



СИЛАБУС КУРСУ ВЕКТОРНА ДІДЖИТАЛ ІЛЮСТРАЦІЯ

Галузь знань: **02 «Культура і мистецтво»**
Спеціальність: **022 «Дизайн»**
Спеціалізація: **022.01 «Графічний дизайн»**
Ступінь вищої освіти: **перший (бакалаврський)**
Освітньо-професійна програма: **«Графічний дизайн»**

Рік навчання: **III**
семестр: **VI**

Кількість кредитів: **5**
мова викладання: **українська**

КЕРІВНИК КУРСУ

ПП: Викладач **Кулик Ольга Сергіївна**

Контактна інформація: o.kulyk@wunu.edu.ua

ОПИС ДИСЦИПЛІНИ

Метою вивчення дисципліни «Векторна діджитал ілюстрація» - є формування у студентів творчого мислення, заснованого на вмінні застосовувати для досягнення результату фантазію, логіку та розрахунки, навчити з використання творчого мислення виконувати графічні завдання по наростаючій ступені складності. Навчити студентів створювати професійні ілюстрації у векторі, працювати з формою, контуром, кольором, градієнтами та 3D-ефектами, застосовувати інструменти для різних рівнів стилізації – від плоских піктограм до складних реалістичних ілюстрацій.

Завдання вивчення дисципліни: опанування базових інструментів векторного редактора для створення ілюстрацій; розвиток навичок стилізації та створення контурної графіки; формування професійних умінь роботи з кольором та складними заливками; створення індивідуального портфоліо векторних робіт.

СТРУКТУРА КУРСУ

Години (лек. / практ.)	Тема	Результати навчання	Завдання
-------------------------------------	------	---------------------	----------

Змістовний модуль 1 БАЗОВІ ФІГУРИ ТА СТИЛІЗОВАНА ІЛЮСТРАЦІЯ

3/ -	Вступ до дисципліни	<p><i>Знати:</i> Загальні відомості про курс, його структуру та основні завдання; принципи академічної доброчесності у творчій діяльності; поняття авторського права, правила допустимого використання референсів та матеріалів, створених за допомогою ШІ-інструментів; етичні норми та стандарти академічного середовища; очікувані результати навчання та критерії оцінювання.</p> <p><i>Вміти:</i> Орієнтуватися в структурі курсу та його навчальних модулях; дотримуватися принципів академічної доброчесності під час виконання творчих і практичних завдань; коректно посилатися на джерела, референси та використані ШІ-інструменти; визначати власні навчальні цілі й очікувані результати.</p>	Творче завдання
3/ 1	Прості форми як основа візуальної мови	<p><i>Знати:</i> Принципи використання базових геометричних елементів як основи для створення складних ілюстрацій; можливості інструментів Rectangular, Ellipse, Polygon та їх комбінацій; способи зміни пропорцій, форми та взаєморозташування об'єктів; основи налаштування параметрів заливки та обведення.</p> <p><i>Вміти:</i> Створювати та комбінувати геометричні форми для побудови композицій; змінювати пропорції та контури об'єктів відповідно до задуму; застосовувати різні типи заливок і обведень; контролювати колір, товщину лінії та інші параметри оформлення елементів.</p>	Творче завдання
3/ 1	Контурна ілюстрація	<p><i>Знати:</i> Можливості та призначення інструменту Shape Tool для роботи з контуром; принципи побудови й редагування контурних об'єктів, їх поєднання та трансформації; види контурів — декоративний, варіативний, моноширинний; етапи створення контурної ілюстрації — від ескізу до готового стилізованого зображення; особливості використання</p>	Творче завдання

		інструментів Pen і Pencil для побудови та доопрацювання ліній. <i>Вміти:</i> Використовувати Shape Tool для створення й редагування контурів; комбінувати та трансформувати контурні об'єкти; застосовувати різні типи контурів залежно від стилю та завдання; будувати ілюстрацію на основі ескізу, розвиваючи її до фінального стилізованого варіанту; користуватися інструментами Pen і Pencil для точного малювання та корекції ліній.	
--	--	---	--

