

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

## **Методичні рекомендації із самостійної роботи навчальної дисципліни**

### **ХУДОЖНЬО-КОМП'ЮТЕРНА ГРАФІКА**

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

Навчальна дисципліна "Художньо-комп'ютерна графіка" є нормативною для здобувачів першого (бакалаврського) рівня освіти спеціальності 023 «Образотворче мистецтво, декоративне мистецтво, реставрація» освітньої програми «Образотворче мистецтво» та спрямована на оволодіння студентами навичками створення художніх зображень за допомогою комп'ютерних технологій. Починаючи з перших років навчання, ми зазнаємо необхідність в оволодінні різноманітними програмами комп'ютерного проектування, щоб успішно виконувати презентації семестрових завдань, створювати ескізи, інформаційну графіку та інше. Ці навички стають ключовим інструментом не лише у процесі професійної діяльності у вибраній сфері, але й у висвітленні власних творчих досягнень.

Навчальний курс сплановано таким чином, щоб навчити вас не лише володіти технологіями, але й успішно застосовувати отримані знання та навички. При цьому враховується зв'язок із іншими фаховими дисциплінами, такими як композиція, рисунок, живопис, кольорознавство і т. д. Курс має на меті надати студентам знань та навичок, які будуть корисні як у сфері професійного застосування, так і при презентації їх власних творчих досягнень.

Навчальна дисципліна "Художньо-комп'ютерна графіка" викладається студентам протягом одного семестру : на першому курсі у другому семестрі. Обсяг дисципліни: 3 кредити ЄКТС, 90 год, передбачено 4 лекційних, 26 практичних занять, 60 годин для самостійної роботи студентів.

**Мета курсу "Художньо-комп'ютерна графіка"** полягає в підготовці студентів до здійснення творчої діяльності в умовах повного цифрового оточення суспільства. Головний акцент робиться на розширенні фахових умінь, використовувати графічні редактори для ескізування, розробки проектів станкового та монументального живопису, збереження результатів у цифровому форматі та експонування їх на різних платформах в інтернеті.

**Основними цілями вивчення дисципліни є:**

- розвиток художнього мислення та творчого підходу;
- володіння технічними навичками роботи з комп'ютерною графікою;
- розуміння принципів цифрового зображення;
- застосування теоретичних знань у практичних проектах;
- інтеграція технологій у художню діяльність;
- розвиток професійних компетенцій;
- стимулювання індивідуального стилю та інноваційності.

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 «Художньо-комп'ютерна графіка» 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 з 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 «Художньо-комп'ютерна графіка» визначається навчальним планом і становить 60 годин.

Дисципліна "Художньо-комп'ютерна графіка" спрямована на формування у студентів знань, умінь і навичок у галузі цифрового мистецтва та дизайну. Самостійна робота студентів є невід'ємною складовою навчального процесу, спрямованою на закріплення теоретичного матеріалу, розвиток творчого потенціалу та оволодіння практичними прийомами роботи з графічними програмами.

### 3. Структура самостійної роботи

| Назва теми                                                                                                                | Кількість<br>годин |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------|
| <b>Тема 2.</b> Графічний редактор Adobe Photoshop. Інтерфейс Adobe Photoshop 6.0.                                         | 12                 |
| <b>Тема 3.</b> Основні інструменти Adobe Photoshop 6.0. Зміна розмірів зображення та полотна.                             | 6                  |
| <b>Тема 4.</b> Графічний редактор Adobe Photoshop. Робота з шарами.                                                       | 6                  |
| <b>Тема 5.</b> Графічний редактор Adobe Photoshop. Введення тексту.                                                       | 6                  |
| <b>Тема 6.</b> Графічний редактор Adobe Photoshop. Фільтри.                                                               | 6                  |
| <b>Тема 7.</b> Прийоми редагування зображення та створення композицій.                                                    | 8                  |
| <b>Тема 8.</b> Створення ескізів для декоративного вирішення натюрморту за мотивами Гуцульщини в теплій кольоровій гамі.. | 8                  |
| <b>Тема 9.</b> Створення ескізів для інтерпретації натюрморту за мотивами Покуття в холодній кольоровій гамі.             | 8                  |
| Разом:                                                                                                                    | 60                 |

