні пошуки в практику сучасного мистецтва.	
5	K09. Здатність оцінювати та забезпечувати якість виконуваних робіт.	ПР11. Визначати мету, завдання та етапи мистецької, педагогічної та дослідницької діяльності, сприяти оптимальним умовам для якісного виконання роботи.
6	K13. Розуміти базові теоретичні та практичні закономірності створення цілісного продукту предметного-просторового та візуального середовища, володіти основними класичними та сучасними категоріями та концепціями мистецтвознавчої науки.	ПР15. Трактувати формотворчі засоби образотворчого мистецтва як відображення історичних, соціокультурних, економічних і технологічних етапів розвитку суспільства, комплексно визначати їхню функціональну та естетичну специфіку в комунікативному просторі.
		ПР16. Володіти фаховою термінологією і методикою образотворчого мистецтва.
7	K18. Здатність адаптувати творчу (індивідуальну та колективну) діяльність до вимог і умов споживача.	ПР13. Усвідомлювати важливість виконання своєї частини роботи в команді; визначати пріоритети професійної діяльності.

## III. Тематичний план дисципліни

На вивчення дисципліни відводиться 15 кредитів ЄКТС 450 год.

№ з/п	Назви модулів і тем	Кількість годин (денна форма навчання)					Кількість годин (заочна форма навчання)				
		Ауд	Лекц	Сем	Лаб	СРС	Ауд	Лекц	Прак	Лаб	СРС
	<b>Модуль 1. Основи роботи в середовищі Adobe Illustrator</b>	<b>34</b>			<b>34</b>	<b>50</b>					
1	Тема 1. Інтерфейс і палітри Adobe Illustrator	4			4	6					
2	Тема 2. Операції з об'єктами в	6			6	8					

	Adobe Illustrator									
3	Тема 3. Робота з кольором в Adobe Illustrator	4		4	6					
4	Тема 4.Робота з текстом в Adobe Illustrator	6		6	10					
5	Тема 5.Растрові зображення і ефекти в Adobe Illustrator	14		14	20					
	<b>Модуль 2. Основи роботи у середовищі Adobe Photoshop</b>	<b>60</b>		<b>60</b>	<b>75</b>					
6	Тема 6.Інтерфейс Adobe Photoshop	8		8	11					
7	Тема 7. Текстові ефекти та текстури у середовищі Adobe Photoshop. Створення рамок	4		4	6					
8	Тема 8 Імітація природних явищ у Adobe Photoshop	4		4	6					
9	Тема 9. Імітація об'єму в Adobe Photoshop	4		4	6					
10	Тема 10 Фотомонтаж і ретуш в Adobe Photoshop	20		20	23					
11	Тема 11. Додаткові фільтри Adobe Photoshop	20		20	23					
	<b>Модуль 3. Айдентика як мистецтво і як візуальна основа бізнесу.</b>	<b>68</b>		<b>68</b>	<b>85</b>					
12	Тема 12. Поняття фірмового стилю. Художньо-графічні елементи індивідуалізації фірми або закладу.	8		8	15					
13	Тема 13. Особливості роботи над творчим проектом. Пошук виразного художнього образу.	60		60	70					
	<b>Модуль 4. Прикладна графіка як мистецтво візуальної комунікації</b>	<b>36</b>		<b>36</b>	<b>42</b>					
14	Тема 14. Художнє проектування графічної продукції для друку.	12		12	16					
15	Тема 15. Проект на замовлення. Послідовність виконання. Засоби виразності.	24		24	26					
	<b>Разом за курс:</b>	<b>198</b>		<b>198</b>	<b>252</b>					

#### IV. Зміст дисципліни

№ з/п	Зміст модулів	Кількість годин	
		Всього	Лекцій
1	<b>Модуль 1. Основи роботи в середовищі Adobe Illustrator</b>	34	

### **Тема 1. Інтерфейс і палітри Adobe Illustrator**

Інтерфейс Illustrator. Головне вікно програми. Клавіатурні скорочення. Меню. Вікно документа. Контекстне меню. Палітри. Операції з файлами: відкриття, збереження, закриття. Перегляд і масштабування документа. Переміщення по документу. Режими перегляду. Робота у декількох вікнах. Параметри документа. Установка монтажної області, сторінки принтера. Інформація про документ.

Команди підменю Настройки. Файли параметрів. Файли завантаження  
Точні контури: елементи контуру, побудова прямолінійного і криволінійного контуру. Редагування контуру за точками: додавання і видалення точок контуру, замикання і розмикання контуру, режими виділення, редагування форми сегментів, зсув точок і сегментів, вирівнювання точок контуру.

Довільні контури: рисування контуру та його параметри, коригування контуру, його згладжування та видалення його частини.

Фігури: задавання їх параметрів. Прямокутник. Еліпс. Багатокутник. Зірка. Спіраль.

