



Міністерство освіти і науки України

ОДЕСЬКА ДЕРЖАВНА АКАДЕМІЯ БУДІВНИЦТВА ТА  
АРХІТЕКТУРИ

Архітектурно-художній інститут  
Кафедра образотворчого мистецтва

**СИЛАБУС**  
**освітнього компонента – ВК 5**

**Навчальна дисципліна - Комп'ютерна графіка**

|   |   |   |
|---|---|---|
| Освітній рівень                         | другий (магістерський)                        |   |
| Програма навчання                       | вибіркова                                     |   |
| Галузь знань                            | 02  | Культура і мистецтво  |
| Спеціальність                           | 023   | Образотворче мистецтво, декоративне мистецтво,<br>реставрація |
| Освітня програма                        | ОПП «Образотворче мистецтво»                  |   |
| Обсяг дисципліни                        | <b>4 кредити ECTS (120 академічних годин)</b> |   |
| Види аудиторних занять                  | лекції, практичні заняття                     |   |
| Індивідуальні та (або) групові завдання | графічна робота                               |   |
| Форми контролю                          | залік   |   |

**Викладачі:**

Сапунова Марина Юріївна, доцент кафедри образотворчого мистецтва,  
[sapunovamar@gmail.com](mailto:sapunovamar@gmail.com)

**В процесі вивчення даної дисципліни студенти ЗНАЙОМЛЯТЬСЯ З ОСНОВНИМИ ПРИНЦИПАМИ, МЕТОДАМИ ТА ВЛАСТИВОСТЯМИ КОМП'ЮТЕРНОЇ ГРАФІКИ ТА ЗДОБУВАЮТЬ НАВИЧКИ ВИКОРИСТАННЯ ЦИХ ПРИНЦИПІВ У ПРОФЕСІЙНІЙ ПРАКТИЦІ.**

Наприклад: вміння створювати художні колажі (фотоарти), розробляти авторські макети для презентацій, банерів, реклами, розробляти елементи дизайну web-сторінки за допомогою комп'ютерних графічних програм.

**Передумовами для вивчення дисципліни є набуття теоретичних знань та практичних навичок за такими дисциплінами: Композиція, Рисунок, Живопис, Перспектива в ОМ, Анатомічний рисунок, Проектування інтер'єру, Художній витвір в інтер'єрі та екстер'єрі за програмою освітнього рівня – бакалавр.**

## Диференційовані результати навчання:

В результаті вивчення дисципліни студент повинен:

### знати:

- характерні функціональні особливості основних графічних редакторів;
- теоретичні основи комп'ютерної графіки.

### володіти:

- методикою обробки і створення векторних і растрових зображень на комп'ютері,
- інноваційними методами та технологіями роботи у відповідних матеріалах (за спеціалізаціями),
- навичками роботи з програмними засобами для створення і обробки графічних зображень;

### вміти:

- працювати з сучасними пакетами растрової і векторної графіки;
- розуміти і правильно використовувати у своїй професійній діяльності сучасну комп'ютерну термінологію;
- раціонально організувати працю на персональному комп'ютері;
- створювати елементи комп'ютерної живопису, створювати колажі,
- векторизувати растрові зображення, експортувати і імпортувати зображення;
- створювати елементи дизайну web-сторінки і створювати рекламні креативи засобами комп'ютерної графіки;
- створювати авторські макети для презентацій.

## ТЕМАТИЧНИЙ ПЛАН

| №п/п  | Назва тем, змістовних блоків та модулів   | Кількість годин |           |            |
|---|---|-----------------|-----------|------------|
|   |   | лекції          | практичні | самостійні |
| 1   | 2   | 3               | 4         | 5          |
| <b>Розділ I Твір мистецтва в екстер'єрі</b> |   |                 |           |            |
| 1.1   | Фотоарт. Область застосування фотоманипуляції. Текстура, світло, тінь, перспектива і плановість. Колір і колірні поєднання. Композиція. Комплекс складових для створення гармонійного фотоарту. | 2               |           | 4          |
| 1.2   | Знайомство з комп'ютерними програмами для цифрової графіки (Photorea, Canva, Figma)   | 2               |           | 8          |

|      |  |           |           |           |
|------|--|-----------|-----------|-----------|
| 1.3  | Практичні вправи на виконання контурного світіння, корекції, тонування, виділення / вирізання / заміни об'єктів від простого до складного.   | 2         | 2         | 4         |
| 1.4  | Виконання нескладного фотоарту.  | 2         | 2         | 4         |
| 1.5  | Вправи на композицію, підбір текстури, налаштування світла, тіні, корекція перспективи.  | 2         | 2         | 4         |
| 1.6  | Основи ретуші, Робота з кольором і колірними поєднаннями. Виконання складного фотоарту.  | 2         |           | 4         |
| 1.7  | Цифрова графіка і комерційний дизайн. Матеріали для створення цифрових робіт. Розвиток креативного мислення. Рекламні креативи, банери, оформлення презентації, обкладинки для книг і музичних альбомів та ін. | 2         |           | 4         |
| 1.8  | Вправи на розвиток креативного мислення. Розробка рекламних креативів, банерів.  | 2         | 2         | 10        |
| 1.9  | Підготовка зображення для web; створення елементів дизайну web-сторінки.   | 2         | 2         | 10        |
| 1.10 | Оформлення презентації. Створення авторського макету.  | 2         | 2         | 8         |
| 1.11 | Розробка афіші, плакату  | 2         | 2         | 8         |
| 1.12 | Створення художнього оточення (matte painting)   | 2         | 2         | 12        |
|      | <b>Всього</b>  | <b>24</b> | <b>16</b> | <b>80</b> |

