



## СИЛАБУС

Базова інформація про дисципліну	
Назва дисципліни	DC010 Цифрова ілюстрація /Digital Illustration
Рівень вищої освіти / фахової передвищої освіти	фахова передвища
Семестр	II семестр
Кафедра/циклова комісія	Дизайн
Анотація курсу	<p>Метою викладання навчальної дисципліни «Цифрова ілюстрація» є розвинення у студентів системи теоретичних та прикладних навиків у створення візуальних зображень за допомогою цифрових інструментів. Ці інструменти включають програмне забезпечення та програми, такі як Adobe Illustrator і Photoshop, а також пристрої, як-от миша, планшет для малювання або стилус.</p> <p><b>Завдання дисципліни:</b> оволодіння новими навичками та прийомами роботи по створенню цифрового зображення, аналіз та вміння використовувати сучасні стилістики.</p> <p><b>Предметом</b> вивчення навчальної дисципліни є розвиток навичок практичної роботи створення векторного та растрового зображення</p>
Сторінка курсу в MOODLE	<a href="http://78.137.2.119:2929/course/view.php?id=683">http://78.137.2.119:2929/course/view.php?id=683</a>
Мова викладання	українська
Лектор курсу	<p>Викладач Манзенко Іван Володимирович</p> <p>канали комунікації:</p> <p>СДН «Moodle»: повідомлення в чаті</p> <p>E-mail: <a href="mailto:manzenko489@gmail.com">manzenko489@gmail.com</a></p>
<b>Місце дисципліни в освітній програмі</b>	

<p><b>Перелік загальних компетентностей (ЗК)</b></p>	<p>Знання та розуміння предметної області та професійної діяльності.  Здатність генерувати нові ідеї (креативність).  Здатність використовувати інформаційні та комунікаційні технології.  Здатність до пошуку, оброблення та аналізу інформації з різних джерел.</p>
<p><b>Перелік спеціальних компетентностей (СК)</b></p>	<p>Здатність застосовувати теоретичні знання в області мистецтва та дизайну, традиційні і сучасні культурно-мистецькі процеси і практики у власній професійній діяльності.  Здатність візуалізувати творчі задуми при створенні об'єктів дизайну.  Здатність здійснювати композиційну побудову та колористичне вирішення майбутнього дизайн-об'єкта.  Здатність застосовувати навички проектної графіки у професійній діяльності.  Здатність використовувати програмне забезпечення для вирішення професійних завдань.  Здатність оцінювати та забезпечувати якість виконуваних робіт на всіх етапах розробки об'єкту (продукту) дизайну.  Здатність планувати та управляти процесом виконання дизайнерського завдання.</p>
<p><b>Перелік програмних результатів навчання</b></p>	<p>Знати загальні вимоги дотримання авторських та суміжних прав, захисту персональних даних, правил розповсюдження інформації.  Знаходити оригінальні рішення поставлених професійних завдань самостійно або у співпраці в творчому колективі (групі), аргументуючи свій вибір.  Застосовувати сучасні інформаційні та комунікаційні технології для пошуку та аналізу необхідної інформації у вирішенні практичних проблем.  Використовувати набуті знання, конструктивні критичні зауваження фахівців стосовно своїх творчих та навчальних результатів для фахового розвитку.</p>

	<p>Зображувати композиційно-цілісні об'єкти дизайну засобами графічних та художніх технік. Створювати макет (модель) об'єкту (продукту) дизайну для демонстрації творчого задуму.</p> <p>Аналізувати, стилізувати, інтерпретувати та трансформувати об'єкти для розроблення художньо-проектних вирішень.</p> <p>Застосовувати відповідне програмне забезпечення для виконання конкретного дизайнерського завдання.</p> <p>Оцінювати власні результати на всіх етапах розробки об'єкту (продукту) дизайну відповідно до нормативної документації.</p> <p>Самостійно ставити цілі, організовувати робочий час та простір, дотримуватися строків виконання завдань.</p> <p>Усвідомлювати відповідальність за якість виконуваних робіт, забезпечувати виконання завдання на високому професійному рівні.</p>
<b>Опис дисципліни</b>	
<b>Структура навантаження на студента</b>	<p>Загальна кількість годин – 90</p> <p>Кількість кредитів – 3</p> <p>Кількість лекційних годин – 0</p> <p>Кількість практичних занять – 45</p> <p>Кількість годин для самостійної роботи студентів – 45</p> <p>Форма підсумкового контролю – залік</p>
<b>Методи навчання</b>	<p>Вербальний метод; пояснювально-демонстраційний метод; метод проблемного викладання; репродуктивний метод; робота з навчально-методичною літературою; метод візуалізації (презентація, метод ілюстрації), практичні методи.</p>
<b>Зміст дисципліни</b>	
Тема 1. Ілюстрація в сучасному дизайні.	<p>Загальна інформація про ілюстрації, її види, аналіз ролі та функцій цифрової ілюстрації у сучасному візуальному контенті.</p>
Тема 2. Лінія в графіці та ілюстрації.	<p>Лінія як графічний засіб візуальної виразності в ілюстрації.</p>

