

**ФАХОВИЙ КОЛЕДЖ  
ЗАКЛАДУ ВИЩОЇ ОСВІТИ «УНІВЕРСИТЕТ КОРОЛЯ ДАНИЛА»**

Циклова комісія з архітектури, будівництва та дизайну



**ЗАТВЕРДЖУЮ**

Директор Фахового коледжу

ЗВО «Університет Короля Данила»

Володимир ЯСЛИК

*30.08.2024*

**РОБОЧА ПРОГРАМА НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ**

**«КОМП'ЮТЕРНЕ 2D ПРОЄКТУВАННЯ»**

Галузь знань: 02 Культура і мистецтво

Спеціальність: 022 Дизайн

Спеціалізація: 022.01 Графічний дизайн

Освітньо-професійний ступінь – *фаховий молодший бакалавр.*

Статус дисципліни – *вибіркова*

Мова викладання, навчання та оцінювання – *українська.*

Івано-Франківськ, 2024

Розробник:

ГРЕБЕНЮК Іван Васильович - викладач, циклової комісії з архітектури, будівництва та дизайну Фахового коледжу ЗВО «Університет Короля Данила», спеціаліст вищої категорії.

Розглянуто та схвалено на засіданні циклової комісії  
Фахового коледжу  
ЗВО «Університет Короля Данила»  
з архітектури, будівництва та дизайну  
протокол № 1 від «28» серпня 2024 р.  
Голова циклової комісії



Катерина ГУСАР

Схвалено методичною радою  
Фахового коледжу  
ЗВО «Університет Короля Данила»  
протокол №1 від «29» серпня 2024 р.  
Голова методичної ради



Олег КЛІЩ

## ВСТУП

Навчальна дисципліна «Комп'ютерне 2D проектування» має спрямованість на практичне оволодіння основними прийомами, методами та навичками створення графічних зображень, поняття про растрову та векторну графіку, обробку цифрових зображень, створення і редагування графічних об'єктів, візуальних елементів дизайну.

**Мета вивчення дисципліни:** формування у здобувачів фахової передвищої освіти знань про особливості створення та редагування відеоконтенту.

**Завдання дисципліни:** вміння розробляти дизайн поліграфічної та рекламної продукції: макет логотипу, рекламного постера, візитної картки, фірмового знаку тощо; обробляти фотографії з урахуванням різних спецефектів в сучасних дизайнерських програмах.

У результаті вивчення навчальної дисципліни здобувач фахової передвищої освіти **набуде знань** про:

- основні поняття комп'ютерної графіки;
- об'єкти комп'ютерної графіки;
- принципи роботи в програмах векторної та растрової графіки;
- можливості і функції графічних програм для створення зображень художніх об'єктів;
- засоби кольороподілу і корекції кольору, фільтри, принципи створення зображення з окремих об'єктів;

У результаті вивчення навчальної дисципліни здобувач освіти **вмітиме:**

- застосовувати методи та засоби обробки цифрових зображень;
- використовувати програмні засоби для роботи з графічними об'єктами;
- створювати та редагувати об'єкти растрової графіки;

## ОПИС НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

		Денна форма	Заочна форма
<b>Курс</b>		4	
<b>Семестр</b>		8	
<b>Кількість кредитів ECTS (год.)</b>		3 (90 год.)	
<b>Аудиторні навчальні заняття, год.</b>	лекції		
	практичні	30 (год.)	6 (год.)
<b>Самостійна робота, год</b>		60 (год.)	84 (год.)
<b>Форма підсумкового контролю</b>	залік	8 семестр	

## СТРУКТУРНО–ЛОГІЧНА СХЕМА ВИВЧЕННЯ НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

Пререквізити	Постреквізити
Дизайн-проектування	Основи проектної графіки
Композиція та кольорознавство	
Комп'ютерний дизайн у графіці	

## ЗАГАЛЬНІ ТА СПЕЦІАЛЬНІ КОМПЕТЕНТНОСТІ

які доповнюються вивченням навчальної дисципліни  
«Комп'ютерне 2D проектування»

Результати навчання	Код та назва компетентності
<b>РН 9</b> Зображувати композиційно-цілісні об'єкти дизайну засобами графічних технік.	<b>СК2</b> Здатність візуалізувати творчі задуми при створенні об'єктів дизайну.
<b>РН 12</b> Застосовувати відповідне програмне забезпечення для виконання конкретного дизайнерського завдання.	<b>СК5</b> Здатність використовувати програмне забезпечення для вирішення професійних завдань.