### **Тема 2. Операції з об'єктами в Adobe Illustrator**

Виділення об'єктів: інструменти виділення, виділення об'єкта як цілого, виділення опорних точок і сегментів, блокування об'єктів  
Трансформація об'єктів і її способи: видалення, вирізання, копіювання, вклеювання, переміщення, масштабування, обертання, відображення, нахил. Палітра Transform. Трансформація декількох об'єктів, повторна трансформація, трансформація окремих точок контуру.

Складна деформація контуру за допомогою фільтрів деформації

### **Тема 3. Робота з кольором в Adobe Illustrator**

Математичний опис кольорів: модель RGB і CMYK. Види кольорового друку. Основні прийоми роботи з кольором: заливання, обведення.

Інструменти для роботи з кольором. Задавання кольорової моделі.

Зміна кольорів у палітрі Toolbox. Редагування кольорів у палітрі Color.

Кольори градієнту, його палітра та інструмент, створення і редагування. Трансформація об'єкта з градієнтним заливанням.

Градієнтне заливання декількох об'єктів.

Каталог кольорів. Властивості зразків. Відтінки. Спеціальні кольори.

Основні команди меню.

Візерунчасті заливки. Операції з візерунками. Застосування візерунків до об'єктів. Копіювання кольорів інших об'єктів.

Установки атрибутів. Автоматичні операції з атрибутами. Виділення об'єктів за атрибутами. Переведення кольорів у іншу модель.

Автоматичне надання кольорів

Бібліотеки зразків. Стандартні бібліотеки. Обмін кольорами між документами. Бібліотеки візерунків.

Основні атрибути обведень: колір, товщина, сполучення, форма закінчення ліній. Додаткові атрибути та можливості: пунктир, створення стрілок, перетворення обведення у контур.

Об'єктні обведення, їх застосування і видалення. Виділення і редагування кольору з пензлем. Операції з пензлем. Створення нового пензля. Властивості пензля Calligraphic, Scatter, Pattern, Art..

Редагування пензлів. Робота з бібліотеками пензлів. Переведення пензлів у контури, що редагуються.

Виміри в Illustrator: система, лінійки, палітри та інструменти.

Перекриття об'єктів. Зміна порядку накладання об'єктів. Виділення

<p>об'єкта під іншим об'єктом. Спеціальне вклеювання.  Вирівнювання об'єктів. Створення спрямовуючих ліній і об'єктів.  Вирівнювання об'єктів і логічні спрямовуючі. Блокування і відображення спрямовуючих. Операції з спрямовуючими.  Координатна сітка. Команди вирівнювання.  Групи і комбіновані контури. Створення і виділення групи об'єктів.  Рівні при групуванні. Розбиття групи на окремі об'єкти.  Комбінування контурів. Комбіновані контури. Регулювання розташування отворів в комбінованому контурі. Дії з контурами.  Злиття. Перетинання. Виключення. Ділення. Накладання. Склеювання.  Обрізання. Обведення. Імітація прозорості. Розрізання контуру.</p> <p><b>Тема 4. Робота з текстом в Adobe Illustrator</b></p> <p>Створення та види текстових об'єктів. Простий текст. Текст в області.  Текст на контурі. Вертикальний текст. Виділення текстових об'єктів.  Відображення тексту. Атрибути символів тексту: шрифт, накреслення, кегль, інтерліньяж, кернінг, трекінг, ширина і висота, базова лінія, Вертикальний текст.  Атрибути абзацу: вирівнювання, відступи, відбивки, позиції табуляції, інтервали.  Автоматичне редагування тексту. Параметри переносу. Пошук і заміна символів і шрифтів. Пунктуація та лігатури. Зміна регістру тексту.  Ієрогліфічний набір</p> <p>Особливі властивості текстових об'єктів. Трансформація тексту вздовж контуру. Текст в області. Створення і редагування колонок.  Розгін заголовків. Переведення тексту в редаговані контури.  Представлення об'єктів. Палітра Appearance. Численні заливки та обведення. Ефекти. Редагування представлень. Представлення груп та їх копіювання.  Графічні стилі. Палітра стилів. Призначення стилів об'єктам.  Створення стиля. Імена стилів. Зв'язок стиля і об'єкта. Заміна стилів.  Слої. Палітра слоїв та їх створення. Активні слої та об'єкти.  Блокування слоїв. Параметри об'єктів. Переміщення слоїв і об'єктів.  Представлення слоїв. Маска слоїв. Зведення слоїв.</p> <p><b>Тема 5. Растрові зображення і ефекти в Adobe Illustrator</b></p> <p>Растрова графіка. Глибина кольору. Формати файлів. Імпорт і експорт.  Параметри основних форматів. Управління імпортованими зображеннями.  Елементарні операції із зображеннями. Растерізація об'єктів.  Растрові фільтри та ефекти: художні, штрихування, ескізні, спотворюючі, розмиття, різкості, стилізації, текстурування, растрування, растушевки, створення тіней. Фільтри перетворення растрових зображень у об'єктні: мозаїка, гравюра. Трасіровка зображень.  Маски та їх створення. Редагування масок. Маскування растрових зображень.  Пересікання та їх створення. Правила та властивості перетікання об'єктів.  Перетікання та опорні точки об'єктів. Параметри перетікання.  Переведення в редаговані контури. Перетікання комбінованих контурів, груп і масок.  Градiєнтна сітка. Додавання, редагування і видалення вузлів.  Редагування кольорів переходів. Створення сітки командами.  Можливості об'єктів сіток.  Діаграми, їх типи та побудова. Оформлення і редагування діаграм.  Палітра прозорості. Накладання прозоростей. Маска прозорості та тонування.</p>		
---	--	--

