МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ

ЧЕРКАСЬКИЙ ДЕРЖАВНИЙ ТЕХНОЛОГІЧНИЙ УНІВЕРСИТЕТ

ФАКУЛЬТЕТ КОМП’ЮТЕРИЗОВАНИХ ТЕХНОЛОГІЙ МАШИНОБУДУВАННЯ ТА ДИЗАЙНУ

**МЕТОДИЧНІ РЕКОМЕНДАЦІЇ**

до лабораторних завдань

з дисципліни

«Комп’ютерні технології і фотографіка»

для здобувачів освітнього ступеня «бакалавр»

спеціальності «Дизайн» (освітня програма Графічний дизайн)

усіх форм навчання

Черкаси

2019

|  |  |
| --- | --- |
| УДК 75.03(075.8)  Н15 | *Затверджено вченою радою ФКТМД,*  *протокол № 11 від  28.02.2019 р.,*  *згідно з рішенням кафедри дизайну,*  *протокол № 6 від 29.01.2019 р.* |

Упорядники: Храмова-Баранова О.Л., д.і.н., професор

Зайцева В.С., викладач

Чубар В.Н., викладач

Рецензент: Палагін В.В., д.т.н., професор,

завідувач кафедри радіотехніки, телекомунікаційних і

робототехнічних систем

|  |  |
| --- | --- |
| Н 15 | Методичні рекомендації до лабораторних завдань з дисципліни «Комп’ютерні технології і фотографіка» для здобувачів освітнього ступеня «бакалавр» спеціальності «Дизайн» (освітня програма Графічний дизайн) усіх форм навчання [Електронний ресурс] / [упоряд. О.Л.Храмова-Баранова, В.С.Зайцева, В.М.Чубар]; М-во освіти і науки України, Черкас. держ. технол. ун-т. – Черкаси : ЧДТУ, 2019. –  29 с. |

Методичні рекомендації до лабораторних завдань передбачають підвищення рівня організації та якості вивчення дисципліни «Комп’ютерні технології і фотографіка», що є важливим етапом перевірки знань та вмінь і оцінки підготовки фахівця спеціальності 022 «Дизайн».

УДК ………..

Навчальне електронне видання

комбінованого використовування

**МЕТОДИЧНІ РЕКОМЕНДАЦІЇ**

до лабораторних завдань

з дисципліни

«Комп’ютерні технології і фотографіка»

для здобувачів освітнього ступеня «бакалавр»

спеціальності «Дизайн» (освітня програма Графічний дизайн)

усіх форм навчання

Упорядники: **Храмова-Баранова Олена Леонідівна**

**Зайцева Вікторія Сергіївна**

**Чубар Валентина Миколаївна**

*В авторській редакції*

**ЗМІСТ**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | Вступ ………………………………………………………... | 4 |
| 1 | Програма навчальної дисципліни ………………………… | 6 |
| 2 | Лабораторні завдання з дисципліни «Комп’ютерні технології і фотографіка» за освітньою програмою «Графічний дизайн» ……………... | 8 |
| 3 | Основні терміни і поняття з дисципліни «Комп’ютерні технології і фотографіка» за освітньою програмою «Графічний дизайн»... | 11 |
| 4 | Особливості створення фотографії, розробка авторської фотографії, колажу, анімації з проблем екології, молоді та ін.в лабораторних завданнях з дисципліни «Дизайн плакату» за освітньою програмою «Графічний дизайн» ……………………………………….. | 17 |
|  |  |  |
| 5 | Оцінювання якості знань студентів ………………………. | 24 |
| 6  7 | Рекомендована література …………………………………  Додатки……………………………………………………… | 26  28 |

**ВСТУП**

**Метою викладання навчальної дисципліни «**Комп’ютерні технології і фотографіка**» є** надання студентам практичних знань щодо застосування комп’ютерних програм і фотографіки, як одного із інструментаріїв дизайнера-графіка, закріплення теоретичних та практичних навичок дизайн-проектування, їх професійне застосування у графічному дизайні.

**Основним завданням вивчення дисципліни є:**

* закріплення отриманих навиків створення графічної і фото роботи;
* розвиток творчих можливостей та технічних навичок студентів, що стимулює творчий процес у конкретній спеціальності;
* розвиток творчого мислення фото та комп’ютерної грамотності;
* розвиток навиків самостійної роботи, що сприяє росту творчої індивідуальності.

Згідно з вимогами освітньо-професійної програми студенти повинні:

**знати :**

* + визначення терміну «векторна графіка» та «растрова графіка» «фотографіка»;
  + технологічний процес і специфіку роботи з графічними програмами і фотографією;
  + основні тенденції розвитку комп’ютерної графіки і фотографії;
  + стилі векторної ілюстрації;
  + робота з растровою графікою;
  + роль векторної графіки в створенні торгового знаку.
  + роль растрової графіки в роботі дизайнера-графіка.

**вміти** :

* + застосовувати на практиці основний інструментарій графічних програм і фотографіки.
  + максимально використовувати технічні можливості програм в дизайн-проектуванні;
  + розвивати творчу уяву, абстрактне мислення, художній смак та мистецьку ерудицію;
  + ґрунтовно досліджувати, осмислювати, аналізувати аналоги, зразки графіки та дизайну;
  + трансформувати досліджені джерела творчості на створення графічного образу.

**Забезпечення навчально-методичним матеріалом.**

Навчальний матеріал, який містить у собі дисципліна, ґрунтується на численних літературних джерелах, архівно-історичних документах тощо. Лабораторний матеріал супроводжується демонстрацією програм, проспектів, каталогів, фото зображень тощо.

**Послідовність викладення матеріалу.**

Послідовність викладення матеріалу зумовлена необхідністю ознайомлення студентів насамперед з термінологією та набуття творчих навичок студентами в комп’ютерних технологіях і фотографіці. Протягом вивчення навчального курсу «Комп’ютерні технології і фотографіка» студент повинен засвоїти комп’ютерні технології і специфіку їх використання, особливості основ фотографічного мистецтва, виразні можливості. Навчання і якісна підготовка майбутніх дизайнерів-графіків значною мірою залежить від глибини опанування останніми знань і навичок побудови форми, творення образу, багатства графічних засобів. В загальній системі підготовки спеціалістів високої кваліфікації з графічного дизайну, навчальний курс «Комп’ютерні технології і фотографіка» є важливим, як один із засобів придбання студентами широких професійних навичок, що здійснює позитивний вплив на розвиток творчого мислення та мистецької ерудиції.

**Навчальна дисципліна «Комп’ютерні технології і фотографіка»** за структурно-логічною схемою підготовки студентів вищеназваного напряму продовжуєформування комплексу знань студентів, поглиблюючи основні положення, що були викладені в основних предметах спеціалізації «Дизайн».

**Взаємодія курсу «Комп’ютерні технології і фотографіка» з іншими дисциплінами.**

Навчальний курс «Комп’ютерні технології і фотографіка» спирається на наступні дисципліни: «Основи проектної графіки», «Вступ до фаху»; готує до дисциплін: «Дизайн-плакат», «Дизайн-проектування», «Дизайн книги», «Книжкова графіка і сучасна поліграфія».

1. **Програма навчальної дисципліни.**

**ЗМІСТОВИЙ МОДУЛЬ №1. РОЛЬ І МІСЦЕ КОМП’ЮТЕРНОГО МОДЕЛЮВАННЯ В РОБОТІ ДИЗАЙНЕРА-ГРАФІКА. КОМПОЗИЦІЯ У ФОТОГРАФІЇ.**

*ТЕМА 1.1. Вступна бесіда: ознайомлення з графічним пакетом програм векторної графіки.*

*ТЕМА 1.2. Аналіз зразків векторної та растрової графіки.*

*ТЕМА 1.3. Визначення способу виконання запропонованих до огляду зразків графіки.*

*ТЕМА 1.4. Інтерфейс, характеристика і особливості.*

*ТЕМА 1.5. Практичне засвоєння принципів роботи з векторними вузлами.*

*ТЕМА 1.6. Принципи створення та редагування ефектів в програмах векторної графіки.*

**ЗМІСТОВИЙ МОДУЛЬ №2. Робота з векторною Графікою. ФОТОГРАФІКА.**

*ТЕМА 2.1. Особливості використання «Кривої Без’є».*

*ТЕМА 2.2. Використання інструменту «Форма» для трансформації форми графічного об’єкту.*

*ТЕМА 2.3. Особливості роботи з текстовими блоками та переведення тексту в криві, з метою його подальшої трансформації.*

*ТЕМА 2.4. Фотографіка, характеристика і особливості. Прийоми та техніки фотографіки.*

*ТЕМА 2.5. Фотографіка в сучасному мистецтві, виконання дизайну фото.*

*ТЕМА 2.6. Процес векторизації об’єктів дизайну.*

**ЗМІСТОВИЙ МОДУЛЬ №3. Художньо-технічні особливості графічної програми ВЕКТОРНОЇ ГРАФІКИ. СУЧАСНІ ТЕХНІЧНІ ЗАСОБИ СТВОРЕННЯ ФОТОГРАФІЇ.**

*ТЕМА 3.1. Вивчення основних форматів файлів растрової графіки: psd, tiff, jpeg, png, raw.*

*ТЕМА 3.2. Основні кольорові моделі: CMYK, RGB.*

*ТЕМА 3.3. Знайомство з інтерфейсом та основними інструментами програм векторної графіки.*

*ТЕМА 3.4. Вивчення інструментів векторної графіки на прикладі роботи інструментів корекції кольору.*

