

Прикарпатський національний університет імені Василя Стефаника
Навчально-науковий інститут мистецтв
Кафедра образотворчого і декоративно-прикладного мистецтва та
реставрації

“

Попенюк Ю.А.

ХУДОЖНЬО-КОМП'ЮТЕРНА ГРАФІКА

Програма та методичні рекомендації

для здобувачів ОС «Бакалавр»

спеціальності 023«Образотворче мистецтво, декоративне мистецтво,
реставрація»

Івано-Франківськ – 2024 р.

УДК 1234

Друкується за ухвалою Вченої ради Навчально-наукового інституту мистецтв Прикарпатського національного університету імені Василя Стефаника від «17» квітня 2024 р., протокол №6.

Рецензенти:

Кузенко П.Я., кандидат мистецтвознавства, доцент, завідувач кафедри образотворчого і декоративно-прикладного мистецтва та реставрації.

Шпільчак В.А., кандидат педагогічних наук, доцент кафедри дизайну і теорії мистецтва Прикарпатського національного університету імені Василя Стефаника.

Попенюк Ю.А. Художньо-комп'ютерна графіка : програма та методичні рекомендації для здобувачів ОС «Бакалавр» спеціальності 023 «Образотворче мистецтво, декоративне мистецтво, реставрація». Івано-Франківськ : Голіней О.В., 2024. - 27 с.

© Попенюк Ю.А., 2024

ЗМІСТ

Пояснювальна записка.....	4
1.Програма навчальної дисципліни.....	7
2.Методичні рекомендації до проведення аудиторних занять та самостійної роботи	10
2.1.Короткий зміст лекційного курсу.....	10
2.2.Методичні рекомендації до практичних занять.....	15
2.3.Методичні рекомендації до самостійної роботи.....	24
Список використаної та рекомендованої літератури.....	26

ПОЯСНЮВАЛЬНА ЗАПИСКА

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. Програма навчальної дисципліни складається з лекційних, практичних занять, а також 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.

Курс також спрямований на формування вмінь використовувати шаблони для цифрових зображень, демонстрації творчих робіт у реальному середовищі за допомогою цифрових інструментів та відтворення стилістичних прийомів графічного мистецтва..

Курс передбачає практичні навички використання основних графічних матеріалів та інструментів у програмі Adobe Photoshop. Студенти отримають можливість реалізувати основні типи графічних рішень та зрозуміти їхні основні характеристики.

Програмні компетентності та результати навчання

Програмні компетентності

ЗК 7. Навички використання інформаційних і комунікаційних технологій.

ЗК 8. Здатність до пошуку, оброблення та аналізу інформації з різних джерел.

ЗК 9. Здатність генерувати нові ідеї (креативність).

ФК 1. Здатність розуміти базові теоретичні та практичні закономірності створення цілісного продукту предметно просторового та візуального середовища.

ФК 3.Здатність формулювати цілі особистісного і професійного розвитку та умови їх досягнення, враховуючи тенденції розвитку галузі професійної діяльності, етапів професійного зростання та індивідуально-особистісних особливостей.

ФК 5. Здатність генерувати авторські інноваційні пошуки в практику сучасного мистецтва.

Програмні результати навчання

ПРН 2. Виявляти сучасні знання і розуміння предметної галузі та сфери професійної діяльності, застосовувати набуті знання у практичних ситуаціях.

ПРН 4. Орієнтуватися в розмаїтті сучасних програмних та апаратних засобів, використовувати знання і навички роботи з фаховим комп'ютерним забезпеченням.

ПРН 5. Аналізувати та обробляти інформацію з різних джерел.

ПРН 6. Застосовувати знання з композиції, розробляти формальні площинні, об'ємні та просторові композиційні рішення і виконувати їх у відповідних техніках та матеріалах.

ПРН 12. Враховувати психологічні особливості у процесі навчання, спілкування та професійної діяльності.

ПРН 13. Застосовувати сучасне програмне забезпечення у професійній діяльності.

Навчальна дисципліна «Художньо-комп'ютерна графіка» пов'язана з іншими фаховими навчальними дисциплінами, які викладаються в інституті, зокрема «Основи композиції», «Основи кольорознавства», «Основи графічного дизайну».