	<p>Друк та його особливості. Управління кольором. Треппінг і накладання. Друк кольорорілення. Профілактика проблем. Оптимізація роботи в Adobe Illustrator. Оптимізація робочого простору. Модулі, що підключаються. Макрокоманди Adobe Illustrator у графіці для Web.</p> <p>Рекомендовані інформаційні джерела  Бурлаков М. Самоучитель Adobe Photoshop CS. — СПб., 2004.  Пономаренко С.. Adobe illustrator CS: Наиболее полное руководство. — СПб, 2004</p>		
2	<p><b>Модуль 2. Основи роботи у середовищі Adobe Photoshop</b></p> <p><b>Тема 6. Інтерфейс Adobe Photoshop</b>  Головне вікно Adobe Photoshop. Палітра інструментів: виділення, переміщення, обрізка, малювання, ретуші, заливки, корекції, створення контурів і фігур, вибору кольорів і режиму роботи тощо.  Головне меню Adobe Photoshop: файл, редагування, зображення, шар, виділення, фільтр, вид, вікно. Основні палітри Adobe Photoshop: навігатор, інфо, синтез, каталог, стилі, протокол, операції, слої, канали, контури, зразки інструментів, гістограма тощо.  Настройка Adobe Photoshop. Робота з тоновими кривими. Автоматизація роботи. Робота з текстом. Робота з контурами і фігурами. Робота з каналами і масками. Стилі та ефекти. Палітра пензлів. Оглядач файлів.</p> <p><b>Тема 7. Текстові ефекти та текстури у середовищі Adobe Photoshop. Створення рамок</b>  Види текстових ефектів. Напис вогнем, льодом, кров'ю, водою. Ломаний текст. Лазерний напис. Букви під снігом. Матове скло. Залізні букви. Хромовані букви. Золоті букви. Камінні букви. Букви під водою. Об'ємні крапки. Тривимірний текст. Піксельний текст тощо.  Види текстур в середовищі Adobe Photoshop. Імітація дерева, каменю, камуфляжу, води, металу, мозаїки, цегли, граніту, мармуру, скотчу, біологічних структур, кристалів. плазми. Ефекти жалюзі, швидкості тощо.  Створення градієнтних рамок. Художня рамка. Дерев'яна рамка. Швидка рамка.</p>	60	
	<p><b>Тема 8. Імітація природних явищ у Adobe Photoshop</b>  Імітація сходу сонця, райдуги, дощу, туману, блискавки, снігу, краплин дощу, вибухів і вогню. Малюємо космос, сонячне затемнення, ніч, відображення у воді, метеор тощо</p> <p><b>Тема 9. Імітація об'єму в Adobe Photoshop</b>  Застосування фільтру 3D Transform. Зображення металевих труб і болтів, гудзиків. Імітація загорнутого кутика. Об'ємні кнопки. Шестерні. Тривимірні композиції з шарів. Зображення динаміку, сигарети, стильних фігур, об'ємної планети тощо.</p> <p><b>Тема 10. Фотомонтаж і ретуш в Adobe Photoshop</b>  Ретуш старого фото. Способи зміни кольору очей. Розфарбовування контурного зображення і чорно-білого фото. Злиття фото. Різноманітні фото компонування. Незакінчений малюнок. Імітація старого фото. Малюнок з фото. Фото у стилі глянцевого журналу</p> <p><b>Тема 11. Додаткові фільтри Adobe Photoshop</b>  Різноманітні додаткові фільтри Adobe Photoshop: створення зовнішнього світіння, рідини, що капає, імітації вогню і хутра, скла і мармуру, фільтри деформацій, створення тіней, ефекти плетива, зім'ятого паперу тощо</p> <p>Рекомендовані інформаційні джерела</p>		