## **ПОЛІТИКА КУРСУ**

### **ЗАГАЛЬНІ ПОЛОЖЕННЯ**

Відповідно до Положення про організацію освітнього процесу у Фаховому коледжі ЗВО «Університету Короля Данила», студенти зобов'язані виконувати вимоги освітньої програми, графік освітнього процесу й вимоги навчального плану.

### **ПОВЕДІНКА В АУДИТОРІЇ**

Усі учасники освітнього процесу повинні дотримуватися норм і правил внутрішнього розпорядку відповідно до Статуту Університету, Положення про Фаховий коледж і Положення про організацію освітнього процесу.

1. Здобувач повинен з'являтися на заняття без запізнь. Про початок і закінчення занять інформує розклад, доступний в електронному вигляді.

2. Здобувачі заходять в аудиторію тільки після того, як її залишать викладач і група, що мали там попереднє заняття.

3. Здобувачі повинні бути в аудиторії перед початком заняття, приходити раніше викладача.

4. Перед початком заняття здобувач має вимкнути звук мобільного телефону й інших пристроїв. Таке міжнародне правило етикету стосується не тільки навчального процесу, а й будь-яких офіційних заходів. Користуватися гаджетами під час заняття в цілях, що не пов'язані з навчальним процесом чи порушують його, не дозволяється.

5. В аудиторії слід поводитися виховано, стримано, уважно слухати викладача й бути активним учасником освітнього процесу.

6. Потрібно дотримуватися правил внутрішнього розпорядку коледжу, бути толерантними, доброзичливими й виваженими у спілкуванні зі студентами й викладачами.

7. У разі дистанційної форми навчання присутність здобувача на практичному занятті передбачає обов'язково ввімкнуту камеру, а також активність та уважність.

### **ДОТРИМАННЯ АКАДЕМІЧНОЇ ДОБРОЧЕСНОСТІ**

На початку вивчення курсу викладач знайомить студентів з основними пунктами Положення про академічну доброчесність, відповідно до якого і здійснюється навчальний процес.

## ВІДПРАЦЮВАННЯ ПРОПУЩЕНИХ ЗАНЯТЬ

Відпрацювання пропущених занять проводиться протягом 3-х тижнів, після того як студент повернувся на заняття, згідно з графіком відпрацювань (вказано на сторінці навчальної дисципліни в СДО), у формі відповідно до пропущеного заняття.

Роботи, які здає здобувач освіти з порушенням терміну без поважних причин, не оцінюються.

Відповідно до Положення про систему контролю та оцінювання знань здобувачів освіти Фахового коледжу ЗВО «Університет Короля Данила» усі пропущені заняття, а також отримані негативні оцінки здобувачі зобов'язані відпрацювати впродовж трьох наступних тижнів. У випадку недотримання цієї норми, замість «н» в журналі буде виставлено «0» (нуль) балів без права перездачі.

## ОСКАРЖЕННЯ ПРОЦЕДУРИ ПРОВЕДЕННЯ ТА РЕЗУЛЬТАТІВ КОНТРОЛЬНИХ ЗАХОДІВ (ПІДСУМКОВОГО КОНТРОЛЮ)

Оскарження процедури проведення та результатів контрольних заходів відбувається відповідно до Оскарження процедури проведення та результатів контрольних заходів відповідно до Положення про систему контролю та оцінювання знань здобувачів освіти Фахового коледжу ЗВО «Університет Короля Данила».

## МЕТОДИ НАВЧАННЯ ТА ДІАГНОСТИКА РЕЗУЛЬТАТІВ НАВЧАННЯ

Результати навчання	Методи навчання	Форми та методи оцінювання
<b>Освітній компонент «Комп'ютерне 2D проектування»</b>		
<b>РН 9</b> Зображувати композиційно-цілісні об'єкти дизайну засобами графічних технік.	Словесні методи: розповідь-пояснення; демонстрація, комп'ютерні і	Поточний контроль, залік
<b>РН 12</b> Застосовувати відповідне програмне забезпечення для виконання конкретного дизайнерського завдання.	мультимедійні методи, творчий метод, практичні роботи.	