*ТЕМА 3.5. Особливості використання інструменту «Криві».*

*ТЕМА 3.6. Корекція кольору на основі роботи з каналами зображення.*

*ТЕМА 3.7. Особливості роботи з іншими інструментами корекції кольору: «Рівні», «Яркість/Контраст», «Кольоровий тон/Насиченість» та інше.*

**ЗМІСТОВИЙ МОДУЛЬ №4. Створення колажів в програмАХ ВЕКТОРНОЇ ГРАФІКИ. ЗЙОМКА ПРЕДМЕТІВ ПОБУТУ ДЛЯ РЕКЛАМИ НА ІНТЕРНЕТ-САЙТАХ.**

*ТЕМА 4.1. Особливості використання інструментів виділення. Вимоги до рекламної фотозйомки. Використання інструментів виділення.*

*ТЕМА 4.2. Знайомство з шарами. Використання шарів в роботі дизайнера.*

*ТЕМА 4.3. Особливості роботи з «Корегуючими шарами». Використання корегуючих шарів в роботі дизайнера.*

*ТЕМА 4.4. Колаж. Особливості і характеристика. Збір матеріалу для колажування.*

*ТЕМА 4.5. Процес створення колажу.*

**ЗМІСТОВИЙ МОДУЛЬ №5. Художньо-технічні особливості графічної програми ВЕКТОРНОЇ ГРАФІКИ. Створення графічних листів календаря в програмАХ ВЕКТОРНОЇ ГРАФІКИ.**

*ТЕМА 5.1. Програми векторної графіки. Особливості програми.*

*ТЕМА 5.2. Робота з інструментом «Перо».*

*ТЕМА 5.3. Інструменти «Заливка», «Градієнт».*

*ТЕМА 5.4. Особливості створення графічного календаря в програмах векторної графіки.*

*ТЕМА 5.5. Етапи розвитку календаря, створення графічних листів*

*ТЕМА 5.6. Створення зображення в програмах векторної графіки. Особливості створення календарної сітки.*

**ЗМІСТОВИЙ МОДУЛЬ №6. Художньо-технічні особливості графічнИХ програм. Набуття технічних навиків роботи в програмАХ ВЕКТОРНОЇ ГРАФІКИ.**

*ТЕМА 6.1. Інтерфейс векторних програм.*

*ТЕМА 6.2. Основні інструменти програм векторної графіки.*

*ТЕМА 6.3. Анімація, особливості створення.*

*ТЕМА 6.4. Ефекти в програмах векторної графіки. Часові мітки, особливості. Принципи роботи з часовими мітками.*

*ТЕМА 6.5. Шари, особливості роботи з ними. Розвиток анімаційного ролика. Аналоги і прототип анімаційного ролика.*

*ТЕМА 6.6. Розкадровка анімаційного ролика. Процес створення анімаційного ролику.*

**2. Лабораторні завдання з дисципліни «Комп’ютерні технології і фотографіка» за освітньою програмою «Графічний дизайн».**

ЗМІСТОВИЙ МОДУЛЬ №1

РОЛЬ І МІСЦЕ КОМП’ЮТЕРНОГО МОДЕЛЮВАННЯ В РОБОТІ ДИЗАЙНЕРА-ГРАФІКА. КОМПОЗИЦІЯ У ФОТОГРАФІЇ.

ТЕМА 1.1. **Вступна бесіда: ознайомлення з графічним пакетом програм векторної графіки.**

Фотографія та сучасний фотографічний процес. Історія фотографії. Роль та застосування сучасної фотографії у дизайні.

ТЕМА 1.2. **Аналіз зразків векторної та растрової графіки.**

Вивчення лінійної та тональної перспективи. Передача глибини простору.

ТЕМА 1.3. **Визначення** **способу виконання** **запропонованих до огляду** **зразків графіки.**

Смисловий та зображувальний центр кадру. Визначення сюжетно-тематичного та зображувального центру при компоновці кадру.

ТЕМА 1.4. **Інтерфейс, характеристика і особливості.**

Робота з основними інструментами програм векторної графіки на прикладі створення простих геометричних фігур.

ТЕМА 1.5. **Практичне засвоєння принципів роботи з векторними вузлами.**

Образи в оточуючому середовищі. Тематичне творче завдання. Ознайомлення з поняттям V-S-L-образних композицій.

ТЕМА 1.6. **Принципи створення та редагування ефектів в програмах векторної графіки.**

Кадрування та редагування зображення фотографії.

*Робота виконується поетапно:*

* *Пошук аналогів, вибір прототипу.*
* *Виконання композиційних пошуків.*
* *Виконання композиційних пошуків у зменшеному масштабі.*
* *Створення варіантів тонального вирішення.*
* *Розробка вдалого варіанту у повному масштабі.*
* *Виконання чистового варіанту в матеріалі.*

ЗМІСТОВИЙ МОДУЛЬ №2

Робота з векторною графікою. ФОТОГРАФІКА.

ТЕМА 2.1. **Особливості використання «Кривої Без’є».**

Контраст як засіб художньої виразності у фотографіці, застосування «Кривої Без’є»

ТЕМА 2.2. **Використання інструменту «Форма» для трансформації форми графічного об’єкту.**

Ритм фотографії в оточуючому середовищі, трансформація форми.

ТЕМА 2.3. **Особливості роботи з текстовими блоками та переведення тексту в криві, з метою його подальшої трансформації.**

Контрове освітлення. Засоби створення силуетного зображення. Трансформація тексту в криві.

ТЕМА 2.4.  **Фотографіка, характеристика і особливості**.

Прийоми та техніки фотографіки.

ТЕМА 2.5. **Фотографіка в сучасному мистецтві, виконання дизайну фото.**

Збір аналогів та вибір декількох прототипів.

ТЕМА 2.6. **Процес векторизації об’єктів дизайну.**

Процес векторизації попередньо обраних торгових знаків.

*Робота виконується поетапно:*

* *Пошук аналогів, вибір прототипу.*
* *Виконання композиційних пошуків.*
* *Виконання композиційних пошуків у зменшеному масштабі.*
* *Розробка вдалого варіанту у повному масштабі.*
* *Виконання чистового варіанту в матеріалі.*

ЗМІСТОВИЙ МОДУЛЬ №3

Художньо-технічні особливості графічної програми ВЕКТОРНОЇ ГРАФІКИ. Сучасні технічні засоби створення фотографії

ТЕМА 3.1. **Вивчення основних форматів файлів растрової графіки: psd, tiff, jpeg, png, raw.**

Класифікація та принциповий устрій фотокамер. Основні вузли та механізми.

ТЕМА 3.2.  **Основні кольорові моделі: CMYK, RGB.**

Закони експонометрії. Принцип дії експонометра.

ТЕМА 3.3. **Знайомство з інтерфейсом та основними інструментами програм векторної графіки.**

Основні прийоми програм векторної графіки, їх застосування в роботі дизайнера.

ТЕМА 3.4. **Вивчення інструментів програм векторної графіки на прикладі роботи інструментів корекції кольору.**

Роль світла у формуванні зображення. Вивчення інструментів програм векторної графіки.

ТЕМА 3.5. **Особливості використання інструменту «Криві».**

Застосування інструменті «Криві» в процесі створення робіт дизайнера

ТЕМА 3.6. **Корекція кольору на основі роботи з каналами зображення.**

Побудова студійних схем освітлення для передачі фактури об’єкту зйомки.

ТЕМА 3.7. **Особливості роботи з іншими інструментами корекції кольору: «Рівні», «Яркість/Контраст», «Кольоровий тон/Насиченість» та інше.**

Фотозйомка предметів із глянцевою, матовою, скляною поверхнею. Корекція кольору.

*Робота виконується поетапно:*

* *Пошук аналогів, вибір прототипу.*
* *Виконання композиційних пошуків.*
* *Виконання композиційних пошуків у зменшеному масштабі.*
* *Створення варіантів тонального вирішення.*
* *Розробка вдалого варіанту у повному масштабі.*
* *Виконання чистового варіанту в матеріалі.*

ЗМІСТОВИЙ МОДУЛЬ №4

Створення колажів в програмАХ ВЕКТОРНОЇ ГРАФІКИ. Зйомка предметів побуту для реклами на інтернет-сайтах.

ТЕМА 4.1. **Особливості використання інструментів виділення.** Вимоги до рекламної фотозйомки. Використання інструментів виділення.

ТЕМА 4.2. **Знайомство з шарами.**

Використання шарів в роботі дизайнера.

ТЕМА 4.3. **Особливості роботи з «Корегуючими шарами».**

Використання корегуючих шарів в роботі дизайнера.

ТЕМА 4.4. Колаж. Особливості і характеристика.

Збір матеріалу для колажування.

ТЕМА 4.5. **Процес створення колажу.**

Інструменти і прийоми в створенні колажу, використання на прикладах.

*Робота виконується поетапно:*

* *Пошук аналогів, вибір прототипу.*
* *Виконання композиційних пошуків.*
* *Виконання композиційних пошуків у зменшеному масштабі.*
* *Створення варіантів тонального вирішення.*
* *Розробка вдалого варіанту у повному масштабі.*
* *Виконання чистового варіанту в матеріалі.*

ЗМІСТОВИЙ МОДУЛЬ №5

Художньо-технічні особливості графічної програми ВЕКТОРНОЇ ГРАФІКИ.

ТЕМА 5.1. **Програми векторної графіки. Особливості програми.**

Знайомство з інтерфейсом та основними інструментами програми векторної графіки на прикладі створення простих геометричних фігур.

