

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
ЗАХІДНОУКРАЇНСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ

ЗАТВЕРДЖУЮ

Декан соціально-
гуманітарного факультету

Оксана ГОМОТЮК

« 29 » 08 2025р.

ЗАТВЕРДЖУЮ

Проректор з науково-
педагогічної роботи

Віктор ОСТРОВЕРХОВ

« 29 » 08 2025 р.



РОБОЧА ПРОГРАМА

вибіркова дисципліна

з дисципліни «Векторна діджитал ілюстрація»
ступінь вищої освіти – бакалавр
галузь знань – 02 Культура і мистецтво
спеціальність – 022 Дизайн
спеціалізація – 022.01 Графічний дизайн
освітньо-професійна програма – “Графічний дизайн”

кафедра архітектури та дизайну

Форма навчання	Курс	Семестр	Лекції (год.)	Практ. (год.)	ІРС (год.)	Тренінг (год.)	Самост. робота студ. (год.)	Разом (год.)	Залік (сем.)
Денна	3	6	32	14	3	6	95	150	6

Тернопіль – ЗУНУ
2025

Робочу програму склала викладач кафедри архітектури та дизайну, **Кулик Ольга Сергіївна**

Робоча програма затверджена на засіданні кафедри архітектури та дизайну, протокол № 1 від 26 серпня 2025 р.

В. о. завідувача кафедри архітектури та дизайну, д. архітектури, професор



Дячок Оксана Миронівна

Гарант ОПШ “Графічний дизайн”
к.пед.н, доцент



Ірина Цідило

**СТРУКТУРА РОБОЧОЇ ПРОГРАМИ НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ
«Векторна діджитал ілюстрація»**

1. Опис дисципліни «Векторна діджитал ілюстрація»

Дисципліна «Векторна діджитал ілюстрація»	Галузь знань, спеціальність, ступінь вищої освіти	Характеристика навчальної дисципліни
Кількість кредитів ECTS – 5	Галузь знань: 02 «Культура і мистецтво»	Статус дисципліни <i>вибіркова</i> Мова навчання <i>українська</i>
Кількість залікових модулів – 3	Спеціальність: 022 «Дизайн»	Рік підготовки: <i>Денна – 3</i> Семестр: <i>Денна – 6</i>
Кількість змістових модулів – 2	Освітньо-професійна програма «Графічний дизайн»	Лекції: <i>1 семестр</i> <i>Денна – 32 год.</i> Практичні заняття: <i>1 семестр</i> <i>Денна – 14 год.</i>
Загальна кількість годин – 150	Ступінь вищої освіти: бакалавр	Самостійна робота: <i>1 семестр</i> <i>Денна – 95 год.</i> Тренінг: <i>1 семестр</i> <i>Денна – 6 год.</i> Індивідуальна робота: <i>1 семестр</i> <i>Денна – 3 год.</i>
Тижневих годин – 10 з них аудиторних – 8		Вид підсумкового контролю: 6 семестр – залік

2. Мета і завдання дисципліни «Векторна діджитал ілюстрація»

2.1. Мета вивчення дисципліни «Векторна діджитал ілюстрація»

Мета вивчення дисципліни – 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.

2.2. Завдання вивчення дисципліни:

- 1) Опанування базових інструментів векторного редактора для створення ілюстрацій.
- 2) Розвиток навичок стилізації та створення контурної графіки.
- 3) Професійна робота з кольором та складними заливками.
- 4) Формування індивідуального портфоліо векторних робіт.

3. Зміст дисципліни «Векторна діджитал ілюстрація»

***Змістовний модуль 1* БАЗОВІ ФІГУРИ ТА СТИЛІЗОВАНА ІЛЮСТРАЦІЯ**

Тема 1. Вступ до дисципліни

Загальні відомості про курс, структуру та завдання. Академічна доброчесність: авторське право, допустиме використання референсів та ШІ-інструментів. Очікувані результати.

Тема 2. Прості форми як основа візуальної мови.

Використання базових геометричних елементів як основи для побудови складних зображень. Принцип комбінування Rectangular, Ellipse, and Polygon. Зміна пропорцій та форми об'єктів. Налаштування параметрів заливки та обведення.

Тема 3. Контурна ілюстрація.

Інструмент Shape Tool. Робота з контуром. Побудова й редагування контурних об'єктів, їхнє поєднання та трансформація. Види контурів: декоративний, варіативний, моноширинний. Створення контурної ілюстрації. Шлях від ескізу до готового стилізованого зображення. Використання інструментів Pen і Pencil для малювання та доопрацювання лінії.

