

**МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
ДВНЗ «ПРИКАРПАТСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ
ІМЕНІ ВАСИЛЯ СТЕФАНІКА»**

Навчально-науковий інститут мистецтв

Кафедра дизайну і теорії мистецтва

СИЛАБУС НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

Векторна графіка

Освітня програма: Графічний дизайн

Спеціальність: 022.1 Дизайн

Галузь знань: 02 Культура і мистецтво

Затверджено на засіданні кафедри
Протокол № 1 від 02 вересня 2019 р.

м. Івано-Франківськ - 2019

ЗМІСТ

1. Загальна інформація
2. Анотація до курсу
3. Мета та цілі курсу
4. Результати навчання (компетентності)
5. Організація навчання курсу
6. Система оцінювання курсу
7. Політика курсу
8. Рекомендована література

1. Загальна інформація	
Назва дисципліни	Векторна графіка
Викладач (-і)	Мельник Уляна Володимирівна
Контактний телефон викладача	0991817618
Е-mail викладача	uliana.melnyk.if@gmail.com
Формат дисципліни	Вибіркова дисципліна (циклу 2.2.1)
Обсяг дисципліни	90
Посилання на сайт дистанційного навчання	
Консультації	Консультації до самостійної роботи проводяться на практичних заняттях та на дистанційних навчаннях
2. Анотація до курсу	
<p>«Векторна графіка» (геометричне моделювання або об'єктно-орієнтована графіка) — створення зображення в комп'ютерній графіці із сукупності геометричних примітивів — (точок, ліній, кривих, полігонів), тобто об'єктів, які можна описати математичними виразами.</p> <p>Векторна графіка для опису зображення використовує вектори, на відміну від растрової графіки, яка описує зображення як масив пікселів (точок).</p> <p>Зазвичай логотипи створюються у векторному форматі, щоб була можливість поміщати їх на поліграфічну продукцію, упаковки товарів, банери і використати на веб-сайтах.</p> <p>Найчастіше векторна графіка використовується в створенні шаблонів в поліграфії та розробці фірмового стилю компанії. Якщо для оформлення рекламних буклетів, білбордів, дизайну групи в соціальних мережах, логотипів та інших зображень досить використовувати прості кольорографічні вирішення, то з цим відмінно впорається векторна графіка. При цьому зображення буде виглядати без вад як на маленькій візитці, так і на величезному плакаті.</p>	
3. Мета та цілі курсу	
<p>Метою викладання курсу «Векторна графіка» є оволодіння професійними навичками роботи з графічними редакторами; формування цілісного уявлення про основні функції програм для векторної графіки; поглиблення знань і вмінь у сфері сучасних комп'ютерних технологій задля оптимізації проектної діяльності; освоєння теоретичних знань та практичних вмінь, що дає можливість цілеспрямовано підвищувати творчий потенціал у власних творчих розробках.</p> <p>Програмні результати:</p> <ul style="list-style-type: none"> - знати знання методологічних основ проектування одиничних та серійних об'єктів графічного дизайну; - основні вимоги до методики дизайн-проекування; 	

- можливості використання рекламних носіїв у віртуальному просторі та у навколишньому середовищі;
- особливості сучасного поліграфічного відтворення об'єктів графічного дизайну;
- формувати творче завдання;
- проводити аналіз авторського вирішення;
- здійснювати вибір графічних засобів для втілення ідеї,
- відповідно до цільової аудиторії;
- використовувати методи психологічного та емоційного впливу візуальної реклами на споживача;
- застосовувати сучасні комп'ютерні технології у процесі дизайн-проектування.

4. Результати навчання (компетентності)

Інтегральна компетентність (ІК):

здатність розв'язувати комплексні проблеми в сфері дизайну, успішно реалізовувати здобуті навички у професійній діяльності графічного дизайнера.

