

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ  
ЛЬВІВСЬКА НАЦІОНАЛЬНА АКАДЕМІЯ МИСТЕЦТВ  
КОСІВСЬКИЙ ІНСТИТУТ ПРИКЛАДНОГО ТА ДЕКОРАТИВНОГО МИСТЕЦТВА

КАФЕДРА ДЕКОРАТИВНО ПРИКЛАДНОГО МИСТЕЦТВА

**СИЛЛАБУС**  
**навчальної дисципліни**  
**«КОМП'ЮТЕРНЕ ПРОЕКТУВАННЯ»**  
для студентів галузі знань **02 Культура і мистецтво**  
напряму підготовки **023 образотворче мистецтво,**  
**декоративне мистецтво, реставрація**

денної форми навчання  
Спеціальність «художнє ткацтво».  
Кафедра декоративно-прикладного мистецтва

м. Косів 2020 р.

Силлабус навчальної дисципліни «Комп'ютерне проектування» для студентів I-IV курсу для студентів галузі знань 02 Культура і мистецтво, напряму підготовки 023 образотворче мистецтво, декоративне мистецтво, реставрація, денної форми навчання. Спеціальність «художнє ткацтво».

**Силлабус** – навчальна програма дисципліни, що включає в себе опис навчальної дисципліни, мету та завдання, модулі, змістові модулі, теми занять, кількість годин лекційних, практичних та самостійної роботи, вимоги викладача, критерії оцінки, список основної та додаткової літератури.

**Силлабус** – це персоніфікована програма викладача для навчання студентів з дисципліни, що оновлюється на початок кожного навчального року. Розробляється силлабус на засадах освітньої програми підготовки фахівця рівня бакалавра відповідно до навчальної програми з врахуванням логічної моделі викладання дисципліни.

**Розробник:** Вах Іван Станіславович, кандидат наук, доцент кафедри декоративно-прикладного мистецтва.

Силлабус розглянутий та затверджений на засіданні кафедри декоративно-прикладного мистецтва.

Протокол від „ 25” серпня 2020 року № 3.

В.о завідувача кафедри  \_\_ І. С. Вах

## 1. ЗАГАЛЬНА ІНФОРМАЦІЯ ПРО КУРС

<b>Назва курсу, мова викладання</b>	Комп'ютерне проектування
<b>Викладач</b>	Вах Іван Станіславович, доцент
<b>Профайл викладача</b>	
<b>E-mail:</b>	ivanvakh@gmail.com
<b>Сторінка курсу</b>	
<b>Консультації</b>	Щотижня у четвер в 58 аудиторія з 15 <sup>00</sup> до 16 <sup>00</sup>

## 2. АНОТАЦІЯ ДО КУРСУ

Навчальна дисципліна «Комп'ютерне проектування» відіграє важливу роль у підготовці фахівців-бакалаврів, оскільки в інформаційному просторі, який оточує сучасну людину, у великій кількості сфер життєдіяльності в наш час активно використовуються графічні зображення, ілюстрації різної природи і характеру, що створюються та опрацьовуються за допомогою комп'ютерних програмних засобів.

Саме тому сучасна освічена людина повинна вміти працювати з різноманітними програмними застосунками, в яких обробляються цифрові графічні зображення.

Впродовж вивчення курсу студенти знайомляться з основами комп'ютерної графіки та працюють в поширених графічних редакторах і веб-застосунках, орієнтованих на опрацювання графічних зображень.

Курс «Комп'ютерне проектування» належить до дисциплін професійної підготовки.

Тип дисципліни: вибіркова (за вибором студентів).

## 3. МЕТА ТА ЗАВДАННЯ КУРСУ

### 3.1. Методичні:

- забезпечити ґрунтовне оволодіння студентами теоретичною базою концепції використання сучасних інформаційних технологій у комп'ютерному проектуванні;
- забезпечити ґрунтовне оволодіння методикою освоєння комп'ютерних програм, що дає змогу самостійно переходити до роботи з новими релізами існуючих та новітніх графічних програм.

### 3.2. Пізнавальні:

- показати нетрадиційні підходи до графічної творчості, дати змогу познайомитись з різними видами діяльності і спеціалізаціями сучасних художників.

### 3.3. Практичні:

- забезпечити ґрунтовне оволодіння студентами основними засобами і методами створення проектів за допомогою професійних графічних пакетів програм;
- сформувані у студентів достатні знання, вміння та навички, необхідні для ефективного використання основних методів курсу у майбутній діяльності.

#### 4. ФОРМАТ КУРСУ

Стандартний очний навчальний курс передбачає:

- вибір тематики лекцій перед кожним семестром залежно від обраної практичної роботи протягом семестру;
- чітке розмежування обсягів матеріалу практичних і самостійних занять (що доповнюють один одного) з введенням завдань творчого характеру, які повинні бути пов'язані із завданнями з інших предметів професійного мистецького циклу;
- поступовість у нарощуванні складності завдань, в освоєнні різноманітних інструментів і прийомів комп'ютерного проектування, застосування найсучаснішої комп'ютерної техніки та програмного забезпечення
- зменшення часу на виконання пропонованих завдань для активізації динаміки навчального процесу;
- включення до традиційних академічних розробок завдань, що потребують творчого підходу і образного мислення

#### 5. РЕЗУЛЬТАТИ НАВЧАННЯ

У результаті вивчення навчальної дисципліни студент повинен:

**знати:**

- принципи безпеки життєдіяльності і застосовувати їх в роботі;
- основи композиції в комп'ютерному проектуванні;
- типологію композиційних засобів і їх взаємодію;
- колір і кольорову гармонію;
- особливості комп'ютерних програм CorelDrawe, Photoshop, тощо за допомогою яких створюється комп'ютерне проектування.

**уміти:**

- малювати мотиви;
- побудувати рапортні сітки;
- визначати масштаби малюнка;
- характер зрушень рапортів і можливостей їх зміни;
- аналізувати розподіли мотиву в рапорті і коригувати рапортні з'єднання;
- включати додаткові мотиви для досягнення необхідних з'єднань між рапортами у разі графічного рішення і кольорових плям у багатокольорових композиціях;
- змінювати колористику вже наявного малюнка;
- використовувати різні фактури для ускладнення поверхні текстильного малюнка;
- проектування композиції килимка;
- проектування комплексного оформлення житлового інтер'єру засобами художнього текстилю;
- проектування оформлення громадського інтер'єра текстилем;
- проектування гобелена для оформлення громадського інтер'єра;
- використовувати різні графічні прийоми;
- самостійно аналізувати та створювати текстильні проекти, враховуючи стилістичні особливості заданого малюнка;
- уміти підготувати файл для друку.
- роздруковувати створені проекти.

**володіти:**

- прийомами декоративно-площинного моделювання об'єкту;
- навичками лінійно-конструктивної побудови;

- принципами організації проектного матеріалу для передачі творчого задуму;
- прийомами роботи з кольором і колірними композиціями;
- прийомами роботи на комп'ютері в основних графічних програмах;
- прийомами роботи на плотарі та принтері для підготовки текстильних малюнків.

**бути здатним**

- використовувати прикладне програмне забезпечення при розв'язуванні типових задач спеціальності;
- використовувати методи цифрового подання та обробки графічної інформації, основ комп'ютерної графіки;
- належним чином використовувати інструментальні можливості графічних редакторів.

## 6. ОБСЯГ І ОЗНАКИ КУРСУ

Курс: I-IV	Напря́м, спеціальність, освітньо-кваліфікаційний рівень	Характеристика навчального курсу
<p><u>Кількість кредитів:</u> ECTS: <b>12</b> <u>Модулів: 8</u> <u>Змістових модулів: 11</u></p> <p><u>Загальна кількість годин:</u> 360</p> <p><u>Тижневих годин:</u> 1 семестр – 15 тиж./2 2 семестр – 16 тиж./2 3 семестр – 15 тиж./2 4 семестр – 16 тиж./2 5 семестр – 15 тиж./2 6 семестр – 16 тиж./2 7 семестр – 15 тиж./2 8 семестр – 10 тиж./2</p>	<p><u>Освітньо-кваліфікаційний рівень:</u> «бакалавр»</p> <p><u>Галузь знань:</u> 0202 «Мистецтво»</p> <p><u>Напря́м підготовки:</u> 6.020208 «Декоративно-прикладне мистецтво»</p> <p><u>Назва спеціалізації:</u> «Художнє ткацтво»</p>	<p><i>Обов'язковий курс</i></p> <p><u>Рік підготовки:</u> 1-4</p> <p><u>Семестри навчання:</u> 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8</p> <p><u>Аудиторних годин:</u> 236</p> <p><u>Лекційних годин</u> 54</p> <p><u>Годин на самостійну роботу:</u> 124</p> <p><u>Семестровий контроль:</u> <i>Перегляд (екзамен) – 1-8 семестр</i></p>

## 7. ПРЕРЕКВІЗИТИ КУРСУ

Навчальна дисципліна вивчається після опанування студентами навичок роботи із комп'ютерними мультимедійними засобами та системами опрацювання графічних зображень, отриманими під час шкільного курсу інформатики.

## 8. ТЕХНІЧНЕ Й ПРОГРАМНЕ ЗАБЕЗПЕЧЕННЯ /ОБЛАДНАННЯ

Персональний комп'ютер, растровий графічний редактор, векторний графічний редактор.

## 9. ПОЛІТИКИ КУРСУ

*Комунікація та спільна співпраця* є важливими компонентами засвоєння знань і професій-

них компетентностей під час вивчення курсу (модуля). Студент і викладач несуть спільну відповідальність за створення безпечного і сприятливого навчального середовища.