Тема 4. Стилїзована ілюстрація.

Практичне формування складних образів без малювання, використовуючи геометричні інструменти. Shape Tool в розробці персонажів. Принципи мінімалізму та впізнаваності у зображенні. Використання векторної графіки як основи айдентики та засобу візуальної комунікації в брендингу.

Змістовний модуль 2. КОЛІР, ГРАДІЄНТИ ТА РЕАЛІСТИЧНА СТИЛІЗАЦІЯ

Тема 5. Колір у векторі: теорія та практика

Палітри, контраст, емоційна виразність. Колір як засіб композиції Психологія кольору. Колірні схеми та гармонії. Роботу з палітрами Color Guide та Kuler.

Тема 6. Робота з пензлями та символами

Використання каліграфічних, об'єктних, візерункових кистей, а також створення власних кистей та роботу з інструментами Vlob Brush і Eraser

Тема 7. Градієнти та їх застосування

Лінійні та радіальні градієнти. Налаштування кольорових переходів. Градієнти як засіб об'єму. Градієнти у сучасних стилях.

Тема 8. Blend Tool - переходи та морфінг

Принципи роботи Blend Tool. Створення плавних переходів між об'єктами. Морфінг форм та кольорів. Створення реалістичних форм. Робота з опорними точками. Професійні прийоми роботи.

Тема 9. Gradient Mesh

Принципи Gradient Mesh. Створення реалістичних форм. Робота з опорними точками меша. Професійні прийоми роботи з Gradient Mesh. Імітація різних матеріалів та текстур. Стилізація vs. Реалізм. Комбінація технік.

Тема 10. 3D у векторній ілюстрації

Можливості 3D-інструментів у векторних редакторах. Побудова об'ємних форм. Імітація 3D-ефектів у векторі, поєднання з 3D-ефектами. Псевдо-3D через градієнти та Gradient Mesh. Сучасні стилізації. Ілюстрація у стилі 3D: тренди та кейси.

4. Структура залікового кредиту

з дисципліни «Векторна діджитал ілюстрація»

Тема	Кількість годин					
	Лекції	Практ. заняття	СРС	ІРС	Тренінг	Контр. заходи
Змістовий модуль 1. БАЗОВІ ФІГУРИ ТА СТИЛІЗОВАНА ІЛЮСТРАЦІЯ						
Тема 1. Вступ до дисципліни	3	-	7	1	3	Поточне опитування
Тема 2. Прості форми як основа візуальної мови	3	1	8			Поточне оцінювання практичної роботи
Тема 3. Контурна ілюстрація	3	1	10			
Тема 4. Стилізована ілюстрація	3	2	10			
Змістовий модуль 2. КОЛІР, ГРАДІЄНТИ ТА РЕАЛІСТИЧНА СТИЛІЗАЦІЯ						
Тема 5. Колір у векторі: теорія та практика	3	1	10	2	3	Поточне оцінювання практичної роботи
Тема 6. Робота з пензлями та символами	3	1	10			
Тема 7. Градієнти та їх застосування	3	2	10			
Тема 8. Blend Tool - переходи та морфінг	3	2	10			
Тема 9. Gradient Mesh	4	2	10			
Тема 10. 3D у векторній ілюстрації	4	2	10			
Разом	32	14	95	3	6	залік

5. Тематика практичних занять

Практичне заняття № 1

Тема 2. Прості форми як основа візуальної мови

Мета: навчити студентів трансформувати реальні об'єкти у стилізовану векторну форму, використовуючи прості фігури та контур

Інструменти: Ellipse, Rectangle, Polygon, Pen Tool, Stroke settings

Практичне завдання:

Об'єкт у стилізованій формі. Створити стилізовану векторну ілюстрацію, використовуючи лише прості фігури. Використати контур як ключовий графічний елемент.

Послідовність виконання завдання:

- 1) Аналіз форми обраного об'єкта (фото або натура)
- 2) Побудова ескізу на основі геометричних форм
- 3) Побудова векторної ілюстрації
- 4) Налаштування контурів: товщина, стиль, завершення

Практичне заняття № 2

Тема 3. Контурна ілюстрація

Практичне завдання: Контурна серія: побут і ритм. Створення та редагування складних векторних контурів. Створити серію з 3-5 контурних ілюстрацій на тему «Побут і ритм» (наприклад: чашка, вікно, стілець, лампа). Використати єдину стилістику (монохромний контур, однакова товщина або варіативна). Забезпечити композиційну узгодженість серії.

