

Черкаський державний технологічний університет
Факультет гуманітарних технологій
Кафедра графічного дизайну, моди та стилю

СИЛАБУС
навчальної дисципліни
«ОСНОВИ КОМП'ЮТЕРНОГО МИСТЕЦТВА
(DIGITAL ART)»

Освітній рівень	перший (бакалаврський)	
Статус дисципліни	вибіркова	
Спеціальність	02 2	Дизайн
Освітня програма	Усіх освітніх програм	
Обсяг дисципліни	4 кредитів ECTS (120 годин)	
Види аудиторних занять	лабораторні заняття	
Індивідуальні завдання		
Форма семестрового контролю	залік	
Мова викладання	українська	

Предмет дисципліни	Цифровий малюнок (Digital art), ілюстрація, технології створення комп'ютерного мистецтва.
Мета викладання дисципліни	Забезпечення студентів знаннями та навичками, необхідними для створення високоякісних цифрових зображень, графіки та анімації. А також включає розвиток творчого мислення, оволодіння сучасними цифровими інструментами та технологіями, підготовку до професійної діяльності в галузі дизайну та цифрового мистецтва.
Результати навчання	1. Закріплення навичок в роботі з основними програмами для створення цифрового мистецтва. 2. Розвинення креативного мислення та навичок використання цифрових інструментів для самовираження та візуальної комунікації. 3. Вміння працювати в команді, дотримуватись дедлайнів та вимог замовників, а також презентувати свої роботи та ідеї.
Тематичний план дисципліни	Змістовий модуль №1 «Основи та поняття комп'ютерного мистецтва» ТЕМА 1. Загальні відомості про мистецтво ілюстрацій. Історія виникнення та розвитку. Зміст теми: Ілюстрація найбільш послідовно простежується в мистецтві графіки і тісно пов'язана з історією книги. Входячи до складу книги, газети, журналу, ілюстрація доповнюється декоративними елементами, оформлення, які можуть являти образний коментар до тексту. ТЕМА 2. Види та жанри ілюстрацій. Сучасні тенденції. Зміст теми: Плакатна, дитяча ілюстрація, анімаційна та інтерактивна ілюстрація. Використання комп'ютерної графіки в ілюстрації книги. Види графічних програм, їх характеристики та властивості. Змістовий модуль №2 «Техніки та застосування цифрової ілюстрації» ТЕМА 1. Плакатна ілюстрація. Зміст теми : Аналіз аналогів та іншої інформації стосовно теми завдання. Визначення власної концепції. Образ, графічна мова. Початкове ескізування. Створення ескізів. Варіативність підходу в

	процесі пошуку. Аналіз ескізів. Відбір найбільш вдалого варіанта. Затвердження остаточного варіанта та його ретельне доопрацювання. Виконання оригінал-макету плакатної ілюстрації. ТЕМА 2. Ілюстрація. Особливості ілюстрації для поліграфії для дітей. Зміст теми : Художньо-образні та науково-пізнавальні дитячі ілюстрації. Фронтиспис, заставка, ілюстрація кінцівка в дитячий книжки. Інформаційна (пізнавальна), виховна, емоційна-психологічна та естетична властивості дитячої ілюстрації. ТЕМА 3. Ілюстрація для друкованих та цифрових медіа. Зміст теми: Особливості створення ілюстрацій для книжок, журналів та рекламних матеріалів. Підготовка цифрових ілюстрацій для друку та публікації в інтернеті. Використання типографіки та текстових елементів у ілюстраціях. ТЕМА 4. Анімаційні ілюстрації та інтерактивні проекти. Зміст теми: Основи створення анімаційних ілюстрацій: принципи руху, таймлайн. Використання програм для анімації (Adobe After Effects, Toon Boom). Створення інтерактивних проектів: ілюстровані веб-сторінки, мобільні додатки, інтерактивні книги. (Виконання в роздруку)
Політика дисципліни	Навчальний процес будується за принципом усебічного роз'яснення завдань, що ставляться перед студентом, із залученням для показу і творчого аналізу ряду наочних прикладів, робіт студентів з методичного фонду кафедри і каталогів студентських робіт – переможців конкурсів. Та передбачає поєднання коротких вступних бесід, індивідуального консультування студентів, тощо. Вивчення навчальної дисципліни потребує: підготовки до лабораторних і практичних занять; виконання семестрових завдань; опрацювання рекомендованої літератури та інших інформаційних ресурсів. Політика щодо відвідування: відвідування занять є важливим компонентом, оскільки дозволяє відстежити та скорегувати процес виконання кожного етапу роботи, а також внести корективи. Необхідно дотримуватися академічної доброчесності – це сукупність етичних принципів і визначених законом правил, якими мають керуватися учасники освітнього процесу під час навчання, викладання та провадження наукової (творчої) діяльності з метою забезпечення довіри до результатів навчання та/або наукових (творчих) досягнень. https://chdtu.edu.ua/aspirantura-doktorantura/academic-integrity/item/16050-kodeks-akademichnoi-dobrochesnosti-cherkaskoho-derzhavnoho-tekhnohologichnoho-universytetu

ІНФОРМАЦІЯ ПРО ВИКЛАДАЧА

Прізвище, ім'я, по батькові	Кудревич Вікторія Валеріївна
Науковий ступінь	
Вчене звання	
Посада	викладач кафедри графічного дизайну, моди та стилю
Місце роботи	ЧДТУ
Адреса кафедри	бул. Шевченка, 460, м. Черкаси, 18006, ЧДТУ, 4 корпус, 318 а.
Контактний телефон	+38 (099)-13-26-752
Профайл викладача	https://graffashion.chdtu.edu.ua/staff/kudrevych-viktoriya-valeriyi-vna/



e-mail:	v.kudrevych@chdtu.edu.ua
Профайл дисципліни	
Розклад консультацій	https://graffashion.chdtu.edu.ua/dystanczijne-navchannya/