**Студент зобов'язаний** відвідувати усі аудиторні заняття та брати активну участь у навчальному процесі кафедри.

**Недопустимі пропуски та запізнення студентами аудиторних занять.** У разі пропуску заняття без поважних причин, які задокументовані, оцінка за проміжний контроль автоматично знижується на 10 %. Якщо пропуски становлять більше 50 % аудиторних занять то вважається, що такий студент не засвоїв програмовий матеріал курсу в повному обсязі, тому кількість балів на модульному контролі може становити не більше 60 балів.

**Усі практичні завдання, які передбачені навчальною програмою дисципліни,** повинні бути виконанні вчасно та в повному обсязі, а також належним чином оформлені та представлені на екзаменаційну сесію (екзамен-перегляд). У разі незадовільної оцінки студент має право перездати курс у 7-денний термін. Несвоєчасне виконання поставленого завдання є неможливим.

**В межах самостійної роботи студенти опрацьовують** задані завдання, вивчають додатковий матеріал за темою, виконують практичні роботи для самоконтролю та з метою перевірки засвоєння ними знань та набутих навичок.

**Студенти зобов'язані** дотримуватися принципів академічної доброчесності при виконанні практичних, самостійних, індивідуальних та контрольних завдань. У випадку списування і плагіату при виконанні завдання, студент отримує незадовільну оцінку. У разі повторного списування чи виявлення плагіату студент не допускається до семестрового заліку чи екзамену.

**Студент має право** звертатися до викладача за додатковим поясненням матеріалу курсу (модуля) чи змісту практичних завдань протягом робочого часу усно, по електронній пошті або засобами повідомлень. За потребою студентів викладач призначає консультацію для аналізу практичної чи самостійної чи роботи студента. Відвідування таких консультацій за бажанням студента.

**Викладач ознайомлює студентів** з методичними рекомендаціями щодо виконання практичних, самостійних та контрольних робіт, наводить перелік питань та завдань для проведення підсумкової оцінки знань, надає питання до заліку чи екзамену. Все це гарантує високу ефективність навчального процесу і є обов'язковим для студентів.

**Студенти мають право** користуватися методичним забезпеченням та власними навчальними посібниками викладачів кафедри, а також унаочненим матеріалом і літературою за фахом.

**Кожен викладач ставить перед студентами** систему вимог та правила їх поведінки на аудиторних заняттях.

**В аудиторіях заборонено** вживати їжу та напої (за винятком води та у разі медичної необхідності).

**Під час аудиторних занять заборонено** користуватися мобільними телефонами та іншими цифровими електронними пристроями, які мають бути вимкнені або переведені у беззвучний режим. Ноутбуки чи планшети можуть використовуватися лише для виконання навчальних завдань за вимогою.

**10. СХЕМА КУРСУ  
СТРУКТУРА НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ  
(ОРІЄНТОВНИЙ ТЕМАТИЧНИЙ ПЛАН)**

Дата тижні	№ теми	Модуль, тема	Форма заняття	Кількість годин		Практичні	Самостійна робота	Методи викладу	Модульний контроль
				Всього	Лекційні				
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
<b>I семестр</b>									
<b>15 тижнів</b>	<b>Модуль I. Основи комп'ютерної графіки (1,5 кред./45 год.)</b>			<b>45</b>	<b>14</b>	<b>16</b>	<b>15</b>		<b>Екзамен-перегляд.</b>
1-5 тиж-день	<b>Змістовний модуль I.</b> Загальні поняття комп'ютерних технологій. Основи комп'ютерної графіки.			<b>15</b>	<b>4</b>	<b>6</b>	<b>5</b>	<i>Рубіжний модульний контроль. Поточний перегляд.</i>	
1 тиж-день	Тема I.1.	Поняття комп'ютерного проектування. Системи комп'ютерного проектування.	Лекція	2	2			Презентація, відеоматеріали, демонстрація, унаочнення.	Усне опитування, аналіз.
	Тема I.2.	Види комп'ютерної графіки. Представлення графічної інформації. Векторна і растрова графіка.	Самостійна робота	1			1	Самостійне опрацювання	Практичні вправи.
2-4 тиж-день	Тема I.3.	Теорія та психологія сприйняття кольору. Поняття кольору. Палітри. Кольорові моделі. Практична робота.	Практична робота	6		6		Фронтальний контроль, індивідуальні консультації	Практичні вправи.
	Тема I.4.	Основні поняття растрової і векторної графіки.	Самостійна робота	1			1	Самостійне опрацювання	Практичні вправи.
	Тема I.5.	Джерела цифрових векторних зображень.	Самостійна робота	1			1	Самостійне опрацювання	Практичні вправи.
	Тема I.6.	Засоби створення і обробки	Самостійна	1			1	Самостійне	Практичні

		комп'ютерної графіки. Сучасні пакети графічних програм.	робота					опрацювання	вправи.
5 тиж-день	Тема I.7.	Формати збереження зображень. Конвертація зображень.	Лекція. Самостійна робота	3	2		1	Презентація, відеоматеріали, демонстрація, унаочнення.  Самостійне опрацювання.	Усне опитування, аналіз. Практичні вправи.  Рубіжний модульний контроль.
6-8 тиж-день	<b>Змістовний модуль II.</b> Растрова графіка. Adobe Photoshop – перше знайомство.			<b>11</b>	<b>6</b>		<b>5</b>	<i>Рубіжний модульний контроль. Поточний перегляд.</i>	
6 тиж-день	Тема I.8.	Основні поняття растрової графіки. Джерела цифрових растрових зображень. Засоби створення і обробки растрової графіки. Формати збереження растрових зображень. Найпопулярніші пакети програм для редагування растрової графіки.	Лекція. Самостійна робота	3	2		1	Презентація, відеоматеріали, демонстрація, унаочнення. Самостійне опрацювання.	Усне опитування, аналіз.  Практичні вправи.
	Тема I.9.	Adobe Photoshop. Інтерфейс програми. Меню і палітри. Кольори в програмі Adobe Photoshop. Управління кольором.	Самостійна робота	1			1	Самостійне опрацювання	Практичні вправи.
	Тема I.10.	Початок роботи з Adobe Photoshop. Джерела зображень. Сканування. Загальні відомості про прийоми сканування.	Самостійна робота	1			1	Самостійне опрацювання	Практичні вправи.
7 тиж-день	Тема I.11.	Робота в Adobe Photoshop. Відкриття файлів зображень в Adobe Photoshop. Управління зображеннями. Збереження файлів.	Лекція	2	2			Презентація, відеоматеріали, демонстрація, унаочнення.	Усне опитування, аналіз.
	Тема I.12.	Робота в Adobe Photoshop. Зміна	Самостійна робота	1			1	Самостійне опрацювання	Практичні вправи.



		параметрів зображень. Зміна параметрів полотна.							
7 тиж-день	Тема I.13.	Об'єкти в програмі Adobe Photoshop. Виділення. Компонівка. Шари. Команди корегування. Події. Вибір кольорів. Розфарбування.	Лекція	2	2			Презентація, відеоматеріали, демонстрація, унаочнення.	Усне опитування, аналіз. Рубіжний модульний контроль.
8-15 тиж-день	<b>Змістовний модуль III.</b> Adobe Photoshop – інструмент комп'ютерного проектування.			<b>19</b>	<b>4</b>	<b>10</b>	<b>5</b>	<i>Рубіжний модульний контроль. Поточний перегляд.</i>	
8 тиж-день	Тема I.14.	Малювання в Adobe Photoshop. Інструменти і методи.	Лекція	2	2			Презентація, відеоматеріали, демонстрація, унаочнення.	Усне опитування, аналіз.
9 тиж-день	Тема I.15.	Граденти. Використання інструмента Gradient	Практична робота	2		2		Фронтальний контроль, індивідуальні консультації	Практичні вправи.
10 тиж-день	Тема I.16.	Додаткові відомості про шари. Маски. Контури і фігури. Операції над контурами.	Лекція	2	2			Презентація, відеоматеріали, демонстрація, унаочнення.	Усне опитування, аналіз.
	Тема I.17.	Робота з текстом. Створення, редагування тексту. Фільтри. Загальні відомості про фільтри та методи роботи з ними. Налаштування програми Adobe Photoshop та її додаткових модулів.	Самостійна робота	1			1	Самостійне опрацювання	Практичні вправи.
11-15 тиж-день	Тема I.18.	Основні принципи організації декоративної композиції. Створити композицію з геометричних фігур досягнувши рівноваги. Виконати рапортну композицію за допомогою: лінії;	Практична робота Самостійна робота	12		8	4	Фронтальний контроль, індивідуальні консультації Самостійне опрацювання	Виконати рапортні композиції 10 видів. Рубіжний модульний контроль. Поточний перегляд. Екзамен-

		плями; лінії та плями; осередкову замкнуту композицію; безосередкову замкнуту композицію; симетричну та асиметричну композиції; статичну та динамічну композиції; декоративну композицію з використанням стилізованого природного мотиву. Практична робота.							перегляд.
<b>ІІ семестр</b>									
<b>16 тижнів</b>	<b>Модуль II. Графічний пакет “Marvelous Designer” (1,5 кред./44 год.)</b>			<b>44</b>	<b>14</b>	<b>18</b>	<b>12</b>		<b>Екзамен-перегляд.</b>
1-16 тиж-день	<b>Змістовний модуль IV. Графічний пакет Marvelous Designer. Основні прийоми роботи.</b>			<b>16</b>	<b>8</b>	<b>4</b>	<b>4</b>	<i>Рубіжний модульний контроль. Поточний перегляд.</i>	
1 тиж-день	Тема I.1.	Інсталяція програми. Перший запуск та налаштування робочого середовища. Інтерфейс “Marvelous Designer”.	Лекція	2	2			Презентація, відеоматеріали, демонстрація, унаочнення.	Усне опитування, аналіз.
2 тиж-день	Тема I.2.	Меню (Menu). Основне меню. Панель інструментів. Інструменти драпірування. Інструменти оформлення. Інструменти Аватар. Інструменти створення 3D текстури. Показати/приховати одяг. Показати/приховати Аватар. 3D-рендеринг стилю одягу. 3D-рендеринг стилю Аватару. Інструменти шаблону. Інструменти текстури 2D. Інструменти шиття. Спливаючі Меню.	Лекція	2	2			Презентація, відеоматеріали, демонстрація, унаочнення. Самостійне опрацювання	Усне опитування, аналіз. Практичні вправи.

