

Київський національний університет театру, кіно і телебачення
імені І. К. Карпенка-Карого

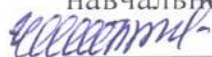
Інститут екранних мистецтв / Факультет театрального мистецтва

Кафедра Мистецтва театру ляльок

(назва кафедри)

«ЗАТВЕРДЖУЮ»

Проректор з науково-педагогічної та
навчальної роботи

 Інга Чхатарашвілі-Петраш

« 31 » 08 2026 рік

РОБОЧА ПРОГРАМА НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

ОСНОВИ КОМП'ЮТЕРНОЇ ГРАФІКИ

(назва навчальної дисципліни)

рівень вищої освіти перший бакалаврський

(перший (бакалаврський), другий (магістерський), третій (освітньо-науковий, освітньо-творчий))

спеціальність 026 Сценічне мистецтво

(шифр і назва спеціальності)

освітня програма Сценографія театру ляльок

(назва освітньої програми)

Розробники: Богомазов Петро Дмитрович, викладач кафедри мистецтва театру ляльок,
доктор мистецтва, заслужений діяч мистецтв України

Викладачі: Богомазов Петро Дмитрович, викладач кафедри мистецтва театру ляльок,
доктор мистецтва, заслужений діяч мистецтв України

РПНД розглянуто і затверджено на засіданні кафедри

Мистецтва театру ляльок, факультет театрального мистецтва

(назва кафедри, факультету / інституту)

Протокол від 25.08.2026 № 28

Завідувач кафедри

 (Сільченко Т. І.)
(підпис)

РПНД погоджено з гарантом освітньої професійної програми

Старшим викладачем, заслуженим діячем мистецтв України

(підпис)

 (Погребняк М. С.)

25.08.2026

Пролонговано:

на 20__/20__ н.р.,

Завідувач кафедри _____ (_____), протокол від _____.20__ № ____
(підпис) (ПІ)

на 20__/20__ н.р.,

Завідувач кафедри _____ (_____), протокол від _____.20__ № ____
(підпис) (ПІ)

на 20__/20__ н.р.,

Завідувач кафедри _____ (_____), протокол від _____.20__ № ____
(підпис) (ПІ)

на 20__/20__ н.р.,

Завідувач кафедри _____ (_____), протокол від _____.20__ № ____
(підпис) (ПІ)

1. Опис навчальної дисципліни

Найменування показників	Форма навчання			
	денна		заочна	
Характеристика навчальної дисципліни	Обов'язкова / Вибіркова			
Курс	третій			
Семестр	V	VI		
Кількість кредитів - 4	2	2		
Загальний обсяг годин -120	60	60		
Розподіл годин за видами аудиторних занять та самостійної роботи	Лекційні			
	6	6		
	Семінарські			
	Практичні			
	24	24		
	Індивідуальні			
	Лабораторні			
	Самостійна робота			
	30	30		
Вид підсумкового контролю	залік	іспит		

2. Мета та завдання навчальної дисципліни

Метою дисципліни «Основи комп'ютерної графіки» є вивчення загальних понять комп'ютерної графіки і форми представлення графічної інформації, і особливості роботи із зображеннями за допомогою конкретного інструменту обробки растрової і векторної графіки на прикладі використання графічних редакторів, а також ознайомлення з інструментами 3D-графіки.

Основне завдання навчальної дисципліни «Основи комп'ютерної графіки» полягає у засвоєнні студентом теоретичних та технічних знань комп'ютерних технологій, навчання студентів навичкам самостійної, творчої діяльності, розширення можливостей роботи з ескізами, макетами, створення колажів, роботи з текстом, за допомогою використання растрової, векторної і тривимірної комп'ютерної графіки.

Завданнями навчальної дисципліни «Основи комп'ютерної графіки» є:

- ґрунтовне ознайомлення з програмою Adobe Photoshop;
- загальне ознайомлення з програмою Adobe Illustrator;
- ознайомлення з програмою Trimble SketchUp;

- навчити користуватися технічними можливостями Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Trimble SketchUp;
- опанування технікою створення і редагування багатошарових зображень та колажів в Adobe Photoshop;
- опанування інструментів створення 3D моделей та креслень у програмі Trimble SketchUp;
- засвоєння уміння самостійно використовувати надані знання і навички під час практичного виконання графічних проєктів різної складності;
- сформування професійних умінь і навичок для подальшої роботи з програмами Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Trimble SketchUp.