Тема 3. Градієнт та текстура.	Градієнт та текстура як графічний засіб візуальної виразності в ілюстрації.
Тема 4. Геометрична ілюстрація.	Використання геометричних структур і об'єктів в ілюстрації.
Тема 5. Флет ілюстрація.	Дослідження, аналіз стилю та його практичне оволодіння.
Тема 6. Безшовний паттерн.	Види паттернів, способи створення.
Тема 7. Ізометрична ілюстрація	Дослідження, аналіз стилю та його практичне оволодіння.
Тема 8. Персонажі.	Дизайн персонажів.

### **Політика дисципліни**

<b>Політика відвідування</b>	Регулярне відвідування всіх видів занять, своєчасність виконання самостійної роботи. За об'єктивних причин (наприклад, хвороба, міжнародне стажування) навчання зорганізується в он-лайн формі за погодженням із керівником курсу.
<b>Політика щодо дедлайнів та перескладання</b>	Роботи, які здаються із порушенням термінів без поважних причин, оцінюються на нижчу оцінку.
<b>Академічна доброчесність</b>	У випадку недотримання політики академічної доброчесності (плагіат, самоплагіат, фабрикація, фальсифікація, списування, обман, хабарництво) передбачено повторне проходження оцінювання.

### **Система оцінювання**

Поточний контроль здійснюється протягом семестру під час проведення практичних, семінарських та інших видів занять і оцінюється сумою набраних балів (максимальна сума – 100 балів; мінімальна сума, що дозволяє студенту отримати атестацію з предмету – 60 балів); підсумковий/ семестровий контроль, проводиться у формі заліку, відповідно до графіку навчального процесу.

### **Накопичування рейтингових балів з навчальної дисципліни**

<i>№</i>	<i>назва теми</i>	<i>зміст завдання</i>	<i>Аудит. робота</i>	<i>Самостійна робота</i>
1	Лінія в графіці та ілюстрації.	Створення лінійної багатофігурної ілюстрації на запропоновану тему.	7	3

2	Лінія в графіці та ілюстрації.	Реалістична штрихова ілюстрація.	7	3
3	Геометрична ілюстрація	Геометрична ілюстрація тварини та оточення створена за допомогою базових фігур.	7	3
4	Флет ілюстрація	Створення ілюстрації в стилі флет.	10	3
5	Безшовний паттерн	Створення простих та складних паттернів. Сітки паттернів.	10	5
6	Ізометрична ілюстрація	Створення архітектурної ілюстрації	10	5
7	Персонажі	Створення персонажу в різних позах.	9	3
8	Персонажі	Стилізація людини	10	5
			<b>70</b>	<b>30</b>
			<b>100</b>	

### Шкала оцінювання

ECTS	Бали	Зміст
<b>A</b>	90-100	Бездоганна підготовка в широкому контексті
<b>B</b>	80-89	Повні знання, міцні вміння
<b>C</b>	70-79	Хороші знання та вміння
<b>D</b>	65-69	Задовільні знання, стереотипні вміння
<b>E</b>	60-64	Виконання мінімальних вимог діяльності в стандартних умовах
<b>FX</b>	35-59	Слабкі знання, відсутність умінь
<b>F</b>	1-34	Необхідний повторний курс

### Список рекомендованих джерел

1. Адамс Шон. Як дизайн спонукає нас думати. К.: Видавництво: ArtHuss, 2022. 256 с.

