

**МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
ДВНЗ «ПРИКАРПАТСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ
ІМЕНІ ВАСИЛЯ СТЕФАНИКА»**

Навчально-науковий інститут мистецтв
Кафедра методики викладання образотворчого і декоративно-
прикладного мистецтва та дизайну

СИЛАБУС НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

**Комп'ютерні технології в мистецтві та
мистецькій освіті**

Освітня програма	<u>Середня освіта (Образотворче мистецтво)</u>
Спеціальність	<u>014 Середня освіта (за предметними спеціальностями)</u>
Спеціалізація	<u>014.12 Образотворче мистецтво</u>
Галузь знань	<u>01 Освіта /Педагогіка</u>

Затверджено на засіданні кафедри
Протокол №1 від “10” вересня 2020 р.

ЗМІСТ

1. Загальна інформація
2. Анотація до курсу
3. Мета та цілі курсу
4. Результати навчання (компетентності)
5. Організація навчання курсу
6. Система оцінювання курсу
7. Політика курсу
8. Рекомендована література

1. Загальна інформація	
Назва дисципліни	Комп'ютерні технології в мистецтві та мистецькій освіті
Викладач	Городецький Віталій Іванович
Контактний телефон викладача	097-915-10-64
E-mail викладача	vitoldkoval@ukr.net
Формат дисципліни	Очна, дистанційна
Обсяг дисципліни	6 кредитів ECTS, 180 годин
Посилання на сайт дистанційного навчання	http://www.d-learn.pu.if.ua/
Консультації	Очні консультації: за попередньою домовленістю онлайн консультації Viber (+380679277563)
2. Анотація до курсу	
Програма вивчення навчальної дисципліни "Комп'ютерні технології в мистецтві та мистецькій освіті" укладена відповідно до ОП підготовки магістра спеціальності 014.12 Середня освіта (Образотворче мистецтво). Дисципліна відноситься до обов'язкових загального підготовки. Курс передбачає засвоєння знань та практичних навичок про комп'ютерні технології, які застосовуються у мистецтві та можуть застосовуватись у мистецькій освіті.	
3. Мета та цілі курсу	
Метою навчальної дисципліни «Комп'ютерні технології в мистецтві та мистецькій освіті» є формування в студентів знань та умінь, необхідних для ефективної обробки інформації, поданої в графічній формі, а також для використання комп'ютерних графічних зображень та відеоматеріалів у навчальній і професійній діяльності. Мета досягається через опанування студентами необхідного обсягу теоретичного матеріалу та практичне оволодіння сучасних графічно-інформаційних технологій та комп'ютерних засобів середовищ створення, обробки й візуалізації 3D зображень, створення анімації. Однаковими важливими є уміння створювати нові зображення і редагувати наявні, перетворювати формати комп'ютерних зображень надаючи їм рух, імпортувати належним чином підготовлені графічні зображення у відео-файли, розробляти комп'ютерну анімацію лялькову анімацію; розробляти інформативний, предметний чи кулінарний "Stop Motion" тощо. Головним завданням цієї дисципліни є оволодіння основними прийомами роботи з відео-редакторами, прослухавши яку студенти повинні: знати: • призначення, можливості, засоби, технології і сфери застосування комп'ютерної графіки в анімації; • принципи побудови 3D зображень; • основні параметри комп'ютерних 3D зображень; • принципи організації та типи відео-редакторів; • поняття про формати відео та аудіо файлів, їхні основні характеристики та перетворення; • ознайомлення з інтерфейсом та основними можливостями відео-редактора "Movavi"; • методи монтажу у відео-редакторі "Movavi". вміти: • створювати базу даних для монтажу анімаційних фільмів; • конструювати та реалізовувати графічні алгоритми інструментальними засобами графічних редакторів і застосовувати їх при монтажі анімації; • придумати та скласти цікавий і захоплюючий сценарій до мультиплікаційного фільму чи сюжету;	

- створювати лялькові персонажі та проводити зйомку їх рухів;
- вміло вкладати текстові блоки в анімаційний ролик;
- проводити зйомку видуманих персонажів на фоні "хромакей";
- обробляти (редагувати) відзнятий матеріал;
- формувати растрові чи векторні рисунки, налаштовувати їх параметри до фільтра "хромакей";
- створювати власні "футажі" на фоні "хромакей";
- створювати художні ефекти, використовуючи рухомі фони, "футажі", звукові ефекти;
- розробляти інформативний, предметний чи кулінарний "Stop Motion";
- створювати прості анімаційні зображення.

4. Результати навчання (компетентності)

В результаті навчання здобувач оволодіває наступними компетентностями:

загальними:

- ЗК 4. Здатність до письмової та усної комунікації рідною мовою, знання іноземної мови, навички роботи з сучасними інформаційними технологіями.
- ЗК 6. Здатність до критичного аналізу і оцінки сучасних мистецьких та педагогічних явищ, продукування нових ідей в процесі вирішення практичних завдань, комплексних та інноваційних проблем.
- ЗК 7. Готовність на основі самопізнання формувати власний індивідуальний стиль науково-педагогічної та художньо-творчої діяльності та професійного спілкування, здатність до самовдосконалення та самовиховання.