Очікувані результати навчання (РН) за дисципліною:

ЗКЗ. Здатність застосовувати знання та методи природничих наук, технологій у професійній діяльності.

ЗК04. Здатність застосовувати сучасні цифрові інструменти і технології, створюючи цифровий контент у професійній діяльності.

СК01. Здатність генерувати задум та здійснювати розробку нової художньої ідеї та її втілення у творі перформативного мистецтва.

СК02. Здатність до творчого сприйняття світу та його відтворення у художніх сценічних образах.

СК03. Здатність до ефективної діяльності у колективі в процесі створення перформативного твору, керівництва роботою і / або участі у складі творчої групи в процесі його підготовки.

СК04. Здатність до професійного опанування змістових (інформаційного, виразно-образного) рівнів перформативного твору.

СК05. Здатність до публічної презентації результату своєї творчої (інтелектуальної) діяльності.

СК06. Здатність до застосування специфіки мистецтва театру ляльок у творчій діяльності та оперування специфічною системою виражальних засобів у створенні та виробництві перформативного твору.

СК07. Здатність до розуміння та оцінювання актуальних культурно-мистецьких процесів.

СК08. Здатність оперувати новітніми інформаційними й цифровими технологіями в процесі реалізації художньої ідеї, осмислення та популяризації творчого продукту.

СК09. Здатність до актуального способу втілення художньої ідеї відповідно до сучасного контексту.

СК10. Здатність до переосмислення та синтезу ідей у творчо-виробничій сценічній діяльності.

СК11. Здатність до комунікації та дискусії з широкою громадськістю щодо актуальних питань мистецтва театру ляльок.

СК12. Здатність до обміну досвідом та знаннями про мистецтво театру ляльок із фахівцями та нефаківцями.

СК17. Здатність розуміння особистості, її структури, індивідуальних відмінностей, а також взаємозв'язок між особистістю та соціальним середовищем.

ПР2. Мати теоретичні та практичні знання у сфері мистецтва театру ляльок, розуміти та використовувати його специфічні особливості.

ПР04. Здійснювати пошук необхідної інформації у професійній літературі, в мережі Інтернет та інших джерелах.

ПР05. Застосовувати сучасні цифрові технології та спеціалізоване програмне забезпечення до розв'язання відповідних задач професійної діяльності у сфері сценічного мистецтва.

ПР07. Генерувати та концептуалізувати художню ідею та твір.

ПР08. Обирати, аналізувати та інтерпретувати художній твір для показу (демонстрації), самостійно обирати критерії для його оцінки.

ПР09. Співвідносити мистецькі ідеї та твори із соціальним, культурним та історичним контекстом для глибшого їх розуміння.

ПР10. Обирати оптимальні художньо-виражальні та технічні засоби відтворення креативного задуму в процесі реалізації сценічного твору (проекту).

ПР11. Розуміти мистецтво театру ляльок як художній та соціокультурний феномен, знати специфічні відмінності художньої мови театру ляльок та інших перформативних мистецтв.

ПР12. Організовувати, планувати та провадити театральну-педагогічну діяльність.

ПР14. Самостійно ідентифікувати напрями та концепції сценічного мистецтва у контексті сучасного художнього життя.

ПР15. Аналізувати та оцінювати досягнення художньої культури, твори літератури та мистецтва з урахуванням історичного контексту. Здійснювати аргументований критичний аналіз творів сценічного мистецтва. Виявляти тенденції розвитку сучасного мистецько-художнього процесу.

ПР17. Аналізувати та враховувати естетичні та соціокультурні запити глядачів

ПР18. Знати основні закони психології творчості.

ПР19. Організовувати та керувати професійним розвитком осіб та груп, розробляти та реалізовувати творчі проєкти.

ПР20. Презентувати результати професійної діяльності та проєктів у сфері сценічного мистецтва, доносити до фахівців і нефахівців інформацію, ідеї, проблеми, рішення, аргументацію та власний досвід.