3 / 2	Стилізована ілюстрація	<i>Знати:</i> Принципи побудови складних образів без застосування малювання, використовуючи геометричні інструменти; можливості інструменту Shape Tool у створенні персонажів; основи візуального мінімалізму та впізнаваності в ілюстрації; роль векторної графіки у формуванні айдентики та її значення як засобу візуальної комунікації в брендингу. <i>Вміти:</i> Створювати складні образи та персонажів на основі простих геометричних форм; застосовувати принципи мінімалізму для досягнення чіткого та впізнаваного стилю; використовувати Shape Tool для розробки елементів айдентики; інтегрувати векторну графіку в систему візуальної комунікації бренду.	Творче завдання
-------	------------------------	---	-----------------

Змістовний модуль 2. КОЛІР, ГРАДІЄНТИ ТА РЕАЛІСТИЧНА СТИЛІЗАЦІЯ

3 / 1	Колір у векторі: теорія та практика	<i>Знати:</i> Основи колористики та роль кольору як засобу композиції; принципи створення палітр, поєднання кольорів і контрастів; поняття емоційної виразності та психології кольору; типи колірних схем і гармоній; можливості палітр Color Guide та Kuler для підбору гармонійних поєднань. <i>Вміти:</i> Аналізувати вплив кольору на	Творче завдання
-------	-------------------------------------	--	-----------------

		сприйняття композиції; створювати гармонійні палітри для ілюстрацій і дизайну; застосовувати контраст і колірні акценти для вираження настрою; користуватися палітрами Color Guide і Kuler редагування кольорових рішень.	
3 / 1	Робота з пензлями та символами	<p><i>Знати:</i> Види кистей у векторному редакторі — каліграфічні, об'єктні, візерункові — та їхнє призначення; принципи створення й налаштування власних кистей; можливості інструментів Blob Brush і Eraser для малювання, редагування та корекції форм; способи поєднання кистей для досягнення різних художніх ефектів.</p> <p><i>Вміти:</i> Використовувати каліграфічні, об'єктні та візерункові кисті у створенні ілюстрацій; створювати та зберігати власні кисті з унікальними параметрами; застосовувати Blob Brush для формування об'єктів із м'якими переходами; користуватися Eraser для корекції контурів і деталей, поєднуючи кисті з іншими інструментами для досягнення цілісного художнього результату.</p>	Творче завдання
3 / 2	Граденти та їх застосування	<p><i>Знати:</i> Принципи створення та використання лінійних і радіальних градієнтів; способи налаштування кольорових переходів і керування напрямком градієнта; роль градієнтів у створенні відчуття об'єму та глибини; особливості застосування градієнтів у сучасних візуальних стилях і цифровій ілюстрації.</p> <p><i>Вміти:</i> Створювати лінійні та радіальні градієнти з точним налаштуванням кольорових переходів; використовувати градієнти для моделювання об'єму, світла й тіні; адаптовувати градієнтні рішення під різні стилі — від мінімалістичних до неоморфних і 3D-ефектів; гармонійно поєднувати градієнти з іншими графічними засобами для посилення виразності ілюстрації.</p>	Творче завдання