### Критерії оцінювання та засоби діагностики

**Мінімальний рівень** оцінювання щодо отримання «заліку» за навчальною дисципліною «Комп'ютерна графіка» складає 60 балів і може бути досягнений з мінімальних та максимальних оцінок за наступними засобами оцінювання:

| Засоби оцінювання                             |                      | Мінімальна кількість балів | Максимальна кількість балів |
|---|----------------------|----------------------------|-----------------------------|
| Вид контролю                                  | Кількість у семестрі |                            |                             |
| <b>ЧАСТИНА I</b>                              |                      |                            |                             |
| Графічна робота                               | 1                    | 30                         | 60                          |
| Контроль знань:                               |                      |                            |                             |
| - Поточний контроль знань (графічне завдання) | 2                    | 30                         | 40                          |
| - Підсумковий (семестровий) контроль знань    | 1                    |                            |                             |
| <b>Разом</b>                                  |                      | <b>60</b>                  | <b>100</b>                  |

З дисципліни передбачено виконання **графічної роботи**, яка складається з двох частин – графічних аркушів (формат А-3) і пояснювальної записки до кожної частини. На першому аркуші передбачається виконання авторського фотоколажу за вільною

темою, на другому - розробка креативних рекламних банерів, оформлення презентації (за вибором).

Методичні рекомендації до виконання графічної роботи[5].

Два рази за семестр проводяться **поточний контроль знань** у вигляді індивідуального графічного завдання за темами, які вже були відпрацьовані на заняттях, наприклад:

- змінити конфігурацію об'єкту-робота з кривими;
- створити невеликий колаж з наданих зображень;
- виділити об'єкти, перевести їх на різні слої, трансформувати, змінити колір;
- відділити об'єкт від фону різними способами, обґрунтувати вибір способу виділення.

**Підсумковий контроль знань** проводиться для студентів, що не змогли з будь яких причин набрати необхідну кількість балів, або для студентів, що бажають збільшити вже набрану кількість балів. Підсумковий контроль знань здійснюється у вигляді усної бесіди з викладачем (комісією викладачів) по тематиці навчальної дисципліни.

### **Рекомендовані джерела інформації**

#### Основна література

1. Блінова Т.О., Порєв В.М. Комп'ютерна графіка. – К.: Юніор, 2004. – 456 с.
2. Горобець С.М. Основи комп'ютерної графіки: Навч. посібн. – К.: Центр навчальної літератури, 2006. – 232 с.
3. Лелик Я.Р. Методичний посібник:«Комп'ютерна графіка» ( / Я. Р. Лелик, І. Тарасюк // Луцьк.:– Луцьк. :Вид-во Луцьк. нац. тех. ун-т,2017. – 63 с.
4. Маценко В.Г. Комп'ютерна графіка: Навчальний посібник. – Чернівці: Рута, 2009 – 343 с.
5. Сапунова М.Ю., Рахубенко Г.Л. Методичні вказівки до виконання графічної роботи з дисципліни «Комп'ютерна графіка» для студентів освітнього рівня «Магістр» спеціальності 023 «Образотворче мистецтво, декоративне мистецтво, реставрація». Одеса, ОДАБА, 2021.
6. Сапунова М.Ю., Божко Є.М. Методичні вказівки до практичних занять з дисципліни «Комп'ютерна графіка» для студентів напряму 023 "Образотворче мистецтво, декоративне мистецтво, реставрація", Одеса, ОДАБА, 2021.

#### Допоміжні джерела інформації

7. Методичний посібник для виконання лабораторних робіт з дисципліни “Мистецькі-комп'ютерні технології” для студентів, що навчаються за спеціальністю 023 - “Образотворче мистецтво, декоративне мистецтво, реставрація” денної та заочної форми навчання. Видавець – ПП ВМА «Терен» 43025 м. Луцьк, вул. Гаврилюка, 14, 2019р. - 43с.
8. Шеховцов А.В., Полетаєва Г.Н., Крючковський Д.О., Бараненко Р.В.

Комп'ютерні технології для дизайнерів: Навчальний посібник / А.В. Шеховцов, Г.Н. Полетаєва, Д.О. Крючковський, Р.В. Бараненко. – К., 2009 (в репозиторії Університету Грінченка інд. код 4609).