ПР21. Оперувати специфічною системою виражальних засобів мистецтва театру ляльок (пластично-зображальними, звуковими, музично-ритмічними, акторсько-виконавськими, монтажно-композиційними, художньо-постановочними, сценарно-драматургічними) у створенні та виробництві сценічного твору.

Інструменти, обладнання та програмне забезпечення. Комп'ютер з необхідними програмами. Студентам потрібен комп'ютер, на якому вони можуть встановити програми Adobe Photoshop та Adobe Illustrator або інші аналогічні графічні програми. Доступ до інтернету для використання програми Trimble SketchUp. Графічний планшет: для більш точного малювання та роботи з векторною графікою може бути корисним використання графічного планшета. Фотографічна техніка: деякі завдання можуть вимагати фотографій або сканованих зображень, тому цифрова фотокамера або сканер може бути корисним.

3. Структура навчальної дисципліни

Назви тем	Розподіл годин між видами робіт													
	денна форма							заочна форма						
	усього	у тому числі						усього	у тому числі					
		лекції	семінари	практичні	лабораторні	індивідуальні	сам. робота		лекції	семінари	практичні	лабораторні	індивідуальні	сам. робота
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
3 курс / V семестр:														
Тема 1: Основи графічного дизайну.		2												
Тема 2. Графічний редактор Adobe Photoshop. Функції та принципи роботи.		2		20			15							
Тема 3. Графічний редактор Adobe Illustrator. Функції та принципи роботи.		2		4			15							
Разом	60	6		24	30		30							
3 курс / VI семестр:														
Тема 4: 3D-редактор Trimble SketchUp. Функції та інструменти.		2		4			10							
Тема 5: Робота над графічним проектом: Створення постера та інформаційного буклету для театральної вистави.		2		10			10							
Тема 6: Робота над кресленнями на основі макету.		2		10			10							
Разом	60	6		24			30							
УСЬОГО	120	12		48			60							

4. Програма навчальної дисципліни

Тема 1. Основи графічного дизайну.

Основні поняття/ключові слова графічний дизайн, графічний редактор, растрова графіка, векторна графіка

Рекомендована література (основна/додаткова): 1, 2

Введення в графічний дизайн. Тема присвячена введенню в основи графічного дизайну, що є важливим елементом створення якісних графічних робіт. Студенти ознайомляться з основними принципами дизайну, інструментами та програмами, які вони будуть використовувати під час курсу. Визначення графічного дизайну та його роль у сучасному світі. Огляд основних областей застосування графічного дизайну. Розуміння пропорцій та співвідношень. Конструкція і композиція в графічному дизайні. Огляд програм Adobe Photoshop та Adobe Illustrator. Визначення растрової та векторної графіки.

Тема 2. Графічний редактор Adobe Photoshop. Функції та принципи роботи.

Основні поняття/ключові слова Photoshop, растрові зображення, панелі інструментів, шари зображення

Рекомендована література (основна/додаткова): 6, 9

Складається зі змістовного практичного розділу, що ознайомлює з програмою Adobe Photoshop, її походженням, версіями, тощо. Розглядаються види функцій та принципи роботи інструментів.

Використання кольорних режимів, роздільна здатність, імпорт растрових зображень Adobe Photoshop. Робота з фотографіями: корекція кольору, обрізка, ретуш. Робота з текстом і шрифтами. Виділення областей зображення. Поняття багатошаровості, принцип створення багатошарового зображення. Створення колажів та монтаж зображень.

Тема 3. Графічний редактор Adobe Illustrator. Функції та принципи роботи.

Основні поняття/ключові слова Illustrator, векторна графіка, панелі інструментів, криві

Рекомендована література (основна/додаткова): 7, 10

Складається з практичного розділу, що ознайомлює з програмою Adobe Illustrator, основи інтерфейсу Illustrator, векторна графіка, панелі інструментів. Розглядаються основи створення векторних малюнків. Робота з кривими. Перетворення растрової графіки у векторну.

Тема 4. 3D-редактор Trimble SketchUp. Функції та інструменти.

