

**МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
ТАВРІЙСЬКИЙ ДЕРЖАВНИЙ АГРОТЕХНОЛОГІЧНИЙ
УНІВЕРСИТЕТ ІМЕНІ ДМИТРА МОТОРНОГО**

Кафедра комп'ютерних наук

серпня

ЗАТВЕРДЖУЮ

В.о. завідувача кафедри КН

доцент  Юлія ХОЛОДНЯК

“31” __серпня_2022 р.

РОБОЧА ПРОГРАМА НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

«Графічний дизайн»

для здобувачів ступеня вищої освіти "Бакалавр"

зі спеціальності 075 “Маркетинг”

за ОПП Маркетинг

(на основі повної загальної середньої освіти)

Факультет економіки та бізнесу

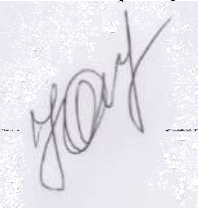
Робоча програма навчальної дисципліни «Графічний дизайн» для здобувачів ступеня вищої освіти «Бакалавр» зі спеціальності 075 “Маркетинг” за ОПП Маркетинг (на основі повної загальної середньої освіти) - Запоріжжя, ТДАТУ ім. Дмитра Моторного. 2022. -12 с.

Розробники: асистент Гешева Г.В.

Робоча програма затверджена на засіданні кафедри «Комп’ютерні науки»

Протокол від № 1 від 31 серпня 2022 року

В.о. завідувача кафедри КН

доцент  Юлія ХОЛОДНЯК

Схвалено методичною комісією факультету економіки та бізнесу зі спеціальності 075 “Маркетинг” за ОПП Маркетинг (на основі повної загальної середньої освіти)

Протокол №.1 від « 2»вересня 2022 року

Голова  Анна КОСТЯКОВА

1 ОПИС НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

Найменування показників	Галузь знань, спеціальність, ступінь вищої освіти	Характеристика навчальної дисципліни	
		<u>денна</u> форма навчання (денна або заочна)	
Кількість кредитів 6	Галузь знань 07 «Управління та адміністрування» (шифр і назва)	за вибором студента	
Загальна кількість годин — 180 годин	Спеціальність 075 «Маркетинг» (шифр та назва)	Курс	Семестр
Змістових модулів — 2		2	1-й
Тижневе навантаження: - аудиторних занять 4 год. - самостійна робота студента 18 год.	Освітній ступінь <u>«Бакалавр»</u>	Вид занять	Бількість годин
		Лекції	20 год.
		Лабораторні заняття	
		Практичні заняття	20 год.
		Семінарські заняття	
		Самостійна робота	140 год.
		Форма контролю: <u>Диференційований залік</u>	

2 МЕТА ТА ЗАВДАННЯ НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

Мета. Основною метою дисципліни є ознайомлення студентів з основами комп'ютерної графіки та цифрового проектування в дизайні, а також методами комп'ютерного редагування, обробки і перетворення векторних і растрових зображень.

Завдання.

- Отримання необхідних для практичної роботи відомостей про ПОМ і програмних продуктах комп'ютерного дизайну;
- Формування систематизованого уявлення про провідних технологіях комп'ютерної графіки та дизайну;
- Отримання практичних навичок роботи з системним програмним забезпеченням для автоматизації процесів дизайн-проектування;
- Отримання практичної підготовки в області створення, редагування і представлення елементів комп'ютерної графіки та дизайну;
- Формування уявлення про тенденції розвитку галузі комп'ютерного дизайну.

У результаті вивчення навчальної дисципліни студент повинен **знати**:

- сучасні технології, необхідні при реалізації дизайн—проекту на практиці;
- принципи роботи з сучасним системним програмним забезпеченням для автоматизації процесів дизайн-проектування;
- методи формування індивідуальних налаштувань сучасного програмного забезпечення;
- сучасні засоби і технології підготовки макетів графічних дизайн-проектів до друку на різних пристроях виводу зображень;
- методи проектування та розміщення в мережі Інтернет мультимедійних електронних дизайн-продуктів.

У результаті вивчення навчальної дисципліни студент повинен **вміти**:

- застосовувати сучасні технології, необхідні при реалізації дизайн;
- працювати з сучасним системним програмним забезпеченням для автоматизації процесів дизайну та проектування;
- створювати індивідуальні настройки сучасного програмного забезпечення;
- використовувати сучасні засоби і технології підготовки макетів графічних дизайн-проектів до друку на різних пристроях виводу зображень;
- застосовувати на практиці методи проектування і розміщення в мережі Інтернет мультимедійних електронних дизайн-продуктів.

3 ПРОГРАМА НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

Змістовий модуль 1. Комп'ютерна графіка Тема 1.

Основи композиції.

Принципи композиції. Принцип доцільності. Принцип єдності. Принцип домінанти. Принцип супідрядності. Принцип динамізму. Принцип рівноваги. Принцип гармонії. Порушення принципу композиції як прийом.

Тема 2. Основи шрифтового дизайну.