3 / 2	Blend Tool - переходи та морфінг	<p><i>Знати:</i> Принципи роботи Blend Tool. Механізм створення плавних переходів між об'єктами. Морфінг форм та кольорів. Створення реалістичних форм. Робота з опорними точками. Професійні прийоми роботи з інструментом Blend Tool.</p> <p><i>Вміти:</i> Створювати плавні переходи між об'єктами. Застосовувати морфінг форм і кольорів для досягнення реалістичності. Керувати опорними точками при роботі з Blend Tool. Використовувати професійні прийоми для оптимізації роботи з інструментом.</p>	Творче завдання
4/2	Gradient Mesh	<p><i>Знати:</i> Принципи роботи Gradient Mesh. Механізм створення реалістичних форм за допомогою меша. Роль опорних точок у формуванні об'єму та переходів. Професійні прийоми роботи з Gradient Mesh. Методи імітації різних матеріалів та текстур. Співвідношення стилізації та реалізму. Можливості комбінації різних технік.</p> <p><i>Вміти:</i> Створювати реалістичні форми за допомогою Gradient Mesh. Керувати опорними точками для точного формування об'єму. Використовувати професійні прийоми роботи з мешем. Імітувати різні матеріали та текстури. Поєднувати стилізацію і реалізм у графічних роботах. Комбінувати техніки для досягнення бажаного ефекту.</p>	Творче завдання
4/2	3D у векторній ілюстрації	<p><i>Знати:</i> Можливості 3D-інструментів у векторних редакторах. Принципи побудови об'ємних форм. Методи імітації 3D-ефектів у векторі та їх поєднання з реальними 3D-ефектами. Прийоми створення псевдо-3D за допомогою градієнтів і Gradient Mesh. Сучасні стилізації об'ємних зображень. Тренди та кейси ілюстрацій у стилі 3D.</p> <p><i>Вміти:</i> Створювати об'ємні форми у векторних редакторах. Імітувати 3D-ефекти у</p>	Творче завдання

	векторній графіці. Поєднувати векторні та 3D-ефекти для досягнення бажаного результату. Використовувати градієнти та Gradient Mesh для створення псевдо-3D. Застосовувати сучасні стилізації та прийоми для створення 3D-ілюстрацій відповідно до актуальних трендів.	
--	---	--

РЕКОМЕНДОВАНІ ДЖЕРЕЛА ІНФОРМАЦІЇ

Базова література:

1. Єфімов Ю.В. Комп'ютерна графіка: Adobe двома руками : навч. посіб. К. : Київ. унт ім. Б. Грінченка, 2018. — 120 с.
2. Денис Зільбер. Розмова про ілюстрацію в піжамі та з філіжанкою кави. Київ : ArtHuss, 2023. 256 с.
3. Денні Грегори. Малювання на сніданок. Тисяча способів насолодитися життям, навіть якщо часу немає ні на що. Київ : ArtHuss, 2020. 160 с.
4. Дерек Бразелл, Джо Девіс. Як зрозуміти ілюстрацію. Київ : ArtHuss, 2019. 208 с.
5. Дерек Бразелл, Джо Девіс. Як стати успішним ілюстратором. Київ : ArtHuss, 2019. 208 с.
6. Джон берджер. Як ми бачимо. Київ : ist publishing, 2020. 176 с.
7. Дорон Маєр. WORKFLOW: Практичний посібник до творчого процесу. Київ : ArtHuss, 2020. 304 с.
8. Ендрю Луміс. Рисуємо голови та руки. Київ : ArtHuss, 2024. 156 с.
9. Йоганнес Іттен. Мистецтво кольору: Суб'єктивний досвід і об'єктивне пізнання як шлях до мистецтва. Київ : ArtHuss, 2022. 96 с.
10. Іванов С. Основи композиції видання. Львів : Світ, 2013. 232 с.
11. Кеннет Андерсон, Девон Кейді-Лі, Сесіль Карре, Голлі Менгерт . Створення персонажів для індустрії розваг: Дизайн персонажів у анімації, ілюстрації та відеоіграх. Київ : ArtHuss, 2023. 304 с.
12. Мішель Пастуро. Книга Кольори наших споминів. Київ: Видавництво Анетти Антоненко. 2020. 232 с.
13. Роберт Шор. Благай, кради і позичай. Митці проти оригінальності. Київ : ArtHuss, 2019. 186 с.
14. Композиція і наратив (Від майстрів мистецтва). Київ : ArtHuss, 2025. 288 с.

