

**МЕЛІТОПОЛЬСЬКИЙ ДЕРЖАВНИЙ ПЕДАГОГІЧНИЙ УНІВЕРСИТЕТ
ІМЕНІ БОГДАНА ХМЕЛЬНИЦЬКОГО**

ФАКУЛЬТЕТ ІНФОРМАТИКИ, МАТЕМАТИКИ ТА ЕКОНОМІКИ

Кафедра інформатики і кібернетики

Назва курсу <i>Нормативний/вибірковий</i>	Книжкова графіка і ілюстрація <i>Вибіркова</i>
Ступінь освіти Освітня програма	Бакалавр Середня освіта. Інформатика Професійна освіта. Комп'ютерні технології Цифровий дизайн Комп'ютерні науки
Рік викладання / Семестр	<i>2024-2025 / непарний семестр</i>
Сторінка курсу в ЦОДТ МДПУ ім. Б.Хмельницького	https://dfn.mdpu.org.ua/course/view.php?id=6182
Консультації	Очні консультації: згідно графіку роботи кафедри інформатики і кібернетики. Онлайн-консультації: через систему ЦОДТ МДПУ ім. Б. Хмельницького

1. АНОТАЦІЯ

Навчальна дисципліна «Книжкова графіка і ілюстрація» з циклу варіативних компонентів здобувачів вищої освіти» передбачає ознайомлення студентів із сучасним цифровим мистецтвом, засобами створення таких цифрових продуктів дизайну як мальовиси. За допомогою цифрових технологій створення ілюстрацій для мальовисів у ході дисципліни студентам пропонується освоїти принципи розробки мальовису від генерування ідеї до покрокового створення коміксу.

Основою вивчення дисципліни є розуміння сучасних трендів цифрової ілюстрації, поняття коміксу та способів його створення, традиційних і цифрових технологій розробки мальовисів різної тематики (пригодницькі, історичні, науково-фантастичні, дитячі, освіті) та стилів.

2. МЕТА ТА ЗАВДАННЯ КУРСУ

Основна мета засвоєння курсу полягає у наданні загальних відомостей про процес використання цифрових технологій для створення зразків комп'ютерної графіки та ілюстрації в книжкових виданнях, зокрема в графічних романах та мальовисах.

Завданнями курсу є:

- 1) ознайомити з історією та сучасними трендами малювання коміксів;
- 2) ознайомити з художніми способами створення мальовисів;
- 3) навчити використовувати традиційні та цифрові інструменти для малювання коміксів.

3. ОБСЯГ КУРСУ

Вид заняття	Загальна кількість	Лекції	Практичні/ лабораторні заняття	Самостійна робота
Кількість годин	120 годин	30 годин	14 годин	76 годин

4. ПОЛІТИКА КУРСУ

Політика навчання через дослідження:

Курс є складовою освітньо-професійної програми, тому усі його складові розглядаються у контексті відповідності наукових інтересів бакалаврів.

Політика академічної поведінки та етики:

Не пропускати та не запізнюватися на заняття за розкладом;
 Вчасно виконувати завдання семінарів та питань самостійної роботи;
 Вчасно та самостійно виконувати контрольні-модульні завдання.
 Дотримуватись Кодексу академічної доброчесності, прийнятого у МДПУ імені Богдана Хмельницького https://mdpu.org.ua/wp-content/uploads/2020/11/Kodeks-akadem-dobrochesnosti_2020.pdf та Положення про Академічну доброчесність https://mdpu.org.ua/wp-content/uploads/2020/11/akademichna-dobrochesnist_2020.pdf. Здобувачі освіти мають самостійно виконувати навчальні завдання, завдання поточного та періодичного контролю, самостійні завдання, посилаючись на джерела інформації у разі запозичень ідей, тверджень, відомостей; дотримуватись норм законодавства про авторське право.