Основні поняття/ключові слова SketchUp, 3D-графіка, моделі, компоненти, текстури

Рекомендована література (основна/додаткова): 11

Складається з практичного розділу, що ознайомлює з програмою Trimble SketchUp, основами інтерфейсу і панелей інструментів. Розглядаються принципи створення нових моделей та імпорт готових компонентів. Принципи групування та компонентів. 3D-бібліотеки готових елементів. Робота з текстурами. Створення креслень за допомогою інструментів SketchUp.

Тема 5: Робота над графічним проектом: Створення постера та інформаційного буклета для театральної вистави.

Основні поняття/ключові слова дизайн, проєкт, композиція, шрифт

Рекомендована література (основна/додаткова): 3, 5

Практичні та семінарські заняття, на яких здійснюється весь процес від розробки задуму до завершення проєкту, включаючи розробку та створення дизайну, і підготовку до презентації. Розробка дизайну постера та інформаційного буклета з використанням Adobe Photoshop. Створення зображень, композиції. Розміщення інформації про виставу на постері та композиційне розташування тексту в буклеті.

Тема 6: Робота над кресленнями на основі макету.

Основні поняття/ключові слова 3D-модель, креслення, макет, виміри

Рекомендована література (основна/додаткова): 11

Практичні заняття, на яких здійснюється процес розробки креслень до макету вистави у програмі SketchUp. Створення моделі макету, виміри і позначення розмірів. Експорт зображень в 2D-форматі.

5. Методи навчання

Словесні: пояснення, лекція, інструктаж, робота з книгою; наочні: демонстрування, ілюстрування; практичні: вправа, практична робота.

6. Завдання для самостійної роботи та критерії оцінювання

Тема	Завдання	Форма подання	Максимальна кількість балів
Тема 1: Основи графічного дизайну.	Вивчення літератури та відеоматеріалів про принципи та способи використання графічного дизайну. Порівняння растрових та векторних графічних програм: Порівняльний аналіз між растровими та векторними графічними програмами. Огляд графічних форматів: Вивчення різних графічних форматів (наприклад, PSD, PDF, JPEG, PNG) і їхні особливості. В яких сферах вони найчастіше використовуються. Огляд 3D-моделювання, типових програм, що використовуються у сферах театру, кіно і телебачення.	Практичне завдання – файли JPG, PSD, PDF	5
Тема 2. Графічний редактор Adobe Photoshop. Функції та принципи роботи.	Засвоїти інформацію про інтерфейс Adobe Photoshop та його можливості. Створення нового файлу та імпорт фотографії для редагування. Вправи на вибірку та редагування окремих об'єктів. Створення простого малюнка в Adobe Photoshop. Робота з інструментами клонування та виправлення. Об'єднання та групування об'єктів на шарах. Робота з інструментами тексту та вставлення шрифтів. Трансформація тексту. Використання фільтрів та ефектів. Робота з кольорами та заливками. Робота з різними інструментами виділення, порівняння та принципи застосування цих інструментів. Робота з масками.	Практичне завдання – файл JPG, висхідний файл в шарах PSD	5

Тема 3. Графічний редактор Adobe Illustrator. Функції та принципи роботи.	Засвоїти інформацію про інтерфейс та основні інструменти Adobe Illustrator. Створення простого векторного об'єкту - Створення ілюстрації з геометричних фігур. Вправи на вставлення та форматування тексту. Засвоїти техніки трансформації тексту у криві. Вправи на роботу з шарами і групами шарів. Робота з кольором та заливкою. Градієнти та текстури.	Практичне завдання – файл PDF, висхідний файл в шарах AI	5
Тема 4: 3D-редактор Trimble SketchUp. Функції та інструменти.	Засвоїти інформацію про інтерфейс та основні інструменти SketchUp. Створення простих геометричних 3D-об'єктів, зміна розміру та переміщення. Засвоїти техніку створення об'єму з площинних об'єктів. Функції групування об'єктів і створення компонентів. Інструмент вимірювання та позначення розмірів. Інструменти камери та налаштування перспективи. Експорт зображень у 2D.	Практичне завдання – растровий файли (JPG чи PNG), висхідний файл SKP	5
Тема 5: Робота над графічним проектом: Створення постера та інформаційного буклета для театральної вистави.	Сформувані навички і прийоми в роботі з програмами Adobe Photoshop та Adobe Illustrator. Розробка концепту. Формулювання основної ідеї та композиційного принципу. Використовування Adobe Photoshop або Adobe Illustrator, при розробці дизайну постера. Розміщення зображення, тексту та інших графічних елементів відповідно до задуму. Використання вивчених прийомів дизайну, включаючи композицію, колорит та роботу з шрифтами. Застосування отриманих знань та навичок в реальних проектах, зміцнюючи креативність і розвиваючи професійні навички у сфері графічного дизайну.	Практичні завдання – 2 файли PDF, висхідні файли в шарах (PSD чи AI)	5
Тема 6: Робота над кресленнями на основі макету.	Сформувані навички в роботі з 3D-макетами у програмі Trimble SketchUp. Створення умовної моделі підмакетника. Створення простої моделі, що відтворює основну побудову і форми макета вистави. Робота з основними інструментами переміщення і трансформації для відтворення масштабу моделі макета у підмакетнику.	Практичне завдання – растрові файли (JPG чи PNG), висхідний файл SKP	5