## **Методичні рекомендації до самостійної роботи.**

### **Тема 2. Графічний редактор Adobe Photoshop. Інтерфейс Adobe Photoshop 6.0.**

#### Завдання :

1. Вивчити відеоуроки на платформах, таких як YouTube або на спеціалізованих навчальних сайтах, для детального ознайомлення з інтерфейсом та інструментами Photoshop 6.0.
2. Створити новий документ із заданими параметрами і намалювати базову геометричну фігуру

### **Тема 3. Основні інструменти Adobe Photoshop 6.0. Зміна розмірів зображення та полотна.**

#### Завдання :

1. Вивчити відеоуроки на платформах, таких як YouTube або на спеціалізованих навчальних сайтах, для детального ознайомлення з інструментами Photoshop 6.0.
2. Виконати простий малюнок для закріплення навичок роботи у Photoshop.

### **Тема 4. Графічний редактор Adobe Photoshop. Робота з шарами.**

#### Завдання :

1. Ознайомлення з матеріалами. Використовуйте навчальні посібники, лекційні конспекти, а також додаткові джерела: онлайн-курси, відеоуроки, наукові статті.
2. Виконати простий малюнок геометричних фігур з використанням декількох шарів зображення.

### **Тема 5. Графічний редактор Adobe Photoshop. Введення тексту.**

#### Завдання:

1. Вивчити відеоуроки на платформах, таких як YouTube або на спеціалізованих навчальних сайтах, для детального ознайомлення з інструментами Photoshop 6.0.
2. Виконати оголошення для закріплення навичок роботи з текстом у Photoshop.

### **Тема 6. Графічний редактор Adobe Photoshop. Фільтри.**

#### Завдання :

1. Вивчити відеоуроки на платформах, таких як YouTube або на спеціалізованих навчальних сайтах, для детального ознайомлення з інструментами Photoshop 6.0.
2. Виконати простий малюнок для закріплення навичок роботи з фільтрами у Photoshop.

### **Тема 7. Прийоми редагування зображення та створення композицій.**

#### Завдання:

1. Ознайомлення з матеріалами. Використовуйте навчальні посібники, лекційні конспекти, а також додаткові джерела: онлайн-курси,

відеоуроки, наукові статті. Рекомендується звертати увагу на приклади реальних проектів для кращого розуміння матеріалу.

2. Виконати малюнок для закріплення навичок роботи із зображеннями у Photoshop.

### **Тема 8. Створення ескізів для декоративного вирішення натюрморту за мотивами Гуцульщини в теплій кольоровій гамі.**

#### Завдання :

1. Ознайомлення з матеріалами. Використовуйте навчальні посібники, лекційні конспекти, а також додаткові джерела: онлайн-курси, відеоуроки, наукові статті. Рекомендується звертати увагу на приклади реальних проектів для кращого розуміння матеріалу.
2. Виконати ескіз для закріплення навичок роботи із зображеннями у Photoshop».

### **Тема 9. Створення ескізів для інтерпретації натюрморту за мотивами Покуття в холодній кольоровій гамі.**

#### Завдання:

1. Вивчити відеоуроки на платформах, таких як YouTube або на спеціалізованих навчальних сайтах, для детального ознайомлення з інструментами Photoshop 6.0.
2. Виконати ескіз для закріплення навичок роботи із зображеннями у Photoshop.