	Бурлаков М. Самоучитель Adobe Photoshop CS. — СПб., 2004. Пономаренко С.. Adobe illustrator CS: Наиболее полное руководство. — СПб, 2004		
3	<b>Модуль 3. Айдентика як мистецтво і як візуальна основа бізнесу.</b>	<b>68</b>	
	<p><b>Тема 12. Поняття фірмового стилю. Художньо-графічні елементи індивідуалізації фірми або закладу.</b></p> <p>Види реклами. Друкована реклама. Різноманітні підходи до рекламування товарів або послуг, прийоми, що використовуються в галузі графічної реклами. Структурні елементи рекламного повідомлення (графічна частина: зображення, товарний знак, логотип, рекламний слоган та інформаційно-текстова частина). Створення рекламного комплексу (товарний знак, логотип, листівка, плакат (календар) на задану тему, композиційні вимоги до кожного елемента. Фірмовий стиль як засіб формування іміджу фірми. Основні завдання айдентики. Компоненти фірмового стилю. Фірмовий знак, історія його використання, класифікація та особливості графічного виконання. Фірмове ім'я та його графічний виразник - логотип. Колір. Шрифт. Брендбук. Образність та стильова єдність в оформленні документації фірми, рекламної та сувенірної продукції.</p> <p><b>Тема 13. Особливості роботи над творчим проектом. Пошук виразного художнього образу.</b></p> <p>Особливості проектування фірмового стилю конкретної фірми, з урахуванням концепції її діяльності. Вибір графічних, колірних, ритмічних, пластичних та стилістичних прийомів оформлення. Робота над емблемою та логотипом. Композиційна організація елементів фірмового стилю. Збагачення і розвиток ескізного задуму в процесі роботи над елементами композиції. Підготовка до друку.</p> <p>Рекомендовані інформаційні джерела</p> <p>Афенченко Г. В., Богоявленський О. В., Верлока В. С., Жердев М. Д., Наумова О. Е. Маркетингова політика комунікацій: навч. посіб. для студ. вищ. навч. закл. / Українська держ. академія залізничного транспорту / В.С. Верлока (ред.). — Х. : УкрДАЗТ, 2007.</p> <p>Пастырь И.В. Креативность познания композиции изобразительного искусства. Пособие – Измаил, 2005.</p> <p>Куценко М. Основы графического дизайна.-К.:Кондор,2006.</p>		
4	<b>Модуль 4. Прикладна графіка як мистецтво візуальної комунікації</b>	<b>36</b>	
	<p><b>Тема 14. Художнє проектування графічної продукції для друку.</b></p> <p>Види прикладних художньо-графічних творів та їх функціональне призначення. Засоби виразності прикладної графіки та естетичні якості графічних творів. Вимоги до друкованого тексту. Знаковість, лаконізм, умовність графічних зображень. Єдність форми і змісту. Синтез зображення і ткесту, їх композиційна єдність. Принципи композиційної побудови прикладних графічних творів.</p> <p><b>Тема 15. Проект на замовлення. Послідовність виконання. Пошук засобів виразності.</b></p> <p>Вибір графічних, колірних, ритмічних, пластичних та стилістичних прийомів оформлення. Робота з текстами. Типографіка. Композиційна організація елементів. Збагачення і розвиток задуму додатковими елементами в процесі роботи над графічним твором. Підготовка до</p>		

	<p>друку.</p> <p>Рекомендовані інформаційні джерела  Афенченко Г. В., Богоявленський О. В., Верлока В. С., Жердев М. Д., Наумова О. Е. Маркетингова політика комунікацій: навч. посіб. для студ. вищ. навч. закл. / Українська держ. академія залізничного транспорту / В.С. Верлока (ред.). — Х. : УкрДАЗТ, 2007.  Пастырь І.В. Креативность познания композиции изобразительного искусства. Пособие – Измаил, 2005.  Куценко М. Основи графічного дизайну.-К.:Кондор,2006.</p>		
	<b>Разом за курс:</b>	<b>198</b>	

#### 4.2. Плани лабораторних занять

№ п/п	Завдання	
	<b>Модуль 1. Основи роботи в середовищі Adobe Illustrator</b>	<b>34</b>
1	<b>Тема 1. Інтерфейс і палітри Adobe Illustrator</b> - Оволодіння створенням контуру інструментом Pen. - Оволодіння редагуванням контуру. - Оволодіння створенням і коригуванням довільними контурами.	4
2	<b>Тема 2. Операції з об'єктами в Adobe Illustrator</b> - Створення зображення з використання і коригуванням фігур. - Створення зображення на основі прийомів виділення і трансформації об'єкта. - Створення зображення використанням фільтрів деформації. (На прикладі створення логотипу).	6
3	<b>Тема 3. Робота з кольором в Adobe Illustrator</b> - Створення ілюстрації з редагуванням кольорів. - Створення ілюстрації з використанням градієнту. - Створення кольорового зображення із застосуванням каталогу зразків. (На прикладі виконання візитівки).	4
4	<b>Тема 4.Робота з текстом в Adobe Illustrator</b> - Створення рекламного зображення на основі прийомів роботи з текстом. (На прикладі створення рекламного буклету).	6
5	<b>Тема 5.Растрові зображення і ефекти в Adobe Illustrator</b> - Створення зображення з використанням обведення. - Створення зображень на основі роботи з пензлем. - Створення зображення на основі операцій з контуром. (На прикладі виконання плакату-оголошення).	14
	<b>Модуль 2. Основи роботи у середовищі Adobe Photoshop</b>	<b>60</b>
6	<b>Тема 6. Інтерфейс Adobe Photoshop.</b> - Створення ілюстрацій на основі растрових зображень. - Створення ілюстрації з використанням масок. - Створення об'ємного зображення за допомогою прийомів роботи з перетіканням. - Створення зображення із об'єктом-сіткою. - Створення ілюстрації із застосуванням прозорості. - Виконати зображення на основі роботи з контурами, фігурами та палітрою пензлів. (На прикладі обробки фотозображень та підготовки їх до друку).	8
7	<b>Тема 7. Текстові ефекти та текстури у середовищі Adobe Photoshop.</b> <b>Створення рамок.</b> - Виконати творче зображення з використанням текстових ефектів.	4