3-4 тиж-день	Тема І.3.	Сцена. Переміщення, наближення, віддалення, обертання. Управління видом у вікні Аватара. Управління видом у вікні деталей.	Лекція Практична робота	4	2	2		Презентація, відеоматеріали, демонстрація, унаочнення. Фронтальний контроль, індивідуальні консультації.	Усне опитування, аналіз. Практичні вправи
5-6 тиж-день	Тема І.4.	Аватар. Сцени. Реквізит. Відкрити / Зберегти *.AVT файл. Відкрийте Аватар (COLLADA) Файл. Відкрити Аватар файлу. Імпорт / Експорт OBJ файли. Імпорт OBJ файлів. Експорт OBJ файлів. Сцени/реквізит. Відкриття сцени/реквізит файлу. Поза. Анімація. Відкрити і збереження пози у файл. Зміна пози. Стоп поза. Зберегти позу. Відкриття та збереження файлів руху (Анімація). Відкрити рух. Зберегти рух. Відкриття та збереження файлів анімації . Відкрити Анімацію. Зберегти анімацію. Поза. Перетворення пози. Експорт одягу. Експорт одягу.	Лекція Практична робота.	4	2	2		Презентація, відеоматеріали, демонстрація, унаочнення. Фронтальний контроль, індивідуальні консультації.	Усне опитування, аналіз. Практичні вправи.

7 тиж-день	Тема І.5.	Аватар. Таблиця розмірів Аватара. Вимірювання розмірів Аватара. Аватар. Поза і положення. Зсув шкіри (зміщення шкіри). Тертя. Точки розташування і обмежуючий об'єм. Відображення Аватара. Показати / Приховати Аватар.	Самостійна робота	2			2	Самостійне опрацювання	Практичні вправи.
8-16 тиж-день	<b>Змістовний модуль V.</b> Графічний пакет “Marvelous Designer”. Технології комп'ютерного проектування.			<b>28</b>	<b>6</b>	<b>14</b>	<b>8</b>	<i>Рубіжний модульний контроль. Поточний перегляд. Екзамен-перегляд.</i>	
	Тема І.6.	Викрійка (Pattern). Деталь викрійки. Відображення.	Самостійна робота	1			1	Самостійне опрацювання	Практичні вправи.
	Тема І.7.	Створення геометрії у “Marvelous Designer”.	Самостійна робота	1			1	Самостійне опрацювання	Практичні вправи.
8 тиж-день	Тема І.8.	Малювання ліній. Малювання кривих вільної форми. Малювання кривих з контрольними крапками.	Лекція	2	2			Презентація, відеоматеріали, демонстрація, унаочнення.	Усне опитування, аналіз.
9 тиж-день	Тема І.9.	Одяг. Синхронізація. Розміщення деталей. Драпіровка. Виріз в деталях. Відображення.	Лекція Практична робота	4	2	2		Презентація, відеоматеріали, демонстрація, унаочнення. Фронтальний контроль, індивідуальні консультації	Усне опитування, аналіз. Практичні вправи
10 тиж-день	Тема І.10.	Текстури. Текстури тканини. Колір. Накладання зображення.	Лекція	2	2			Презентація, відеоматеріали, демонстрація, унаочнення.	Усне опитування, аналіз.
	Тема І.11.	Введення абсолютних координат	Самостійна робота	1			1	Самостійне опрацювання	Практичні вправи.

		нат. Введення відносних координат. Введення відносних осьових координат.							
	Тема I.12.	Введення обмежень на значення відстані. Введення обмежень на значення кута й відстані	Самостійна робота	1			1	Самостійне опрацювання	Практичні справи.
	Тема I.13.	Побудова рапортних композицій одягової декоративної тканини засобами комп'ютерного проектування та моделювання одягу у Marvelous Designer. Практична робота.	Практична робота Самостійна робота	16		12	4	Фронтальний контроль, індивідуальні консультації Самостійне опрацювання	Виконати 9 рапортних композицій одягової декоративної тканини засобами комп'ютерного проектування та моделювання одягу у Marvelous Designer. Рубіжний модульний контроль. Поточний перегляд. Екзамен-перегляд.
<b>III СЕМЕСТР</b>									
<b>15 тижнів</b>	<b>Модуль III. Комп'ютерне проектування тканин (1,5 кред./45 год.) .</b>			<b>45</b>	<b>6</b>	<b>24</b>	<b>15</b>		<b>Екзамен-перегляд.</b>
15 тижнів	<b>Змістовний модуль VI. Побудова рапортної, купонної, та замкнутої композицій для тканин.</b>			<b>45</b>	<b>6</b>	<b>24</b>	<b>15</b>	<i>Рубіжний модульний контроль. Поточний перегляд. Екзамен-перегляд.</i>	
1 тиж-день	Тема III.1.	Рапортна композиція одягової декоративної тканини засобами комп'ютерного проектування.	Лекція	2	2			Презентація, відеоматеріали, демонстрація, унаочнення.	Усне опитування, аналіз.

2-7 тиж-день	Тема III.2.	Побудова рапортної композиція одягової декоративної тканини (квадрат, прямокутник за вибором студента). Кольорова композиція (3-5 кольорів). Практична робота.	Практична робота. Самостійна робота.	17	2	10	5	Презентація, відеоматеріали, демонстрація, унаочнення. Фронтальний контроль, індивідуальні консультації. Самостійне опрацювання.	Виконати рапортні композиції одягової декоративної тканини (квадрат, прямокутник за вибором студента). Кольорова композиція (3-5 кольорів). Практичні вправи
8 тиж-день	Тема III.3.	Купонна композиція одягової тканини засобами комп'ютерного проектування.	Лекція. Самостійна робота.	4	2		2	Презентація, відеоматеріали, демонстрація, унаочнення. Самостійне опрацювання.	Усне опитування, аналіз. Практичні вправи
9-10 тиж-день	Тема III.4.	Побудова купонної композиції одягової тканини.	Практична робота. Самостійна робота.	6		4	2	Презентація, відеоматеріали, демонстрація, унаочнення. Фронтальний контроль, індивідуальні консультації. Самостійне опрацювання.	Побудова 6 купонних композиції одягової тканини. Практичні вправи.
11-15 тиж-день	Тема III.5.	Проектування тканини для аксесуарів одягу.	Практична робота. Самостійна робота.	16		10	6	Презентація, відеоматеріали, демонстрація, унаочнення. Фронтальний контроль, інди-	Побудова 6 тканини для аксесуарів одягу. Рубіжний модульний контроль. Практи-

								відуальні консультації. Самостійне опрацювання.	чні вправи. Поточний перегляд. Екзамен-перегляд.
<b>IV СЕМЕСТР</b>									
<b>16 тижнів</b>	<b>Модуль IV. Комп'ютерне проектування тканин (1,4 кред./42 год.) .</b>			<b>47</b>	<b>6</b>	<b>26</b>	<b>15</b>		<b>Екзамен-перегляд.</b>
1-16 тиж-день	<b>Змістовний модуль VII. Комп'ютерне проектування тканин за допомогою Adobe Photoshop..</b>			<b>47</b>	<b>6</b>	<b>26</b>	<b>15</b>	<i>Рубіжний модульний контроль. Поточний перегляд. Екзамен-перегляд.</i>	
1-3 тиж-день	Тема IV.1.	Комп'ютерне проектування тканин засобами Adobe Photoshop.	Лекція	9	6		3	Презентація, відеоматеріали, демонстрація, унаочнення. Самостійне опрацювання.	Усне опитування, аналіз.
4-8 тиж-день	Тема IV.2.	Проектування тканин за народними мотивами. Варіативне вирішення.	Практична робота. Самостійна робота.	16		10	6	Фронтальний контроль, індивідуальні консультації. Самостійне опрацювання.	Виконати 10 творчих ескізів засобами Adobe Photoshop. Практичні вправи.
8-32 тиж-день	Тема IV.3.	Проектування комплекту одягових тканин.	Практична робота. Самостійна робота.	22		16	6	Фронтальний контроль, індивідуальні консультації. Самостійне опрацювання.	Виконати 6 комплектів одягових тканин. Композиційне рішення у Marvelous Designer. Рубіжний модульний контроль. Поточний перегляд. Екзамен-перегляд.

V СЕМЕСТР								
15 тижнів	Модуль V. Комп'ютерне проектування тканин інтер'єрного призначення. (1,5 кред./45 год.)			45	8	22	15	Екзамен-перегляд.
1-15 тиж-день	Змістовний модуль VIII. Проектування та побудова орнаментальних структур для виробів інтер'єрного призначення.			45	8	22	15	Рубіжний модульний контроль. Поточний перегляд. Екзамен-перегляд.
1 тиж-день	Тема V.1.	Комп'ютерне проектування орнаментальних структур для виробів інтер'єрного призначення та стилізація анімалістичних мотивів засобами комп'ютерної графіки.	Лекція	2	2			Презентація, відеоматеріали, демонстрація, унаочнення. Усне опитування, аналіз.
2-7 тиж-день	Тема V.2.	Проектування та побудова модульних композицій для інтер'єрних тканин. Проект килимка.	Лекція. Практична робота. Самостійна робота.	17	2	10	5	Презентація, відеоматеріали, демонстрація, унаочнення. Фронтальний контроль, індивідуальні консультації. Самостійне опрацювання. Виконати проектування кулону для використання техніки гарячих емалей. Виготовити технологічні таблиці складових кулона. Композиційне рішення у 3D. Рубіжний модульний контроль. Поточний перегляд.
8-15 тиж-день	Тема V.3.	Стилізація анімалістичних мотивів для художнього текстилю за вибором студента. Проектування декоративного килимка з анімалістичними мотивами.	Лекція. Практична робота. Самостійна робота.	21	2	14	5	Презентація, відеоматеріали, демонстрація, унаочнення. Фронтальний контроль, інди- Виконати проектування ювелірних виробів (жіночий гарнітур). Композиційне рішення у 3D.