## **5. Питання для самоконтролю**

1. Що таке комп'ютерна графіка?
2. Які види комп'ютерної графіки існують?
3. Чим відрізняється растрова графіка від векторної?
4. Які основні області застосування комп'ютерної графіки?
5. Назвіть приклади програм для створення графіки.
6. Які основні елементи інтерфейсу Adobe Photoshop?
7. Що таке палітра інструментів, і які основні інструменти в ній є?
8. Як створити новий документ у Photoshop?
9. Які є способи масштабування зображення у Photoshop?
10. Як працювати з панеллю History?
11. Що таке шари в Adobe Photoshop?
12. Як створити новий шар і які функції шарів?
13. Як об'єднати кілька шарів в один?
14. Які методи корекції кольору доступні у Photoshop?
15. Як застосовуються фільтри для художнього ефекту?
16. Як створити текст у Photoshop?
17. Як редагувати шрифт, розмір і колір тексту?
18. Як створити градієнтний текст?
19. Як зберегти текстовий шар для подальшого редагування?
20. У яких форматах можна зберігати файли у Photoshop?
21. Яка різниця між форматами PSD, JPEG і PNG?
22. Як зберегти документ для друку?

## **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 - 36

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

## СПИСОК РЕКОМЕНДОВАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ

1. Базова:
2. Берlach О.В. Галицько-Волинське князівство як джерело образності художньої графіки Олександра Дишка. Український мистецтвознавчий дискурс, 2022, 5. <https://evnuir.vnu.edu.ua/bitstream/123456789/22326/1/20230314.pdf>
3. Василюк А. С., Мельникова Н. І. Комп'ютерна графіка : навч. посіб. для студентів напряму підгот. 6.040303 «Системний аналіз». — Львів: Вид-во Львів. політехніки, 2016. — 308 с. : іл.
4. Ванін В. В., Перевертун В.В., Надкернична Т.М. Комп'ютерна інженерна графіка в середовищі AutoCAD [Текст]:навчальний посібник .- К.:Каравела,2008 . - 336 с.
5. Веселовська Г. В. Комп'ютерна графіка: Навчальний посібник для вузів. — Херсон: ОЛДІ-плюс, 2004. — 582 с.
6. Веселовська Г. В., Ходаков В. Є., Веселовський В. М. Комп'ютерна графіка [Текст] .-Херсон:ОЛДІ- плюс,2004 .-584 с.
7. Інженерна та комп'ютерна графіка [Текст]: підручник/за ред. А. Є.Михайленка .-Рек. МОН; 2-ге вид.,перероб.-К.:Вища школа, 2001 .-350 с.:іл.
8. Козяр М. М., Фещук Ю.В. Комп'ютерна графіка: AutoCAD [Текст]: навч.посібник .-Рек. МОН .-Херсон:Грінь Д.С.,2015 .-304 с.
9. Михайленко В. Є., Ванін В. В., Ковальов С. М. Інженерна та комп'ютерна графіка [Текст] .-3-те вид.-К.:Каравела,2003 .-344 с.
- 10.Михайленко В. Є., Ванін В.В.,Ковальов С.М. Інженерна та комп'ютерна графіка [Текст]:підручник/за ред. В.Є.Михайленка .-5-те вид. Рек. МОН .- К.:Каравела,2010 .-360 с.
11. Методичні вказівки до практичних робіт з дисципліни «Основи комп'ютерної графіки» для студентів базової вищої освіти за напрямом підготовки 6.020207 Дизайн / Укл.: С.А.Лисюк —Львів: ЛНАМ, 2020. — 54 с.
12. Пічугін М.Ф., Канкін І.О.,Воротніков В.В. Комп'ютерна графіка [Текст]: навч. посібник .-Рек. МОН .-К.:ЦУЛ,2013 .-346 с.
13. Пічугін М.Ф. Комп'ютерна графіка. М.Ф. Пічугін, І.О. Канкін, В.В. Воротніков — Навчальний посібник рекомендовано МОН України. — 2019. — 346 с.
- 14.Радько К. Книжкова графіка Людмили Корж-Радько. Художня форма і мистецький контекст. In: Актуальні проблеми сучасного дизайну.