ТЕМА 5.2. Р**обота з інструментом «Перо».**

Практичне засвоєння принципів роботи з векторними вузлами на прикладі роботи з інструментом «Перо».

ТЕМА 5.3. І**нструменти «Заливка», «Градієнт».**

Принципи створення колірної гами графічних елементів за допомогою інструментів «Заливка», «Градієнт».

ТЕМА 5.4. **Особливості створення графічного календаря в програмах векторної графіки.**

Розробка концепції графічного оформлення календаря.

ТЕМА 5.5. **Етапи розвитку календаря, створення графічних листів.**

Пошук аналогів та вибір прототипів.

ТЕМА 5.6. **Створення зображення в програмах векторної графіки. Особливості створення календарної сітки.**

На основі отриманих практичних навиків роботи в програмах векторної графіки створення зображень. Гармонійне поєднання створеного зображення з оригінальною календарною сіткою.

*Робота виконується поетапно:*

* *Пошук аналогів, вибір прототипу.*
* *Виконання композиційних пошуків.*
* *Виконання композиційних пошуків у зменшеному масштабі.*
* *Створення варіантів тонального вирішення.*
* *Розробка вдалого варіанту у повному масштабі.*
* *Виконання чистового варіанту в матеріалі.*

ЗМІСТОВИЙ МОДУЛЬ №6

Художньо-технічні особливості графічної програми ВЕКТОРНОЇ ГРАФІКИ. Набуття технічних навиків роботи в програмАХ ВЕКТОРНОЇ ГРАФІКИ.

ТЕМА 6.1. **Інтерфейс у програмах векторної графіки.**

Індивідуальне налаштування інструментів інтерфейс у програмах векторної графіки.

ТЕМА 6.2. О**сновні інструменти програми векторної графіки.**

Знайомство з інтерфейсом та основними інструментами програми векторної графіки.

ТЕМА 6.3. **Анімація, особливості створення.**

Створення простої анімації, використовуючи «Scale», «Rotation», «Opacity», «Position».

ТЕМА 6.4. **Ефекти в програмах векторної графіки. Часові мітки, особливості. Шари, особливості роботи з ними.**

Принципи створення та редагування ефектів в програмах векторної графіки. Принципи роботи з часовими мітками. Основні особливості роботи з шарами.

ТЕМА 6.5. **Розвиток анімаційного ролика. Аналоги і прототип анімаційного ролика.**

Концепція ролика, вибір головного героя. Збір аналогів та вибір прототипу для створення анімаційного ролика.

ТЕМА 6.6. **Розкадровка анімаційного ролика. Процес створення анімаційного ролику.**

Розробка і виконання розкадровки анімаційного ролика. Використання прийомів і технічних засобів для створення анімації.

*Робота виконується поетапно:*

* *Пошук аналогів, вибір прототипу.*
* *Виконання композиційних пошуків.*
* *Виконання композиційних пошуків ескізного ряду.*
* *Створення варіантів тонального вирішення.*
* *Розробка вдалого варіанту у повному масштабі.*
* *Виконання чистового варіанту в матеріалі.*

**3. Основні терміни і поняття з дисципліни «Комп’ютерні технології і фотографіка» за освітньою програмою «Графічний дизайн»**

*Основні поняття і терміни.*

*Образотворче мистецтво* – мистецтво відображення сущого у вигляді художніх образів на площині (графіка, живопис) та в просторі (скульптура). Образотворче мистецтво відображає дійсність у наочних образах, відтворює об’єктивно наявні властивості реального світу: об’єм, колір, просторовість, матеріальну форму предмета, світло-повітряне середовище, тощо. Проте образотворче мистецтво зображує не тільки те, що доступне зоровому сприйняттю, а й наочно втілює ті образи, які є наслідком фантазії. Існують наступні види образотворчого мистецтва: графіка, живопис, скульптура, декоративно-ужиткове мистецтво.

*Термін «графіка»* походить від грецького «grapho» – «пишу, малюю» і означає один із видів образотворчого мистецтва, близький до живопису з погляду змісту та форми, але має власні художні можливості. Мова графічного твору є більш лаконічною у порівнянні з живописом. Основним образотворчим засобом графіки є однотоновий рисунок: колір виконує допоміжне значення. Графіка відзначається оперативністю і є наймасовішим мистецтвом. Залежно від призначення і змісту графіка поділяється на: станкову, книжково-журнальну, газетну, плакатну, прикладну та художньо-промислову.

*Графічний дизайн* – художньо-проектна діяльність, основним засобом якої є рисунок. Метою графічного дизайну є візуалізація інформації, що призначена для масового поширення за допомогою поліграфії, кіно, телебачення, комп’ютерних мереж, а також створення графічних елементів для предметного середовища й промислових виробів.

Графіка як вид образотворчого мистецтва з’явилася в епоху палеоліту, тобто 30 000 років тому. Рисунки продряпувались чи наносились фарбою на стіни печер, були контурними та силуетними. Первісні художники заповнювали площину всередині контуру малюнка чорною чи червоною фарбою. У XVIII – XV ст. до н. е. майстри приділяли більше уваги деталям: хутро було зображено за допомогою паралельних діагонально направлених штрихів, використано відтінки жовтого і червоного кольорів, а лінія контуру застосована для передачі об’єму. Ще у XII ст. до н. е. печерні графічні зображення відображали тогочасні уявлення художників про об’єм, перспективу, колір, пропорції фігури та рух. Надалі вони втратили об’єм, але натомість набули ознак стилізації, тобто узагальнення та схематизації предметів. Печерні зображення епохи неоліту (5000 – 3000 рр. до н. е.) окрім схематичності відрізнялись деякою недбалістю виконання і появою зображень геометричних фігур (кола, прямокутника, ромба та спіралі). Відображення живої природи відійшли на другий план.

*Графіка* – це вид образотворчого мистецтва, який в якості основних образотворчих засобів використовує лінію, штрих та пляму. Композиційний характер лінійно-графічної форми багато в чому залежить від матеріалу і техніки її виконання. Термін «техніка» походить від грецького «техно», тобто «майстерність».

*Фотографія*, фото, світлина та світлопис (від грецького – [світло](https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%A1%D0%B2%D1%96%D1%82%D0%BB%D0%BE), пишу) – це сукупність різноманітних науково-технічних засобів і [технологій](https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%A2%D0%B5%D1%85%D0%BD%D0%BE%D0%BB%D0%BE%D0%B3%D1%96%D1%8F), які мають на меті реєстрацію одиничних довготривалих [зображень](https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%97%D0%BE%D0%B1%D1%80%D0%B0%D0%B6%D0%B5%D0%BD%D0%BD%D1%8F) об’єктів за допомогою світла. *Фотографією* називають результат фотографічного процесу, а саме: [зображення](https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%97%D0%BE%D0%B1%D1%80%D0%B0%D0%B6%D0%B5%D0%BD%D0%BD%D1%8F), електронне або отримане на певному матеріалі, здебільшого на цупкому папері. Колекції фотографій називають фотоальбомами. Для відтворення електронного зображення потрібне устаткування на зразок комп’ютера з монітором або проектом.

*За використанням технічних засобів фотографію можна умовно поділити на:*

* Фотографію традиційну (аналогову), яка базується на досягненнях [оптики](https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%9E%D0%BF%D1%82%D0%B8%D0%BA%D0%B0) та хімічних технологій у галузі світлочутливих матеріалів. Аналогова фотографія у свою чергу поділяється на монохромну (зокрема, чорно-білу) та [кольорову](https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%9A%D0%BE%D0%BB%D1%8C%D0%BE%D1%80%D0%BE%D0%B2%D0%B0_%D1%84%D0%BE%D1%82%D0%BE%D0%B3%D1%80%D0%B0%D1%84%D1%96%D1%8F).
* Фотографію електронну, яка базується на електронно-оптичних технологіях і технічних засобах, як аналогових, так і цифрових – [цифрова фотографія](https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%A6%D0%B8%D1%84%D1%80%D0%BE%D0%B2%D0%B0_%D1%84%D0%BE%D1%82%D0%BE%D0%B3%D1%80%D0%B0%D1%84%D1%96%D1%8F).

За відтворюваними подіями на:

* Фотографію репортажну – на плівку фіксуються події, що відбуваються без втручання фотографа.
* Фотографію постановочну – зрежисовані фотографом кадри на певному тлі.
* Принцип дії фотографії заснований на фіксуванні за допомогою хімічних і фізичних процесів зображень, отриманих за допомогою світла або електромагнітного випромінювання інших [діапазонів хвиль](https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%94%D0%BE%D0%B2%D0%B6%D0%B8%D0%BD%D0%B0_%D1%85%D0%B2%D0%B8%D0%BB%D1%96).
* Зображення за допомогою відбитого від предметів світла одержували ще в далеку давнину й застосовували для живописних і технічних робіт. Застосовувався метод, названий пізніше ортоскопічною фотографією, який не вимагає оптичних приладів, а тільки вузьких щілин або малих отворів. [Зображення](https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%97%D0%BE%D0%B1%D1%80%D0%B0%D0%B6%D0%B5%D0%BD%D0%BD%D1%8F) проектувалися на поверхню, що розміщували за цими щілинами або отворами.
* Пізніше метод був удосконалений за допомогою оптичних приладів, що розміщувались на місці щілини або отвору. Метод послужив основою для створення камери, що оберігає одержуване зображення від засвічення. Незабаром після винаходу кількома винахідниками методу фіксації зображення, камера-обскура стала конструктивним прообразом фотографічного апарата.