	- Виконати зображення з використанням декількох текстур.	
8	<b>Тема 8. Імітація природних явищ у Adobe Photoshop.</b> - Створити творче зображення на основі імітації природних явищ	4
9	<b>Тема 9. Імітація об'єму в Adobe Photoshop.</b> - Оформити фотографію оригінальним обрамленням для сторінки журналу. - Виконати рекламний плакат з використанням фільтру тривимірного перетворення (обкладинка журналу або рекламного видання).	4
10	<b>Тема 10 Фотомонтаж і ретуш в Adobe Photoshop.</b> - Виконати творчий проект з використанням ефектів фотомонтажу, ретуші, фото імітацій тощо (образний фото-автопортрет).	20
11	<b>Тема 11. Додаткові фільтри Adobe Photoshop.</b> Виконати плакат-самопрезентацію, сторінку персонального сайту. Створити зображення із застосуванням додаткових фільтрів Adobe Photoshop	20
	<b>Модуль 3. Айдентика як мистецтво і як візуальна основа бізнесу.</b>	<b>68</b>
12	<b>Тема 12. Поняття фірмового стилю. Художньо-графічні елементи індивідуалізації фірми або закладу.</b> Розробити емблему, знак, логотип обраної фірми або організації. Поєднавши стилізовані та спрощені зображення предметних форм з художнім написом, створити графічний знак-емблему організації та візитівку його працівника.	8
13	<b>Тема 13. Особливості роботи над творчим проектом. Пошук виразного художнього образу.</b> Виконати проектування фірмового стилю конкретної фірми, організації або закладу з урахуванням концепції їх діяльності. Вибрати відповідні графічні, колірні, ритмічні, пластичні та стилістичні прийоми оформлення. Композиційно організувати елементи фірмового стилю. Розробити інформаційно-рекламну продукцію з фірмовим оздобленням.	60
	<b>Модуль 4. Прикладна графіка як мистецтво візуальної комунікації</b>	<b>36</b>
14	<b>Тема 14. Художнє проектування графічної продукції для друку.</b> Виконати аналіз композиційно-образного вирішення двох поліграфічних видань інформаційного або рекламного призначення (листівки, буклети, плакати, обкладинки та сторінки журналів або ін). Запропонувати свій варіант дизайну одного із зразків.	12
15	<b>Тема 15. Проект на замовлення. Послідовність виконання. Засоби виразності.</b> Виходячи з конкретних завдань рекламодавця, розробити макет інформаційного буклету, рекламний плакат, що рекламує послуги або календар, афішу із запрошенням чи іншу продукцію. Стилiстично об'єднати усі елементи.	24
	<b>Разом</b>	<b>198</b>

Рекомендовані інформаційні джерела

1. Бурлаков М. Самоучитель Adobe Photoshop CS. — СПб., 2004.
2. Куценко М. Основи графічного дизайну.-К.:Кондор,2006.
3. Пономаренко С.. Adobe illustrator CS: Наиболее полное руководство. — СПб, 2004
4. Пастырь И.В. Креативность познания композиции изобразительного искусства. Пособие – Измаил, 2005.

#### 4.3. Організація самостійної роботи студентів

№ п/п	Завдання	Форми звітності
	<b>Модуль 1. Основи роботи в середовищі Adobe Illustrator</b>	
1	Оволодіння основами настройки програми Adobe Illustrator	Перевірка практичних навичок
2	Оволодіння основами редагування контурами	Перевірка практичних