Загальні компетентності (ЗК):

- здатність до пошуку, оброблення та аналізу інформації з різних джерел при вирішенні практичних завдань, здатність до аналізу і синтезу ідей;
- здатність оцінювати та забезпечувати якість виконуваних робіт, розвивати творче й аналітичне мислення, ініціативність, турбота про якість виконаної роботи;
- здатність до самостійної та колегіальної роботи у сфері дизайну, здатність до організації та планування, непохитність у виконанні поставлених творчих завдань, бажання досягти успіху.

Спеціальні (фахові, предметні) компетентності (СК):

- здатність застосовувати сучасні методики проектування, знання прийомів дизайн-проектування;
- здатність здійснювати формоутворення, набуття проектно-творчих навичок під час роботи з графічними матеріалами;
- оволодіння засобами композиційної гармонізації, здатність застосовувати комп'ютерні технології для розв'язання програмних завдань.
- здатність використовувати сучасне програмне забезпечення, освоїти програми для векторної графіки.

5. Організація навчання курсу

Обсяг курсу

Вид заняття	Загальна кількість годин
лекції	2
семінарські заняття / практичні / лабораторні	28
самостійна робота	60

Ознаки курсу

Семестр	Спеціальність	Курс (рік навчання)	Нормативний / вибірковий
5	Графічний дизайн	3 (2021)	вибірковий

Тематика курсу

Тема, план	Форма заняття	Література	Завдання, год	Вага оцінки	Термін виконання

1. Основні положення векторної графіки.	Лекція	Обручев В. Adobe Illustrator CS. Официальный учебный курс. Часть 1 Эксмо, 2014. — 590 с.(+диск - 175Mb) / В. Обручев. — Коллектив авторов Adobe System. — ISBN: 978-5-699-69310-8	2	6	Вересень 2021 рік
2. Векторні інструменти. Інструменти групи «Перо».	Практичні	Олійник Ю.І. Основи комп'ютерної графіки. Частина 1 Навчально-методичний посібник. - Херсон: Штрих, 2013. - 92 с.	2	8	Вересень 2021 рік
3. Векторні інструменти. Інструменти групи «Олівець».	Практичні	Пономаренко С.А. Adobe Illustrator CS2 СПб.: БХВ-Петербург, 2006. — 800 с. ISBN 5-94157-764-8.	2	8	Вересень 2021 рік
4. Векторні інструменти. Інструменти групи «Ширина» у графічному редакторі Adobe Illustrator.	Практичні	Смолина М.А. Adobe Illustrator CS. Самоучитель. М.: Вильямс, 2004. — 576 с. — ISBN 5-8459-0677-6.	2	8	Вересень 2021 рік
5. Інструменти групи «Фігури».	Практичні	Тучкевич Е. И. Самоучитель Adobe Illustrator CS5. СПб.: БХВ-Петербург, 2011. — 352 с. ISBN: 978-5-9775-0143-9.	2	10	Жовтень 2021 рік
4. Сітчастий градієнт. Створення й редагування сіткових об'єктів у графічному редакторі Adobe Illustrator.	Практичні	Уэйнманн Э., Лурекас П. Adobe Illustrator CS2 для Windows и Macintosh. — Пер. с англ. — М.: ДМК Пресс, 2006. — 864 с.: ил. — (Серия «Quick Start»).	2	10	Жовтень 2021 рік
6. Палітра Символів.	Практичні	Федорова А.В. Adobe Illustrator CS2. Экспресс-курс. СПб: БХВ-Петербург, 2006 г. — 400 с. ISBN 5-94157-782-6	2	10	Жовтень 2021