*Рекламна фотографія* (рекламна фотозйомка) – це особливий жанр [фотографії](https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%A4%D0%BE%D1%82%D0%BE%D0%B3%D1%80%D0%B0%D1%84%D1%96%D1%8F), один з видів «комерційної фотографії», який включає в себе практично всі [жанри](https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%96%D0%B0%D0%BD%D1%80), але не замінює жоден з них.

Цей термін характеризує отримання зображення, яке використовуються при оформленні:

* макетів, оголошень у пресі;
* зовнішньої реклами;
* музичної і відеопродукції;
* інтернет-ресурсів.

Рекламна фотографія також застосовується при виготовленні поліграфічної продукції:

* календарів;
* корпоративної та представницької продукції;
* постерів;
* буклетів, проспектів;
* каталогів;
* упаковки товарів.

*Документальна фотографія* – жанр [фотографії](https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%A4%D0%BE%D1%82%D0%BE%D0%B3%D1%80%D0%B0%D1%84%D1%96%D1%8F), спрямований на відображення реальних подій.

В багатьох випадках документальна фотографія не є об’єктивною, а віддзеркалює суб’єктивне ставлення автора до документованих подій, часто з акцентом на ідеологічні чи соціально-критичні складові явищ.

Ключовими елементами документальної фотографії є:

* Опис соціальних негараздів;
* Естетика зі збереженням природності та реальності;
* Не події, а соціальні умови – на прикладі декількох фотографій або розгорнутої серії;
* Фотографія як послання, що виходить за рамки просто інформації;
* Відображення політичної обстановки, претензія на політичний вплив;
* Публічний характер фотографування.

Документальна фотографія як самостійний напрям виникла в [США](https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%A1%D0%A8%D0%90) в 1930-х роках під час Великої депресії.

*Вулична фотографія* – жанр документальної [фотографії](https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%A4%D0%BE%D1%82%D0%BE%D0%B3%D1%80%D0%B0%D1%84%D1%96%D1%8F) без явної соціальної спрямованості, що зображає людей у громадських місцях в звичайних ситуаціях: на вулицях, в парках, на пляжах.  Вулична фотозйомка використовує техніку Чесної фотографії (англ. Straight photography), за допомогою якої вона зображає усе як є, без спотворень. Вулична фотографія може бути [документальною](https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%94%D0%BE%D0%BA%D1%83%D0%BC%D0%B5%D0%BD%D1%82%D0%B0%D0%BB%D1%8C%D0%BD%D0%B0_%D1%84%D0%BE%D1%82%D0%BE%D0%B3%D1%80%D0%B0%D1%84%D1%96%D1%8F), але не обмежується тільки нею. Вулична фотографія тяжіє до іронії і намагається дистанціюватися від сутності предмета зйомки, часто концентрується на єдиній людської емоції в її вирішальний момент. При цьому робиться акцент на ретельному відборі елементів, які повинні бути включені в композицію. Наприклад, поцілунок крадькома на розі вулиці; людина, що стрибає через калюжу. Як наслідок, в техніці вуличної фотографії часто використовується чорно-біла фотографія.

Ключовими елементами вуличної фотографії є:

* Естетика з збереженням природності та реальності;
* Події та людські емоції;
* Часто прихований характер фотографування.
* Експозиція (від латинської – виставлення) у фотографії – це кількість освітлення, що його дістає опромінюваний фотографічний матеріал. Дорівнює добуткові освітленості фотоматеріалу на час освітлення.
* Експозиція залежить від яскравості об’єкта знімання (фотографування), світлосили об’єктива, світло- і кольорочутливості фотоматеріалу тощо. Визначають експозицію експонометрами, регулюють – фотографічними затвором і діафрагмою.
* За міжнародною системою одиниць (Ci) експозицію вимірюють у люксах на секунду.

*Художня фотографія* – один із видів [образотворчого мистецтва](https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%9E%D0%B1%D1%80%D0%B0%D0%B7%D0%BE%D1%82%D0%B2%D0%BE%D1%80%D1%87%D0%B5_%D0%BC%D0%B8%D1%81%D1%82%D0%B5%D1%86%D1%82%D0%B2%D0%BE) (живопис, графіка та ін.), створення технічними засобами зорового образу документального значення, який виразно й достовірно відбиває момент дійсності.

*Пейзажна фотографія* (англ. Landscape photography) – вид художньої фотографії, об’єктом зйомки якої є краєвиди міст (архітектура), гір, морів, полів, боліт.

*Колаж* (від франц. coller – склеювати) – технічний прийом в образотворчому мистецтві, який ґрунтується на введені у твір різних за фактурою та кольором предметів: шматків газет, афіш, шпалер тощо.

У широкому сенсі колаж – включення за допомогою монтажу в твори літератури, театру, кіно, живопису, музики різностильових об’єктів або тем для посилення [естетичного](https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%95%D1%81%D1%82%D0%B5%D1%82%D0%B8%D0%BA%D0%B0) ефекту. Cеред сучасних технік колажу, слід виокремити рухливий колаж. Відрізняється від класичних зразків, одночасною присутністю в канві твору статики та динаміки.

Колаж із фотографій або частин фотографій називається фотомонтажем. *Фотомонтаж* – це процес (та результат) створення композиційної фотографії за допомогою розрізання інших фотографій і склеювання цих частин в одне, не фотографічне зображення. Особливо простим цей процес став з появою [цифрової фотографії](https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%A6%D0%B8%D1%84%D1%80%D0%BE%D0%B2%D0%B0_%D1%84%D0%BE%D1%82%D0%BE%D0%B3%D1%80%D0%B0%D1%84%D1%96%D1%8F). Тепер фотоколажі створюють використовуючи програмне забезпечення для редагування зображень. В Україні відомим фотоколажистом був один з найкращих фотографів Європи, відомий фотомайстер світу [Роман Баран](https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%91%D0%B0%D1%80%D0%B0%D0%BD_%D0%A0%D0%BE%D0%BC%D0%B0%D0%BD_%D0%9B%D0%B5%D0%B2%D0%BA%D0%BE%D0%B2%D0%B8%D1%87).

*Анімація* (з латини – душа і похідного від франц. – оживлення), мультиплікація (з латини – розмноження, збільшення, зростання) – вид [кіномистецтва](https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%9A%D1%96%D0%BD%D0%BE%D0%BC%D0%B8%D1%81%D1%82%D0%B5%D1%86%D1%82%D0%B2%D0%BE), твори якого створюються шляхом [знімання](https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%97%D0%B9%D0%BE%D0%BC%D0%BA%D0%B0) послідовних фаз руху намальованих (графічна анімація) або об’ємних (об’ємна анімація) об’єктів. Ці твори називають анімаційними або мультиплікаційними фільмами. Перші мальовані [фільми](https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%A4%D1%96%D0%BB%D1%8C%D0%BC) були випущені в 1908 р. у [Франції](https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%A4%D1%80%D0%B0%D0%BD%D1%86%D1%96%D1%8F), об’ємні – в 1911 р. у [Росії](https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%A0%D0%BE%D1%81%D1%96%D1%8F).

Перші мультиплікаційні фільми в [УРСР](https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%A3%D0%BA%D1%80%D0%B0%D1%97%D0%BD%D1%81%D1%8C%D0%BA%D0%B0_%D0%A0%D0%B0%D0%B4%D1%8F%D0%BD%D1%81%D1%8C%D0%BA%D0%B0_%D0%A1%D0%BE%D1%86%D1%96%D0%B0%D0%BB%D1%96%D1%81%D1%82%D0%B8%D1%87%D0%BD%D0%B0_%D0%A0%D0%B5%D1%81%D0%BF%D1%83%D0%B1%D0%BB%D1%96%D0%BA%D0%B0) з’явилися у 1927 р. у центральній мультиплікаційній майстерні в Одесі: [В.Левандовський](https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%9B%D0%B5%D0%B2%D0%B0%D0%BD%D0%B4%D0%BE%D0%B2%D1%81%D1%8C%D0%BA%D0%B8%D0%B9_%D0%92%27%D1%8F%D1%87%D0%B5%D1%81%D0%BB%D0%B0%D0%B2_%D0%92%27%D1%8F%D1%87%D0%B5%D1%81%D0%BB%D0%B0%D0%B2%D0%BE%D0%B2%D0%B8%D1%87) поставив «Казку про солом’яного бичка», поклавши в основу сценарію сюжет казки, а художник В.Дев’ятнін зробив мультиплікаційну одночастівку «Українізація»  про вивчення української мови.