								відуальні консультації. Самостійне опрацювання.	Рубіжний модульний контроль. Поточний перегляд. Екзамен-перегляд.
<b>VI СЕМЕСТР</b>									
<b>16 тижнів</b>	<b>Модуль VI. Проектування та побудова ансамблю тканин для житлового інтер'єру. (1,6 кред./48 год.)</b>			<b>47</b>	<b>6</b>	<b>26</b>	<b>15</b>		<b>Екзамен-перегляд.</b>
1-16 тиж-день	<b>Змістовий модуль IX. Проектування та побудова ансамблю тканин для житлового інтер'єру.</b>			<b>47</b>	<b>6</b>	<b>26</b>	<b>15</b>	<i>Рубіжний модульний контроль. Поточний перегляд. Екзамен-перегляд.</i>	
1-3 тиж-день	Тема VI.1	Комп'ютерне проектування ансамблю тканин для житлового інтер'єру засобами комп'ютерної графіки.	Лекція Самостійне опрацювання.	11	6		5	Презентація, відеоматеріали, демонстрація, унаочнення. Фронтальний контроль, індивідуальні консультації. Самостійне опрацювання.	Усне опитування, аналіз. Практичні вправи.
4-8 тиж-день	Тема VI.2	Виконати засобами комп'ютерного проектування 2D проект одягової тканини.	Практична робота	15		10	5	Фронтальний контроль, індивідуальні консультації	Виконати засобами комп'ютерного проектування 2D проект одягової тканини 6 видів. Варіативне ескізування. Практичні вправи.
9-16 тиж-день	Тема VI.3	Виконати проект оформлення житлового інтер'єру засобами художнього текстилю.	Практична робота	21		16	5	Фронтальний контроль, інди-	Виконати 6 проектів офо-

								відуальні консультації. Самостійне опрацювання.	рмлення житлового інтер'єру засобами художнього текстилю. Варіативне ескізування Рубіжний модульний контроль. Поточний перегляд. Екзамен-перегляд.
<b>VII семестр</b>									
<b>15 тижнів</b>	<b>Модуль VII. Комп'ютерне проектування тканин інтер'єрного призначення. Дипломне проектування. (1,6 кред./47 год.)</b>			<b>47</b>	<b>4</b>	<b>26</b>	<b>17</b>		<b>Екзамен-перегляд.</b>
1-15 тиж-день	<b>Змістовний модуль X. Проектування та побудова тканин для громадського інтер'єру.</b>			<b>47</b>	<b>4</b>	<b>26</b>	<b>17</b>	<i>Рубіжний модульний контроль. Поточний перегляд. Екзамен-перегляд.</i>	
1 тиж-день	Тема VII.1	Комп'ютерне проектування тканин для виробів громадського інтер'єру.	Лекція	4	4			Презентація, відеоматеріали, демонстрація, унаочнення.	Усне опитування, аналіз.
2-15 тиж-день	Тема VII.2	Виконати засобами комп'ютерного проектування оформлення громадського інтер'єру.	Практична робота. Самостійна робота.	43		26	17	Фронтальний контроль, індивідуальні консультації. Самостійне опрацювання.	Виконати засобами комп'ютерного проектування оформлення громадського інтер'єру. 6 видів. Варіативне ескізування. Рубіжний модульний контроль. Поточний

									перегляд. Екзамен-перегляд.
<b>VIII семестр</b>									
<b>10 тижнів</b>	<b>Модуль VIII. Комп'ютерне проектування дипломної роботи (1,2 кред./37 год.).</b>			<b>37</b>	<b>4</b>	<b>16</b>	<b>17</b>		<b>Екзамен-перегляд.</b>
1-10 тиж-день	<b>Змістовний модуль XI. Дипломне проектування..</b>			<b>37</b>	<b>4</b>	<b>16</b>	<b>17</b>	<i>Рубіжний модульний контроль. Поточний перегляд. Екзамен-перегляд.</i>	
1 тиж-день	Тема VIII.1	Комп'ютерне проектування дипломної роботи.	Лекція	4	4			Презентація, відеоматеріали, демонстрація, унаочнення.	Усне опитування, аналіз.
2 тиж-день	Тема VII.2	Виконання проекту дипломної роботи засобами комп'ютерного проектування.	Практична робота. Самостійна робота.	33		16	17	Фронтальний контроль, індивідуальні консультації. Самостійне опрацювання.	Виконати засобами комп'ютерного проектування дипломний проект. Варіативне ескізування. Рубіжний модульний контроль. Поточний перегляд. Екзамен-перегляд.

# 11. ІНФОРМАЦІЙНИЙ ОБСЯГ НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

## І СЕМЕСТР

### **Модуль І. Основи комп'ютерної графіки (1,5 кред./45 год.)**

Мета: *Ознайомити студентів з основами комп'ютерної графіки, програмними продуктами та сформувати практичні навички і вміння застосовувати їх у комп'ютерному проектуванні виробів декоративно-прикладного мистецтва.*

Студенти повинні:

- знати основні поняття про растрову і векторну графіку;
- знати поняття кольору, палітри, кольорові моделі;
- знати формати збереження графічних файлів;
- програмні продукти комп'ютерного проектування (Adobe Photoshop);
- основні принципи організації декоративної композиції.
- уміти створити композицію з геометричних фігур досягнувши рівноваги;
- виконати рапортну композицію за допомогою: лінії; плями; лінії та плями;
- виконати осередкову замкнуту композицію;
- виконати безосередкову замкнуту композицію;
- виконати симетричну та асиметричну композиції;
- виконати статичну та динамічну композиції;
- виконати декоративну композицію з використанням стилізованого природного мотиву;
- використовувати в роботі знання отримані з вивчення дотичних дисциплін;
- набуті знання для застосування у їх декоративно-прикладному мистецтві.

### Лекційні години: (14 годин)

1. Поняття комп'ютерного проектування. Системи комп'ютерного проектування.
2. Формати збереження зображень. Конвертація зображень.
3. Основні поняття растрової графіки. Джерела цифрових растрових зображень. Засоби створення і обробки растрової графіки. Формати збереження растрових зображень. Найпопулярніші пакети програм для редагування растрової графіки.
4. Робота в Adobe Photoshop. Відкриття файлів зображень в Adobe Photoshop. Управління зображеннями. Збереження файлів.
5. Об'єкти в програмі Adobe Photoshop. Виділення. Компонівка. Шари. Команди корегування. Події. Вибір кольорів. Розфарбування.
6. Малювання в Adobe Photoshop. Інструменти і методи.
7. Додаткові відомості про шари. Маски. Контури і фігури. Операції над контурами.

### Практичні: (16 годин)

1. Теорія та психологія сприйняття кольору. Поняття кольору. Палітри. Кольорові моделі. Практична робота.
2. Градієнти. Використання інструмента Gradient. Практична робота.
3. Основні принципи організації декоративної композиції. Створити композицію з геометричних фігур досягнувши рівноваги. Виконати рапортну композицію за допомогою: лінії; плями; лінії та плями; осередкову замкнуту композицію; безосередкову замкнуту композицію; симетричну та асиметричну композиції; статичну та динамічну композиції; декоративну композицію з використанням стилізованого природного мотиву. Практична робота.

### **Самостійна робота: (15 годин)**

1. Види комп'ютерної графіки. Представлення графічної інформації. Векторна і растрова графіка.
2. Основні поняття растрової і векторної графіки.
3. Джерела цифрових векторних зображень.
4. Засоби створення і обробки комп'ютерної графіки. Сучасні пакети графічних програм.
5. Формати збереження зображень. Конвертація зображень.
6. Основні поняття растрової графіки. Джерела цифрових растрових зображень. Засоби створення і обробки растрової графіки. Формати збереження растрових зображень. Найпопулярніші пакети програм для редагування растрової графіки.
7. Adobe Photoshop. Інтерфейс програми. Меню і палітри. Кольори в програмі Adobe Photoshop. Управління кольором.
8. Початок роботи з Adobe Photoshop. Джерела зображень. Сканування. Загальні відомості про прийоми сканування.
9. Робота в Adobe Photoshop. Зміна параметрів зображень. Зміна параметрів полотна.
10. Робота з текстом. Створення, редагування тексту. Фільтри. Загальні відомості про фільтри та методи роботи з ними. Налаштування програми Adobe Photoshop та її додаткових модулів.
11. Основні принципи організації декоративної композиції. Створити композицію з геометричних фігур досягнувши рівноваги. Виконати рапортну композицію за допомогою: лінії; плями; лінії та плями; осередкову замкнуту композицію; безосередкову замкнуту композицію; симетричну та асиметричну композиції; статичну та динамічну композиції; декоративну композицію з використанням стилізованого природного мотиву. Практична робота.

### **Підсумкова тека.**

- Питання на перевірку знань з лекційного модулю.  
Перегляд практичних робіт.

## **II СЕМЕСТР**

**Модуль II. Графічний пакет “ Marvelous Designer ” (1,5 кред./44 год.) (1,5 кред./44 год.)**

### **Лекційні години: (14 годин)**

1. Інсталяція програми. Перший запуск та налаштування робочого середовища. Інтерфейс “ Marvelous Designer ”.
2. Меню (Menu). Основне меню. Панель інструментів. Інструменти драпірування. Інструменти оформлення. Інструменти Аватар. Інструменти створення 3D текстури. Показати/приховати одяг. Показати/приховати Автар. 3D-рендеринг стилю одягу. 3D-рендеринг стилю Аватару. Інструменти шаблону. Інструменти текстури 2D. Інструменти шиття. Спливаючі Меню.
3. Сцена. Переміщення, наближення, віддалення, обертання.
4. Аватар. Сцени. Реквізит.
5. Малювання ліній. Малювання кривих вільної форми. Малювання кривих з контрольними крапками.
6. Одяг. Синхронізація.
7. Текстури. Текстури тканини. Колір. Накладання зображення.
8. Побудова рапортних композицій одягової декоративної тканини засобами комп'ютерного проектування та моделювання одягу у Marvelous Designer. Практична робота.