Основні елементи побудови літер. Кегль. Лінія шрифту. Основні штрихи. З'єднувальні штрихи. Зарубки. Верхній виносний елемент. нижній виносний елемент. Внутрішньолітерний просвіт. Наплив. Накреслення. Пропорційність. Насиченість. Нахил. Класифікації гарнітур і шрифтів. Метричні параметри тексту. Розмір пробілу, бокові поля і ємність шрифту. Виділення параграфів. Розміщення символів тексту. Комп'ютерні шрифти. Кодування шрифту. Особливості використання шрифтів у ВеБ-дизайні. Рекомендована кількість шрифтів та їх кольори.

Тема 3. Теорія кольору.

Сприйняття кольору через зоровий канал людини. Системи змішування основних кольорів. Основні характеристики та кутові поля зору людського ока. Особливості сприйняття кольору. Емоційний вплив кольору. Психологічне сприйняття окремих кольорів і їх поєднань. Вибір палітри для різних демографічних груп, національні особливості, сучасні тенденції. Вибір кольорів з використанням колориметричних кіл.

Тема 4. Розробка логотипу.

Термінологія. Найбільш відомі логотипи. Класифікація логотипів. Характеристики логотипу. Особливості розробки логотипів. Вибір геометричних форм для логотипів. Вибір кольорової гамми для логотипу. Стиль у дизайні логотипів. Символізм зображень тварин.

Змістовий модуль 2. Програмні засоби комп'ютерного дизайну

Тема 5. Формати графічних файлів.

Формати растрових зображень. Формати векторних зображень. Алгоритми стиснення зображень. Аналіз форматів графічних файлів. Рекомендації для вибору графічних форматів.

Тема 6. Знайомство з програмною Adobe

Illustrator

Запуск програми і її інтерфейс. Інструментарій для створення форми об'єкту. Розміщення об'єктів. Векторні трансформації і фільтри. Робота з шарами. Робота з текстом і шрифтом. Робота з піксельними зображеннями. Інфографіка.

Тема 7. Знайомство з програмою Adobe InDesign

Інтерфейс користувача. Огляд процесу підготовки публікації. Установки InDesign. Форматування символів. Форматування абзаців. Глобальне

форматування. Імпорт тексту. Редагування тексту. Малювання засобами InDesign. Імпорт графіки. Зв'язування файлів. Створення нової публікації. Структура публікації. Компонування тексту і графіки. Спеціальні ефекти. Верстка таблиць і бланків. Верстка книг. Електронні публікації. Визначення кольорів. Використання кольору. Управління кольором і треппинг. Коректура. Висновок оригінал-макету. Співпраця з друкарнею.

Тема 8. Знайомство з програмою Corel Draw x5

Інтерфейс програми. Маніпулювання об'єктами. Геометричні примітиви. Текст. Редагування об'єктів за допомогою інструменту Shape (Форма). Побудова кривих Безье. Допоміжні об'єкти. Угруповання, комбінування і формування. Інструменти зміни форми. Художні засоби. Заливка.

4 СТРУКТУРА НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

Номер тижня	Вид занять	Тема заняття або завдання на самостійну роботу	Кількість				балів
			годин				
			лк	лаб	пр	СРС	
Змістовий модуль 1. Комп'ютерна графіка							
1	Лекція 1	Основи композиції	2				
	Практичне заняття 1	Ознайомлення з інтерфейсом програми Adobe Photoshop. Робота із файлами. Вибір форматів файлів. Характеристика панелі інструментів, вивчення інструментів виділення та переміщення			2	-	6
	Самостійна робота 1	Проробка теоретичного матеріалу Підготовка до практичного заняття				18	2
2	Лекція 2	Основи шрифтового дизайну	2				
	Практичне заняття 2	Корегування зображень у Adobe Photoshop	-	-	2	-	6
	Самостійна робота 2	Проробка теоретичного матеріалу з підготовкою до практичного заняття				18	2
3	Лекція 3	Основи шрифтового дизайну	2				
	Практичне заняття 3	Використання фільтрів та прошарків у Adobe Photoshop			2	-	6
	Самостійна	Проробка				17	2

	робота 3	теоретичного матеріалу Підготовка до практичного заняття					
4-5	Лекція 4	Теорія кольору	4				
	Практичне заняття 4	Робота з текстом Adobe Photoshop	-	-	4	-	12
	Самостійна робота 4	Проробка теоретичного матеріалу Підготовка до практичного заняття				17	4
6-7	ПМК 1	Підсумковий контроль за змістовий модуль 1					10
<i>Всього за змістовий модуль 1 - 90 год.</i>			10	-	10	70	50