**Поточний контроль** (в т. ч. контроль самостійної роботи та форми самоконтролю) – усне опитування та виконання практичних завдань, виступи, презентації на практичних заняттях. Оцінювання здійснюється за національною чотирибальною шкалою – “2”; “3”; “4”; “5”.

Фіксація поточного контролю здійснюється в “Електронному журналі обліку успішності академічної групи” на підставі чотирибальної шкали. У разі відсутності студента на занятті виставляється “н”. За результатами поточного контролю у Журналі автоматично обчислюється підсумкова оцінка та здійснюється підрахунок пропущених занять. Усереднена оцінка переводиться в 60-бальну шкалу згідно нижченаведеної таблиці.

Студенти повинні мати оцінки з не менше 50% аудиторних занять.

Оцінювання самостійної роботи, яка передбачена в тематичному плані навчальної дисципліни разом з аудиторною роботою, здійснюється під час проведення практичних занять (поточний контроль). Поточний контроль самостійної роботи передбачає усну відповідь, написання доповіді та виступ, есе, вирішення тестових завдань, ситуаційних задач, виконання індивідуальних завдань, відпрацювання практичних навичок тощо.

Виставлення балів за самостійну роботу під час поточного контролю обов’язково супроводжується оцінювальними судженнями. Бали додаються до балів, які отримав студент під час поточного контролю, але не більше, ніж кількість балів з оцінювання окремої теми заняття.

Оцінювання тем, які виносяться лише на самостійну роботу і не входять до тем аудиторних занять, контролюється під час підсумкового контролю.

**Підсумковий контроль** проводиться для встановлення рівня досягнення здобувачами освіти програмних результатів навчання з навчальної дисципліни «Комп’ютерне 2D проектування», після завершення вивчення дисципліни.

До підсумкового контролю допускаються студенти, які за результатами поточного контролю отримали 35 балів і більше. Усі студенти, що отримали 34 балів і менше, не допускаються до складання підсумкового контролю і на підставі укладання додаткового договору, здійснюють повторне вивчення дисципліни впродовж наступного навчального семестру.

Підсумкова оцінка визначається сумою оцінок за виконані практичні роботи та оцінкою за підсумкове завдання.

За результатами підсумкового контролю студент може отримати 40 балів. Студенти, які під час підсумкового контролю отримали 25 балів і менше, вважаються такими, що не склали залік і повинні йти на перездачу.

Загальна семестрова оцінка з дисципліни, яка виставляється в екзаменаційних відомостях, оцінюється в балах (національної шкали, 100-бальної шкали й шкали ЄКТС) і є сумою балів, отриманих під час поточного та підсумкового контролю.

Студенти можуть підвищувати свій рейтинг під час екзаменаційній сесії через одноразову повторну перездачу, попередньо подавши заяву адміністрації коледжу не пізніше одного робочого дня після сесії.

Одержаний при підвищенні рейтингу результат буде остаточним при виставленні підсумкового контролю.

Студенти, які не з'явилися на екзамені без поважних причин, вважаються такими, що отримали незадовільну оцінку.

Усереднена оцінка переводиться в 100-бальну шкалу згідно з нижче наведеною таблицею відповідності.

### КРИТЕРІЇ ОЦІНЮВАННЯ

Шкала в балах	Оцінка шкали ECTS	Національна шкала
90-100 балів	A	5 (« відмінно»)
83-89 балів	B	4 («дуже добре»)
75-82 бали	C	4 («добре»)
67-74 бали	D	3 («задовільно»)
60-66 балів	E	3 («достатньо»)
35-59 балів	FX	2 («незадовільно»)
0-34 бали	F	2 («неприйнятно»)

При цьому, оцінки повинні відповідати таким критеріям:

**«відмінно»** – здобувач освіти міцно засвоїв матеріал навчальної дисципліни, сформоване чітке уявлення про послідовність виконання роботи, володіє всіма основними інструментами програмного забезпечення, виконує роботи на високому рівні; показує високий рівень творчого підходу, оригінальні ідеї.