Політика щодо дедлайнів та перекладання: роботи, які здаються із порушенням термінів без поважних причин, оцінюються на нижчу оцінку. Перекладання модулів відбувається із дозволу деканату за наявності поважних причин (наприклад, лікарняний).

Політика щодо академічної доброчесності: усі письмові роботи перевіряються на наявність плагіату і допускаються до захисту із коректними текстовими запозиченнями не більше 20%. Списування під час контрольних робіт заборонені (в т.ч. із використанням мобільних девайсів). Політика щодо відвідування: Відвідування занять є обов'язковим. За об'єктивних причин (наприклад, хвороба, міжнародне стажування) навчання може відбуватись в он-лайн формі за погодженням із керівником курсу.

Поточний контроль: усне опитування в ході лекцій та практичних занять, перевірка завдань (у тому числі самостійної роботи), оцінювання правильності вирішення тестових та практичних завдань на семінарських заняттях.

5. СТРУКТУРА КУРСУ
5.1. СТРУКТУРА ВСЬОГО КУРСУ

Кількість годин	Тема	Форма діяльності (заняття, кількість годин)	Література	Завдання	Вага оцінки	Термін виконання
Блок 1.						
1	Тема 1. Поняття про комікси	Лекція (2)	1	Відповіді на контрольні питання до лекції	-	впродовж 3-го навчального семестру (перший періодичний контроль)
2	Тема 2. Історія коміксів: народження медіа	Лекція (2)	1	Відповіді на контрольні питання до лекції	-	
3	Тема 3. Малювання елементів коміксів	Лабораторна робота (2)	5	Виконання завдань лабораторної роботи	5	
4	Тема 4. Paint Tool SAI - Пензлі і функції	Самостійна робота (13)	19	Виконання завдань самостійної роботи	-	
5	Тема 5. Історія коміксів: епоха незалежності	Лекція (2)	1	Відповіді на контрольні питання до лекції	-	
6	Тема 6. Історія коміксів: урізноманітнення медіа	Лекція (2)	1	Відповіді на контрольні питання до лекції	-	
7	Тема 7. Малювання обкладинки коміксу	Лабораторна робота (2)	5, 7	Виконання завдань лабораторної роботи	5	
8	Тема 8. Paint Tool SAI побудова голови і частин обличчя	Самостійна робота (13)	19	Виконання завдань самостійної роботи	-	
9	Тема 9. Створення історії коміксу	Лекція (4)	1, 2, 3	Відповіді на контрольні питання до	-	

				лекції		
10	Тема 10. Малювання акцентованої панелі	Лабораторна робота (2)	5, 8	Виконання завдань лабораторної роботи	5	
11	Тема 11. Paint Tool SAI - Тіні й фарбування	Самостійна робота (13)	19	Виконання завдань самостійної роботи	-	
12	Тема 12. Переживання та сприймання історії у коміксі	Лекція (2)	1, 2, 3	Відповіді на контрольні питання до лекції	-	
13	Тема 13. Жанри мальовисів: класифікація	Лекція (2)	1	Відповіді на контрольні питання до лекції	-	
14	Тема 14. Paint Tool SAI - Установка додаткових пензлів	Самостійна робота (13)	19	Виконання завдань самостійної роботи	-	
Блок 2.						
15	Тема 15. Жанри мальовисів: супергероїка	Лекція (2)	1	Відповіді на контрольні питання до лекції	-	впродовж 6-го навчального семестру (другий періодичний контроль)
16	Тема 16. Жанри мальовисів: мемуари	Лекція (4)	1, 6	Відповіді на контрольні питання до лекції	-	
17	Тема 17. Засоби відтворення динаміки	Лабораторна робота (2)	5, 10	Виконання завдань лабораторної роботи	5	
18	Тема 18. Paint Tool SAI - Малювання і фарбування волосся	Самостійна робота (13)	19	Виконання завдань самостійної роботи	-	
19	Тема 19. Сприймання коміксів читачами	Лекція (2)	1	Відповіді на контрольні питання до лекції	-	