7. Робота з масками Adobe Illustrator.	Практичні	Adobe Illustrator CC. Офіційний навчальний курс CD. Переклад з англ. Райтман М.А. — М.: Ексмо, 2014. — 592 с. — (Classroom in a Book). — ISBN 978-5-699-69310-8.	2	10	Жовтень 2021
8. Діаграми	Практичні	Обручев В. Adobe Illustrator CC. Офіційний навчальний курс. Частина 1 Ексмо, 2014. — 590 с.(+диск - 175Mb) / В. Обручев. — Колектив авторів Adobe System. — ISBN: 978-5-699-69310-8	4	10	Листопад 2021
9. Сітка Перспективи.	Практичні	Олійник Ю.І. Основи комп'ютерної графіки. Частина 1 Навчально-методичний посібник. - Херсон: Штрих, 2013. - 92 с.	4	10	Листопад 2021
10. Розробка логотипів, фірмового стилю.	Практичні	Пономаренко С.А. Adobe Illustrator CS2 СПб.: БХВ-Петербург, 2006. — 800 с. ISBN 5-94157-764-8.	6	10	Грудень 2021

6. Система оцінювання курсу

Загальна система оцінювання курсу	Шкала оцінювання: національна та ECTS		
	Сума балів за всі види навчальної діяльності	Оцінка ECTS	Оцінка за національною шкалою для екзамену, курсового проекту (роботи), практики
	90 – 100	A	відмінно
	80 – 89	B	добре
	70 – 79	C	
	60 – 69	D	
	50 – 59	E	задовільно
	26 – 49	FX	незадовільно з можливістю повторного складання
	0-25	F	незадовільно з обов'язковим повторним вивченням дисципліни
Вимоги до письмової	-		

роботи	
Семінарські заняття	-
Умови допуску до підсумкового контролю	Наявність аудиторних та домашніх практичних робіт.

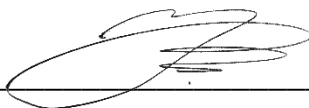
7. Політика курсу

Вміти застосовувати сучасні комп'ютерні технології у процесі дизайн-проекування. Здатність аналізувати творчі роботи дизайнерів з метою створення власних якісних проектів та теоретичних наукових робіт у галузі графічного дизайну . Політика курсу передбачає засвоєння матеріалу з даної дисципліни, що дасть змогу уникнути академічної недоброчесності, зокрема плагіату при виконанні практичних завдань.

8. Рекомендована література

1. Бредлі Х. Дизайн. Современный креатив / Х. Бредлі. – СПб.: Питер, – 2016. 200 с.— ISBN 978-5-496-01983-5.
2. Обручев В. Adobe Illustrator CS. Официальный учебный курс. Часть 1 Эксмо, 2014. — 590 с.(+диск - 175Mb). — Коллектив авторов Adobe System. — ISBN: 978-5-699-69310-8
3. Обручев В. Adobe Illustrator CS. Официальный учебный курс. Часть 2 Эксмо, 2014. — 590 с.(+диск - 175Mb). — Коллектив авторов Adobe System. — ISBN: 978-5-699-69310-8.
4. Олійник Ю.І. Основи комп'ютерної графіки. Частина 1 Навчально-методичний посібник. - Херсон: Штрих, 2013. - 92 с. <http://www.twirpx.com/file/1733621/>
5. Пономаренко С.А. Adobe Illustrator CS2 СПб.: БХВ-Петербург, 2006. — 800 с. ISBN 5-94157-764-8.
6. Смолина М.А. Adobe Illustrator CS. Самоучитель. М.: Вильямс, 2004. — 576 с. — ISBN 5-8459-0677-6.
7. Тучкевич Е. И. Самоучитель Adobe Illustrator CS5. СПб.: БХВ-Петербург, 2011. — 352 с. ISBN: 978-5-9775-0143-9.
8. Уэйнманн Э., Лурекас П. Adobe Illustrator CS2 для Windows и Macintosh. — Пер. с англ. — М.: ДМК Пресс, 2006. — 864 с.: ил. — (Серия «Quick Start»).
9. Федорова А.В. Adobe Illustrator CS2. Экспресс-курс. СПб: БХВ-Петербург, 2006 г. — 400 с. ISBN 5-94157-782-6
10. Adobe Illustrator CS. Официальный учебный курс CD. Перевод с англ. Райтман М.А. — М.: Эксмо, 2014. — 592 с. — (Classroom in a Book). — ISBN 978-5-699-

Викладач _____



Мельник У.В. _____