Семестровий (підсумковий) контроль з дисципліни "Художньо-комп'ютерна графіка» проводиться у формі заліку. Залік передбачений в кінці 2 семестру. Навчання оцінюється за 100 - бальною шкалою.

ПРОГРАМА НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

1.1 Структура навчальної дисципліни

Тематика курсу			
Тема	Лекції	Практичні заняття	Самостійна робота
Тема 1. Вступ до предмета «Художньо-комп'ютерна графіка».	2		
Тема 2. Графічний редактор Adobe Photoshop. Інтерфейс Adobe Photoshop 6.0.	2	2	12
Тема 3. Основні інструменти Adobe Photoshop 6.0. Зміна розмірів зображення та полотна.		2	6
Тема 4. Графічний редактор Adobe Photoshop. Робота з шарами.		2	6
Тема 5. Графічний редактор Adobe Photoshop. Введення тексту.		2	6
Тема 6. Графічний редактор Adobe Photoshop. Фільтри.		2	6
Тема 7. Прийоми редагування зображення та створення композицій.		4	8
Тема 8. Створення ескізів для декоративного вирішення натюрморту за мотивами Гуцульщини в теплій кольоровій гамі..		6	8
Тема 9. Створення ескізів для інтерпретації натюрморту за мотивами Покуття в холодній кольоровій гамі.		6	8

	4	26	60
--	---	----	----

1.2 Теми лекцій

№ з/п	Назва теми	Кількість годин
1	Вступ до предмета «Художньо-комп'ютерна графіка».	2
2	Графічний редактор Adobe Photoshop. Інтерфейс Adobe Photoshop 6.0.	2
	Разом	4

1.3 Теми практичних занять

№ з/п	Назва теми	Кількість годин
1	Графічний редактор Adobe Photoshop. Інтерфейс Adobe Photoshop 6.0.	2
2	Основні інструменти Adobe Photoshop 6.0. Зміна розмірів зображення та полотна.	2
3	Графічний редактор Adobe Photoshop. Робота з шарами.	2
4	Графічний редактор Adobe Photoshop. Введення тексту.	2
5	Графічний редактор Adobe Photoshop. Фільтри.	2
6	Прийоми редагування зображення та створення композицій.	4
7	Створення ескізів для декоративного вирішення натюрморту за мотивами Гуцульщини в теплій кольоровій гамі.	6

8	Створення ескізів для інтерпретації натюрморту за мотивами Покуття в холодній кольоровій гамі.	6
	Разом	26

1.4 Самостійна робота

№ з/п	Назва теми	Кількість годин
1	Графічний редактор Adobe Photoshop. Інтерфейс Adobe Photoshop 6.0.	12
2	Основні інструменти Adobe Photoshop 6.0. Зміна розмірів зображення та полотна.	6
3	Графічний редактор Adobe Photoshop. Робота з шарами.	6
4	Графічний редактор Adobe Photoshop. Введення тексту.	6
5	Графічний редактор Adobe Photoshop. Фільтри.	6
6	Прийоми редагування зображення та створення композицій.	8
7	Створення ескізів для декоративного вирішення натюрморту за мотивами Гуцульщини в теплій кольоровій гамі.	8
8	Створення ескізів для інтерпретації натюрморту за мотивами Покуття в холодній кольоровій гамі.	8
	Разом	60

1. МЕТОДИЧНІ РЕКОМЕНДАЦІЇ ДО ПРОВЕДЕННЯ АУДИТОРНИХ ЗАНЯТЬ ТА САМОСТІЙНОЇ РОБОТИ.

Короткий зміст лекційного курсу.

Тема 1. Вступ до предмета «Художньо-комп'ютерна графіка».
Вивчення дисципліни «Художньо-комп'ютерна графіка» має на меті розширити знання студентів про те, як комп'ютерні технології впливають на сучасне мистецтво та творчість. У цій лекції ми розглянемо засоби і методи створення художньої графіки за допомогою комп'ютера, включаючи різні програми та техніки роботи з ними.

Засоби і методи створення художньої графіки за допомогою комп'ютера розглядають широкий спектр інструментів і програм, які використовуються для створення візуальних образів.