20	Тема 20. Дослідження сенсу у мальовписах	Лекція (2)	1	Відповіді на контрольні питання до лекції	-
21	Тема 21. Зображення думок без використання слів	Лабораторна робота (2)	5, 11	Виконання завдань лабораторної роботи	5
22	Тема 22. Paint Tool SAI - Шари й ефекти	Самостійна робота (13)	19	Виконання завдань самостійної роботи	-
23	Тема 23. Культура коміксів у світі	Лекція (4)	1, 6, 11	Відповіді на контрольні питання до лекції	-
24	Тема 24. Зображення погоди та природних явищ у коміксі	Лабораторна робота (2)	5	Виконання завдань лабораторної роботи	5
25	Тема 25. Paint Tool SAI - Малювання в стилі Minecraft	Самостійна робота (13)	19	Виконання завдань самостійної роботи	-
26	Тема 26. Відтворення глибини простору	Лабораторна робота (2)	5	Виконання завдань лабораторної роботи	5
27	Тема 27. Paint Tool SAI - Основи побудови тіла	Самостійна робота (13)	19	Виконання завдань самостійної роботи	-

5.2. СТРУКТУРА КУРСУ (ЛЕКЦІЙНИЙ БЛОК)

Теми лекцій та питання, що вивчаються
Поняття про комікси Значення коміксів дл сучасності Причини вивчення коміксів Оригінальність коміксів
Історія коміксів: народження медіа Континентальне коріння коміксів як мистецтва Зародження мистецтва коміксів

<p>Американські мальописи Вплив читачів на розвиток мистецтва мальописів</p>
<p>Історія коміксів: епоха незалежності Зародження андеграундних коміксів Розвиток мейнстрімних видавництв Розповсюдження незалежних коміксів Відродження у сучасних коміксах старих тем</p>
<p>Історія коміксів: урізноманітнення медіа Зміна технологій — зміна медіа і коміксів Поява графічних романів Розповсюдження коміксів у цифровому форматі Потенціал самовираження в коміксах</p>
<p>Створення історії коміксу Найпоширеніші наративні структури в коміксах Види і техніки інкапсуляції Взаємодія ілюстративних і текстових елементів коміксів Передумови верстки сторінки коміксу Методи і техніки композицій коміксових панелей</p>
<p>Переживання та сприймання історії у коміксі Дієгетичні зображення, що відображають світ історії Тлумачні зображення, які коментують історію Вплив художнього стилю на емоційну реакцію читачам Сенс окремого зображення</p>
<p>Жанри мальописів: класифікація Жанр і його роль у створенні коміксів Конвенції жанрів, типи персонажів, наративні моделі Розвиток вестернів, підліткової комедії, любовних історій, історій про кумедних тваринок та горору Гібридні жанри коміксів</p>
<p>Жанри мальописів: супергероїка Зародження ідеї супергероя Визначальні характеристики супергероїв Конвенції жанру супергероїки Розвиток жанру супергероїки Привабливість ідеї супергероя</p>
<p>Жанри мальописів: мемуари Розвиток жанру мемуарів у мальописах Динаміка автор/оповідач/персонаж у мемуарних коміксах Типові теми й наративні моделі комікс-мемуарів</p>
<p>Сприймання коміксів читачами Фанати і творці культури Виникнення віртуальної культури фанатської спільноти Розвиток фанатської культури Інтертекстуальність у фанатських дискусіях</p>
<p>Дослідження сенсу у мальописах Описові методи для дослідження коміксів Інтерпретаційні методи та визначення сенсу через призму міфоаналізу Критичні методи</p>
<p>Культура коміксів у світі Інші культурні традиції коміксів за межами США Культурна ідентичність та її вираження і збереження через національну культурні продукцію</p>

5.3. СТРУКТУРА КУРСУ (ПРАКТИЧНЕ ЗАНЯТТЯ)