	різноманітних фігур	навичок
3	Оволодіння прийомами використання фільтрів деформації	Оцінка робіт
4	Створення зображення з використанням бібліотеки зразків	Оцінка робіт
5	Створення зображень на основі комбінованих обведень	Оцінка робіт
6	Створення рекламного тексту (рекламний буклет)_Оволодіння операціями з комбінованими контурами	Перевірка практичних навичок
7	Виконати творчий проект з використанням ефектів фотомонтажу, ретуші, фото імітацій тощо (знак-емблему, візитівку, плакат-оголошення)	Оцінка робіт
	<b>Модуль 2. Основи роботи у середовищі Adobe Photoshop</b>	
8	Створення зображень з використанням графічних стилей	Оцінка робіт
9	Створення ілюстрації на основі растрового зображення	Оцінка робіт
10	Створення зображення на основі маски, перетікання, градієнту та прозорості	Оцінка робіт
11	Оволодіння настройкою Adobe Photoshop	Оцінка робіт
12	Оволодіння прийомами створення тривимірного тексту	Оцінка робіт
13	Оволодіння сучасними текстурами Adobe Photoshop	Оцінка робіт
14	Оволодіння прийомами відображень у різних середовищах та прийомами роботи з текстурними рамками	Оцінка робіт
15	Виконання заготовки для анімованої кнопки та панорамного зображення	Оцінка робіт
16	Виконання обкладинки журналу у Adobe Photoshop	Оцінка робіт
17	Виконання образного фотопортрету з використанням набутих умінь.	Оцінка робіт
18	Оволодіння художніми фільтрами Adobe Photoshop .Виконання плакату-самопрезентації	Оцінка робіт
	<b>Модуль 3. Айдентика як мистецтво і як візуальна основа бізнесу.</b>	
19	Розробка емблеми, знаку, логотипу обраної фірми або організації.	Оцінка робіт
20	Завершення проектування фірмового стилю конкретної фірми, організації або закладу з урахуванням концепції їх діяльності.	Оцінка робіт
21	Виконання графічного знаку-емблеми організації та візитівку його працівника	Оцінка робіт
22	Композиційна організація елементів фірмового стилю. Приведення їх до масштабної, ритмічної та стильової відповідності.	Оцінка робіт
23	Виконати друк елементів фірмового стилю.	Оцінка робіт
	<b>Модуль 4. Прикладна графіка як мистецтво візуальної комунікації</b>	
24	Виконання композиційно-образного аналізу друкованої продукції.	Оцінка робіт
25	Ескізування заданих елементів.	Оцінка робіт
26	Виконання елементів рекламного комплексу та його друк	Оцінка робіт

Рекомендовані інформаційні джерела

- Бурлаков М. Самоучитель Adobe Photoshop CS. — СПб., 2004.  
 Волошко В.И. Принципы решения знаковых изображений : Учебное пособие. – М., 1987.  
 Луценко М. Основы графического дизайна.-К.:Кондор,2006.  
 Пономаренко С.. Adobe illustrator CS: Наиболее полное руководство. — СПб, 2004  
 Шевнюк О.Л. Словник термінів образотворчого мистецтва. – К., 2013.

## V. Контроль якості знань студентів

### 5.1.Форми і методи поточного контролю

	Бали
<b>III курс – 5 семестр</b>	
Поточні завдання – логотип (фірмовий знак-емблема) і візитівка	40
Поточне завдання – рекламний буклет	60
<b>Поточний рейтинговий бал</b>	<b>100</b>
<b>Екзаменаційна робота – плакат-оголошення</b>	<b>100</b>
<b>III курс – 6 семестр</b>	
Поточне завдання – обкладинка журналу або рекламного видання.	30
Поточне завдання – образний фото-автопортрет.	30
Поточне творче завдання – плакат-самопрезентація	40
<b>Поточний рейтинговий бал. Залік</b>	<b>100</b>
<b>IV курс – 7 семестр</b>	
Поточні завдання – емблема, знак або логотип обраної фірми	30
Підсумкова творча робота – проектування елементів фірмового стилю	70
<b>Поточний рейтинговий бал</b>	<b>100</b>
<b>Екзаменаційна робота - оригінал проекту фірмового стилю</b>	<b>100</b>
<b>IV курс – 8 семестр</b>	
Поточні завдання - аналіз композиційно-образного вирішення поліграфічних видань	30
Підсумкова творча робота – розробка проекту рекламної продукції	70
<b>Поточний рейтинговий бал</b>	<b>100</b>
<b>Екзаменаційна робота – поліграфічне виконання заданих елементів реклами</b>	<b>100</b>

### 5.2. Форми і методи підсумкового контролю

№п/п		Вид навчальної діяльності	Кількість балів
1	5 сем.	Підсумковий рейтинговий бал - Екзамен	<b>100</b>
2	6 сем.	Поточний рейтинговий бал- Залік	<b>100</b>
3	7 сем.	Підсумковий рейтинговий бал- Екзамен	<b>100</b>
4	8 сем.	Підсумковий рейтинговий бал- Екзамен	<b>100</b>

### Шкала оцінювання: національна та ECTS

Сума балів за всі види навчальної діяльності	Оцінка ECTS	Оцінка за національною шкалою	
		для екзамену, курсового проекту (роботи), практики	для заліку

90 – 100	<b>A</b>	відмінно	зараховано
80-89	<b>B</b>	добре	
70-79	<b>C</b>		
65-69	<b>D</b>	задовільно	
60-64	<b>E</b>		
35-59	<b>FX</b>	незадовільно з можливістю повторного складання	не зараховано з можливістю повторного складання
0-34	<b>F</b>	незадовільно з обов'язковим повторним вивченням дисципліни	не зараховано з обов'язковим повторним вивченням дисципліни

## Навчально-методична карта дисципліни „ Прикладна графіка з комп’ютерними технологіями”

Всього 450 год., самостійна робота – 252 год., лабораторні –198 год.