2. Алексіс Л. Бойлен. Візуальна культура. К.: Видавництво: ArtHuss, 2021. 208 с.
3. Білл Гомперц. Що це взагалі таке? 150 років сучасного мистецтва в одній пілюлі. К.: Видавництво: ArtHuss, 2017. 486 с.
4. Галина Скляренко. Українські художники: з відлиги до Незалежності. У 2-х книгах. Книга друга. К.: Видавництво: ArtHuss, 2020. 304 с.
5. Гевін Емброуз, Найджел Оно-Біллсон. Основи. Графічний дизайн 01: Підхід і мова. К.: Видавництво: ArtHuss, 2019. 192 с.
6. Гевін Емброуз, Ніл Леонард. Основи. Графічний дизайн 02: Дизайнерське дослідження. К.: Видавництво: ArtHuss, 2019. 192 с.
7. Гевін Емброуз, Ніл Леонард. Основи. Графічний дизайн 03: Генерування ідей. К.: Видавництво: ArtHuss, 2019. 192 с.
8. Г.Скляренко, Н.Маценко, К.Рай, Р.Рублевська, І.Естеркін. 30 років присутності. Сучасні українські художники. К.: Видавництво: ArtHuss, 2020. Кількість сторінок: том 1 - 144 с., том 2 - 136 с., том 3 - 136 с.
9. Дженніфер Отт. 1000 ідей поєднування кольорів: Барвистий путівник по взаємодії відтінків. К.: Видавництво: ArtHuss, 2022. 288 с.
10. Діана Клочко. 65 українських шедеврів. Визнані й неявні. К.: Видавництво: ArtHuss, 2019. 244 с.
11. Дерек Бразелл, Джо Девіс. Як зрозуміти ілюстрацію. К.: Видавництво: ArtHuss, 2019. 208с.
12. Дерек Бразелл, Джо Девіс. Як стати успішним ілюстратором. К.: Видавництво: ArtHuss, 2019. 208с.
13. Деян Суджич. Б - БАУГАУЗ, Ю - ЮТЮБ: Абетка сучасного світу. К.: Видавництво: ArtHuss, 2021. 416 с.
14. Дональд А. Норман. Опанувати складність. К.: Видавництво: ArtHuss, 2019. 288 с
15. Дорон Маєр. WORKFLOW. Практичний посібник до творчого процесу. К.: Видавництво: ArtHuss, 2020. 304 с.
16. Емілі Кемпбелл. Кілька хвилин дизайну: 52 вправи, що пробудять вашу креативність . К.: Видавництво: ArtHuss, 2020. 54 с.

17. Еллен Лаптон, Дженніфер Коул Філіпс. Основи. Графічний дизайн 04: Нові основи. К.: Видавництво: ArtHuss, 2020. 262 с.
18. Йоганнес Іттен. Мистецтво кольору: Суб'єктивний досвід і об'єктивне пізнання як шлях до мистецтва. К.: Видавництво: ArtHuss, 2022. 96 с.
19. Ліббі Селлерс. Жінки у дизайні. К.: Видавництво: ArtHuss, 2021. 176 с.
20. Майкл Берд. 100 ідей, що змінили мистецтво. К.: Видавництво: ArtHuss, 2018. 216 с.
21. Наталія Синєпупова. Композиція: Тотальний контроль. К.: Видавництво: ArtHuss, 2019. 240 с.
22. Михайленко В. С. Основи композиції. Київ: Каравела, 2008. 304 с.
23. Сбітнєва Н. Історія графічного дизайну: навч. посіб. Харків: ХДАДМ, 2014. 221 с.
24. Стівен Геллер, Сеймур Кваст. Графічні стилі: від вікторіанців до хіпстерів. К.: Видавництво: ArtHuss, 2019. 296 с.

**Електронні джерела:**

25. Bradley Steven. Design Fundamentals. URL: <http://vanseodesign.com/blog/wp-content/uploads/sample/design-fundamentals-direction-movement.pdf>
26. Bradley Steven. Design Principles: Visual Perception And The Principles Of Gestalt. URL: <https://www.smashingmagazine.com/2014/03/design-principles-visual-perception-and-the-principles-of-gestalt/>
27. ISOMETRIC House | Illustrator Tutorial (Part 1 of 2) URL: <https://www.youtube.com/watch?v=75pvmGml1WQ>
28. How to Add and Create TEXTURE | Illustrator Tutorial (9 WAYS) URL: <https://www.youtube.com/watch?v=dKo1Nr1QdM8>
29. How to Create an Engraved Effect in Illustrator URL: <https://www.youtube.com/watch?v=ee2UTRkAltY>
30. CÓMO HACER GRABADO DIGITAL PASO A PASO | ILLUSTRATOR CC URL: <https://www.youtube.com/watch?v=RnMDUnz1Y2Q>