Теми практичних занять та питання, що вивчаються
Малювання елементів коміксів Мовна бульбашка Звукові ефекти Спецефекти
Малювання обкладинки коміксу Композиція обкладинки Обов'язкові елементи обкладинки
Малювання акцентованої панелі Структура акцентованої панелі
Засоби відтворення динаміки Композиційні прийоми для відображення руку Ритмічні повтори
Зображення думок без використання слів Прості форми Застосування міміки
Зображення погоди та природних явищ у коміксі Зображення погоди у коміксі Вплив погоди на персонажа Нічне освітлення
Відтворення глибини простору Застосування ліній Робота з перспективою

5.4 СТРУКТУРА КУРСУ (ТЕМИ ДЛЯ САМОСТІЙНОГО ОПРАЦЮВАННЯ)

Теми для самостійного опрацювання
Paint Tool SAI - Пензлі і функції
Paint Tool SAI побудова голови і частин обличчя
Paint Tool SAI - Тіні й фарбування
Paint Tool SAI - Установка додаткових пензлів
Paint Tool SAI - Малювання і фарбування волосся
Paint Tool SAI - Шари й ефекти
Paint Tool SAI - Малювання в стилі Minecraft
Paint Tool SAI - Основи побудови тіла

6. ФОРМИ КОНТРОЛЮ І МЕТОДИ НАВЧАННЯ

Оцінювання результатів навчання здобувачів вищої освіти здійснюється відповідно до «Положення про бально-накопичувальну систему оцінювання результатів навчання здобувачів вищої освіти у МДПУ імені Богдана Хмельницького» (протокол №5 від 24.10.2019) <https://drive.google.com/file/d/1BDRNtAJupqmHkldtICJTkvL-LNTIjWRX/view>.

Форми контролю: поточний та періодичний контроль, підсумковий семестровий контроль (залік).

Методи навчання. Студентсько-центроване навчання. Професійно-орієнтоване навчання, індивідуально-творчий підхід. Очний (*offline*) у вигляді лекційних та семінарських занять. Змішаний (*blended*) через систему Центру освітніх дистанційних технологій МДПУ імені Б.Хмельницького, Zoom, Інтернет. Усі складові курсу розглядаються у контексті відповідності наукових інтересів бакалаврів.

Словесні методи (розповідь, лекція); наочні методи (ілюстрування, демонстрування); лабораторні роботи; методи стимулювання та мотивації навчально-пізнавальної діяльності; інтерактивні методи (дослідні методи (проект), мозковий штурм), самостійна робота студентів.

7. СИСТЕМА ОЦІНЮВАННЯ ТА ВИМОГИ

Загальна система оцінювання курсу	<p>За семестр з курсу дисципліни проводяться два періодичні контролю (ПКР), результати яких є складником результатів контрольних точок першої (КТ1) і другої (КТ2). Результати контрольної точки (КТ) є сумою поточного (ПК) і періодичного контролю (ПКР): $КТ = ПК + ПКР$. Максимальна кількість балів за контрольну точку (КТ) складає 50 балів. Максимальна кількість балів за періодичний контроль (ПКР) становить 60 % від максимальної кількості балів за контрольну точку (КТ), тобто 30 балів. А 40 % балів, тобто решта балів контрольної точки, є бали за поточний контроль, а саме 20 балів. Результати поточного контролю обчислюються як середньозважена оцінок ($X_{ср}$) за діяльність студента на практичних (семінарських) заняттях, що входять в число певної контрольної точки. Для трансферу середньозваженої оцінки ($X_{ср}$) в бали, що входять до 40 % балів контрольної точки (КТ), треба скористатися формулою: $ПК = (X_{ср}) * 20 / 5$. Таким чином, якщо за поточний контроль (ПК) видів діяльності студента на всіх заняттях $X_{ср} = 4.1$ бали, які були до періодичного контролю (ПКР), то їх перерахування на 20 балів здійснюється так: $ПК = 4.1 * 20 / 5 = 4.1 * 4 = 16.4 // 16$ (балів). За періодичний контроль (ПКР) студентом отримано 30 балів. Тоді за контрольну точку (КТ) буде отримано $КТ = ПК + ПКР = 16 + 30 = 46$ (балів).</p> <p>Студент має право на підвищення результату тільки одного періодичного контролю (ПКР) протягом двох тижнів після його складання у випадку отримання незадовільної оцінки. Якщо підсумковим контролем вивчення дисципліни є диференційований або недиференційований залік, то набраних таким чином 60 і більше балів достатньо для його зарахування.</p> <p>Якщо підсумковим контролем є екзамен, на його складання надається 100 балів за виконання тестів (або задач чи завдань іншого виду). Загальний рейтинг з дисципліни (ЗР) складається з суми балів (Е), отриманих на екзамені, і підсумкової оцінки (ПО) та ділиться навпіл. $ЗР = (ПО + Е) / 2$</p>
Практичні заняття	<p>«5» – студент в повному обсязі володіє навчальним матеріалом, вільно самостійно та аргументовано його викладає під час усних виступів та письмових відповідей, глибоко та всебічно розкриває зміст теоретичних питань та практичних завдань, використовуючи при цьому нормативну, обов'язкову та додаткову літературу. Правильно вирішив усі розрахункові / тестові завдання.</p>