фаховими:

- ФК 2. Здатність керувати дослідницькою діяльністю учнів і ЗВО у позакласній і позааудиторній роботі; здатність використовувати інформаційні технології у навчанні.
- ФК 11. Здатність володіти практичними навичками з проектування та технологій виконання творів образотворчого мистецтва, декоративно-прикладного мистецтва та дизайну; здатність використовувати базові навички комп'ютерного проектування та комп'ютерної графіки.

Програмні результати навчання:

- ПРН 5. Володіння практичними способами пошуку, аналізу та оброблення наукової освітньої та мистецької інформації з використанням сучасних ІКТ.
- ПРН 7. Досконале володіння засобами художньої виразності, різноманітними графічними та живописними техніками, вмінням їх використовувати в створенні художнього образу.
- ПРН 8. Уміти використовувати у творах декоративно-прикладного мистецтва семантичні, а також композиційні засоби, колористичні, технологічні елементи. Володіти різними техніками та технологіями роботи у відповідних видах мистецтва.
- ПРН 9. Уміння здійснювати методичну діяльність з образотворчого мистецтва, застосовувати базові знання з педагогіки та психології, методики викладання фахових дисциплін; проектувати діяльність предметного гуртка, факультативу, створювати елективні курси; виховувати всебічно розвинену особистість.
- ПРН 12. Уміння залучати педагогічні технології у навчально-виховний процес; планувати та реалізовувати уроки та навчальні заняття відповідно до обраної технології навчання.

5. Організація навчання курсу

Обсяг курсу	
Вид заняття	Загальна кількість годин
Лекції	4
Практичні	56
Самостійна робота	120

Ознаки курсу					
Семестр	Спеціальність	Курс (рік навчання)		Нормативний /вибірковий	
II-III	014.12 Середня освіта (Образотворче мистецтво)	I-II		Нормативний	
Тематика курсу					
Тема, план	Форма заняття	Література	Завдання год.	Вага оцінки	Термін виконання
Тема 1. З історії розвитку анімації. План : – особливості мальованої анімації; – аналіз перших анімаційних фільмів.	Лекція	7; 9; 12; 13;	Прослухати лекцію. Передивитись презентацію,	5	Згідно планування
Тема 2. Комп'ютерна анімація. План : – основні концепції комп'ютерної анімації; – аналіз перших комп'ютерних мультфільмів.	Лекція	1; 5; 11; 13	Прослухати лекцію. Передивитись презентаці	5	Згідно планування
Тема 3. Створення "гіф" анімації. План : – збір матеріалу, створення бази даних; – підбір програм та їх аналіз; – види "гіф" анімації".	Практичне заняття	3; 5;	Передивитись презентацію,	5	Згідно планування
Тема 4. Створення предметного чи кулінарного "Stop Motion". План : – створення та розробка сценарію предметного чи кулінарного "Stop Motion " ; – ознайомлення та аналіз програм для створення "Stop Motion"; – вибір програмного забезпечення та встановлення його та ПК чи смартфон; – підбір матеріалів чи інструментів, фонофих декорацій, освітлення для зйомки "Stop Motion"; – пробна зйомка короткотривалого відеоролика.	Практичне заняття	4; 6; 7; 9; 11	Передивитись презентацію,	5	Згідно планування

Тема 5. Монтаж відзнятого матеріалу у відео-редакторі "Movavi". План : - ознайомлення з інтерфейсом та основними можливостями відео-редактора "Movavi"; - методи монтажу у відео-редакторі "Movavi" – особливості фонового "хромакей"; – налаштування кадрів; – способи створення, копіювання, розрізання та видалення окремих кадрів.	Практичне заняття	5; 8; 11; 13;	Передивитись презентацію,	5	Згідно планування
Тема 6. Створення анімаційного фільму. Написання сценарію та вибір методики його створення. План : – створення сценарію; – підбір матеріалів чи інструментів для створення мультиплікаційних героїв.	Практичне заняття	1; 3; 5; 13;	Виконати замальовки	5	Згідно планування
Тема 7. Створення фону та предметного середовища для майбутнього мультиплікаційного фільму. План : – підбір матеріалів чи інструментів для побудови фону; – застосування природних матеріалів для створення середовища мультиплікаційного фільму.	Практичне заняття	5; 8; 13;	Презентація ілюстративного матеріалу,	5	Згідно планування
Тема 8. Зйомка мультиплікаційного фільму згідно сценарію. План : – вибір та аналіз програмного забезпечення для зйомки анімації; – проведення пробної зйомки у вибраній програмі; – створення короткочасного відео-ролика майбутнього мультфільму у відео-редакторі "Movavi", його аналіз.	Практичне заняття	4; 6; 8; 13;	Презентація ілюстративного матеріалу,	5	Згідно планування
Тема 9. Продовження зйомки					