Київський національний університет технологій та дизайну, 2022.  
[https://er.knutd.edu.ua/bitstream/123456789/20827/1/APSD\\_2022\\_V1\\_P050-053.pdf](https://er.knutd.edu.ua/bitstream/123456789/20827/1/APSD_2022_V1_P050-053.pdf)

15. Ткач М. Р. Практичні заняття з комп'ютерної графіки (система Corel-Draw) [Текст]: навч. посібник .-Рек. МОН .-Львів:Новий Світ-2000,2011 .- 212 с.
16. Цурін О. П., Цуріна Н.О. Комп'ютерна графіка [Текст]: навч. посіб. для дистанц. навчання /За наук. ред. В.М.Подладчикова.- К.:Університет "Україна",2005 .-165 с.
- 17.Шестерікова Л.О. Використання цифрових технологій у розвитку підприємницької компетентності фахових молодших бакалаврів з художньої графіки і живопису. Наукова дискусія: питання педагогіки та психології, 2021, 93-95. <http://surl.li/pxvsu>
- 18.Шестерікова Л. О. Актуальність дослідження проблеми розвитку підприємницької компетентності фахових молодших бакалаврів з художньої графіки і живопису. Пріоритетні шляхи розвитку науки: матеріали III Міжнародної науково-практичної конференції м. Київ, 12-13 жовтня 2021 року.–Київ: МЦНіД, 2021.–48 с., 2021, 21. <http://surl.li/pxvvi>
- 19.SKAKANDI, Yulii. ТРАНСФОРМАЦІЯ ЕКСЛІБРИСА В УКРАЇНІ ДОБИ НЕЗАЛЕЖНОСТІ: ХУДОЖНЯ ОБРАЗНІСТЬ ТА ГРАФІКА. Мистецтвознавчі записки, 2023, 43: 39-44.

#### Допоміжна

1. Adobe Illustrator. Help and tutorials / Adobe. — 2013.
2. Adobe InDesign. Help and tutorials / Adobe. — 2013.
3. Скотт Келбі. Техніки професійного ретушування портретів для фотографів за допомогою Photoshop. Фабула, 2021.- 376 с.
4. Wood B. Adobe Illustrator Classroom in a Book. Pearson Education, Limited, 2019. 480 p.
5. Clock A. T. Adobe Illustrator CC 2020: The Professional Portfolio. Behoriam, Ellenn, 2020.
6. Adobe Illustrator CS6 Digital Classroom / AGI Creative Team. — Wiley, 2013. — 233 p.
7. Evening M. Adobe Photoshop CS5 for Photographers / Martin Evening. — Focal Press, 2010. — 746 p.

#### Інформаційні ресурси

- 20.1. <http://www.adobe.com/ua/products/illustrator.html>
- 21.2. <http://www.adobe.com/ua/products/photoshopextended.html>
- 22.3. <http://www.adobe.com/ua/products/illustrator/showcase.html>
- 23.4. <http://www.adobe.com/ua/products/photoshopextended/showcase.html>
- 24.5. <http://helpx.adobe.com/ua/illustrator.html>
- 25.6. <http://helpx.adobe.com/ua/photoshop.html>
- 26.7. <http://helpx.adobe.com/ua/indesign.html> 1. <https://support.pixologic.com/>
- 27.8. <http://docs.pixologic.com/reference-guide/help/>
- 28.9. [https://ru.wikibooks.org/wiki/3ds\\_Max](https://ru.wikibooks.org/wiki/3ds_Max)
- 29.10. <http://docs.pixologic.com/user-guide/3d-modeling/>

- 30.11. <https://help.autodesk.com/view/3DSMAX/2020/ENU/>
31. 12. <https://helpx.adobe.com/ua/photoshop/user-guide.html>