Додаткова література

1. Jodi Staniunas Hopper. Learning Vector Illustration with Adobe Illustrator. Bloomsbury Publishing. 2021. 296 с.
Principles for Good Layout Design. SendPoints. 2019. 256 с.
2. Essential Beginner's Guide to Adobe Illustrator 2025 by Zara Clad. Independently published. 2025. 229 с.
3. Design basics : ideas and inspiration for working with layout, type, and color in graphic design. Kaye, Joyce Rutter. Gloucester, Mass. : Rockport. 251 с.
4. Clint Balsar. Adobe Illustrator for Creative Professionals. Packt Publishing. 2022. 294 с.

Електронні ресурси

1. Adobe Help Center. Посібник користувача Illustrator (українською).
Офіційний докладний посібник користувача, який охоплює всі функції Illustrator від основ до складних інструментів.
URL: adobe.com/uk/illustrator/user-guide.html
Використання та створення зразків в Adobe Illustrator. Adobe Help Center.
Інструкції по створенню, керуванню та застосуванню кольорових зразків і градієнтів.
URL: adobe.com/uk/illustrator/using/using-creating-swatches.html

ПОЛІТИКА ОЦІНЮВАННЯ

Оцінка за поточне оцінювання визначається як середнє арифметичне з оцінок отриманих під час занять (кожен здобувач має бути оцінений не рідше як раз на два заняття). Пропуски лабораторних занять обов'язково відпрацьовуються в години консультацій, в іншому випадку вони вважаються оцінкою "0" та враховуються при визначенні середнього арифметичного. Для здобувачів, які навчаються за індивідуальним графіком, поточне оцінювання проводиться під час консультацій та шляхом виконання завдань в системі Moodle. Модульний контроль планується на половині проведених занять. Модульний контроль проводиться в системі Moodle в позааудиторний час.

КРИТЕРІЇ, ФОРМИ ПОТОЧНОГО ТА ПІДСУМКОВОГО КОНТРОЛЮ

Підсумковий бал (за 100-бальною шкалою) з дисципліни «Векторна діджитал ілюстрація» визначається як середньозважена величина, залежно від питомої ваги кожної складової залікового кредиту:

Модуль 1		Модуль 2	Модуль 3
40%	40%	5%	15%
Поточне оцінювання практичних робіт	Модульний контроль	Тренінг	Самостійна робота
1.Оцінка за поточне опитування визначається як середнє арифметичне з оцінок, отриманих під час занять	2.Оцінка за Модульний контроль 2 на підставі виконання модульного завдання, оцінюється правильність застосування принципів розробки ілюстрації, кольорових, шрифтових та змістових співвідношень та дотримання правил композиції	Оцінювання розробленого завдання тренінгу на тему «створення векторної сцени (пейзаж) з використанням градієнтів та кольорових переходів»	PDF-презентація всіх зроблених робіт за семестр у вигляді кейсу для сайту Behance»

Шкала оцінювання:

За шкалою ЗУНУ	За національною шкалою	За шкалою ECTS
90–100	відмінно	A (відмінно)
85–89	добре	B (дуже добре)
75-84		C (добре)
65-74	задовільно	D (задовільно)
60-64		E (достатньо)
35-59	незадовільно	FX (незадовільно з можливістю повторного складання)
1-34		F (незадовільно з обов'язковим повторним курсом)

Критерії оцінювання практичних ілюстративних робіт:

1. **Формальні знання.** Знання формальних характеристик: ідея, образ, форма, колір, композиція, шрифт; знання понять композиційна цілісність, кольорово-графічна виразність, узагальнення та умовність в передачі основного задуму; розуміння

стилістичних особливостей.

2. **Технологічні вміння.** Знання технологічних операцій комп'ютерної графічної програми; здатність до інтеграції естетичних та інформаційно-візуальних інновацій у навчальному дизайн- проектуванні.