### **Практичні: (15 годин)**

1. Управління видом у вікні Аватара. Управління видом у вікні деталей.

2. Аватар. Сцени. Реквізит. Відкрити / Зберегти \*.AVT файл. Відкрити Аватар (COLLADA) Файл. Відкрити Аватар файлу. Імпорт / Експорт OBJ файли. Імпорт OBJ файлів. Експорт OBJ файлів. Сцени/реквізит. Відкриття сцени/реквізит файлу. Поза. Анімація. Відкрити і збереження пози у файл. Зміна пози. Стоп поза. Зберегти позу. Відкриття та збереження файлів руху (Анімація). Відкрити рух. Зберегти рух. Відкриття та збереження файлів анімації . Відкрити Анімацію. Зберегти анімацію. Поза. Перетворення пози. Експорт одягу. Експорт одягу.

3. Розміщення деталей. Драпіровка. Вираз в деталях. Відображення.

4. Закономірності та принципи побудови рельєфних та об'ємно-просторових композицій. Виконати: об'ємно-просторову композицію з простих геометричних форм. Практична робота.

### **Самостійна робота: (12 годин)**

1. Аватар. Таблиця розмірів Аватара. Вимірювання розмірів Аватара. Аватар. Поза і положення. Зсув шкіри (зміщення шкіри). Тертя. Точки розташування і обмежуючий об'єм. Відображення Аватара.Показати / Приховати Аватар.

2. Викрійка (Pattern). Деталь викрійки. Відображення.

3. Створення геометрії у "Marvelous Designer".

4. Створення геометрії у Rhinoceros 5.0.

5. Введення абсолютних координат. Введення відносних координат. Введення відносних осьових координат.

6. Введення обмежень на значення відстані. Введення обмежень на значення кута й відстані.

7. Побудова рапортних композицій одягової декоративної тканини засобами комп'ютерного проектування та моделювання одягу у Marvelous Designer. Практична робота.

### **Підсумкова тека.**

Питання на перевірку знань з лекційного модулю.

Перегляд практичних робіт.

## **ІІІ СЕМЕСТР**

### **ІІ Курс**

### **Модуль ІІІ. Комп'ютерне проектування тканин (1,5 кред./45 год.) .**

**Мета:** *Ознайомити студентів з комп'ютерним проектуванням тканин, програмними продуктами та сформувати практичні навички і вміння застосовувати їх у проектуванні виробів декоративно-прикладного мистецтва.*

**Студенти повинні:**

- володіти растровою і векторною графіками;
- знати поняття кольору, палітри, кольорові моделі;
- знати формати збереження графічних файлів;
- програмні продукти комп'ютерного проектування (Adobe Photoshop);
- основні принципи організації проектування тканини;
- уміти виконати ритмічну побудову орнаментальної композиції;
- побудувати рапортну композицію;
- побудувати купонну композицію;
- побудувати замкнуту композицію;
- проектувати тканину для аксесуарів одягу;
- проектувати тканини за народними мотивами;
- проектувати комплект одягових тканин;

- використовувати в роботі знання отримані з вивчення дотичних дисциплін;
- набуті знання для застосування у їх декоративно-прикладному мистецтві.

**Лекційні модулі: (6 годин)**

1. Рапортна композиція одягової декоративної засобами комп'ютерного проектування.
2. Купонна композиція одягової тканини засобами комп'ютерного проектування.
3. Замкнута композиція засобами комп'ютерного проектування.

**Практичні модулі: (24 годин)**

1. Побудова рапортної композиція одягової декоративної тканини (квадрат, прямокутник, ромб за вибором студента). Відкрита кольорова композиція (3-5 кольорів). Практична робота.
2. Побудова купонної композиції одягової тканини. Практична робота
3. Проектування тканини для аксесуарів одягу. Практична робота.

**Модулі самостійної роботи: (15 годин)**

1. Рапортна композиція одягової декоративної засобами комп'ютерного проектування.
2. Побудова рапортної композиція одягової декоративної тканини (квадрат, прямокутник, ромб за вибором студента). Відкрита кольорова композиція (3-5 кольорів). Практична робота.
3. Купонна композиція одягової тканини засобами комп'ютерного проектування.
4. Побудова купонної композиції одягової тканини. Практична робота
5. Замкнута композиція засобами комп'ютерного проектування.
6. Проектування тканини для аксесуарів одягу. Практична робота.

**Підсумкова тека.**

Питання на перевірку знань з лекційного модулю.  
Перегляд практичних робіт.

## IV СЕМЕСТР

**Модуль IV. Комп'ютерне проектування тканин (1,4 кред./42 год.) .**

**Лекційні модулі: (6 годин)**

1. Комп'ютерне проектування тканин засобами Adobe Photoshop.

**Практичні модулі: (26 годин)**

1. Проектування тканин за народними мотивами. Практична робота.
2. Проектування комплекту одягових тканин. Практична робота.

**Модулі самостійної роботи: (15 годин)**

1. Комп'ютерне проектування тканин засобами Adobe Photoshop.
2. Проектування тканин за народними мотивами. Практична робота
3. Проектування комплекту одягових тканин. Практична робота.

**Підсумкова тека.**

Питання на перевірку знань з лекційного модулю.  
Перегляд практичних робіт.

## V СЕМЕСТР

**Модуль V. Комп'ютерне проектування тканин інтер'єрного призначення. (1,5 кред./45**

год.)

Мета: Ознайомити студентів з комп'ютерним проектуванням тканин інтер'єрного призначення, програмними продуктами та сформувати практичні навички і вміння застосовувати їх у проектуванні виробів декоративно-прикладного мистецтва.

Студенти повинні:

- володіти растровою і векторною графіками;
- знати поняття кольору, палітри, кольорові моделі;
- знати формати збереження графічних файлів;
- програмні продукти комп'ютерного проектування (Adobe Photoshop,);
- основні принципи організації проектування тканини;
- уміти виконати ритмічну побудову орнаментальної композиції;
- побудувати рапортну композицію;
- побудувати купонну композицію;
- побудувати замкнуту композицію;
- проектувати тканину інтер'єрного призначення;
- проектувати тканини за народними мотивами;
- використовувати в роботі знання отримані з вивчення дотичних дисциплін;
- набути знання для застосування у їх декоративно-прикладному мистецтві.

Лекційні модулі: (8 годин)

1. Комп'ютерне проектування орнаментальних структур для виробів інтер'єрного призначення та стилізація анімалістичних мотивів засобами комп'ютерної графіки.

Практичні модулі: (22 годин)

1. Проектування та побудова модульних композицій для інтер'єрних тканин.

Проект килимка. Практична робота.

2. Стилізація анімалістичних мотивів для художнього текстилю за вибором студента.

Проектування декоративного килимка з анімалістичними мотивами. Практична робота.

Модулі самостійної роботи: (15 годин)

1. Проектування та побудова модульних композицій для інтер'єрних тканин.

Проект килимка.

2. Стилізація анімалістичних мотивів для художнього текстилю за вибором студента.

Проектування декоративного килимка з анімалістичними мотивами.

Підсумкова тека.

Питання на перевірку знань з лекційного модулю.

Перегляд практичних робіт.

## VI СЕМЕСТР

**Модуль VI. Проектування та побудова ансамблю тканин для житлового інтер'єру. (1,6 кред./48 год.)**

Лекційні модулі: (6 годин)

1. Комп'ютерне проектування орнаментальних структур для виробів інтер'єрного призначення та стилізація анімалістичних мотивів засобами комп'ютерної графіки.

Практичні модулі: (26 годин)



- 1 Виконати засобами комп'ютерного проектування 2D проект штори для житлового інтер'єру. Практична робота.
2. Виконати проект житлового інтер'єру засобами художнього текстилю. Практична робота..

**Модулі самостійної роботи: (15 годин)**

- 1 Виконати засобами комп'ютерного проектування 2D проект штори для житлового інтер'єру.
2. Виконати проект житлового інтер'єру засобами художнього текстилю.

**Підсумкова тека.**

Питання на перевірку знань з лекційного модулю.  
Перегляд практичних робіт.

## VII СЕМЕСТР

**Модуль VII. Комп'ютерне проектування тканин інтер'єрного призначення. Дипломне проектування. (1,6 кред./47 год.)**

**Мета:** *Ознайомити студентів з комп'ютерним проектуванням тканин інтер'єрного призначення для громадських об'єктів, програмними продуктами та сформуванню практичних навички і вміння застосовувати їх у проектуванні виробів декоративно-прикладного мистецтва.*

**Студенти повинні:**

- володіти растровою і векторною графіками;
- знати поняття кольору, палітри, кольорові моделі;
- знати формати збереження графічних файлів;
- програмні продукти комп'ютерного проектування (*Adobe Photoshop, 2D, Marvelous Designer*);
- основні принципи організації проектування тканини;
- уміти виконати ритмічну побудову орнаментальної композиції;
- побудувати рапортну композицію;
- побудувати купонну композицію;
- побудувати замкнуту композицію;
- проектувати тканину інтер'єрного призначення громадських об'єктів;
- проектувати тканини за народними мотивами;
- проектувати гобелен;
- дипломне проектування;
- проектування та виконання кваліфікаційної роботи;
- використовувати в роботі знання отримані з вивчення дотичних дисциплін;
- набутти знання для застосування у їх декоративно-прикладному мистецтві.