- Графічні редактори: програми, такі як Adobe Photoshop, GIMP, CorelDRAW, відомі своїми можливостями роботи з растровою графікою. Вони дозволяють створювати та редагувати зображення піксель за пікселем, що надає безліч можливостей для творчості.
- Векторні графічні редактори: програми, такі як Adobe Illustrator, Inkscape, використовують математичні об'єкти, які можна масштабувати без втрати якості. Вони ідеально підходять для створення логотипів, ілюстрацій, векторних малюнків тощо.
- 3D моделювання: пакети, такі як Blender, Autodesk Maya, Cinema 4D, дозволяють створювати тривимірні об'єкти та сцени. Це потужні інструменти для створення анімацій, відеоігор, візуалізації архітектурних проектів та інших тривимірних робіт.
- Анімаційні програми: такі як Adobe Animate, Toon Boom Harmony, Autodesk Maya, використовуються для створення рухомих зображень та анімацій.

- Фотомонтаж: за допомогою програм, таких як Adobe Photoshop, можна об'єднувати різні зображення, створюючи цікаві фотографічні композиції та ефекти.

Це лише декілька прикладів засобів та методів, що використовуються у художній комп'ютерній графіці. Кожен з них має свої унікальні можливості та застосування, але разом вони надають художникам безмежний простір для творчості та самовираження.

Для створення художньої графіки за допомогою комп'ютера важливі принципи дизайну та композиції, які допоможуть художнику розуміти, як створювати ефективні та естетично привабливі візуальні роботи. Важливі принципи дизайну та композиції можуть значно підвищити якість та естетичний вигляд візуальних робіт.

- Спрямованість уваги (Focal Point): створення центрального елемента, який привертає увагу глядача і визначає основний фокус образу. Це може бути об'єкт, кольоровий або світловий акцент, або навіть просто точка інтересу.
- Баланс: створення візуальної рівноваги між різними елементами композиції. Баланс може бути симетричним (однаковий на обох сторонах) або асиметричним (різна маса або розмір елементів, але зберігається візуальний баланс).
- Пропорції та масштаб: використання правильних пропорцій та масштабів між об'єктами у композиції для створення гармонійного вигляду.
- Ритм: використання повторюваних елементів або патернів, щоб створити візуальний ритм або потік, який привертає увагу та забезпечує єдність композиції.
- Кольорова гармонія: вибір правильних кольорів та їх комбінацій для досягнення гармонійного та естетичного вигляду. Це може включати

використання аналогічних кольорів, комплементарних пар, або теплих та холодних палітр.

Ці принципи дизайну та композиції можуть служити як основа для розуміння та створення ефективних та привабливих візуальних робіт у художній комп'ютерній графіці.

Художня комп'ютерна графіка має значний вплив на сучасне мистецтво та професійну діяльність художників у різних сферах та стала невід'ємною частиною сучасного мистецтва та професійної діяльності художників, надаючи їм нові можливості для творчості та вираження ідей.

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

Adobe Photoshop - це потужний графічний редактор, що дозволяє редагувати та обробляти зображення за допомогою широкого спектру інструментів та функцій. Photoshop має зручний інтерфейс, що складається з меню, панелей інструментів, панелі шарів, панелі історії та інших елементів, які дозволяють легко навігувати та працювати з програмою.

Photoshop працює з растровими та векторними шарами, що дозволяє редагувати та комбінувати елементи зображення незалежно один від одного. Програма має широкий вибір інструментів для виправлення, малювання, ретуші, видалення об'єктів, створення тексту, застосування фільтрів та багато іншого.

Photoshop дозволяє виправляти кольори, світлоту, контраст, застосовувати фотофільтри, видаляти елементи, виправляти дефекти та покращувати якість зображень. Програма дає можливість створення графічних проектів: від створення логотипів та ілюстрацій до дизайну веб-сторінок та графічних композицій, Photoshop надає інструменти для реалізації різних творчих ідей. Програма дозволяє додавати та редагувати текст на зображеннях, використовуючи різноманітні шрифти та стилі.

Adobe Photoshop широко використовується в галузі дизайну, фотографії, мистецтва, реклами та інших сферах, де потрібна обробка та редагування зображень. Хоча Adobe Photoshop 6.0 був виданий відносно давно, але загальний інтерфейс, який використовувався в ранніх версіях Photoshop і в значній мірі залишався стабільним у подальших версіях.