### V семестр

Тиждень	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	
Модулі	Модуль 1																	
Лекції																		
Дати																		
Теоретичні розділи	<b>Основи роботи в середовищі Adobe Illustrator</b>																	
Лабораторні заняття	Інтерфейс і палітри Adobe Illustrator		Контури і фігури в Adobe Illustrator (логотип)			Операції з об’єктами в Adobe Illustrator (візитівка)			Робота з кольором і текстом в Adobe Illustrator. (рекламний буклет)			Редагування обведень в Adobe Illustrator (плакат-оголошення)						
Самостійна робота	Настройка програми Adobe Illustrator		Редагування фігур в Adobe Illustrator			Робота з фільтрами деформації, використання бібліотеки зразків			Створення рекламного тексту Використання графічних стилей			Застосування растрових зображень Використання масок, прозорості						
Види контролю	Перевірка практичних навичок та оцінка творчих робіт																	
<b>ЕКЗАМЕН</b>																		

## VI семестр

Тиждень	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
Модулі	Модуль 2														
Лекції															
Дати															
Теоретичні розділи	<b>Основи роботи у середовищі Adobe Photoshop</b>														
Лабораторні заняття	Зображення на основі роботи з контурами і фігурами та палітрою пензлів	Творче зображення на основі текстових ефектів	Ілюстрація з використанням декількох текстур	Творче зображення на основі імітації природних явищ	Оригінальне обрамлення для сторінки журналу						Виконання каталогу художніх робіт з використанням фотомонтажу, ретуші фільтру, фото імітацій тощо (плакат-самопрезентація, образний автопортрет)				
Самостійна робота	Прийоми створення відображень у різних середовищах	Прийоми роботи з текстурними рамками	Заготовка для анімованої кнопки	Виконання панорамного зображення	Художні фільтри Adobe Photoshop						Прийоми створення відображень у різних середовищах				
Види контролю	Перевірка практичних навичок							Оцінка творчих робіт							
<b>ЗАЛІК</b>															

Тиждень	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
Модулі	Модуль 3																
Лекції																	
Дати																	
Теоретичні розділи	<b>Айдентика як мистецтво і як візуальна основа бізнесу.</b>																
Теми лекцій	Поняття фірмового стилю. Художньо-графічні елементи індивідуалізації фірми або закладу.																
Лабораторн і заняття	Розробити емблему, знак, логотип обраної фірми або організації.		Виконати проектування фірмового стилю конкретної фірми, організації або закладу з урахуванням концепції їх діяльності.		Розробити концепцію фірмового стилю обраної організації. Композиційно організувати елементи з метою створення цілісного просторово-образного ансамблю. Розробити інформаційно-рекламну продукцію з фірмовим оздобленням.												
Самостійна робота	Виготовлення графічного знаку-емблеми		Композиційна організація елементів фірмового стилю.		Виконати друк усіх елементів фірмового стилю												
Види контролю	Перевірка практичних навичок								Оцінювання творчих робіт								
<b>ЕКЗАМЕН</b>																	

### VII семестр

Тиждень	1	2	3	4	5	6
---------	---	---	---	---	---	---

Модулі	<b>Модуль 4</b>					
Лекції						
Дати						
Теоретичні розділи	<b>Прикладна графіка як мистецтво візуальної комунікації</b>					
Теми лекцій	Художнє проектування графічної продукції для друку.					
Лабораторні заняття	Виконати аналіз композиційно-образного вирішення поліграфічних видань інформаційно-рекламного призначення (листівки, буклети, плакати, візитівки або ін)	Розробити макет інформаційного буклету, рекламний плакат, що рекламує послуги або календар, афішу із запрошенням чи іншу продукцію	Виконати проектування заданих елементів. Вибрати відповідні графічні, колірні, ритмічні, пластичні та стилістичні прийоми оформлення.. Виходячи з конкретних завдань рекламодавця, розробити макет інформаційного буклету, рекламний плакат та календар, що рекламують їх послуги. Стилiстично об'єднати усі елементи.			
Самостійна робота	Виконання аналізу друкованих видань	Ескізування	Виконання елементів рекламного комплексу та його друк			
Види контролю	Перевірка практичних навичок		Оцінювання робіт			
	<b>ЕКЗАМЕН</b>					

## VII. Основні і допоміжні інформаційні джерела для вивчення курсу

### Основні

1. Большаков М.В. Декор и орнамент в книге. – М.: Книга, 1990.
2. Боутон Г., Боутон Б., Кубичек Г. Adobe Photoshop 5: Самоучитель. — К., 1999.
3. Бурлаков М. Самоучитель Adobe Photoshop CS. — СПб., 2004.
4. Валуєнко Б.В. Использование нематериальных фактур во внешнем оформлении книги, - К.: Реклама, 1989.
5. Волошко В.И. Принципы решения знаковых изображений : Учебное пособие. – М., 1987.
6. Куценко М. Основы графічного дизайну.-К.:Кондор,2006.
7. Лебедева Е.В., Черных Р.М. Искусство художника-оформителя. – М.: Советский художник, 1981.
8. Куценко М. Основы графічного дизайну.-К.:Кондор,2006.
9. Несторенко О.И. Краткая энциклопедия дизайна. – М.: Молодая гвардия, 1994.
10. Пасічний А.М. Образотворче мистецтво: словник – довідник. – Тернопіль., 2003.
11. Пономаренко С.. Adobe illustrator CS: Наиболее полное руководство. — СПб, 2004
12. Слюсаревский Н.Н., Карамушка Л.Н., Федоришин А.Б. Слово, рисунок, цвет, - К.: Реклама, 1995.
13. Тайц А, Тайц А. Adobe Illustrator 9: учебный курс. – С-Пб, 2001.
14. Таранов Н.Н., Иванов С.И. Основы учебного рисунка и производственной графики. – Львов, 1992.
15. Шевнюк О.Л. Словник термінів образотворчого мистецтва. – К., 2013.
16. Шевнюк О.Л. Словник термінів образотворчого мистецтва. – К., 2015.