Мета: Розвинути навички точного малювання та детального редагування векторних контурів за допомогою інструментів Pen (Перо) та Pencil (Олівець), а також опанувати роботу з розширеними властивостями обводок та режимами малювання.

Послідовність виконання завдання:

- 1) Вибір теми та об'єктів
- 2) Побудова ескізів у єдиній стилістиці
- 3) Побудова контурних ілюстрацій у векторі
- 4) Робота з інструментом Pencil (Олівець). Налаштувати параметри інструменту (Smoothness (Плавність), Fidelity (Відхилення)) для створення більш згладжених або деталізованих контурів. Малювати довільні форми та редагувати їх.
- 5) Застосувати до контурів різні товщини, типи кінців (Cap) та кутів (Corner) обводок. Створити пунктирні лінії з індивідуальними налаштуваннями довжини штрихів та пробілів.
- 6) Використання Drawing Modes (Режими малювання). Експериментувати з режимами Draw Inside (Малювати всередині об'єктів) та Draw Behind (Малювати за об'єктами) для створення складних композицій, наприклад, розміщуючи об'єкти всередині інших або позаду.
- 7) Розрізання та стирання контурів: Використання інструменту Scissors (Ножиці) для розділення контурів та Eraser (Ластик) для видалення частин об'єктів.
- 8) Зберегти роботу у форматах .ai, .eps, .jpg

Практичне заняття № 3

Тема 4. Стилїзована ілюстрація

Мета: Створити оригінальну стилїзовану ілюстрацію, маскот або графічну форму логотипу, використовуючи інтерактивні інструменти Shape Builder (Створення фігур) та Pathfinder (Обробка контурів), а також застосовуючи атрибути оформлення та графічні стилі для досягнення візуальної цілісності.

Практичне завдання:

Маскот/персонаж або графічна форма логотипа. Обрати тему (наприклад: екологія, освіта, технології). Створити маскот або символ, що може бути використаний у логотипі. Використати shape tool для побудови форми без ручного малювання.

Послідовність виконання завдання:

- 1) Визначення теми та цільової аудиторії
- 2) Ескіз ідеї: персонаж або символ
- 3) Побудова форми з простих елементів (кола, квадрати, трикутники)
- 4) Об'єднання форм через shape tool / pathfinder
- 5) Стилїзація: колір, контур, баланс
- 6) Презентація: варіант у кольорі, монохром, на білому та темному фоні

Практичне заняття № 4

Тема 4. Колір у векторі: теорія та практика

Мета: навчити студентів працювати з базовими градієнтами, колірними палітрами та адаптувати ілюстрацію до різних стилістичних контекстів через перефарбування.

Практичне завдання:

Стилїзований об'єкт із градієнтами. Обрати одну з попередніх робіт (наприклад, стилїзований об'єкт або контурну серію) Створити три варіанти перефарбування:

- Варіант 1: базова кольорова палітра (натуральна)
- Варіант 2: стилїзована палітра (наприклад, пастельна, неонова, монохром)
- Варіант 3: емоційна палітра (наприклад, «тепло», «холод», «драматизм»)

Додати прості градієнти (лінійні або радіальні) для передачі глибини. Порівняти ефект кожного варіанту — як змінюється настрій, сприйняття, композиція. Інструменти: Gradient Tool (лінійний, радіальний), Color Picker, Recolor Artwork / Replace Color.

Послідовність виконання завдання:

- 1) Вибір ілюстрації для перефарбування
- 2) Створення трьох палітр (можна вручну або за допомогою генератора)
- 3) Застосування градієнтів до ключових елементів
- 4) Перефарбування всієї роботи відповідно до кожної палітри
- 5) Підготовка презентаційного макету: три варіанти на одному аркуші з коротким описом стилістичних рішень

Практичне заняття № 5

Тема 5. Градієнти та їх застосування

Мета: навчити студентів використовувати градієнти для створення глибини,

світлотіні та стилістичної виразності у векторній графіці.