	<p>Здатен виділяти суттєві ознаки вивченого за допомогою операцій синтезу, аналізу, виявляти причинно-наслідкові зв'язки, формувати висновки і узагальнення, вільно оперувати фактами та відомостями.</p> <p>«4» – студент достатньо повно володіє навчальним матеріалом, обґрунтовано його викладає під час усних виступів та письмових відповідей, в основному розкриває зміст теоретичних питань та практичних завдань, використовуючи при цьому нормативну та обов'язкову літературу. Але при викладанні деяких питань не вистачає достатньої глибини та аргументації, допускаються при цьому окремі несуттєві неточності та незначні помилки. Правильно вирішив більшість розрахункових / тестових завдань. Студент здатен виділяти суттєві ознаки вивченого за допомогою операцій синтезу, аналізу, виявляти причинно-наслідкові зв'язки, у яких можуть бути окремі несуттєві помилки, формувати висновки і узагальнення, вільно оперувати фактами та відомостями.</p> <p>«3» – студент в цілому володіє навчальним матеріалом, викладає його основний зміст під час усних виступів та письмових розрахунків, але без глибокого всебічного аналізу, обґрунтування та аргументації, допускаючи при цьому окремі суттєві неточності та помилки. Правильно вирішив половину розрахункових / тестових завдань. Має ускладнення під час виділення суттєвих ознак вивченого; під час виявлення причинно-наслідкових зв'язків і формулювання висновків.</p> <p>«2» – студент не в повному обсязі володіє навчальним матеріалом. Фрагментарно, поверхово (без аргументації та обґрунтування) викладає його під час усних виступів та письмових розрахунків, недостатньо розкриває зміст теоретичних питань та практичних завдань, допускаючи при цьому суттєві неточності. Правильно вирішив окремі розрахункові / тестові завдання. Безсистемно відділяє випадкові ознаки вивченого; не вміє зробити найпростіші операції аналізу і синтезу; робити узагальнення, висновки.</p> <p>«1» – студент виконав менше половини завдання практичної роботи або не виконав зовсім; під час усних відповідей не розкриває зміст теоретичних питань та практичних завдань. Не відповідає на елементарні питання.</p>
<p>Періодичний контроль знань і вмінь студентів</p>	<p style="text-align: center;">60 балів</p> <p>За кожний ПМК максимум 30 балів: 30 тестових питань, 1 питання оцінюється в 1 бал (за принципом вірна відповідь – 1 бал, не вірна – 0).</p>
<p>Умови допуску до підсумкового контролю</p>	<p>Студент, який навчається стабільно на «відмінні» оцінки і саме такі оцінки має за періодичні контролю, накопичує впродовж вивчення навчального курсу 90 і більше балів, має право не складати екзамен з даної дисципліни.</p> <p>Студент зобов'язаний відпрацювати всі пропущені семінарські заняття протягом двох тижнів. Невідпрацьовані заняття (невиконання навчального плану) є підставою для недопущення студента до підсумкового контролю.</p>
<p>Підсумковий контроль</p>	<p>Підсумковим контролем вивчення навчальної дисципліни є недиференційований залік. Набраних протягом семестру 60 і більше балів достатньо для його зарахування.</p>