### Додаткова:

1. Bossert Н.Т. Encyclopedie de l'ornement. Paris, 1956-1959.
2. Erhard D. Steibner, Initialen+Bilbuchstaben. Munchen. 1989.
3. Афенченко Г. В., Богоявленський О. В., Верлока В. С., Жердев М. Д., Наумова О. Е. Маркетингова політика комунікацій: навч. посіб. для студ. вищ. навч. закл. / Українська держ. академія залізничного транспорту / В.С. Верлока (ред.). — Х. : УкрДАЗТ, 2007.
4. Боутон Г., Боутон Б., Кубичек Г.. Внутренний мир Adobe Photoshop 4.. — К., 1997.
5. Боутон Г., Боутон Б., Кубичек Г.. Внутренний мир Adobe Photoshop 5. — К., 1998.
6. Бурлаков М. Adobe Illustrator 9: Справочник. — СПб. ; М. ; Х. ; Минск , 2001.
7. Голубева О.Л. Основы композиции .- Издательский дом "Искусство" .,2004.
8. Гурский Ю., Васильев А. Photoshop CS: трюки и эффекты. – СПб, 2004.
9. Жвалевский А., Гурский Ю., Корабельникова Г.. Adobe Illustrator 10.0 в теории и на практике. — Минск, 2002.
10. Запаско Я. Мистецька спадщина Івана Федорова. – Львів: Вища школа, 1974.
11. Кишик А. Adobe Photoshop 7.0.: Эффективный самоучитель. — К. ; М. ; СПб, 2002.
12. Корабельникова Г., Гурский Ю., Жвалевский А. Adobe Photoshop 7 в теории и на практике. — Минск, 2002.
13. Паранюшкин Р. В. Композиция.-Феникс., 2005.
14. Пасічний Ф.М. Образотворче мистецтво. Словник-довідник.-Тернопіль. 2003.
15. Пастырь И.В. Креативность познания композиции изобразительного искусства. Пособие – Измаил, 2005.
16. Пономаренко С. Adobe Photoshop 4.0 в подлиннике. — СПб., 1998
17. Пономаренко С., Тайц А.. Adobe Photoshop 4.0 в примерах. — СПб, 1997.
18. Пономаренко С.. Adobe Photoshop 3.0 одним взглядом. — СПб, 1996.
19. Рапорт С.Х. Неизобразительные формы в декоративно мискусстве. – М., 1968.
20. Толстая Т.Н. Русский плакат / Classic Russian Posters.- : Контакт-Культура, 2010

21. Якушев Д. Хитрости и тонкости Adobe Photoshop 5.5. — М, 2001
- <https://www.youtube.com/watch?v=AM6gcnJF5xM> макет рекламної листівки **Photoshop**
- <https://www.youtube.com/watch?v=a5QYiZ0HQKo> створення макета запрошення **Photoshop**
- <https://www.youtube.com/watch?v=FVOx5peF8dA> листівка для друку **Adobe Illustrator**
- <https://www.youtube.com/watch?v=j-k2xBmXEKI> **Photoshop** з нуля
- <https://www.youtube.com/watch?v=CAIMSPpzzfY> **Photoshop** базовий
- <https://www.youtube.com/watch?v=Jom-LKUuPgI> пейзаж в **Photoshop**
- <https://www.youtube.com/watch?v=cFcKUVp4MHc> фільтри **Photoshop**
- <https://www.youtube.com/watch?v=7sFXy8o-UHo> фільтри **Photoshop**
- <https://www.youtube.com/watch?v=YX7N5EPrx8I> інструменти **Photoshop**
- [https://www.youtube.com/watch?v=3\\_osiQ9w9SY](https://www.youtube.com/watch?v=3_osiQ9w9SY) маски в **Photoshop**
- <https://www.youtube.com/watch?v=SuGVMkPUEBM> слої в **Photoshop**
- [https://www.youtube.com/watch?v=JSFMT\\_6NAXg](https://www.youtube.com/watch?v=JSFMT_6NAXg) буклет
- <https://www.youtube.com/watch?v=BXJIC1jBL4I> підготовка до друку
- <https://www.youtube.com/watch?v=PsjiOhseLjQ> верстка

**VIII. Доповнення та зміни, внесені до робочої програми в 20\_\_/20\_\_ н.р.**