мультиплікаційного фільму згідно сценарію. План : – остаточний підбір та налаштування освітлення; – застосування фону "хромакей"; – проведення зйомки згідно сценарію ; – монтаж мультфільму у відео-редакторі "Movavi" - завантаження та обробка файлів в дану програму.	Практичне заняття	5; 6 8	Презентація ілюстративного матеріалу,	5	Згідно планування
Тема 10. Озвучка мультфільму. Робота із звуковими ефектами. План : – підбір звукових ефектів; – запис розмовних фрагментів та їх монтаж на "тайм-лінію"; – вкладка звукових ефектів.	Практичне заняття	4; 7; 9; 13; 14	Презентація ілюстративного матеріалу,	5	Згідно планування
Тема 11. Вкладення тексту у відео-матеріал. План : – робота з титрами; – робота із хмарами (вкладками) текстових частин.	Практичне заняття	1; 5; 9; 11;	Презентація ілюстративного матеріалу,	5	Згідно планування

6. Система оцінювання курсу

Загальна система Оцінювання курсу	Підсумковий контроль рівня знань здобувача щодо засвоєння ним тем з навчальної дисципліни «Витинанка» в умовах організації навчального процесу за кредитно-модульною системою здійснюється шляхом поточного контролю (50 балів) та екзамену (50 балів) за національною та ECTS шкалами оцінювання на основі 100-бальної системи. (Див.: пункт „9.3. Види контролю” Положення)
Вимоги до письмової роботи	Підсумкова робота охоплює усі теоретичні питання лекцій і практичних занять
Практичні заняття	Під час оцінювання практичної роботи враховується самостійність, практичність, акуратність, терпеливість, креативність.
Умови допуску до підсумкового контролю	Виконання усіх запланованих програмою дисципліни форм навчальної роботи, які підлягають поточному оцінюванню. Мінімальна кількість балів для позитивного зарахування курсу – 50 балів.

7. Політика курсу

Студент повинен розуміти, що його поведінка та дії знаходяться під пильною увагою викладачів. На заняття студенти вчасно приходять до аудиторії відповідно до діючого розкладу (у разі пропуску занять на кафедру подається пояснювальна записка). Неприпустимими для виконання письмових та практичних робіт є плагіат та списування. Обов'язковим є виконання практичних робіт. Лекційні заняття не відпрацьовуються, але знання матеріалу обов'язкове. Для допуску до екзамену необхідне відвідування більш 50% занять, складання контрольної роботи і виконання самостійної роботи. Жодні форми порушення академічної доброчесності не толеруються. У випадку таких подій – реагування відповідно до [Положення 2](#).

8. Рекомендована література

Базова

1. Башта О.Т. Комп'ютерна графіка: Навчально-методичний посібник для студ. усіх спец. Київ : НАУ-друк, 2001. 78с.
2. Бурлаков М.П. CorelDRAW 10. Москва : СПБ Вільямс, 2016. 592 с.
3. Даниленко В.Я. Основи дизайну : навч. посіб. для студ. вищ. навч. закл. Київ : ІЗМН, 1996. 92 с.
4. Даниленко В.Я. Дизайн : навч. підручник. Харків: ХДАДМ, 2003. 320 с. 664 іл.
5. Данилова О.В. Мультимедія власноруч. Текст, графіка, анімація, відео. Київ : Шкільний світ, 2006. 248с.
6. Єндрю Селби. Анімація. Київ : [ArtHuss](#), 2020. 216с.
7. Історія виникнення та розвитку комп'ютерної графіки. [Електронний ресурс]. Режим доступу : URL : <https://phm.cuspu.edu.ua/nauka/naukovo-populiarni-publikatsii/891-istoriya-vynyknennya-ta-rozvytku-komp-yuternoyi-hrafiky.html>
8. Куленко М. Я. Основи графічного дизайну : підручник. Київ : Кондор, 2006. 492 с .
9. Кравцов Н. Історія анімації. Як народжується мистецтво. Київ : [ArtHuss](#), 2019. 192с.
10. Михайленко В. Е. Инженерная и компьютерная графика : учебник для студентов высших учебных заведений. Киев : Каравелла, 2001. 468с.
11. Яцюк О.Г. Компьютерные технологии в дизайне. Москва : НТ Пресс, 2006. 608с.

Допоміжна

12. Вільямс Річард. Анімація. Посібник з виживання. Київ : [ArtHuss](#), 2019. 384с.
13. Лоуренс Леві. Планета Ріхар. Моя неймовірна подорож зі Стівом Джобсом у створення історії розваг. Київ : [Книголав](#), 2017. 400с.
14. Освітні технології : навч.-метод. посібн. Київ : А.С.К., 2003. 428с.

Викладач: Городецький В.І.