

Прикарпатський національний університет імені Василя Стефаника
Кафедра образотворчого і декоративно-прикладного мистецтва та реставрації

Методичні рекомендації із самостійної роботи навчальної дисципліни

2D МАЛЮНОК

для спеціальності 023 Образотворче мистецтво, декоративне мистецтво,
реставрація.

Освітня програма «Образотворче мистецтво».

Перший (бакалаврський) рівень вищої освіти

Автор: доц. Попенюк Ю.А..

Затверджено на засіданні кафедри
образотворчого і декоративно-прикладного мистецтва та реставрації
№ 1 від 29 серпня 2024 р.

Івано-Франківськ – 2024 р.

ЗМІСТ

1. Вступ
2. Пояснювальна записка
3. Структура самостійної роботи
4. Тематичний план самостійної роботи
5. Питання для самоконтролю
6. Оцінювання результатів самостійної роботи
7. Рекомендована література

Вступ

Дисципліна "2D малюнок" в освітньому контексті включає в себе вивчення та практику створення малюнків у двовимірному форматі. Студенти отримують навички роботи з графічними програмами для створення ілюстрацій, растрових та векторних зображень, а також інших 2D-графічних елементів. 2D малюнки створюються на плоскій поверхні та використовуються в різноманітних графічних проектах, таких як ілюстрації, логотипи, афіші, анімація і т. д.

Мета вивчення дисципліни "2D малюнок" полягає в наданні студентам поглиблених знань та навичок у створенні графічних зображень у двовимірному форматі. Основні цілі цієї дисципліни включають:

- оволодіння технічними аспектами: навчання використанню спеціалізованих графічних програм для створення 2D-зображень, таких як Adobe Photoshop, Illustrator, CorelDRAW тощо;

- освоєння основ композиції: розуміння принципів розміщення та взаємодії об'єктів на площині для створення естетично збалансованих малюнків;

- розвиток творчих та ілюстративних навичок: сприяння розвитку студентського творчого потенціалу та здібностей створювати виразні та оригінальні ілюстрації;

- освоєння кольорових та стилістичних аспектів: вивчення вибору кольорів, їх взаємодії, а також розробка власного стилістичного підходу до створення зображень;

- підготовка до практичного застосування: забезпечення студентів навичками, які можна використовувати в інших дисциплінах, таких як веб-дизайн, графічний дизайн, мультимедійні технології тощо.

- вивчення сучасних тенденцій та інструментів: ознайомлення з останніми технологіями та інструментами в області 2D-графіки для підготовки студентів до вимог індустрії.

Навчальна дисципліна "2D малюнок" викладається студентам протягом одного семестру : на першому курсі у другому семестрі. Обсяг дисципліни: 3

кредити ЄКТС, 90 год, передбачено 4 лекційних, 30 практичних занять, 56 годин для самостійної роботи студентів.

Ця дисципліна сприяє розвитку не лише технічних навичок, але й творчих здібностей, інтегруючи мистецькі принципи з інноваційними технологіями.

2. Пояснювальна записка

Важливе значення у вивченні навчальної дисципліни «2D малюнок» займає самостійна робота. Ця важлива складова освітнього процесу у закладі вищої освіти сприяє формуванню в студентів культури розумової праці, самостійності, ініціативності, патріотизму та пізнавальної активності. Самостійна робота передбачає виконання студентами завдань до тем згідно силабуса. Це завдання пов'язані із роботою із відео-уроками, виконанням рефератів, презентацій тощо.

Самостійна робота студентів забезпечується відповідними інформаційно-методичними засобами: конспектами лекцій, навчально-методичними посібниками, підручниками, методичними рекомендаціями з організації самостійної роботи, матеріалами дистанційного навчання. Забезпеченню належного рівня організації самостійної роботи студентів сприяє використання відповідної наукової і періодичної літератури.

Самостійна робота студентів є основним засобом оволодіння навчальним матеріалом з навчальної дисципліни у час вільний від обов'язкових навчальних занять. Вона може проходити в бібліотеці, навчальних кабінетах, комп'ютерних класах, в домашніх умовах тощо.

Навчальний час, відведений для самостійної роботи студентів із навчальної дисципліни «2D малюнок» визначається навчальним планом і становить 56 годин.

Дисципліна "2D малюнок" спрямована на формування у студентів знань, умінь і навичок у галузі цифрового мистецтва та дизайну. Самостійна робота студентів є невід'ємною складовою навчального процесу, включає виконання практичних завдань, спрямованих на розвиток навичок створення двовимірних зображень.