### *Види анімації:*

* Графічна (мальована) анімація – класичний вид анімації, де об’єкти малюються вручну (сьогодні часто переносять малюнки на комп’ютер). Спершу мальовані фільми були орієнтовані на дорослу аудиторію. Зміни в цій сфері відбулися в 30-ті рр. ХХ ст. Засновник російської мальованої анімації І. Іванов-Вано («Зимова казка», 1945, «Казка про мертву царівну та сімох богатирів», 1951). В. Котьоночкіну належать твори «Ну, постривай!», «Незвичайний матч», «Сліди на асфальті», «Пісня про юного барабанщика», 1972). Ю. Норштейн – автор казок «Лисиця і заєць», 1973, «Чапля і журавель», 1974, «Їжачок в тумані», 1975).
* Об’ємна (матеріальна) анімація – це об’єкти є окремими елементами матеріального світу (лялька, [пластилін](https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%9F%D0%BB%D0%B0%D1%81%D1%82%D0%B8%D0%BB%D1%96%D0%BD), витинанка, сіль або [пісок](https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%9F%D1%96%D1%81%D0%BE%D1%87%D0%BD%D0%B0_%D0%B0%D0%BD%D1%96%D0%BC%D0%B0%D1%86%D1%96%D1%8F), голки тощо). Діючими особами можуть бути цвяхи, сірники (фільми Е. Коля, Х. Парса). Об’ємна анімація поділяється на:
* Пластилінова анімація;
* Лялькова анімація. Винахідником лялькової анімації є В. Старевич (1912) «Прекрасна Люконада, або війна Рогачів з Вусачами», «Місце кінематографічного оператора», «Чотири чорти».
* Сипка анімація;
* Перекладна анімація посідає проміжне місце між мальованою та об’ємною. Ляльки рухаються не в тримірному просторі, а тільки в площині екрану – горизонтально і вертикально (І. Гурвич «Як жінки чоловіків продавали», А. Крижанівський «Жив-був Козявін», 1955, «Скляна гармоніка», 1958).
* Голчастий [екран](https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%95%D0%BA%D1%80%D0%B0%D0%BD) – анімація, що досягається за допомогою переміщення шпильок з голівками. Винахідник – гравер А. Алексєєв («Ніч на Лисій горі», 1933, «Картинки з виставки», 1972).
* Тіньова анімація – першовідкривачем вважають Л. Рейнегера («Пригоди принца Ахмета»).
* Комп’ютерна анімація – вид анімації, в якому об’єкти створюються з допомогою комп’ютерних засобів:
* 3-d анімація;
* 2-d анімація (flash-анімація тощо).

**4. Особливості створення фотографії, розробка авторської фотографії, колажу, анімації з проблем екології, молоді та ін. в лабораторних завданнях з дисципліни «Дизайн плакату» за освітньою програмою «Графічний дизайн».**

*Історичний розвиток фотомистецтва.*

Альберт Магнус виявив [нітрат срібла](https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%9D%D1%96%D1%82%D1%80%D0%B0%D1%82_%D1%81%D1%80%D1%96%D0%B1%D0%BB%D0%B0(I)) який пізніше буде використано у якості світлочутливого матеріалу в фотоемульсії на плівці. Георг Фабріціус (1516–1571) виявив хлорид срібла, що став основою виробництва фотопаперу. 1727 року лікар з Галлі Йоган Шульц проводив досліди з розчином азотнокислого срібла й [крейдою](https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%9A%D1%80%D0%B5%D0%B9%D0%B4%D0%B0). Коли посудину з сумішшю виставляли на сонячне світло, її поверхня одразу чорніла. При струшуванні розчин знову ставав білим. За допомогою шматочків паперу Шульц одержував на поверхні рідини силуети, за допомогою збовтування знищував їх й одержував нові візерунки. Але ці оригінальні досліди здавалися йому тліьки забавою. Минуло ще сто років, перш ніж помічену ним властивість здогадалися використати при виготовленні фотографічних пластин.

Одного разу Йоган Християн Фабрицій змішав [кухонну сіль](https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%9A%D1%83%D1%85%D0%BE%D0%BD%D0%BD%D0%B0_%D1%81%D1%96%D0%BB%D1%8C) з розчином азотнокислого срібла й одержав молочно-білий осад, що чорнів від сонячного світла. Фабриціус досліджував це явище, й у своїй книзі про метали, виданій 1556 року, повідомив, що за допомогою лінзи одержав зображення на поверхні осаду, відомого тепер під назвою хлористого срібла, і що зображення це ставало чорним або сірим залежно від тривалості освітлення його сонячними променями. Це був перший дослід в історії фотографії.

Наступна сторінка в історії фотографії пов’язана з ім’ям Томаса Верджвуда. Він клав на папір, зволожений розчином азотнокислого срібла, листя рослин. Псіля витримки на сонці вкрита листям частина паперу залишалася світлою, освітлена ж частина чорніла. Результатом цього досліду був білий силует на чорному тлі. Однак ці зображення можна було розглядати тільки у світлі свічки, тому що під сонячним промінням вони псувалися. Веджвуд спробував просочити розчином шкіру й виявив, що зображення на ній з’являються швидше. 1802 року Веджвуд опублікував результати своїх дослідів. Поступово він навчився одержувати контурні зображення на папері, шкірі й склі: протягом трьох хвилин – при експозиції їх на сонці, і протягом декількох годин при витримці їх у тіні. Але ці знімки не витримували сонячного світла. Лише 1819 року Джон Гершель знайшов речовину, що закріплювала зображення. 1813 року за досліди з фотографічними пластинками взявся французький художник Нісефор Ньєпс, якому належить основна заслуга у винаході фотоапарата. Близько 1816 року він дійшов до думки одержувати зображення предметів за допомогою так званої [камери-обскури](https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%9A%D0%B0%D0%BC%D0%B5%D1%80%D0%B0-%D0%BE%D0%B1%D1%81%D0%BA%D1%83%D1%80%D0%B0). Ця камера була відома ще з давнини. У найпростішому вигляді вона являє собою світлонепроникний ящик з невеликим отвором. Якщо стінка, протилежна отвору, буде з матового скла, то на ній виходить перевернуте зображення предметів, що перебувають перед камерою. Чим менший отвір, тим чіткіші контури зображення й тим воно слабше. На жаль, перше зображення, отримане Ньєпсом 1822 року, не збереглося. Тому першою в історії фотографією вважають «вид із вікна», отриманий ним 1826 року за допомогою [камери-обскури](https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%9A%D0%B0%D0%BC%D0%B5%D1%80%D0%B0-%D0%BE%D0%B1%D1%81%D0%BA%D1%83%D1%80%D0%B0) на олов’яній пластинці, вкритій тонким шаром асфальту. [Експозиція](https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%95%D0%BA%D1%81%D0%BF%D0%BE%D0%B7%D0%B8%D1%86%D1%96%D1%8F_(%D1%84%D0%BE%D1%82%D0%BE%D0%B3%D1%80%D0%B0%D1%84%D1%96%D1%8F)) тривала вісім годин на яскравому сонячному світлі.

[1839](https://uk.wikipedia.org/wiki/1839) року француз Луї Даггер опублікував спосіб одержання зображення на [мідній](https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%9C%D1%96%D0%B4%D1%8C) пластині, вкритій [сріблом](https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%A1%D1%80%D1%96%D0%B1%D0%BB%D0%BE). Після 30 хв. експонування Дагерр переніс пластину до темної кімнати й якийсь час тримав її над парами нагрітої [ртуті](https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%A0%D1%82%D1%83%D1%82%D1%8C). Як [закріплювач](https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%97%D0%B0%D0%BA%D1%80%D1%96%D0%BF%D0%BB%D0%B5%D0%BD%D0%BD%D1%8F_%D1%84%D0%BE%D1%82%D0%BE%D0%B3%D1%80%D0%B0%D1%84%D1%96%D1%87%D0%BD%D0%B5) зображення Дагерр використав кухонну сіль. Знімок вийшов досить високої якості – добре видно деталі як у світлих місцях, так і в тінях. Свій спосіб одержання фотографічного зображення Дагерр назвав дагеротипія. Практично тоді ж англієць [Вільям Телбот](https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%92%D1%96%D0%BB%D1%8C%D1%8F%D0%BC_%D0%93%D0%B5%D0%BD%D1%80%D1%96_%D0%A4%D0%BE%D0%BA%D1%81_%D0%A2%D0%B5%D0%BB%D0%B1%D0%BE%D1%82) винайшов інший спосіб одержання фотографічного зображення, який він назвав калотипією. Як носій зображення Телбот використав [папір](https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%9F%D0%B0%D0%BF%D1%96%D1%80), просочений хлористим сріблом. Телбот одержав перший у світі негатив. [Експозиція](https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%95%D0%BA%D1%81%D0%BF%D0%BE%D0%B7%D0%B8%D1%86%D1%96%D1%8F_(%D1%84%D0%BE%D1%82%D0%BE%D0%B3%D1%80%D0%B0%D1%84%D1%96%D1%8F)) тривала близько години, на знімку – ґратчасте вікно будинку Телбота. Назву «фотографія» було обрано як наймилозвучнішу з декількох варіантів у [Французькій академії](https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%A4%D1%80%D0%B0%D0%BD%D1%86%D1%83%D0%B7%D1%8C%D0%BA%D0%B0_%D0%B0%D0%BA%D0%B0%D0%B4%D0%B5%D0%BC%D1%96%D1%8F) [1839](https://uk.wikipedia.org/wiki/1839) року. Першою жінкою-фотографом була ботанік [Анна Аткінс](https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%90%D0%BD%D0%BD%D0%B0_%D0%90%D1%82%D0%BA%D1%96%D0%BD%D1%81).

В Україні фотографія з’явилася приблизно в 40-х роках ХІХ сторіччя, коли в Україну почали приїздити іноземні фотографи, учасники щорічних міжнародних Київських ярмарок - «Контрактів». Фотографи почали залишатися в Україні. Першими фотографами-поселенцями були французи Жак і Шарль-Поль Гербсти. У [1860](https://uk.wikipedia.org/wiki/1860)-1890-х pp. відкрилися фотостудії професіоналів в Одесі, Харкові, Полтаві та ін. великих містах. До 1914 р. в Києві працювало близько 70 комерційних фотографів.