1. **Меню:** розташоване у верхній частині вікна програми, воно містить набір команд та опцій для редагування та обробки зображень.
2. **Панелі інструментів:** розташовані зліва у вікні програми, вони містять основні інструменти для редагування, малювання та створення обробок зображень.
3. **Панель шарів (Layers):** розташована зазвичай праворуч, вона дозволяє керувати окремими шарами зображення, що дозволяє здійснювати редагування без впливу на інші елементи.
4. **Панель історії (History):** також розташована праворуч, ця панель відображає список операцій, які ви виконували над зображенням, і дозволяє вам переходити до попередніх станів зображення.
5. **Робоче полотно (Canvas):** це центральна частина вікна програми, де ви можете переглядати та редагувати зображення.
6. **Панель властивостей (Properties):** це контекстна панель, яка змінює свій вміст залежно від вибраного інструмента чи об'єкта. Вона надає доступ до різноманітних налаштувань та параметрів для обраного об'єкта чи інструменту.

Це загальний огляд інтерфейсу Adobe Photoshop 6.0. Незважаючи на те, що версії можуть відрізнятися, основні принципи роботи з програмою залишаються схожими.

Є декілька альтернативних програм, які можуть служити аналогами Adobe Photoshop. Ось кілька з них: GIMP- це безкоштовний графічний редактор з відкритим вихідним кодом, який має багато функцій, аналогічних Adobe Photoshop. GIMP підтримує широкий спектр форматів файлів та має розширювану функціональність завдяки додатковим плагінам. Affinity Photo:

це професійний графічний редактор, що пропонує багато функцій, які нагадують Adobe Photoshop. Він має інтуїтивний інтерфейс користувача та підтримує роботу з шарами, редагування фотографій, створення графічних проектів та багато іншого. Corel PaintShop Pro - це інший альтернативний графічний редактор, який пропонує різноманітні інструменти для редагування зображень, включаючи роботу з шарами, ретуш фотографій, створення графічних проектів тощо. Pixlr: це веб-браузерний графічний редактор, який надає широкий спектр інструментів для редагування зображень. Він має простий інтерфейс та може бути використаний безпосередньо в браузері без необхідності встановлення програмного забезпечення.

Це лише кілька прикладів альтернативних програм, які можуть служити аналогами Adobe Photoshop. Кожен з них має свої унікальні особливості та переваги, тому рекомендується спробувати кілька і вибрати той, який найбільше відповідає вашим потребам та вимогам.

Методичні рекомендації до практичних занять.

Тема 1. Графічний редактор Adobe Photoshop. Інтерфейс Adobe Photoshop 6.0.

Поетапність виконання роботи.

- Відкриття програми і зображення: запустіть Adobe Photoshop 6.0 та відкрийте зображення, з яким ви будете працювати, використовуючи опцію "File" > "Open" у верхньому меню.
- Ознайомлення з інтерфейсом: перегляньте різні панелі інструментів, меню та панелі шарів, щоб зрозуміти їх функції та розташування.
- Редагування зображення: використовуйте інструменти, які вам потрібні, щоб внести необхідні зміни до зображення. Наприклад, ви можете користуватися інструментом "Crop" для обрізання зображення або інструментами "Brush" та "Eraser" для малювання та видалення елементів.
- Додавання тексту: використовуйте інструмент "Type" для додавання тексту до зображення та налаштуйте параметри тексту, такі як розмір, шрифт та колір, за допомогою панелі інструментів "Character".
- Робота з шарами: використовуйте панель шарів для організації елементів вашого зображення на різних шарах та їх незалежного редагування.
- Збереження змін: Після завершення редагування збережіть зображення, використовуючи опцію "File" > "Save" або "Save As".

Це загальний огляд поетапного виконання роботи в Adobe Photoshop 6.0. Слід зазначити, що функції та опції можуть відрізнятися в залежності від конкретної версії програми.

Тема 2. Основні інструменти Adobe Photoshop 6.0. Зміна розмірів зображення та полотна.

Поетапність виконання роботи.