3. Структура самостійної роботи

Назва теми	Кількість годин
Тема 3. Піксель-арт. Створити прикарпатський пейзаж у стилі піксель-арту, використовуючи обмежену палітру кольорів та піксельну сітку.	15
Тема 4. Реалізм. Намалювати портрет у реалістичному стилі, приділяючи особливу увагу пропорціям обличчя, текстурі шкіри, відображенню світла та тіней.	15
Тема 5. Аніме. Розробити ілюстрацію персонажа в стилі манги, враховуючи характерні особливості аніме-стилю, такі як великі виразні очі, стильні зачіски та динамічні пози.	15
Тема 6. Комікс-арт. Створити ілюстрацію у стилі коміксу, використовуючи виразну лінію, контрастне штрихування та динамічний композиційний розподіл.	15
Разом:	56

Методичні рекомендації до самостійної роботи.

Тема 3. Піксель-арт. Створити прикарпатський пейзаж у стилі піксель-арту, використовуючи обмежену палітру кольорів та піксельну сітку.

Завдання :

1. Ознайомлення з матеріалами. Використовуйте навчальні посібники, лекційні конспекти, а також додаткові джерела: онлайн-курси, відеоуроки, наукові статті.
2. Виконати малюнок натюрморту у стилі піксель-арту, для закріплення принципів розміщення та взаємодії елементів на малюнку за допомогою графічного редактора (Photoshop, Figma або інші).

Тема 4. Реалізм. Намалювати портрет у реалістичному стилі, приділяючи особливу увагу пропорціям обличчя, текстурі шкіри, відображенню світла та тіней.

Завдання:

1. Вивчити відеоуроки на платформах, таких як YouTube або на спеціалізованих навчальних сайтах, для детального ознайомлення з основними етапами графічного проектування (аналіз, ідея, ескіз, макет, реалізація).
2. Виконати автопортрет, дотримуючись основних принципів побудови голови людини та передачі об'єму та кольору.

Тема 5. Аніме. Розробити ілюстрацію персонажа в стилі манги, враховуючи характерні особливості аніме-стилю, такі як великі виразні очі, стильні зачіски та динамічні пози.

Завдання :

1. Вивчити відеоуроки на платформах, таких як YouTube або на спеціалізованих навчальних сайтах, для детального ознайомлення з основними етапами графічного проектування.
2. Виконати ілюстрацію для закріплення навичок роботи з графічними редакторами із застосуванням різноманітних технік створення зображень, лінійних та тонових рішень.

Тема 6. Комікс-арт. Створити ілюстрацію у стилі коміксу, використовуючи виразну лінію, контрастне штрихування та динамічний композиційний розподіл. Завдання :

3. Вивчити відеоуроки на платформах, таких як YouTube або на спеціалізованих навчальних сайтах, для детального ознайомлення з основними етапами графічного проектування.
4. Виконати простий малюнок для закріплення навичок роботи з графічними редакторами (Adobe Illustrator, Canva, Figma або інші).

5. Питання для самоконтролю

1. Що таке 2D малюнок, і чим він відрізняється від 3D?
2. Які основні інструменти використовуються для створення 2D малюнків (традиційні та цифрові)?
3. Що таке композиція, і як її використовують у 2D малюнку?
4. Яка роль лінії в побудові 2D малюнка?
5. Що таке перспектива, і як вона застосовується у 2D малюнку?
6. Як правильно розташувати об'єкти у площині малюнка?
7. Що таке пропорції, і чому вони важливі в малюнку?
8. Як будувати геометричні форми у 2D малюнку?
9. Що таке «золотий перетин», і як його використовувати в композиції?
10. Як працювати з фоном у 2D малюнку?
11. Що таке світлотінь, і як вона передає об'єм у 2D малюнку?
12. Як будувати падаючі тіні в малюнку?
13. Що таке рефлекс, і як його зобразити?
14. Як використовувати джерела світла для створення настрою у малюнку?
15. Як правильно розташувати тіні в композиції?
16. Що таке колірна палітра, і як її використовувати у малюнку?
17. Як створювати текстури у 2D малюнках?
18. Що таке кольоровий контраст, і як він впливає на малюнок?
19. Як працювати з теплими і холодними кольорами?
20. Що таке градієнт, і як він застосовується у 2D графіці?
21. Що таке спрощені форми, і як їх використовувати для малювання об'єктів?
22. Як передати рух і динаміку у малюнку?
23. Які програми найчастіше використовуються для створення 2D малюнків?
24. Що таке векторна і растрова графіка, і в чому їх різниця?
25. Як використовувати шари у цифрових малюнках?