Шкала оцінювання: національна та ECTS

Сума балів за всі види навчальної діяльності	Оцінка ECTS	Оцінка за національною шкалою
		для заліку
90 – 100	A	зараховано
82-89	B	
74-81	C	
64-73	D	
60-63	E	
35-59	FX	не зараховано з можливістю повторного складання
0-34	F	не зараховано з обов'язковим повторним вивченням дисципліни

8. РЕКОМЕНДОВАНА ЛІТЕРАТУРА ТА ІНФОРМАЦІЙНІ РЕСУРСИ

ОСНОВНА ЛІТЕРАТУРА

Основна

1. Данкан Р., Сміт М., Левиц П. Сила коміксів: історія, форма й культура. Київ: ArtHuss, 2020. 512 с
2. Макклауд С. Створити комікс. Як розповідати історії в коміксах, манзі та графічних романах. Київ: Рідна Мова, 2020. 272с.
3. Стовелл Л. Створи свій комікс. Харків: Ранок, 2021. 64 с.
4. FORTNITE Official. Як малювати, комікс. Київ: Артбукс, 2020. 102 с.
5. Sketch Book. Малюємо комікс. Експрес-курс малювання. Харків: Видавництво «Око», 2020. 144 с.
6. Wiacek S. The Marvel Book. London: Dorling Kindersley, 2019. 256 с.

Додаткова

7. Crilley M. The Comic Book Lesson: A Graphic Novel That Shows You How to Make Comics. Watson-Guptill, 2022. 160 p.
8. Floras M. Drawing Comics for Beginners. Independently Published, 2019. 122 p.
9. Napier S. Miyazakiworld. Yale University Press, 2020. 344 p.
10. Stowell L. Write and Draw Your Own Comics. Usborne Publishing Ltd, 2015. 96 p.
11. The Complete Guide to Drawing Comics. Arcturus Publishing, 2019. 128 p.

13. Інформаційні ресурси в Інтернеті

12. Воля (комікс). URL: [https://uk.wikipedia.org/wiki/Воля_\(комікс\)](https://uk.wikipedia.org/wiki/Воля_(комікс)).
13. ПараБлог (комікс). URL: [https://uk.wikipedia.org/wiki/ПараБлог_\(комікс\)](https://uk.wikipedia.org/wiki/ПараБлог_(комікс)).
14. Серед овець. URL: https://uk.wikipedia.org/wiki/Серед_овець.
15. Список українських коміксів. URL: https://uk.wikipedia.org/wiki/Список_українських_коміксів

16. Створюємо власні комікси: шість кращих онлайн-ресурсів. URL:
<https://vseosvita.ua/news/stvoriuiemo-vlasni-komiksy-shist-krashchychkh-onlain-resursiv-36254.html>
17. Створюйте власні дивовижні комікси онлайн з Canva. URL:
https://www.canva.com/uk_ua/stvoryty/komiksy.
18. Суперкоманда проти мін. 2016. URL:
https://web.archive.org/web/20200112042641/http://inforce.team/ua/pdf/inforce_team.pdf.
19. Уроки (Paint Tool SAI, Camtasia Studio). URL:
<https://www.youtube.com/playlist?list=PLp5K12vVu2S1jwS08xCUr5sYvWC7YQLJM>
20. Made in Ukraine: комікси великі й маленькі. URL: <https://archive.chytomo.com/issued/made-in-ukraine-komiksi-veliki-j-malenki>.