	Розбивка моделі на групи деталей для подання креслень. Вимірювання моделі та позначення розмірів деталей. Експорт креслень у растровому 2D-форматі (JPG чи PNG)		
--	---	--	--

Критерії оцінювання самостійної роботи:

Критерії оцінювання	Кількість балів
Відмінне та методично вірне виконання практичних завдань, повне врахування попередніх рекомендацій викладача, демонстрація творчого підходу.	4-5
Виконання практичних завдань на недостатньому рівні, слабе врахування рекомендацій викладача, відсутність творчого підходу.	2-3
Практичну роботу не виконано вчасно, через відсутність організації робочого процесу чи через відсутність самого процесу.	0-1

7. Форми проведення контролю та критерії оцінювання

Поточний контроль (60%)

Критерії оцінювання при поточному контролі:

Критерії оцінювання	Кількість балів
Студент протягом семестру продемонстрував відповідальне ставлення до навчального процесу, не допускав пропусків занять або слабкої до них підготовки, отримав глибокі міцні і системні знання з усього теоретичного курсу, вільно використовує специфічну термінологію, вільно володіє понятійним апаратом, знає основні проблеми навчальної дисципліни, її мету та завдання. Вміє застосовувати здобуті теоретичні знання у практичній роботі. Здатний до самостійної організації робочого процесу, якісно виконав поставлені практичні завдання.	53-60
Студент знає програмний матеріал, до занять переважно готовий, без поважних причин пропусків занять не допускає, має практичні навички в роботі зі спеціалізованим програмним забезпеченням, вміє самостійно мислити у межах поставленого завдання. Виконав практичні завдання з деякими зауваженнями	43-52
Студент знає основні теми курсу, має уявлення організацію робочого процесу, але його знання мають загальний характер. Замість чіткого термінологічного визначення пояснює теоретичний матеріал на побутовому рівні. Має прогалини в теоретичному курсі та практичних вміннях. Виконав практичні завдання на невисокому якісному рівні.	37-42
Студент має фрагментарні знання з усього курсу. Не володіє термінологією, оскільки понятійний апарат не сформований. Не вміє викласти програмний матеріал. Мова невиразна, обмежена, бідна, словниковий запас не дає змогу оформити ідею. Виконав практичні завдання на низькому якісному рівні.	23-36
Студент повністю не знає програмного матеріалу, не працював в аудиторії з викладачем або самостійно. Не виконав практичні завдання, чи виконав їх на незадовільному рівні.	0-22

Підсумковий (семестровий) контроль (40%)

Орієнтовний перелік питань при підсумковому оцінюванні (для екзамену)

Критерії оцінювання при підсумковому контролі:

Критерії оцінювання	Кількість балів
Студент вільно використовує специфічну термінологію, вільно володіє понятійним апаратом, вміє застосовувати здобуті теоретичні знання у практичній роботі, якісно виконав підсумкове практичне завдання.	37-40
Студент здатний використовувати специфічну термінологію, володіє понятійним апаратом, застосовує здобуті теоретичні знання у практичній роботі, виконав підсумкове практичне завдання із деякими зауваженнями	31-36
Студент частково використовує специфічну термінологію, слабкий понятійний апарат, теоретичні знання у практичній роботі використовує слабо, виконав підсумкове практичне завдання на невисокому якісному рівні.	25-30
Студент не володіє специфічною термінологією, слабкий понятійний апарат, теоретичні знання у практичній роботі не використовує, Практичні навички на рівні розпізнавання. Практичну роботу не завершено.	15-25
Студент повністю не знає програмного матеріалу, не працював в аудиторії з викладачем або самостійно. Незадовільне виконання підсумкового завдання або його відсутність.	0-14