Одним з найвідоміших фотографів в Україні був свого часу Альфред Федецький ([1857](https://uk.wikipedia.org/wiki/1857)-[1902](https://uk.wikipedia.org/wiki/1902)). Уродженець [Житомира](https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%96%D0%B8%D1%82%D0%BE%D0%BC%D0%B8%D1%80), випускник Фотографічного інституту Віденської Академії мистецтв, він спочатку працював у Києві у фотоательє Володимира Висоцького (1846-1894), уродженця Волині. Потім відкрив власну фотомайстерню у Харкові. Один з класиків художньої фотографії. Робив фотознімки видатних діячів мистецтва, коронованих осіб, чиновників, військових, шляхтичів, міщан. Велика колекція фотознімків харківської майстерні Альфреда Федецького зберігається у фондах історико-культурного комплексу  «Замок Радомисль».

Фотографію починають викладати на кінооператорському факультеті Київського Театрального Інституту ім. Карпенка-Карого; техніку фотографії – також у Львівському Політехнічному Інституті. Для потреб побуту влаштовуються періодично в більших містах курси фотографії, які випускають фотографів-техніків. При Міністерстві культури у Києві існує експериментальна фотостудія. Виробництво фотоматеріалів – кіноплівки і великоформатні фотоплівки виробляються в м. Шостка, Сумської області, фотографічний папір – на фотофабриках в Києві і в Переяславі-Хмельницькому. Фотоапаратура виробляється в Києві (камера «Київ» для 35 мм плівки, яка спочатку копіювала німецький Цейс «Контакс») і біля Харкова (камера «ФЕД» для 35 мм плівки, яка спочатку копіювала німецьку «Лейка»). У Києві виробляють ще дзеркальні однооб’єктивні камери «Київ-88» (6x6 см, яка спочатку копіювала шведську [«Хассельблад»](https://uk.wikipedia.org/w/index.php?title=%D0%A5%D0%B0%D1%81%D1%81%D0%B5%D0%BB%D1%8C%D0%B1%D0%BB%D0%B0%D0%B4&action=edit&redlink=1)) та «Київ-60» (6x6 см, яка спочатку копіювала німецьку «Пентакон Сікс») і виробляли камери «Київ-Вега» (для плівки 16 мм), «Київ-35» (для плівки 35 мм). Фотозбільшувачі виробляються у Дніпропетровську, освітлювальна апаратура у Києві (фабрика «КИНАП») та в Одесі, де також виробляють кіноапаратуру.

Тепер в Україні діє «Національна спілка фотохудожників України» ([НСФХУ](https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%9D%D0%B0%D1%86%D1%96%D0%BE%D0%BD%D0%B0%D0%BB%D1%8C%D0%BD%D0%B0_%D1%81%D0%BF%D1%96%D0%BB%D0%BA%D0%B0_%D1%84%D0%BE%D1%82%D0%BE%D1%85%D1%83%D0%B4%D0%BE%D0%B6%D0%BD%D0%B8%D0%BA%D1%96%D0%B2_%D0%A3%D0%BA%D1%80%D0%B0%D1%97%D0%BD%D0%B8)). Вона була заснована ще в грудні 1989 р. в м. [Київ](https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%9A%D0%B8%D1%97%D0%B2). На сьогодні НСФХУ перетворилась у велику й поважну організацію фотомитців, що має свої творчі осередки в усіх обласних центрах України та АР Крим. У великих містах діють фотоклуби, основною метою яких є популяризація фотографії та фотомистецтва та сприяння творчому розвитку фотоаматорам.

*Історичний розвиток анімаційного мистецтва.*

Принцип анімації знайшли задовго до винайдення братами Люм’єр [кінематографу](https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%9A%D1%96%D0%BD%D0%B5%D0%BC%D0%B0%D1%82%D0%BE%D0%B3%D1%80%D0%B0%D1%84). Бельгійський фізик Жозеф Плато, австрійський професор-геометр Симон фон Штампфер та інші вчені і винахідники використовували для відтворення на [екрані](https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%95%D0%BA%D1%80%D0%B0%D0%BD) зображень, що рухались внаслідок обертання диска чи стрічки з малюнками, систему [дзеркал](https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%94%D0%B7%D0%B5%D1%80%D0%BA%D0%B0%D0%BB%D0%BE) і джерело світла – [ліхтар](https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%9B%D1%96%D1%85%D1%82%D0%B0%D1%80).

Перші спроби анімації:

* 30 серпня [1877](https://uk.wikipedia.org/wiki/1870-%D1%82%D1%96_%D1%83_%D0%BA%D1%96%D0%BD%D0%BE) року вважається днем народження мальованої анімації – був запатентований винахід Еміля Рено, який винайшов основи технології виготовлення анімаційних [фільмів](https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%A4%D1%96%D0%BB%D1%8C%D0%BC), які лишилися незмінними до винайдення комп’ютерних технологій: «покадрова зйомка» малюнків або іншого матеріалу – за фазами руху. Еміль Рено називав свої [фільми](https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%A4%D1%96%D0%BB%D1%8C%D0%BC) «світловими пантомімами», «оптичними виставками» (Наприклад: «Клоун з собачкою», Кухоль пива").
* 1898 рік – Джон Стюарт Блектон і Альберт Е. Сміт зняли перший ляльковий [фільм](https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%A4%D1%96%D0%BB%D1%8C%D0%BC) «Цирк ліліпутів». У фільмі використовувались дерев’яні іграшки.
* 1900 рік – Джон Стюарт Блектон створює фільм [«Чарівний малюнок»](https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%A7%D0%B0%D1%80%D1%96%D0%B2%D0%BD%D0%B8%D0%B9_%D0%BC%D0%B0%D0%BB%D1%8E%D0%BD%D0%BE%D0%BA), в якому, проте ще не було проміжних фаз. В цей період він відкриває секрет анімації, покадрової мультиплікаційної зйомки – зображення за зображенням, що в [США](https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%A1%D0%BF%D0%BE%D0%BB%D1%83%D1%87%D0%B5%D0%BD%D1%96_%D0%A8%D1%82%D0%B0%D1%82%D0%B8_%D0%90%D0%BC%D0%B5%D1%80%D0%B8%D0%BA%D0%B8) отримала назву «One turn, one picture» .
* 1906 рік – Джон Стюарт Блектон і Альберт Е. Сміт заснували кінематографічне об’єднання «Вітаграф», зробивши серію анімаційних [фільмів](https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%A4%D1%96%D0%BB%D1%8C%D0%BC) «Комічні фази смішних облич» («Humorous Phases of Funny Faces»).
* 1908 рік – [Еміль Коль](https://uk.wikipedia.org/w/index.php?title=%D0%95%D0%BC%D1%96%D0%BB%D1%8C_%D0%9A%D0%BE%D0%BB%D1%8C&action=edit&redlink=1) показав свій анімаційний [фільм](https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%A4%D1%96%D0%BB%D1%8C%D0%BC) «Фантасмагорія». Цей [фільм](https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%A4%D1%96%D0%BB%D1%8C%D0%BC) став знаковим для розвитку анімації не тільки через те, що був першим європейським анімаційним [фільмом](https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%A4%D1%96%D0%BB%D1%8C%D0%BC), але й тому, що саме тут вперше був структурований самодостатній сюжет, а головний герой Фантош був наділений певним [характером](https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%92%D0%B4%D0%B0%D1%87%D0%B0). Саме «Фантасмагорію» деякі дослідники вважають першим «по-справжньому анімаційним фільмом».
* 1911 рік – Вінзор Мак-Кей створив [фільм](https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%A4%D1%96%D0%BB%D1%8C%D0%BC) «Маленький Немо» («Little Nemo») на основі газетного коміксу.
* 1912 рік – першим у світі об’ємним анімаційним фільмом прославився Владислав Олександрович Старевич, створивши [фільм](https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%A4%D1%96%D0%BB%D1%8C%D0%BC) «Прекрасна Люканіда, або війна рогачів з вусачами».
* 1913 рік – В. А. Старевич створює фільм «Бабка і мураха» («Стрекоза и муравей»). Створений на основі байки Крилова, [фільм](https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%A4%D1%96%D0%BB%D1%8C%D0%BC) мав величезний успіх і світову популярність. Майбутньому бурхливому розвитку анімації посприяли не лише [фільми](https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%A4%D1%96%D0%BB%D1%8C%D0%BC), що були зроблені в минулому, а й певний технічний поступ. Найважливішим досягненням в цій сфері став винахід Рауля Барра перфорований целулоїд, що дозволяв зафіксувати лист з малюнком за допомогою шрифтів.
* 1917 рік – відбулась прем’єра першого повнометражного художнього анімаційного фільму «El Apostol» режисера з Аргентини Квіріні Кристіани.
* 1928 рік – [Волт Дісней](https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%92%D0%BE%D0%BB%D1%82_%D0%94%D1%96%D1%81%D0%BD%D0%B5%D0%B9) створює найпопулярнішого мальованого персонажа в історії анімації. В цей рік також виходить в світ перша звукова стрічка «Пароплавчик Віллі» («Steamboat Willie»).
* 1929 рік – [Волт Дісней](https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%92%D0%BE%D0%BB%D1%82_%D0%94%D1%96%D1%81%D0%BD%D0%B5%D0%B9) знімає «Танець скелетів» перший із серії «Веселі симфонії». Загалом прихід [Волта Діснея](https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%92%D0%BE%D0%BB%D1%82_%D0%94%D1%96%D1%81%D0%BD%D0%B5%D0%B9) в анімацію ознаменувався створенням певних [канонів](https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%9A%D0%B0%D0%BD%D0%BE%D0%BD_(%D0%BD%D0%BE%D1%80%D0%BC%D0%B0)), так звана діснеївська або ж класична анімація, якими багато в чому користуються і до сьогодні.
* 1931 рік – аргентинець Кристіані поставив перший повнометражний анімаційний звуковий [фільм](https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%A4%D1%96%D0%BB%D1%8C%D0%BC) «Peludopolis».
* 1932 рік – Перший кольоровий анімаційний [фільм](https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%A4%D1%96%D0%BB%D1%8C%D0%BC) «Квіти і дерева» («Flowers and Trees») [Волта Діснея](https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%92%D0%BE%D0%BB%D1%82_%D0%94%D1%96%D1%81%D0%BD%D0%B5%D0%B9).
* 1936 рік – в  [СРСР](https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%A1%D0%A0%D0%A1%D0%A0) засновано кіностудію [«Союзмультфільм»](https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%A1%D0%BE%D1%8E%D0%B7%D0%BC%D1%83%D0%BB%D1%8C%D1%82%D1%84%D1%96%D0%BB%D1%8C%D0%BC).
* 1937 рік – [Дісней](https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%92%D0%BE%D0%BB%D1%82_%D0%94%D1%96%D1%81%D0%BD%D0%B5%D0%B9) в [фільмі](https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%A4%D1%96%D0%BB%D1%8C%D0%BC) «Старий вітряк» («The Old Mill») вперше застосував камеру, що дозволяла отримувати глибинну перспективу. В тому ж році Дісней випустив свій перший повнометражний анімаційний [фільм](https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%A4%D1%96%D0%BB%D1%8C%D0%BC) - «Білосніжка і сім гномів» («Snow White and the Seven Dwarfs»).
* 1940 рік – Джозеф Барбера та Уільям Ханна починають роботу над серією мультфільмів «Том і Джеррі».
* [1943](https://uk.wikipedia.org/wiki/1943) рік – Прем’єра анімаційного кольорового фільму Поля Грімо «Опудало».
* 1945 рік – Іржи Трнка з Чехословаччини дебютував мальованим фільмом «Посадив дід ріпку».
* 1947 рік – Перший телевізійний анімаційний [серіал](https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%A2%D0%B5%D0%BB%D0%B5%D1%81%D0%B5%D1%80%D1%96%D0%B0%D0%BB) «Кролик-хрестоносець» Алекса Андерсона і Джея Барда. Анімація починає часто використовуватись в телевізійній [рекламі](https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%A0%D0%B5%D0%BA%D0%BB%D0%B0%D0%BC%D0%B0).
* 1956 рік – створюється студія анімаційних фільмів в Загребі (А. Маркс, Б. Колар, З. Боурек). Першим фільмом «Загребської школи» став короткометражний «Веселий робот» («Nestasni Robot», реж. Душан Вукотич).
* 1960 рік – початок виробництва серії «Флінстоуни» («The Flinstones»), що показувалась на американському [телебаченні](https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%A2%D0%B5%D0%BB%D0%B5%D0%B1%D0%B0%D1%87%D0%B5%D0%BD%D0%BD%D1%8F). Це був перший [серіал](https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%A2%D0%B5%D0%BB%D0%B5%D1%81%D0%B5%D1%80%D1%96%D0%B0%D0%BB) для дорослих.
* 1973 рік – Прем’єра французького [фільму](https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%A4%D1%96%D0%BB%D1%8C%D0%BC) «Дика планета» («La planete sauvage») – філософської [казки](https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%9A%D0%B0%D0%B7%D0%BA%D0%B0) Рене Лану і Ролана Топора.
* 1983 рік - «Танго» поляка Збигнєва Рибчинського отримало «Оскар» в категорії короткометражних анімаційних [фільмів](https://uk.wikipedia.org/w/index.php?title=%D0%A4%D1%96%D0%BB%D1%8C%D0%BC%D1%96%D0%B2&action=edit&redlink=1).
* 1988 рік – Чеський аніматор Ян Шванкмайєр поставив свій перший повнометражний [фільм](https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%A4%D1%96%D0%BB%D1%8C%D0%BC) «Аліса» по [Л. Керролу](https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%9B%D1%8C%D1%8E%D1%97%D1%81_%D0%9A%D0%B5%D1%80%D1%80%D0%BE%D0%BB).
* 1990 рік – починається випуск [серіалу](https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%A2%D0%B5%D0%BB%D0%B5%D1%81%D0%B5%D1%80%D1%96%D0%B0%D0%BB) «Сімпсони» («The Simpsons»).
* 1993 рік - «Кодак» вводить систему «Cineon» - перший повний комплект обладнання для створення [спецефектів](https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%A1%D0%BF%D0%B5%D1%86%D0%B5%D1%84%D0%B5%D0%BA%D1%82).