Ознайомлюємося з основними інструментами Adobe Photoshop 6.0:

- Move Tool (Інструмент Переміщення): використовується для переміщення об'єктів або шарів по зображенню.
- Marquee Tool (Інструмент Вибіркового Виділення): дозволяє виділяти області зображення у формі прямокутника або еліпса.
- Lasso Tool (Інструмент Ласо): дозволяє виділяти області зображення вільною рукою.
- Crop Tool (Інструмент Обрізки): використовується для обрізки зображення до бажаного розміру або пропорцій.
- Brush Tool (Інструмент Пензель): дозволяє малювати або фарбувати на зображенні.
- Eraser Tool (Інструмент Ластик): видаляє частини зображення або шарів.
- Text Tool (Інструмент Тексту): використовується для додавання тексту на зображення.
- Eyedropper Tool (Інструмент Піпетки): дозволяє вибирати кольори зображення для використання.

Зміна розмірів зображення та полотна в Adobe Photoshop 6.0:

- Відкрийте зображення, з яким ви хочете працювати, у Photoshop.
- Для зміни розмірів зображення, перейдіть до меню "Image" > "Image Size". Тут ви можете ввести нові розміри для вашого зображення у пікселях або інших одиницях вимірювання. Оберіть варіант масштабування (пропорційне або не пропорційне), а також інші параметри за необхідності.
- Для зміни розмірів полотна (Canvas), перейдіть до меню "Image" > "Canvas Size". Тут ви можете ввести нові розміри для вашого полотна. Оберіть необхідну точку прив'язки та визначте, як розміщатимуться існуючі об'єкти на зображенні відносно нових розмірів.

- Після внесення змін, натисніть кнопку "ОК", щоб застосувати їх до вашого зображення або полотна.

Це загальна поетапна інструкція щодо зміни розмірів зображення та полотна в Adobe Photoshop 6.0. Зверніть увагу, що інтерфейс та функціонал програми може відрізнятись в залежності від конкретної версії.

Тема 3. Графічний редактор Adobe Photoshop. Робота з шарами.

Поетапність виконання роботи.

Робота з шарами в Adobe Photoshop дозволяє вам організувати та контролювати окремі елементи зображення незалежно один від одного.

- Створення нового шару: клацніть на кнопці "Create a New Layer" у панелі шарів або оберіть опцію "Layer" > "New" > "Layer" у верхньому меню. Виберіть параметри нового шару, такі як назву, режим злиття, опції заливки тощо, і натисніть "ОК".

- Редагування шарів: виберіть потрібний шар, натиснувши на його ім'я в панелі шарів. Виконуйте різні операції редагування, такі як малювання, застосування фільтрів, текстові ефекти тощо.

- Переміщення шарів: виберіть інструмент "Move" (Інструмент Переміщення). Клацніть та утримуйте ліву кнопку миші на об'єкті на зображенні і перетягніть його на нове місце.

- Злиття та групування шарів: щоб злити декілька шарів у один, виберіть їх у панелі шарів та натисніть комбінацію клавіш Ctrl + E (Cmd + E на Mac). Щоб згрупувати кілька шарів разом, виберіть їх у панелі шарів та натисніть комбінацію клавіш Ctrl + G (Cmd + G на Mac).

- Налаштування прозорості та налаштування шарів: змініть прозорість шару, клацнувши на опцію "Opacity" в панелі шарів та переміщуючи повзунок. Додайте маску шару, щоб приховати або відобразити певні частини зображення.

- Збереження та експорт шарів: після завершення роботи з шарами, збережіть зображення, обравши опцію "File" > "Save" або "Save As". Для експорту окремих шарів використовуйте опцію "Export" у верхньому меню.

Тема 4. Графічний редактор Adobe Photoshop. Введення тексту.

Введення тексту в Adobe Photoshop дозволяє додавати слова, фрази або інші текстові елементи до зображення.

Поетапність виконання роботи.

- Вибір інструменту тексту: у панелі інструментів оберіть інструмент тексту, який зазвичай позначається значком "Т".

- Створення текстового шару: клацніть на зображенні, де ви хочете додати текст, щоб створити новий текстовий шар.

- Введення тексту: після створення текстового шару можна почати введення тексту на вашому зображенні. Просто клацніть на полотні та почніть писати.

- Редагування тексту: виберіть інструмент тексту та клацніть на тексті, який ви хочете відредагувати, щоб активувати текстовий шар для редагування. Змініть шрифт, розмір, колір та інші параметри тексту в панелі інструментів або в панелі властивостей.