**«дуже добре»** – здобувач освіти проявляє креативність в при виконанні практичних завдань та готовність ділитися думками та ідеями, активно бере участь в обговоренні, більшість завдань виконано вчасно, є невеликі недоліки.

**«добре»** – здобувач освіти добре володіє інструментами, але не всі роботи виконані з однаковою якістю, проявляє креативність, однак може покращити роботи; більшість завдань виконано вчасно, але є недоліки, які швидко поправляються;

**«задовільно»** – здобувач освіти має практичні навички виконання графічних робіт, знайомий з інструментами, але потребує додаткової практики,



спостерігається певна оригінальність, але переважають звичайні рішення, завдання виконано, але є затримки або помилки;

**«достатньо»** – здобувач освіти виконує роботи на елементарному початковому рівні, креативності не вистачає, багато робіт є традиційними, здаються роботи, які потребують значних доопрацювань;

**«незадовільно»** – здобувач освіти не опанував навчальний матеріал дисципліни, практично не володіє інструментами програмного забезпечення спостерігається відсутність будь-якої оригінальності у виконанні практичних завдань, багато завдань не виконано, терміни не дотримані;

**«неприйнятно»** – здобувач освіти взагалі не володіє інструментами програмного забезпечення, жодне завдання не виконано.

## ПРОГРАМА НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

### 1. ЗМІСТ НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

#### **Тема 1. Деформація об'єктів. Шари в Adobe Illustrator**

1. Фільтри і ефекти.
2. Деформація об'єкту «переміщенням в контейнер».
3. Варіанти заливки: однотонна, градієнтна, текстурна.
4. Використання перетікань.

#### **Тема 2. Редагування об'єктів на рівні вузлів. Створення об'єктів довільної форми в Adobe Illustrator**

1. Створення і редагування замкнутих і незамкнутих ламаних ліній.
2. Створення криволінійних об'єктів за допомогою кривих Безьє.
3. Редагування форми контурів: зміна типу вузлів, вирівнювання вузлів, розрізання і зшивання контурів.
4. Автоматичне малювання (трасування) растрових зображень.

#### **Тема 3. Робота з растровими зображеннями**

1. Вставлення (прив'язка і впровадження) растрових зображень.
2. Обтравлення (створення силуетних зображень).
3. Спільна робота Illustrator і Photoshop.

#### **Тема 4. Використання градієнтних сіток**

1. Автоматичне і ручне створення градієнтної сітки.
2. Прийоми роботи з градієнтною сіткою в ручному режимі.

#### **Тема 5. Тривимірні ефекти в Adobe Illustrator**

1. Моделювання тривимірних об'єктів (тіл) простої форми.
2. Редагування текстур на поверхні тривимірних тіл.

2.ТЕМАТИЧНИЙ ПЛАН									
№	Назва теми	Денна форма навчання				Заочна форма навчання			
		всього	лекційні	практичні заняття	самостійна робота	всього	лекції	практичні заняття	самостійна робота
1	Деформація об'єктів. Шари в Adobe Illustrator	18		6	12				12
2	Редагування об'єктів на рівні вузлів. Створення об'єктів довільної форми в Adobe Illustrator	18		6	12	30		2	16
3	Робота з растровими зображеннями	18		6	12	34		2	16
4	Використання градієнтних сіток	18		6	12				16
5	Тривимірні ефекти в Adobe Illustrator	18		6	12	26		2	24
	<b>Всього годин на вивчення дисципліни</b>	<b>90</b>		<b>30</b>	<b>60</b>	<b>90</b>		<b>6</b>	<b>84</b>