- 26.Що таке пензлі у графічних редакторах, і як їх налаштувати?
- 27.Які особливості експорту готового 2D малюнка у різних форматах файлів?

6. Оцінювання результатів самостійної роботи

Контроль самостійної роботи відбувається у формі усних опитувань, письмових експрес-опитувань та оцінювання самостійно виконаних письмових творчо-практичних завдань.

Максимальна кількість балів за самостійну роботу - 10

Критерії оцінювання навчальних досягнень здобувачів освіти визначені у Положенні про організацію освітнього процесу та розробку основних документів з організації освітнього процесу у Прикарпатському національному університеті імені Василя Стефаника:

https://nmv.pnu.edu.ua/wp-content/uploads/sites/118/2023/08/polozgenia-pro-osp_7-redaktsia.pdf

СПИСОК РЕКОМЕНДОВАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ

1. Алекс В. Вайт. Основи графічного дизайну. /пер. з англ. Куцюк Л., Пилипенко О. Вид-во: ArtHuss, 2023. 240 с.
2. Білодід ЮМ. Основи дизайну: Навч. посіб. /Ю.М. Білодід, О.П. Поліщук. - К.: Вид. ПАРАПАН, 2004. - 236 с.
3. ВІЗЕР, Марта Олегівна. графічний дизайн. 2022. PhD Thesis. Національний авіаційний університет. <http://surl.li/prxwki>
4. Даниленко В.Я. Дизайн України у світовому контексті художньо-проектної культури: Моногр. /Даниленко В.Я. - Х.:ХДАДМ: Колорит, 2005. -243с.
5. Глазычев В.Л. Дизайн как он есть. – М.: Европа, 2011. – 320с.
6. Дурняк Б. В., Батюк А. Є. Розробка і дизайн рекламних видань: Навчальний посібник – Львів: Видавництво «Українська академія друкарства», 2006. – 315 с.
7. Даниленко В.Я. Дизайн. – Харків, 2003. Дизайн та образотворче мистецтво: Словник. – Луцьк, 2000.
8. Дональд А. Норман Емоційний дизайн: Чому ми любимо (або ненавидимо) речі довкола нас. – ArtHuss, 2019. – 304 с.
9. Дональд А. Норман Опанувати складність. – ArtHuss, 2019. – 288 с.

10. КОЛЕСНИК, Н. Є.; КОВАЛЬЧУК, М. О. Графічний дизайн та комп'ютерна графіка. 2020. http://eprints.zu.edu.ua/33285/1/ilovepdf_merged%20%2814%29.pdf
11. Лаптон Е. Графічний дизайн. Нові основи. / Эллен Лаптон, Дженнифер Коул Филлипс – ArtHuss, 2020. – 264 с.
12. КОЛОСНІЧЕНКО, М. В., et al. Графічний дизайн в інформаційному та візуальному просторі. 2022. https://er.knutd.edu.ua/bitstream/123456789/19916/1/GDIVP_mono_2022.pdf
13. ЛЕСКАРСВА, А. А. Сучасний графічний дизайн. 2020. <http://surl.li/pxwjn>
14. ЛОБАЧ, І. В. Платформа графічного дизайну «Canva» як засіб візуалізації навчального матеріалу уроку. In: Інноваційні практики наукової освіти: матер. всеукр. наук.-практ. конф.(м. Київ, 8-11 грудня 2021 р.). Київ. 2021. р. 316-318. <http://surl.li/hxkhd>
15. Огілві Девід. Огілві про рекламу. Х.: Клуб сімейного дозвілля КСД, 2019. - 228 с.
16. Сазерленд Р. Алхімія. Як народжуються шалені ідеї /пер. з англ. А. Ящук. Вид-во: Наш формат, 2019. 368 с.
17. Яцюк Д. В. Реклама в інтернеті: навчальний посібник. К.: Київський національний торговельно-економічний університет, 2018. 296 с.
18. Допоміжна література.
19. Радченко К.В. Дизайн: історія і сучасність // Шкільна бібліотека. З досвіду роботи бібліотекаря. – 2002. – С. 171-175.
20. Антонов А. В. Сприйняття та розуміння тексту. – К.: Знання, 1997.
Інформаційні ресурси:
21. Інтернет ресурси: Національна бібліотека України імені В.В. Вернадського URL:<http://www.nbuv.gov.ua>
22. Державна науково-педагогічна бібліотека України ім. В. О. Сухомлинського URL: www.dnpb.gov.ua
23. Бібліотека українських підручників URL:<http://pidruchniki.ws>