**Лекційні модулі: (4 годин)**

1. Комп'ютерне проектування тканин для виробів громадського інтер'єру.

**Практичні модулі: (26 годин)**

- 1 Виконати засобами комп'ютерного проектування проект гобелену або килима для громадського інтер'єру. Практична робота.

**Модулі самостійної роботи: (17 годин)**

1. Виконання засобами комп'ютерного проектування проекту гобелену або килима для громадського інтер'єру.

**Підсумкова тека.**

Питання на перевірку знань з лекційного модулю.

Перегляд практичних робіт.

**VIII СЕМЕСТР**

**Модуль VIII. Комп'ютерне проектування дипломної роботи (1,2 кред./37 год.).**

**Лекційні модулі: (4 годин)**

1. Комп'ютерне проектування дипломної роботи.

**Практичні модулі: (16 годин)**

1. Виконання проекту та дипломної роботи засобами комп'ютерного проектування.

**Модулі самостійної роботи: (17 годин)**

1. Виконання проекту та дипломної роботи засобами комп'ютерного проектування.

**Підсумкова тека.**

Питання на перевірку знань з лекційного модулю.

**12. ФОРМА ПІДСУМКОВОГО КОНТРОЛЮ УСПІШНОСТІ НАВЧАННЯ  
(ЗА ОПП) – ЕКЗМЕНЕН (ПЕРЕГЛЯД).**

**12.1. Форми контролю і порядок оцінювання**

Кожний навчальний модуль дисципліни передбачає проведення контролю за набутими знаннями і навичками. Основними формами контролю є поточний, модульний (проміжний) і семестровий контроль екзамен (перегляд).

Усі заплановані протягом семестру контрольні заходи оцінюються в балах за багатобальною шкалою. Контрольні заходи (КЗ) зараховуються, якщо оцінка за них не менша від залікової (60 балів).

Рейтинг з дисципліни – це сума двох рейтингів: поточного і залікового. Рейтинг поточної успішності рівний сумі оцінок за всі контрольні заходи.

За диференційний залік оцінка (рейтинг) ставиться окремо. Семестровий контрольний захід не зараховується, якщо оцінка за нього менша встановленого критичного рівня.

У складеній схемі надано розрахунок вагомості кожного з навчальних модулів у відсотках від загальної кількості годин за семестр, що одночасно і є кількістю балів за модуль.

**12.2. Кредитно-модульна схема вивчення дисципліни.**

№ змі- стов- ного	Найменування змістовного модуля	Всьог ого-	Аудиторні за- няття	Са- мос- ?	Вагомість мо-
-------------------------	------------------------------------	---------------	------------------------	------------------	---------------

			Лекційні	Практичні		дуля у формуванні знань та вмінь (% - бали)
<b>I семестр</b>						
I	Загальні поняття комп'ютерних технологій. Основи комп'ютерної графіки.	17	2	6	9	37,8%
II	Растрова графіка. Adobe Photoshop – перше знайомство.	10	6		4	22,2%
III	Adobe Photoshop – інструмент комп'ютерного проектування.	18	2	14	2	40%
	<b>ВСЬОГО:</b>	<b>45</b>	<b>10</b>	<b>20</b>	<b>15</b>	<b>100%</b>
<b>II семестр</b>						
IV	Графічний пакет Marvelous Designer. Основні прийоми роботи.	18	6	4	8	38,3%
V	Графічний пакет “Marvelous Designer”. Технології комп'ютерного проектування.	29	4	18	7	61,7%
	<b>ВСЬОГО:</b>	<b>47</b>	<b>10</b>	<b>22</b>	<b>15</b>	<b>100%</b>
<b>III семестр</b>						
VI	Побудова рапортної, купонної, та замкнутої композицій.	45	6	24	15	
	<b>ВСЬОГО:</b>	<b>45</b>	<b>6</b>	<b>24</b>	<b>15</b>	<b>100%</b>
<b>IV семестр</b>						
VII	Комп'ютерне проектування тканин за допомогою Adobe Photoshop..	47	6	26	15	100%
	<b>ВСЬОГО:</b>	<b>47</b>	<b>6</b>	<b>26</b>	<b>15</b>	<b>100%</b>
<b>V семестр</b>						
VIII	Проектування та побудова орнаментальних структур для виробів інтер'єрного призначення.	45	8	22	15	100%
	<b>ВСЬОГО:</b>	<b>45</b>	<b>8</b>	<b>22</b>	<b>15</b>	<b>100%</b>
<b>VI семестр</b>						
IX	Проектування та побудова ансамблю тканин для житлового інтер'єру.	47	6	26	15	100%
	<b>ВСЬОГО:</b>	<b>47</b>	<b>6</b>	<b>26</b>	<b>15</b>	<b>100%</b>
<b>VII семестр</b>						
X	Проектування та побудова тканин для громадського інтер'єру.	47	4	26	17	100%

	<b>ВСЬОГО:</b>	<b>47</b>	<b>4</b>	<b>26</b>	<b>17</b>	<b>100%</b>
<b>VIII семестр</b>						
XI	Дипломне проектування.	37	4	16	17	100%
	<b>ВСЬОГО:</b>	<b>37</b>	<b>4</b>	<b>16</b>	<b>17</b>	<b>100%</b>

### 12.3. Складові модульного оцінювання знань і вмінь студентів

Складові оцінювання	Навчальне завдання	Оцінка діяльності в балах		
		Макс. бал	Середній бал	Критичний бал
<b>I семестр</b>				
<b>Змістовий модуль I. Загальні поняття комп'ютерних технологій. Основи комп'ютерної графіки.</b>				
Поточне оцінювання	<b>Теоретична підготовка</b>	10	7	3
	Теорія та психологія сприйняття кольору. Поняття кольору. Палітри. Кольорові моделі. Практична робота.	10	7	3
Оцінка за самостійну роботу	Види комп'ютерної графіки. Представлення графічної інформації. Векторна і растрова графіка. Основні поняття растрової і векторної графіки. Джерела цифрових векторних зображень. Засоби створення і обробки комп'ютерної графіки. Сучасні пакети графічних програм. Формати збереження зображень. Конвертація зображень.	6	4	2
<b>Змістовий модуль II. Растрова графіка. Adobe Photoshop – перше знайомство.</b>				
Поточне оцінювання	<b>Теоретична підготовка</b>	10	7	3
Оцінка за самостійну роботу	Формати збереження растрових зображень. Кольори в програмі Adobe Photoshop. Загальні відомості про прийоми сканування. Зміна параметрів зображень.	6	4	2
<b>Змістовий модуль III. Adobe Photoshop – інструмент комп'ютерного проектування.</b>				
Поточне оцінювання	<b>Теоретична підготовка</b>	10	7	3
	Гرادієнти. Використання інструмента Gradient. Додаткові відомості про шари. Маски. Контури і фігури. Операції над контурами. Основні принципи організації декоративної композиції. Практична робота.	10	7	3
Оцінка за самостійну роботу	Робота з текстом. Створення, редагування тексту. Фільтри. Загальні відомості про фільтри та методи роботи з ними.	5	3	2
Оцінка за модульну контрольну роботу	Письмова контрольна робота	3	2	1
<b>Всього балів за КЗ:</b>		<b>70</b>	<b>48</b>	<b>22</b>

<b>Семестровий контроль:</b>		<b>30</b>	<b>20</b>	<b>10</b>
<b>Разом:</b>		<b>100</b>	<b>68</b>	<b>32</b>
<b>II семестр</b>				
<b>Змістовий модуль IV. Графічний пакет Marvelous Designer. Основні прийоми роботи..</b>				
Поточне оцінювання	<b>Теоретична підготовка</b>	8	5	3
	Інсталяція програми. Перший запуск та налаштування робочого середовища. Інтерфейс “Marvelous Designer”.	7	5	2
	Меню (Menu). Основне меню. Панель інструментів. Інструменти драпірування. Інструменти оформлення. Інструменти Аватар. Інструменти створення 3D текстури. Показати/приховати одяг. Показати/приховати Аватар. 3D-рендеринг стилю одягу. 3D-рендеринг стилю Аватару. Інструменти шаблону. Інструменти текстури 2D. Інструменти шиття. Спливаючі Меню. Сцена. Переміщення, наближення, віддалення, обертання. Аватар. Сцени. Реквізит.	7	5	2
Оцінка за самостійну роботу	Аватар. Таблиця розмірів Аватара. Вимірювання розмірів Аватара. Аватар. Поза і положення. Зсув шкіри (зміщення шкіри). Тертя. Точки розташування і обмежуючий об'єм. Відображення Аватара. Показати / Приховати Аватар. Викрійка (Pattern). Деталь викрійки. Відображення. Створення геометрії у “Marvelous Designer”. Введення абсолютних координат. Введення відносних координат. Введення відносних осьових координат. Введення обмежень на значення відстані. Введення обмежень на значення кута й відстані. Побудова рапортних композицій одягової декоративної тканини засобами комп'ютерного проектування та моделювання одягу у Marvelous Designer. Практична робота.	9	6	3
<b>Змістовий модуль V. Графічний пакет “Marvelous Designer”. Технології комп'ютерного проектування..</b>				
Поточне оцінювання	<b>Теоретична підготовка</b>	8	5	3
	Одяг. Синхронізація.	7	5	2
	Текстури тканини. Колір.	7	5	2
	Накладання зображення.	7	5	2
	Побудова рапортних композицій одягової декоративної тканини засобами комп'ютерного проектування та моделювання одягу у Marvelous Designer.	7	5	2
Оцінка за модульну	Письмова контрольна робота	3	2	1