- Переміщення та масштабування тексту: використовуйте інструмент переміщення для переміщення тексту на зображенні. Використовуйте інструменти масштабування (зображення) або обрізки, щоб змінити розмір тексту.

- Збереження та експорт тексту: після завершення роботи з текстом, збережіть зображення, обравши опцію "File" > "Save" або "Save As". Для експорту зображення в інший формат або для використання в інших програмах скористайтесь опцією "Export" у верхньому меню.

Тема 5. Графічний редактор Adobe Photoshop. Фільтри.

Використання фільтрів в Adobe Photoshop дозволяє застосовувати різноманітні ефекти до зображень, що дозволяє досягти цікавих та креативних результатів.

Поетапність виконання роботи.

- Відкриття зображення: запустіть Adobe Photoshop та відкрийте зображення, до якого ви хочете застосувати фільтри, використовуючи опцію "File" > "Open" у верхньому меню.

- Вибір шару: переконайтеся, що ви вибрали правильний шар або шари, до яких ви хочете застосувати фільтри, в панелі шарів.

- Вибір фільтра : оберіть опцію "Filter" у верхньому меню, де ви знайдете різноманітні категорії фільтрів. Виберіть потрібну категорію та конкретний фільтр, який ви хочете застосувати. Наприклад, фільтри "Blur" для розмиття, "Sharpen" для підвищення різкості, "Artistic" для стилізації тощо.

- Налаштування фільтра : після вибору фільтра відкриється вікно з параметрами налаштування. Змініть параметри фільтра, якщо потрібно, щоб досягти бажаного ефекту. Попередній перегляд змін можна переглянути, клікнувши "OK" або "Apply", або в реальному часі, залишаючи вікно налаштувань відкритим.

- Збереження зображення: після застосування фільтра та досягнення бажаного результату, збережіть зображення, обравши опцію "File" > "Save" або "Save As".

Тема 6. Прийоми редагування зображення та створення композицій.

Поетапність виконання роботи.

Редагування зображень та створення композицій у графічному редакторі Adobe Photoshop може бути складним процесом, але поетапно можна досягти вражаючих результатів.

Поетапність виконання роботи.

- Відкриття зображення або створення нового файлу: запустіть Adobe Photoshop та відкрийте існуюче зображення або створіть новий файл, обравши опцію "File" > "New" у верхньому меню.
- Редагування та виправлення зображення: використовуйте різні інструменти та фільтри для виправлення кольору, контрасту, яскравості

тощо. Видаліть непотрібні елементи зображення за допомогою інструментів, таких як "Clone Stamp" або "Content-Aware Fill".

- Створення композиції: розмістіть різні елементи зображення на різних шарах, щоб керувати їхнім розміщенням та порядком відображення. Використовуйте інструмент "Transform" для зміни розміру, обертання та пересування об'єктів на зображенні.
- Додавання тексту та елементів дизайну: введіть текст за допомогою інструмента "Text" та виберіть відповідний шрифт, розмір та колір. Додайте ілюстрації, форми або інші графічні елементи, щоб доповнити вашу композицію.
- Застосування ефектів та стилів: використовуйте фільтри, шарові стилі та режими злиття, щоб створити цікаві ефекти та покращити вигляд вашої композиції.
- Перегляд та налаштування: перегляньте свою композицію в різних масштабах та переглядайте її в режимі перегляду на весь екран, щоб переконатися, що все виглядає належним чином. Налаштуйте різні параметри, які можуть змінити вигляд вашої композиції, наприклад, рівні яскравості та контрасту.
- Збереження та експорт: після завершення роботи збережіть ваш файл, обравши опцію "File" > "Save" або "Save As". Якщо ви хочете експортувати вашу композицію у різні формати, використовуйте опцію "Export" у верхньому меню.

Тема 7. Створення ескізів для декоративного вирішення натюрморту за мотивами Гуцульщини в теплій кольоровій гамі.

Поетапність виконання роботи.

- Збір інформації. Знайдіть зображення традиційних гуцульських орнаментів та предметів побуту. Збережіть їх у окрему папку для подальшого використання у роботі.