Сьогодні анімація йде в дещо іншому напрямі, ніж у «діснеївську епоху». Технічний прогрес вкотре змінив технологію анімації.

* 1996 рік – Джон Ласетер створює [«Історію іграшок»](https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%86%D1%81%D1%82%D0%BE%D1%80%D1%96%D1%8F_%D1%96%D0%B3%D1%80%D0%B0%D1%88%D0%BE%D0%BA) («Тоу Story») (виробництво компаній «Піксар» і «Дісней»), що стає переломним моментом, адже це перший повнометражний фільм, створений повністю з синтетичних зображень.

На початку ХХІ ст. стають популярними програми, що дозволяють без надмірних зусиль створювати прості класичні мультфільми. Це явище стало поштовхом до створення анімаційних [фільмів](https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%A4%D1%96%D0%BB%D1%8C%D0%BC) широкими масами народу.

### *Види анімаційних технологій:*

* За методом анімування:
* Покадрова технологія – це технологія, за якою кожен кадр малюється окремо. Найбільш складна й тривала, вимагає високої майстерності, досвіду та інтуїції. Проте ця технологія дозволяє здійснити практично будь-які зміни об’єкта, реалізувати найвибагливіші задуми.
* Технологія «Ключових кадрів» - полягає в тому, що створюються не всі кадри, а лише «ключові», між ними «проміжні кадри» малюються автоматично. До цієї технології можна віднести й некомп’ютерний тип анімації, коли головний аніматор займався «ключовими кадрами», а підрядні аніматори малювали «проміжні».
* Технологія «Захоплення руху» - відносно молода технологія, де об’єкти рухаються або змінюють форму внаслідок аналогічних дій реальними істотами або неживих об’єктів, до яких прикріпленні датчики, що фіксуються в просторі та передають дані до комп’ютера. Ця технологія допомагає захопити найскладніші реалістичні рухи.
* За типом змінюваних параметрів об’єктів:
* Технології руху – технології, що дозволяють передати рух об’єкта або його частин.
* Технології форми [«Морфінг»](https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%9C%D0%BE%D1%80%D1%84%D1%96%D0%BD%D0%B3) - технології зміни форми. Часто використовуються для перетворення одного об’єкта в інший. Зазвичай виконується за допомогою технології «ключових кадрів».
* Анімація кольору – технології трансформації забарвлення об’єкта.

*Процес виконання авторських фотографічних робіт і анімації*вимагає від студентів професійним навичок, здатність вирішувати проблеми композиційної побудови художнього твору (див.Додаток А, рис.А.1-А.2), знати основи фотографіки і складається з наступних етапів:

1. *Збирання інформації та систематизація підготовчих матеріалів.*

*Методи вимоги:*

* виявити у житті щось неординарне, актуальне; зафотографувати його; проникнути в суть явищ, понять, та об’єктів;
* зібрати повну інформацію в бібліотеках, на художніх виставках та інших джерелознавчих інституціях з метою відбору, аналізу, узагальнення та систематизації матеріалу;
* провести аналіз фото творів професійних художників і дизайнерів, виявити характерні ознаки композиційних рішень, сучасні тенденції розвитку фотомистецтва, а також можливі недоліки у створені візуальних образів, низький рівень робіт та їхню рекламну неефективність.

1. *Розробка авторської концепції рішення теми.*

*Методичні вимоги:*

* на основі аналізу, узагальнення та систематизації зібраного матеріалу обгрунтувати доцільність та актуальність теми фотографічних робіт;
* визначити характер побудови фотографії на основі аналізу аналогів;
* концептуально змоделювати художню (рекламну) ідею твору відповідно до характеру, тематичної спрямованості та функціонального призначення фотографії;
* накреслити методичні цілі та шляхи втілення ідеї.

1. *Композиційний пошук образотворчих засобів втілення творчого задуму.*

*Методичні вимоги:*

* провести композиційний пошук рішення теми шляхом виконання ескізів авторських фото, застосовуючи необхідні художні засоби композиції, графічні прийоми та методи зображення та найрізноманітніші технології;
* знайти яскраві образи, здатні розкрити, багатогранність концепції рішення теми фотографії;

1. *Визначення оптимального варіанту композиційного рішення.*

*Методичні вимоги:*

* виявити найбільш вдалі образні рішення теми, які відповідають методичним цілям концепції, розкривають ідею твору шляхом гармонійної та цілісної композиційної побудови фотографії, фотоколажу тощо.

1. *Вибір технологічних та графічних засобів виконання оригіналу фото.*

*Методичні вимоги:*

* визначити шляхом теоретичного аналізу, експериментального пошуку та відбору графічних засобів виконання оригіналу з метою досягнення найбільшої виразності художнього твору.