контрольну роботу					
		<b>Всього балів за КЗ:</b>	<b>70</b>	<b>48</b>	<b>22</b>
		<b>Семестровий контроль:</b>	<b>30</b>	<b>20</b>	<b>10</b>
		<b>Разом:</b>	<b>100</b>	<b>68</b>	<b>32</b>
<b>III СЕМЕСТР</b>					
<b>Змістовий модуль VI. Побудова рапортної, купонної, та замкнутої композицій.</b>					
Поточне оцінювання	<b>Теоретична підготовка</b>	10	7	3	
	Побудова рапортної композиція одягової декоративної тканини (квадрат, прямокутник, ромб за вибором студента). Відкрита кольорова композиція (3-5 кольорів). Практична робота.	7	5	2	
	Побудова купонної композиції одягової тканини. Практична робота	7	5	2	
	Проектування тканини для аксесуарів одягу. Практична робота.	7	5	2	
Оцінка за самостійну роботу	Рапортна композиція одягової декоративної засобами комп'ютерного проектування.	6	4	2	
	Побудова рапортної композиція одягової декоративної тканини	6	4	2	
	Купонна композиція одягової тканини засобами комп'ютерного проектування.	6	4	2	
	Побудова купонної композиції одягової тканини.	6	4	2	
	Замкнута композиція засобами комп'ютерного проектування.	6	4	2	
	Проектування тканини для аксесуарів одягу.	6	4	2	
Оцінка за модульну контрольну роботу	Письмова контрольна робота	3	2	1	
		<b>Всього балів за КЗ:</b>	<b>70</b>	<b>48</b>	<b>22</b>
		<b>Семестровий контроль:</b>	<b>30</b>	<b>20</b>	<b>10</b>
		<b>Разом:</b>	<b>100</b>	<b>68</b>	<b>32</b>
<b>VII СЕМЕСТР</b>					
<b>Змістовий модуль I. Комп'ютерне проектування тканин.</b>					
Поточне оцінювання	<b>Теоретична підготовка</b>	7	5	2	
	Проектування тканин за народними мотивами. Практична робота	12	8	4	
	Проектування комплекту одягових тканин. Практична робота.	12	8	4	
Оцінка за самостійну роботу	Комп'ютерне проектування тканин засобами Corel Draw та Adobe Photoshop.	12	8	4	
	Проектування тканин за народними мотивами. Практична робота	12	8	4	
	Проектування комплекту одягових тканин. Практична робота.	12	8	4	
Оцінка за модульну контрольну роботу	Письмова контрольна робота	3	2	1	
		<b>Всього балів за КЗ:</b>	<b>70</b>	<b>47</b>	<b>23</b>

		<b>Семестровий контроль:</b>	<b>30</b>	<b>20</b>	<b>10</b>
		<b>Разом:</b>	<b>100</b>	<b>67</b>	<b>33</b>
<b>VIII СЕМЕСТР</b>					
<b>Змістовий модуль I. Проектування та побудова орнаментальних структур для виробів інтер'єрного призначення.</b>					
Поточне оцінювання	<b>Теоретична підготовка</b>	7	5	2	
	Проектування та побудова модульних композицій для інтер'єрних тканин. Проект килимка. Практична робота.	15	9	6	
	Стилізація анімалістичних мотивів для художнього текстилю за вибором студента. Проектування декоративного килимка з анімалістичними мотивами. Практична робота.	15	9	6	
Оцінка за самостійну роботу	Проектування та побудова модульних композицій для інтер'єрних тканин. Проект килимка.	15	9	6	
	Стилізація анімалістичних мотивів для художнього текстилю за вибором студента. Проектування декоративного килимка з анімалістичними мотивами.	15	9	6	
Оцінка за модульну контрольну роботу	Письмова контрольна робота	3	2	1	
		<b>Всього балів за КЗ:</b>	<b>70</b>	<b>43</b>	<b>27</b>
		<b>Семестровий контроль:</b>	<b>30</b>	<b>20</b>	<b>10</b>
		<b>Разом:</b>	<b>100</b>	<b>63</b>	<b>37</b>
<b>IX СЕМЕСТР</b>					
<b>Змістовий модуль I. Проектування та побудова ансамблю тканин для житлового інтер'єру.</b>					
Поточне оцінювання	<b>Теоретична підготовка</b>	7	5	2	
	Виконати засобами комп'ютерного проектування 2D проект штори для житлового інтер'єру. Практична робота.	15	9	6	
	Виконати проект житлового інтер'єру засобами художнього текстилю. Практична робота.	15	9	6	
Оцінка за самостійну роботу	Виконати засобами комп'ютерного проектування 2D проект штори для житлового інтер'єру.	15	9	6	
	Виконати проект житлового інтер'єру засобами художнього текстилю.	15	9	6	
Оцінка за модульну контрольну роботу	Письмова контрольна робота	3	2	1	
		<b>Всього балів за КЗ:</b>	<b>70</b>	<b>43</b>	<b>27</b>
		<b>Семестровий контроль:</b>	<b>30</b>	<b>20</b>	<b>10</b>
		<b>Разом:</b>	<b>100</b>	<b>63</b>	<b>37</b>
<b>X СЕМЕСТР</b>					
<b>Змістовий модуль I. Проектування та побудова тканин для громадського інтер'єру.</b>					
Поточне оцінювання	<b>Теоретична підготовка</b>	10	7	3	

	Виконати засобами комп'ютерного проектування проект гобелену для громадського інтер'єру. Практична робота.	30	20	10
Оцінка за самостійну роботу	Виконати засобами комп'ютерного проектування проект гобелену для громадського інтер'єру.	27	20	7
Оцінка за модульну контрольну роботу	Письмова контрольна робота	3	2	1
<b>Всього балів за КЗ:</b>		<b>70</b>	<b>49</b>	<b>21</b>
<b>Семестровий контроль:</b>		<b>30</b>	<b>20</b>	<b>10</b>
<b>Разом:</b>		<b>100</b>	<b>69</b>	<b>31</b>
<b>XI СЕМЕСТР</b>				
<b>Змістовий модуль I. Дипломне проектування..</b>				
Поточне оцінювання	<b>Теоретична підготовка</b>	10	7	3
	Виконання проекту та дипломної роботи за допомогою засобів комп'ютерного проектування.	30	20	10
Оцінка за самостійну роботу	Виконання проекту та дипломної роботи за допомогою засобів комп'ютерного проектування.	30	22	8
<b>Всього балів за КЗ:</b>		<b>70</b>	<b>49</b>	<b>21</b>
<b>Семестровий контроль:</b>		<b>30</b>	<b>20</b>	<b>10</b>
<b>Разом:</b>		<b>100</b>	<b>69</b>	<b>31</b>

#### 12.4. Оцінювання в балах практичної роботи та теоретичної підготовки студентів (поточний контроль).

Рівні навчальних досягнень	Оцінка в балах	Критерії оцінювання
Високий	Максимальний бал	Студент виявляє високий рівень теоретичних знань, вміє лаконічно і конкретно дати письмове визначення і пояснення навчальних питань
Достатній	Середній бал	Студент добре володіє теоретичними знаннями, але не досить лаконічно формулює відповіді на поставлені питання, допускає незначні помилки
Задовільний	Критичний бал	Студент показав задовільний рівень теоретичних знань, відповіді неконкретні, із значними помилками
Низький	«Незадовільно»	Студент показав низький рівень теоретичних знань, виконав близько 50 % завдань

#### 12.5. Оцінювання в балах творчих завдань, які студенти виконують в аудиторний час і самостійно.

Оцінювання творчих завдань та самостійної роботи студента (ОСРС). При оцінюванні самостійної роботи студента використовуються такі форми контролю:

- поточний контроль виконаних практичних завдань;
- тестовий чи інший контроль тем, винесених викладачем на самостійне опрацювання студентів;

- усна відповідь;
- індивідуальна чи колективна доповідь, передбачена навчальною програмою з дисципліни, що потребує формування практичних навичок і умінь студентів.

Результати СРС фіксуються в журналі обліку роботи викладача. Бали, набрані студентом



за виконання завдань з самостійної роботи, додаються до суми балів, набраних студентом з інших видів навчальної роботи з дисципліни.

СРС забезпечується системою навчально-методичних засобів, передбачених для вивчення навчальної дисципліни. Методичні матеріали для СРС також містять відповідну наукову та фахову періодичну літературу.

Рівні навчальних досягнень	Оцінка в балах	Критерії оцінювання
Високий	Максимальний бал	Студент на високому рівні виконав завдання навчального модуля
Достатній	Середній бал	Студент виконав завдання з незначними помилками
Задовільний	Критичний бал	Студент допустив значні помилки у виконанні завдання
Низький	«Незадовільно»	Студент показав низький рівень знань при виконанні завдання

### 12.6. Таблиця орієнтовного співставлення оцінювання навчальних досягнень студентів та переведення балів у оцінки

Національна 5-бальна шкала	Сума балів (R)	Шкала ECTS	Визначення
«Відмінно»	90 – 100	A	Відмінне виконання лише з незначною кількістю помилок
«Добре»	75 – 89	BC	Загалом правильна робота з певною кількістю помилок
«Задовільно»	60 – 74	DE	Виконання задовольняє мінімальні критерії
«Незадовільно»	35 – 59	FX	Можливе повторне складання
«Незадовільно»	1 – 34	F	Необхідний повторний курс з навчальної дисципліни

### 13. ОРІЄНТОВНІ ЗАВДАННЯ ДО ПІДСУМКОВОГО КОНТРОЛЮ

1. Дайте визначення «комп'ютерне проектування», поясніть основні принципи представлення зображень.
2. Що таке растрова графіка? Опишіть принцип представлення растрових зображень, їх переваги і недоліки.
3. Назвіть програми, працюючі з растровою графікою, їх особливості, відмінності.
4. Що таке векторна графіка? Опишіть принцип представлення векторних зображень, їх переваги і недоліки.
5. Що таке крива Безьє, опишіть її складові, покажіть на схемі.
6. Назвіть програми, працюючі з векторною графікою, їх особливості, відмінності.
7. Назвіть спеціалізовані графічні редактори, які ви знаєте, опишіть їх призначення і основні функції.
8. Що таке теорія кольору і його представлення в комп'ютерній графіці: поняття кольору, спектральна чутливість ока, колірний діапазон, колірна гамма, глибина кольорів.
9. Розкажіть про колірну модель RGB.
10. Розкажіть про колірну модель CMYK.
11. Розкажіть про колірну модель Lab.