- Підготовка робочого середовища у Photoshop. Створення нового документа: відкрийте Photoshop і створіть новий документ (File > New). Виберіть розміри полотна та встановіть потрібну роздільну здатність (рекомендується 300 dpi для високої якості друку).
- Організація шарів: створіть кілька шарів для зручності роботи: фоновий шар, шари для кожного предмета натюрморту, шар для орнаментів, шар для кольорових проб тощо.
- Створення композиції. Начерк основних форм: використовуйте інструмент «Brush» (Кисть) для створення чорного ескізу композиції. Намалюйте основні форми предметів на окремому шарі.
- Деталізація: поступово додавайте деталі, використовуючи різні кисті для відтворення текстур та орнаментів, характерних для гуцульського мистецтва.
- Вибір кольорової гами. Вибір палітри кольорів: Створіть палітру теплих кольорів (відтінки червоного, жовтого, оранжевого та коричневого) для використання у вашій роботі. Використовуйте інструмент «Brush» (Кисть) або «Gradient» (Градiєнт) для створення кольорових проб на окремому шарі, експериментуючи з різними відтінками та їх поєднаннями.
- Оформлення ескізу. Контурний малюнок. Відкрийте новий шар поверх чорного ескізу та намалюйте більш точний контурний малюнок, використовуючи інструмент «Pen Tool» (Перо) або «Brush» (Кисть).
- Нанесення кольору. На нових шарах поступово наносіть колір на кожний предмет, починаючи з основних великих площ і додаючи деталі та тіні.
- Використовуйте різні режими змішування шарів (Blending Modes) для досягнення бажаних ефектів.
- Завершення роботи. Збереження та експорт. Збережіть робочий файл у форматі PSD для можливості подальшого редагування.

- Експоруйте фінальний ескіз у формат JPEG або PNG для презентації або друку (File > Export > Export As).

Тема 8. Створення ескізів для інтерпретації натюрморту за мотивами Покуття в холодній кольоровій гамі.

Поетапність виконання роботи.

- Збір інформації. Знайдіть зображення традиційних покутських орнаментів та предметів побуту. Збережіть їх у окрему папку для подальшого використання у роботі.
- Підготовка робочого середовища у Photoshop. Створення нового документа: відкрийте Photoshop і створіть новий документ (File > New). Виберіть розміри полотна та встановіть потрібну роздільну здатність (рекомендується 300 dpi для високої якості друку).
- Організація шарів: створіть кілька шарів для зручності роботи: фоновий шар, шари для кожного предмета натюрморту, шар для орнаментів, шар для кольорових проб тощо.
- Створення композиції. Начерк основних форм: використовуйте інструмент «Brush» (Кисть) для створення чорного ескізу композиції. Намалюйте основні форми предметів на окремому шарі.
- Деталізація: поступово додавайте деталі, використовуючи різні кисті для відтворення текстур та орнаментів, характерних для гуцульського мистецтва.
- Вибір кольорової гами. Вибір палітри кольорів: Створіть палітру холодних кольорів для використання у вашій роботі. Використовуйте інструмент «Brush» (Кисть) або «Gradient» (Градiєнт) для створення кольорових проб на окремому шарі, експериментуючи з різними відтінками та їх поєднаннями.
- Оформлення ескізу. Контурний малюнок. Відкрийте новий шар поверх чорного ескізу та намалюйте більш точний контурний малюнок, використовуючи інструмент «Pen Tool» (Перо) або «Brush» (Кисть).

- Нанесення кольору. На нових шарах поступово наносіть колір на кожний предмет, починаючи з основних великих площ і додаючи деталі та тіні.
- Використовуйте різні режими змішування шарів (Blending Modes) для досягнення бажаних ефектів.
- Завершення роботи. Збереження та експорт. Збережіть робочий файл у форматі PSD для можливості подальшого редагування.
- Екпоруйте фінальний ескіз у формат JPEG або PNG для презентації або друку (File > Export > Export As).

Методичні рекомендації до самостійної роботи.

Тема 1. 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 2. 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 3. 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 4. 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 5. 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 6. 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 7. 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 8. 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.

СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ТА РЕКОМЕНДОВАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ

1. Базова:
2. Берлач 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_P05_0-053.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: МЦНД, 2021.–48 с., 2021, 21. <http://surl.li/pxvvi>
- 19.СКАКАНДІ, 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 В. Adobe Illustrator Classroom in a Book. Pearson Education, Limited, 2019. 480 p.
5. Clock А. Т. 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
- 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>