3. **Художньо-графічні навички.** Уміння та навички візуалізувати проєктований об'єкт художньо-образними засобами в середовищі графічного редактора; вміння обирати програмні засоби для вирішення дизайн-образу, здатність до гнучкого та оригінального застосування комп'ютерної технології (актуальність, складність); вміння застосовувати можливості комп'ютерних графічних інструментів як художньо-виражальні засоби.

4. **Аналітична самооцінка.** Уміння визначати рівень власної готовності до використання комп'ютерних технологій; уміння аналізувати ступінь відповідності результату поставленій меті.

Характеристика рівнів практичних ілюстраційних робіт

За шкалю ЗУНУ	Характеристика рівнів дизайн-проєктів
90-100	1.Ілюстрації виконані на високому професійному рівні, з глибоким розумінням принципів векторної графіки. 2.Композиція цілісна, логічно вибудована, з продуманим акцентуванням. 3.Використано повний спектр інструментів: Shape Tool, Blend, Gradient, Mesh, 3D. 4.Кольорова гама гармонійна, відповідає стилістиці та завданню. 5.Відчувається авторський стиль, креативність, оригінальність образів. 6.Завдання виконано в повному обсязі та у встановлені терміни..

85-89	<ol style="list-style-type: none"> 1.Ілюстрації якісні, з гарним володінням більшістю інструментів. 2.Композиція цілісна, хоча є незначні недоліки в балансі чи деталях. 3.Кольорове рішення вдало підібране, але можливе більш глибоке опрацювання. 4.Є прояви авторського стилю та креативності. 5.Завдання виконано повністю, але з дрібними технічними або композиційними похибками.
75-84	<ol style="list-style-type: none"> 1. Завдання виконано правильно, але з певними недопрацюваннями. 2. Використання інструментів векторної графіки базове, без складних прийомів. 3. Композиція загалом читається, але відчувається дисбаланс або перевантаження. 4. Кольорова гама частково гармонійна, проте потребує доопрацювання. 5. Творчий підхід наявний, але проявлений не повною мірою
65-74	<ol style="list-style-type: none"> 1. Завдання виконано частково, з помітними недоліками у композиції та техніці. 2. Використання інструментів обмежене (прості форми, відсутність градієнтів чи Mesh). 3. Кольорове рішення слабке, без відчуття гармонії. 4. Відчувається поверхневий підхід, відсутня авторська стилізація. 5. Робота виконана із запізненням або не в повному обсязі.
60-64	<ol style="list-style-type: none"> 1. Завдання виконане лише формально, без креативності. 2. Є грубі помилки у роботі з формою, кольором і композицією. 3. Використано лише базові інструменти, робота виглядає незавершеною. 4. Відсутня стилістична цілісність і художня виразність.
35-59	<ol style="list-style-type: none"> 1. Завдання виконане менше ніж наполовину або з великою кількістю грубих помилок. 2. Студент не продемонстрував засвоєння базових знань і навичок у векторній ілюстрації. 3. Робота виглядає сирогою, відсутні основні вимоги курсу. 4. Виконання завдання значно нижче мінімальних стандартів.

1-34	<ol style="list-style-type: none"> 1. Завдання практично не виконане. 2. Відсутнє будь-яке розуміння принципів векторної графіки. 3. Робота не відповідає темі й завданню або взагалі не подана.
------	---

Інструменти, обладнання та програмне забезпечення, використання яких передбачає навчальна дисципліна

№ з/п	Найменування	Номер теми
1	Мультимедійний проектор	1-10
2	Проекційний екран	1-10
3	Наявність доступу до мережі Інтернет (за необхідності)	1-10
4	Ноутбук	1-10
5	Комунікаційне програмне забезпечення (Zoom) для проведення занять у режимі он-лайн (за необхідності)	1-10
6	Комунікаційна навчальна платформа (Moodle) для організації дистанційного навчання (за необхідності)	1-10