Змістовий модуль 2. Програмні засоби комп'ютерного дизайну							
8	Лекція 6	Формати графічних файлів	2				
	Практичне заняття 6	Графічний редактор Adobe Illustrator. Використання основних інструментальних засобів			2	-	6
	Самостійна робота 6	Проробка теоретичного матеріалу Підготовка до практичного заняття				10	2
9	Лекція 7	Знайомство з програмою Adobe Illustrator	2				
	Практичне заняття 7	Графічний редактор Adobe Illustrator CS4. Створення градієнтного переходу			2	-	6
	Самостійна робота 7	Проробка теоретичного матеріалу Підготовка до практичного заняття				10	2
10	Лекція 8	Знайомство з програмою Adobe InDesign	2				
	Практичне заняття 8	Графічний редактор Adobe Illustrator. Робота з текстом			2	-	6
	Самостійна робота 8	Проробка теоретичного матеріалу Підготовка до практичного заняття				10	2
11	Лекція 9	Знайомство з програмою Adobe InDesign	2				
	Практичне заняття 9	Графічний редактор Adobe Illustrator. Робота з символами			2	-	6
	Самостійна робота 9	Проробка				15	2

	робота 9	теоретичного матеріалу Підготовка до практичного заняття					
12	Лекція 10	Знайомство з програмою Corel Draw x5	2				
	Практичне заняття 10	Графічний редактор Adobe Illustrator. Використання 3D ефектів для відображення рисунків			2	-	6
	Самостійна робота 10	Проробка теоретичного матеріалу Підготовка до практичного заняття				15	2
13-14	Самостійна робота	Підготовка до ПМК 2	-	-	-	10	
	ПМК 2	Підсумковий контроль за змістовий модуль 2					10
Всього за змістовий модуль 2 - 90 год.			10	-	10	70	50
Всього з навчальної дисципліни —180 год.							100

5 ПЕРЕЛІК ПИТАНЬ, ЩО ВІНОСЯТЬСЯ НА ПІДСУМКОВИЙ КОНТРОЛЬ

Підсумковий модульний контроль 1

1. Розтлумачте слово «Дизайн»
2. Для яких процесів використовують термін «Дизайн»?
3. Наведіть кратку історію дизайна
4. Розкрийте етапи становлення радянського дизайна
5. Чи є напрями дизайну?
6. Чи пов'язан дизайн із матеріальним виробництвом та ринком?
7. Які відлікові точки становлення концепції дизайну?
8. Теоретичні погляди засновників Германського Веркбунда?
9. Поясніть термін «функціоналізм»
10. Що таке не фігуративні та абстрактні форми в дизайні?
11. Поясніть напрямок розвитку дизайна, що має назву «антиречовий» та «артдизайн»
12. Які ознаки комерційного дизайну?
13. Що таке «стайлінг»?
14. Чи мають місце системні підходи в дизайні?

Підсумковий модульний контроль 2

1. Принципи комп'ютерної графіки.
2. Види графіки: растрова графіка; векторна графіка; 3D-графіка.
3. Принципи представлення растрової і векторної інформації, приклади.
4. Програмні засоби комп'ютерної графіки: растрові редактори (Adobe Photoshop), векторні редактори (Adobe Illustrator, CorelDraw та ін.).
5. 3D-редактори, анімація, програми верстки, програми для введення / виведення графічної інформації, програми для створення електронних видань (мережевих і локальних), програми-конструктори шрифтів, конвертори для різних графічних форматів.
6. Основи фотошоп.
7. Знайомство з растровим редактором Adobe Photoshop.
8. Знайомство з інтерфейсом програми, основні панелі і меню програми, настройка робочої зони, робота з основними компонентами програми.
9. Визначення кольору. Особливості сприйняття кольору. 10. Кольорові моделі: RGB, CMY (K), CIE Lab, HSB, інші.
11. Характеристики кольору: глибина, динамічний діапазон, гамма кольорів пристроїв, колірний обхват.
12. Управління кольором, його складові. Профілі. 13. Основи

управління кольором в Adobe Photoshop робота з колірними профілями. фотошоп. натюрморт.

6. РЕКОМЕНДОВАНА ЛІТЕРАТУРА

Базова

1. Айсманн К. и др. Маски и композиция в Photoshop / Кэтрин Айсманн, Шон Дугган, Джеймс Порто ; [пер. с англ. и ред. И. В. Берштейна]. - М. ; К. Диалектика : Вильямс, 2013. — 600 с.
2. Бойер П. Photoshop CS6 для чайниковоR [Текст] / Питер Бойер ; [пер. с англ. и ред. И. В. Берштейна]. - М.; К. : Диалектика : Вильямс, 2013. — 443 с.
3. Келби С. Ретушь портретов с помощью Photoshop для фотографов / Скотт Келби ; [пер. с англ. и ред. В. Иващенко]. - М. ; К. : Диалектика : Вильямс, 2013. — 368 с.

Допоміжна

4. Снайдер Л. Photoshop CC 2014. Исчерпывающее руководство / Леса Снайдер , [пер. с англ.]. - М. : Эксмо, 2015. — 1040 с.

7. ІНФОРМАЦІЙНІ РЕСУРСИ

1. Освітній портал ТДАТУ <http://op.tsatu.edu.ua>
2. Наукова бібліотека ТДАТУ <http://www.tsatu.edu.ua/biblioteka/>
3. Сайт кафедри: <http://www.tsatu.edu.ua/kn>