Практичне завдання:

Стилізований об'єкт із градієнтами. Обрати один об'єкт (наприклад: фрукт, рослина, предмет побуту або розробити для завдання персонажа). Створити стилізовану ілюстрацію з використанням лінійного та радіального градієнтів. Передати об'єм, світло та матеріальність

Послідовність виконання завдання:

- 1) Вибір об'єкта та побудова ескізу
- 2) Побудова базових форм у векторі
- 3) Накладання градієнтів: визначення джерела світла, тіней
- 4) Робота з кольоровою палітрою: гармонія, контраст
- 5) Фінальна стилізація: баланс форми і кольору
- 6) Експорт і підготовка до презентації

Практичне заняття № 6

Тема 6. Blend Tool - переходи та морфінг

Мета: опанувати інструмент blend tool для створення серійних форм, плавних переходів та динаміки у композиції.

Практичне завдання:

Серія абстрактних робіт. Налаштування параметрів Blend Tool (Steps, Smooth Color). Створення плавних переходів між кількома формами. Формування абстрактної композиції на основі блендів

Послідовність виконання завдання:

- 1) Створення 2–3 простих форм із різним кольором.
- 2) Застосування Blend Tool.
- 3) Експерименти з кроками та плавністю.
- 4) Використання Blend для побудови декоративного патерна.
- 5) Створення фінальної композиції.

Практичне заняття № 7

Тема 6. Blend Tool - переходи та морфінг

Мета: опанувати інструмент blend tool для створення серійних форм, плавних переходів та динаміки у композиції.

Практичне завдання:

Серія абстрактних робіт. Налаштування параметрів Blend Tool (Steps, Smooth Color). Створення плавних переходів між кількома формами. Формування абстрактної композиції на основі блендів

Послідовність виконання завдання:

- 1) Створення 2–3 простих форм із різним кольором.
- 2) Застосування Blend Tool.
- 3) Експерименти з кроками та плавністю.
- 4) Використання Blend для побудови декоративного патерна.
- 5) Створення фінальної композиції.

Практичне заняття № 8

Тема 6. Blend Tool - переходи та морфінг

Мета: опанувати інструмент blend tool для створення серійних форм, плавних

переходів та динаміки у композиції.

Практичне завдання:

Серія абстрактних робіт. Налаштування параметрів Blend Tool (Steps, Smooth Color). Створення плавних переходів між кількома формами. Формування абстрактної композиції на основі блендів

Послідовність виконання завдання:

- 1) Створення 2–3 простих форм із різним кольором.
- 2) Застосування Blend Tool.
- 3) Експерименти з кроками та плавністю.
- 4) Використання Blend для побудови декоративного патерна.
- 5) Створення фінальної композиції.

Практичне заняття № 9

Тема 7. Gradient Mesh

Мета: навчити студентів створювати майже фотореалістичні об'єкти у векторі за допомогою gradient mesh, розвивати навички роботи з тінями, матеріалами та світлом.

Практичне завдання:

Gradient Mesh: реалістична ілюстрація. Обрати об'єкт з вираженою матеріальністю (наприклад: яблуко, склянка, тканина, металевий предмет). Побудувати ілюстрацію з використанням gradient mesh. Передати текстуру, глибину, рефлексі.

Послідовність виконання завдання:

- 1) Вибір об'єкта та аналіз його форми, світла, матеріалу.
- 2) Побудова базової форми у векторі.
- 3) Створення mesh-сітки: розміщення вузлів, контроль кольору.
- 4) Робота з тінями, рефлексями, світлом.
- 5) Тестування на різних фонах (білий, темний, кольоровий).
- 6) Експорт і підготовка до презентації.

Практичне заняття № 10

Тема 8. 3D у векторній ілюстрації

Мета: навчити студентів створювати об'ємні форми у векторному середовищі за допомогою інструментів 3D (Extrude, Revolve, Perspective Grid), розвивати навички просторової композиції.

Практичне завдання:

Створення 3D-об'єкта у векторі. Обрати один об'єкт (наприклад: чашка, коробка, лампа, вазон). Побудувати його у векторі з використанням 3D-інструментів. Налаштувати освітлення, тіні, перспективу. Створити композицію з 3D-елементом у контексті (наприклад: інтер'єр, обкладинка, сцена).

Послідовність виконання завдання:

- 1) Вибір об'єкта та побудова ескізу з урахуванням перспективи
- 2) Побудова базових форм у векторі
- 3) Застосування Extrude або Revolve для створення об'єму
- 4) Налаштування освітлення, тіней, глибини
- 5) Побудова композиції з 3D-елементом

- б) Експорт та підготовка до презентації (з варіантами на білому та темному фоні)

Практичне заняття № 11

Мета: навчити студентів симулювати 3D-ефекти без використання моделювання, лише через градієнтну сітку, світлотінь та матеріальність.