12. Опишіть основні характеристики кольору, способи його виміру.
13. Розкажіть про управління кольором: причини, цілі, складові, взаємодія складових.
14. Розкажіть про колірний профіль, класи профілів, структура, особливості створення.
15. Опишіть основні внутрішні формати графічних редакторів, їх особливості і характеристики (AI, CDR, FH8, PSD).
16. Опишіть основні формати графічних файлів, використовувани для WEB, їх особливості і характеристики (GIF, PNG). Детально опишіть структуру формату GIF.
17. Опишіть основні формати графічних файлів, використовувани для повнокольорових зображень (у поліграфії), їх особливості і характеристики (TIFF, Scitex CT, PCX, Photo CD). Детально опишіть структуру формату TIFF.
18. Опишіть основні універсальні графічні формати, їх особливості і характеристики (BMP, JFIF, JFI, JPG, JPEG, IFF, ILM, ILBM, LBM). Детально опишіть структуру формату JPEG.
19. Опишіть формати графічних файлів, використовувани мова PostScript, їх характеристики (PS, PDF, EPS).
20. Опишіть основні універсальні векторні графічні формати, їх особливості і характеристики.
21. Назвіть типи сканерів, які ви знаєте. Опишіть принцип роботи планшетного сканера і його основні технічні характеристики.
22. Що таке растрування зображень? Опишіть основні методи растрування.
23. Назвіть і опишіть основні складові (етапи) корекції повнокольорових зображень, інструменти, цілі корекції.
24. Розкажіть про тонову корекцію зображень, особливості нелінійної корекції.
25. Розкажіть про колірну корекцію зображень : цілі корекції, принцип колірного балансу, особливості перевірки рівноваги сірих нейтральних значень, налаштування не нейтральних відтінків.
26. Розкажіть про налаштування різкості зображень. Коли і за яких умов потрібно підвищення різкості? Поясніть принцип роботи фільтрів підвищення різкості. Опишіть методи налаштування різкості в колірних каналах.
27. Опишіть особливості обробки цифрових фотографій, інструменти, команди корекції фотографій, які ви знаєте.
28. Опишіть команди автоматизації обробки зображень.
29. Викладіть основні відомості про корекція фотографій в різних колірних просторах.
30. Розкажіть про використання спеціальних колірних профілів для корекції зображень.
31. Розкажіть про методи імітації графіки в Photoshop: створення олівцевого нарису, малюнка вугіллям, олівцем, пером і так далі
32. Опишіть етапи обробки фотографічного зображення для імітації графіки, техніку роботи з масками і шарами.
33. Розкажіть про методику роботи з фільтрами, що імітують графіку, використанні спеціальних плагінів для імітації графіки.
34. Розкажіть про методи імітації живопису аквареллю, гуашшю, олією і так далі
35. Опишіть методику обробки фотографічного зображення для імітації живопису.
36. Опишіть принципи малювання пнзликами.
37. Опишіть принципи використання стилів шару.
38. Розкажіть про текстові ефекти, про створення різних поверхонь і візерунків.
39. Опишіть методику виділення і маскування.
40. Проведіть порівняння PostScript і TrueType форматів. Які їх основна схожість і відмінності?
41. Розкажіть про композиційну побудову зображень: поняття композиції, правила комфортності, засобу організації композиції.

42. Опишіть основні способи виділення композиційного центру в чорно-білій композиції.
43. Розкажіть про тоновий композиційний аналіз: поняття тону, етапи аналізу.
44. Розкажіть про колірний композиційний аналіз: поняття кольору, колірний круг, етапи аналізу.
45. Розкажіть про лінійний композиційний аналіз.
46. Розкажіть про просторово-перспективну побудову складних графічних образів : геометричне відображення, поняття перспективи.
47. Опишіть основні види перспективи, правила побудови перспективи на площині.
48. Поясніть поняття зворотної перспективи, наведіть приклади її використання.
49. Розкажіть про пропорцію її роль, наведіть приклади використання в сучасному комп'ютерному проектуванні.
50. Назвіть основні пропорції, що використовуються в образотворчому мистецтві, наведіть приклади.
51. Що таке «модульна сітка», як вона використовується в образотворчому мистецтві і комп'ютерній графіці.
52. Опишіть методику створення реалістичного зображення на площині, виділення і маскування.
53. Опишіть прийоми, використовувані для графічних проектів, наведіть приклади.
54. Розкажіть про використання різних файлових форматів.
55. Опишіть методи малювання від руки у векторному редакторі.
56. Викладіть основні відомості про роботу по шарах у векторному редакторі, використанні різних фігур, шрифтів, бібліотек, векторних і растрових зображень.
57. Опишіть принципи роботи з пензликами у векторному редакторі, використання тривимірних ефектів.

#### 14. КРИТЕРІЇ ОЦІНЮВАННЯ НАВЧАЛЬНИХ ДОСЯГНЕНЬ СТУДЕНТІВ

Рівні навчальних досягнень	Бали			Вимоги до знань, умінь і навичок студентів	
	2...5	Шкала ECTS		Теоретична підготовка	Практична підготовка
		1...100	F...A	Студент:	
Високий	5	100-90	A	Вільно володіє навчальним матеріалом. Обмірковано висловлює власні думки та робить висновки, аргументовано обирає спосіб виконання завдань	Володіє технікою виконання роботи, дотримується технологічного процесу виконання роботи. Вміє самостійно обирати способи виконання роботи. Знає і вільно застосовує необхідне програмне забезпечення та інструменти при виконанні різноманітних творчих завдань
Достатній	4	89-70	BC	Знає всі техніки з навчального курсу,	Може самостійно виконати завдання,

				володіє знаннями технологічних процесів виконання роботи. Самостійно застосовує знання на практиці: може підбирати технологію виконання робіт, але допускає незначні помилки	має стійкі практичні навички, але при виконанні роботи допускає незначні технологічні помилки, відтворення творчого задуму недостатньо відповідає поставленим завданням
Задовільний	3	69-50	DE	володіє теоретичним матеріалом, але знання не стійкі.	може самостійно виконувати завдання, але працює не акуратно, порушуючи технологію виконання робіт
Низький	2	49-35	Fx	Має елементарні, фрагментарні знання	Роботу виконує не в повному обсязі, не дотримуючись технології.
Незадовільний	2	34-1	F	Теоретичні знання не сформовані.	Не здатен до самостійного виконання практичних завдань
Рівні навчальних досягнень	Бали		Вимоги до знань, умінь і навичок студентів		
	2...5	Шкала ECTS		Теоретична підготовка	Практична підготовка
		1...100	F...A	Студент:	
Високий	5	100-90	A	Вільно володіє навчальним матеріалом. Обмірковано висловлює власні думки та робить висновки, аргументовано обирає спосіб виконання завдань	Володіє технікою виконання роботи, дотримується технологічного процесу виконання роботи. Вміє самостійно обирати способи виконання роботи. Знає і вільно застосовує необхідне програмне забезпечення та інструменти при виконанні різноманітних творчих завдань
Достатній	4	89-70	BC	Знає всі техніки з навчального курсу, володіє знаннями технологічних процесів виконання роботи.	Може самостійно виконати завдання, має стійкі практичні навички, але при виконанні роботи допу-

				Самостійно застосує знання на практиці: може підбирати технологію виконання робіт, але допускає незначні помилки	скає незначні технологічні помилки, відтворення творчого задуму недостатньо відповідає поставленим завданням
Задовільний	3	69-50	DE	володіє теоретичним матеріалом, але знання не стійкі.	може самостійно виконувати завдання, але працює не акуратно, порушуючи технологію виконання робіт
Низький	2	49-35	Fx	Має елементарні, фрагментарні знання	Роботу виконує не в повному обсязі, не дотримуючись технології.
Незадовільний	2	34-1	F	Теоретичні знання не сформовані.	Не здатен до самостійного виконання практичних завдань

## 15. Список рекомендованої літератури

1. Беляева, С. Е. Спецрисунок и художественная графика : учебник для среднего профессионального образования / С. Е. Беляева, [и др.] - 2-е изд., испр. - М.: Академия, 2007. - 234 с.
2. Беляева, С. Е. Основы изобразительного искусства и художественного проектирования : учебник для начального профессионального образования / С. Е. Беляева. - М.: Академия, 2007 - 203 с.
3. Козлов, В. Н. Основы художественного оформления текстильных изделий : учебник для вузов / В. Н. Козлов. - Легкая и пищевая промышленность, 1981. - 261 с.
4. Логвиненко, Г. М. Декоративная композиция: учебное пособие для вузов / Г. М. Логвиненко. - М. : ВЛАДОС, 2008. - 144 с.
5. Молотова, В. Н. Декоративно-прикладное искусство: Учебное пособие для среднего профессионального образования / В. Н. Молотова. - М. : ФОРУМ, 2007. - 272 с.
6. Никоненко, Н. М. Декоративно-прикладное творчество: Художественное оформление интерьера : Практическое руководство для взрослых и детей / Н. М. Никоненко. - Ростов-н/Д.: Феникс, 2003. - 127 с.
7. Тайц А., Тайц А. CorelDraw 9: все программы пакета. – СПб: БХВ-Санкт-Петербург, 2000. – 1136 с.
8. Уэйманн Д. Adobe Photoshop CS для Windows. С.-П., 2005
9. Фокина, Л. В. Орнамент: учебное пособие: учебное пособие / Л. В. Фокина. - изд. 4-е, перераб. и допол. - Ростов-н/Д. : Феникс, 2006. - 172 с.