1. *Виконання роботи.*

*Методичні вимоги:*

* виконати у розмірі робочий ескіз авторського фото згідно з заданим форматом спираючись на розроблені і затверджені кафедрою, вузом ескізи композиційних рішень та зібрані підготовчий матеріал.

1. *Виконання оригіналу роботи.*

*Методичні вимоги:*

* враховуючи зазначені цілі та вимоги до послідовної цілеспрямованої роботи над твором та спираючись на отримані результати попередніх етапів, завершити процес дополіграфічної підготовки оригіналу фото роботи;
* згідно з існуючими нормативами оформити оригінал фото роботи.

**5. Оцінювання якості знань студентів**

*Підсумковий контроль* проводиться в кінці семестру на перегляді всіх студентських робіт з дисципліни «Дизайн плакату». Мета підсумкового контролю – виявлення і оцінка результатів навчання з дисципліни й прийняття заходів щодо усунення виявлених недоліків.

Студент вважається допущенним до семестрового контролю з дисципліни «Дизайн плакату», якщо він виконав усі види робіт, передбачені навчальним планом на семестр.

*Шкала оцінювання знань:*

90-100 балів – *відмінно* (А)

85-89 балів – *добре* (B)

75-85 балів – *добре* (C)

67-74 бали – *задовільно*  (D)

60-67 бали – *задовільно* (E)

35-59 балів - *незадовільно з можливістю повторного складання* (FX)

1-34 бали - *незадовільно з обов’язковим повторним курсом* (F)

*А- «Відмінно»* ставиться, якщо студент виконав весь об’єм завдань на високому професійному рівні, творчо підійшов до розв’язання завдань, має свою власну манеру виконання, роботи мають цілісність та гармонію, а також може практично використовувати одержані знання.

*ВС- «Добре »* ставиться, якщо студент має достатньо повні і глибокі знання з даної дисципліни, але не зовсім усвідомлює її прикладне значення, тобто її зв’язок з сучасністю, виконав весь об’єм робіт, але з деякими задачами не справився, хоча в цілому роботи справляють позитивне враження.

*DE- «Задовільно»* ставиться, якщо студент має на перегляді весь об’єм завдань виконаних на досить посередньому рівні.

*FX- «Незадовільно»* ставиться, якщо студент має не повний об’єм робіт виконаних на дуже низькому професійному рівні, не знає та не розуміє як застосовувати набуті знання в практичній роботі майбутнього фахівця.

*Засоби діагностики успішності навчання* є необхідним елементом зворотного зв’язку у процесі навчання. Вони визначають відповідність рівня набутих студентами знань, вмінь і навичок вимогам стандартів вищої освіти та інших нормативних документів щодо вищої освіти і забезпечують своєчасне коригування навчального процесу.

При викладанні навчальної дисципліни «Дизайн плакату», крім підсумкового, застосовуються наступні види контролю: вхідний, поточний, модульний та рейтинговий.

*Вхідний контроль* проводиться перед вивченням навчальної дисципліни з метою визначення рівня художньої підготовки студентів.

*Поточний контроль*здійснюється з метою виявлення якості навчального процесу та його результатів в міжсесійний період. Він проводиться в ході аудиторних занять, виконання практичних лабораторних та самостійних робіт. Результати поточного контролю використовуються як викладачем для корегування методів і засобів навчання, так і студентами для планування самостійної роботи.

*Модульний контроль* успішності студентів здійснюється для перевірки рівня засвоєння навчального матеріалу в кінці кожного навчального модуля. Мета проведення модульного контролю полягає у підвищенні мотивації студентів до опанування навчального матеріалу, мотивації спільної систематичної роботи викладачів і студентів протягом семестру, а також у підвищенні рівня організації навчального процесу.

*Рейтинговий контроль* є інструментом комплексного оцінювання якості навчальної роботи студента з усіх кредитних модулів на певному етапі навчання. Рейтинговий контроль успішності студентів проводиться на 8-9 навчальних тижнях.

При рейтинговому контролі до уваги беруться наступні критерії:

* систематична сумлінна праця на лабораторних заняттях та якість виконання завдання;
* підготовка і виконання самостійних робіт.

*Підсумковий контроль* проводиться в кінці семестру на перегляді всіх студентських робіт з дисципліни «Дизайн плакату». Мета підсумкового контролю – виявлення і оцінка результатів навчання з дисципліни й прийняття заходів щодо усунення виявлених недоліків.

Студент вважається допущенним до семестрового контролю з дисципліни «Дизайн плакату», якщо він виконав усі види робіт, передбачені навчальним планом на семестр.

Оцінка робіт здійснюється на підсумковому перегляді студентських робіт мистецькою радою, до складу якої входить професорсько-викладацький склад кафедри дизайну. Оцінка знань проводиться за допомогою 100 бальної системи і залежить від рівня засвоєння матеріалу.

* + 1. **Рекомендована література**

***Основна***

1. Березовская Л.Г. История мировой рекламы, или старинные рецепты изготовления «бесплатного сыра». Учебное пособие для ВУЗов. М.: Издательство Ипполитова, 2008. - 672 с.: ил.

2. Брингхерст Р. Основы стиля в типографике. / Ред. русск. изд., прим. В. Ефимова; пер. с англ. Г. Северской. М.: Д. Аронов, 2006. - 430 с.: ил.

3. Бялик В. Графика, М.: Мир энциклопедий. Аванта+, Астрель, 2010. 112 c.

4. Герчук Ю.Я. История графики и искусства книги: учебное пособие. М.: Аспект Пресс, 2000. - 320 с.: ил.

5. Глинтерник Э.М. Графический дизайн как художественно-коммуникативная система и средство рекламы. - СПб: Петербургский институт печати, 2002. 136 с.

6. Гончаров А.Д. Об искусстве графики. М.: Молодая гвардия, 1960.

7. Звонцов В.М. Основы понимания графики. – М.: Академия художеств СССР, 1963.

8. Ефимов В. Великие шрифты. Шесть из тридцати. Книга вторая. Антиква. М.: Пара Тайп, 2007. - 224 с.: ил.

9. Королькова А. Живая типографика. М.: Index Market, 2007. - 224 с.

10. Лаптев В.В. Реклама мачеха графического дизайна? // Просто дизайн.- 2005. № 3. - С. 10-19.

11. Морозов С. Творческая фотография. - М.: Планета,1987.

12. Морозов С. Искусство видеть. Очерки из истории фотографии стран мира. - М.: Планета,1995.

13. Ньюарк К. Что такое графический дизайн? / Пер. И.В. Павловой. М.: ACT: Астрель, 2005. - 256 с.

14. Проненко Л.И. Каллиграфия для всех. М.: Книга, 1990. - 247 с.: ил.

15. Риверз Ш. Новое в дизайне постеров, (на англ. яз.) М.: РИП-холдинг, 2007.- 160 с.: ил.

16. Рунге В.Ф. История дизайна, науки и техники: учебное пособие. В 2 книгах. Книга 1. М.: Архитектура-С, 2006. - 368 с.: ил.

17. Рудер Э. Типографика: Руководство по оформлению. / Пер. с нем., послесл. М. Жукова. М.: Книга, 1982. - 288 с.: ил.

18. Смирнов С.И. Шрифт и шрифтовой плакат: таблицы шрифтов. 4-е изд. - М.: Плакат, 1977. - 144 с.

19. Снопков А.Е., Снопков П.А., Шклярук А.Ф. Шестьсот плакатов. М.: Контакт-культура, 2004. - 192 с.; 600 ил.

20. Українська художня фотографія: етапи становлення та мистецькі засади розвитку: навч. посіб. / В. В. Пилип’юк ; [наук. ред. Ю. Сливка]. - 2-ге вид., переробл. і доповн. - Л. : Світ, 2011. - 176 с.

21. Учёнова В.В., Старых Н.В. История рекламы, или Метаморфозы рекламного образа: учебник для ВУЗов. М.: ЮНИТИ-ДАНА, 1999. - 334 с.

22.Фрост Ли. Творческая фотография. Идеи, сюжеты, техники сьемки.-М: Арт-Родник, 2008.

23. Христенко В. Є., Техніки авторського друку. Шовкотрафаретний друк, дереворит, лінорит, літографія, офорт., Харків, ХДАДМ, 2003.

***Додаткова***

1. Джорджес Г., Мар К. 50 эффективных приемов съемки цифровым фотоаппаратом. -М.-С.П.-К.: Диалектика, 2004.

2. Digital Photographer. Ежемесячный журнал. К.: ООРА <Эд Ворлд>, 2009-2012.

3. Ермаков В. Рекламное дело. Учебное пособие.-М.: Изд. Московского психолого-социального института, 2004.

4. Курбановский А.А. Искусствознание как вид письма: сборник статей. -СПб: Борей-Арт, 2002. 257 с.

5. Колекція «Великі музеї світу»: у 30 т., К: ПрАТ «Комсомольська правда – Україна», 2012.

6. Колекція «Великі художники»: у 80 т., К: ПрАТ «Комсомольська правда – Україна», 2011.

7. Лаврентьев А. Н. История дизайна: учеб. пособие/А. Н. Лаврентьев. Гардарики, 2007. – 303 с.: ил.

8. Раттер Крис. Композиция в цифровой фотосъемке. - М: Арт-родник, 2011.

9. Хеджкоу Д. Искусство цветной фотографии. М.: Планета, 1985.

* + 1. Додатки

Додаток А



Рис.А.1. Обкладинка для книги (фотографіка)





Рис.А.2-3. Фотографія з комп’ютерною обробкою



Рис.А.4. Фотографія з комп’ютерною обробкою