8. Розподіл балів, які отримують студенти

3 курс / V семестр:

За результатами поточного контролю та самостійна роботи				Сума балів
T 1	T 2	T 3		
30	35	35		100

3 курс / VI семестр:

За результатами поточного контролю та самостійна роботи				Сума балів
T 4	T 5	T 6		
30	35	35		100

Шкала відповідності оцінок

Оцінка за стобальною шкалою	Оцінка за шкалою ECTS	Значення оцінки	Рівень компетентності
90 – 100	A	Відмінно – відмінний рівень знань (умінь) в межах обов'язкового матеріалу з можливими незначними недоліками	Високий (творчий)
82 – 89	B	Дуже добре – достатньо високий рівень знань (умінь) в межах обов'язкового матеріалу без суттєвих (грубих) помилок	Достатній (конструктивно-варіативний)
74 – 81	C	Добре – в цілому добрий рівень знань (умінь) з незначною кількістю помилок	

64 – 73	D	Задовільно – посередній рівень знань (умінь) із значною кількістю недоліків, достатній для подальшого навчання або професійної діяльності	Середній (репродуктивний)
60 – 63	E	Достатньо – мінімально можливий допустимий рівень знань (умінь)	
35 – 59	FX	Незадовільно з можливістю повторного складання – незадовільний рівень знань, з можливістю повторного перескладання за умови належного самостійного доопрацювання	Низький (рецептивно-продуктивний)
0 – 34	F	Незадовільно з обов’язковим повторним вивченням курсу – досить низький рівень знань (умінь), що вимагає повторного вивчення дисципліни	

9. Рекомендована література

1. Лаптон Еллен, Коул Філіпс Дженніфер. Графічний дизайн: Нові основи. Київ: ArtHuss, 2020.
2. Вайт Алекс В. Основи графічного дизайну. Третє видання. Київ: ArtHuss, 2020.
3. Емброуз Гевин, Нил Леонард. Основи. Графічний дизайн 03: Генерування ідей. Київ: ArtHuss, 2020.
4. Йоганнес Іттен. Мистецтво кольору: Суб’єктивний досвід і об’єктивне пізнання як шлях до мистецтва. Київ: ArtHuss, 2022.
5. Гоффман Грег. Як створити емоцію. Уроки творчого лідерства Найк. Київ: Лабораторія, 2023.
6. Chavez Conrad. Adobe Photoshop Classroom in a Book 2024 Release. США: Adobe Press, 2023. URL: <https://www.peachpit.com/store/adobe-photoshop-classroom-in-a-book-web-edition-2023-9780137966066> (дата звернення: 12 вересня 2024).
7. Wood Brian. Adobe Illustrator Classroom in a Book 2024 Release. США: Adobe Press, 2023. URL: <https://www.peachpit.com/store/adobe-illustrator-classroom-in-a-book-2024-release-9780138263829> (дата звернення: 12 вересня 2024).
8. Удріс-Бородавко Наталя. Графічний дизайн з українським обличчям. Київ: ArtHuss, 2023.

10. Інформаційні ресурси

9. Свопс Еліза, Янку Габріела. Ознайомлення з програмою / Практичний учбовий посібник 2022. URL:

<https://creativecloud.adobe.com/cc/learn/photoshop/in-app/introduction-to-the-workspace?locale=uk> (дата звернення: 12 вересня 2024).

10. Helpx.adobe.com Інструменти в Illustrator. URL:

<https://helpx.adobe.com/ua/illustrator/using/tools-in-illustrator.html> (дата звернення: 12 вересня 2024).

11. Довідка з користування програмою SketchUp. URL:

<https://help.sketchup.com/en/sketchup-web/using-sketchup-web> (Дата звернення 12 вересня 2024).