### 3.ПЛАН ПРАКТИЧНИХ ЗАНЯТЬ

№ заняття	Теми практичних занять	Кількість годин	
		денна форма	заочна форма
1	Фільтри і ефекти.	2	2
2	Деформація об'єкту «переміщенням в контейнер».	2	
3	Варіанти заливки: однотонна, градієнтна, текстурна.	2	
4	Використання перетікань.	2	
5	Створення і редагування замкнених і незамкнених ламаних ліній.	2	
6	Створення криволінійних об'єктів за допомогою кривих Безьє.	2	
7	Редагування форми контурів: зміна типу вузлів, вирівнювання вузлів, розрізання і зшивання контурів.	2	2
8	Автоматичне малювання (трасування) растрових зображень.	2	
9	Вставлення (прив'язка і впровадження) растрових зображень.	2	
10	Обтравлення (створення силуетних зображень).	2	
11	Спільна робота Illustrator і Photoshop.	2	
12	Автоматичне і ручне створення градієнтної сітки.	2	
13	Прийоми роботи з градієнтною сіткою в ручному режимі.	2	2
14	Моделювання тривимірних об'єктів (тіл) простої форми.	2	
15	Редагування текстур на поверхні тривимірних тіл.	2	
	<b>Всього практичних занять</b>	<b>30</b>	<b>6</b>

#### 4.САМОСТІЙНА РОБОТА

Назва теми	Зміст завдання для самостійної роботи	Кількість годин	
		денна	заочна
Тема 1. Деформація об'єктів. Шари в Adobe Illustrator	Опрацювання матеріалу: 1. Фільтри і ефекти. 2. Деформація об'єкту «переміщенням в контейнер». 3. Варіанти заливки: однотонна, градієнтна, текстурна. 4. Використання перетікань.	12	12
Тема 2. Редагування об'єктів на рівні вузлів. Створення об'єктів довільної форми в Adobe Illustrator	Опрацювання матеріалу: 1. Створення і редагування замкнутих і незамкнутих ламаних ліній. 2. Створення криволінійних об'єктів за допомогою кривих Безьє. 3. Редагування форми контурів: зміна типу вузлів, вирівнювання вузлів, розрізання і зшивання контурів.	12	16
Тема 3. Робота з растровими зображеннями	Опрацювання матеріалу: 1. Вставлення (прив'язка і впровадження) растрових зображень. 2. Обтравлення (створення силуетних зображень). 3. Спільна робота Illustrator і Photoshop.	12	16
Тема 4. Використання градієнтних сіток	Опрацювання матеріалу: 1. Автоматичне і ручне створення градієнтної сітки. 2. Прийоми роботи з градієнтною сіткою в ручному режимі.	12	16
Тема 5. Тривимірні ефекти в Adobe Illustrator	Опрацювання матеріалу: 1. Моделювання тривимірних об'єктів (тіл) простої форми. 2. Редагування текстур на поверхні тривимірних тіл.	12	24
<b>Всього самостійної роботи</b>		<b>60</b>	<b>84</b>

## ПРОГРАМОВІ ВИМОГИ ДЛЯ ПІДГОТОВКИ ДО ПІДСУМКОВОГО КОНТРОЛЮ

1. Розуміння основ векторної графіки: криві, їх типи, побудова складних контурів.
2. Вміння використання інтерактивних ефектів
3. Створення об'ємного ефекта
4. Використання атрибутів оформлення
5. Використання стилів графіки

**Практичне завдання:** Розробка макету малої поліграфічної форми (візитка, флаєр, календар).

### РЕКОМЕНДОВАНІ ДЖЕРЕЛА ІНФОРМАЦІЇ

1. Веселовська Г.В., Ходакова В.Є.: Комп'ютерна графіка. Навч. пос. Київ: Кондор, 2015. 584 с.
2. Комп'ютерна графіка : конспект лекцій / Укладач: Скиба О.П. Тернопіль: Тернопільський національний технічний університет імені Івана Пулюя, 2019. 88 с.
3. Комп'ютерна графіка: навчальний посібник: в 2-х кн. Кн. 1. / Укладачі: Тотосько О. В., Микитишин А. Г., Стухляк П. Д. Тернопіль: Тернопільський національний технічний університет імені Івана Пулюя, 2017. 304 с.
4. Маценко В.Г. Комп'ютерна графіка: Навчальний посібник. Чернівці: Рута, 2009. 343 с.

### ІНФОРМАЦІЙНІ РЕСУРСИ

1. Посібник користувача Adobe Illustrator. Веб сайт. URL: <https://helpx.adobe.com/ua/illustrator/user-guide.html>
2. Brian Wood. Adobe Illustrator Classroom in a Book. Adobe Press; 1st edition, 2020. 480 p. URL: <https://www.adobepress.com/store/adobe-illustrator-classroom-in-a-book-2023-release-9780137967179>