Практичне завдання:

Стилізація під 3D за допомогою gradient mesh. Обрати складний об'єкт (наприклад: склянка, тканина, металевий предмет, тощо). Створити стилізовану ілюстрацію, що імітує 3D-ефект. Передати матеріальність (прозорість, блиск, текстуру) через mesh та колір Інструменти: Gradient Mesh, Transparency, Blending Modes.

Послідовність виконання завдання:

- 1) Вибір об'єкта та аналіз його матеріалу (світло, тіні, рефлексії)
- 2) Побудова базової форми у векторі
- 3) Створення gradient mesh: розміщення вузлів, контроль кольору
- 4) Робота з прозорістю, накладанням світла, тіней
- 5) Тестування стилізації на різних фонах
- 6) Підготовка до презентації

6. Самостійна робота

Мета: формування уміння розробляти якісні демонстраційні та презентаційні матеріали дизайн-проекту.

Завдання:

1. Підготовка демонстраційної графіки проекту.
2. Створення презентаційних матеріалів.

Критерії оцінювання: теоретичний та художній рівень проекту, графічна підготовка представлених матеріалів, володіння законами композиції, кольорознавства, уміння студента аргументовано викладати свою концепцію.

Обсяг і зміст самостійної роботи визначається робочою програмою та робочим планом в межах встановленого обсягу годин із навчальної дисципліни, методичними вказівками викладача. Навчальний матеріал з дисципліни, передбачений для засвоєння студентом у процесі самостійної роботи, вноситься на підсумковий контроль поряд з навчальним матеріалом, який опрацьовувався при проведенні навчальних занять.

Навчальний матеріал, передбачений навчальним планом для засвоєння студентом в процесі самостійної роботи, вноситься на підсумковий контроль поряд з навчальними матеріалом, який опрацьовувався при проведенні навчальних занять.

Викладач проводить діагностику якості самостійної роботи студента на індивідуальних заняттях. Вони проводяться в позааудиторний час за окремим графіком, складеним кафедрою.

Самостійна робота студента проводиться за такими напрямками:

1. Підготовка до практичних занять:
 - вивчення лекційного матеріалу;
 - опрацювання рекомендованої монографічної літератури та періодики;
 - опрацювання завдань до практичних занять.
2. Підготовка до модульних контрольних робіт.

№ п/п	Тематика
1.	PDF-презентація всіх зроблених робіт за семестр у вигляді кейсу для сайту Behance

Критерії оцінювання аналогічні до критеріїв оцінювання практичного ілюстративного завдання.

Додаткові бали та заохочення за неформальну освіту

Здобувачі освіти мають можливість отримати додаткові бали (до 10% від загальної оцінки за модуль) за участь у неформальних освітніх активностях, пов'язаних із тематикою курсу:

завершення онлайн-курсів з векторної графіки, дизайну інтерфейсів, типографіки тощо на платформах (Coursera, Udemy, Prometheus, LinkedIn Learning) з наданням сертифікату;

участь у вебінарах, майстер-класах або конкурсах з графічного дизайну;

публікація власних робіт на професійних платформах (Behance, Dribbble) з посиланням на курс;

участь у хакатонах або дизайн-чемпіонатах.

Умови зарахування балів: для отримання додаткових балів необхідно надати викладачу сертифікат, посилання на роботу або інший підтверджуючий документ із коротким описом (до 200 слів) того, як отриманий досвід допоміг у вивченні дисципліни.

Важливо: максимальна кількість додаткових балів за неформальну освіту не може перевищувати 10% від загального бал модулю. Деталі зарахування узгоджуються з викладачем індивідуально.

7. Тренінг з дисципліни

Мета тренінгу: Сформувати у учасників практичні вміння ефективно використовувати інструменти роботи з кольором та градієнтами у векторній графіці для створення виразної, атмосферної сцени.

Завдання тренінгу: створення векторної сцени (пейзаж) з використанням градієнтів та кольорових переходів. Формат А4.

Порядок проведення:

- 1) Аналіз прикладів сцен у векторній ілюстрації, де використано колір і градієнти;
- 2) Розробка ескізу майбутньої сцени (пейзаж);
- 3) Побудова сцени у векторному редакторі;
- 4) Застосування градієнтів (лінійних, радіальних, gradient mesh) для створення світлових ефектів і глибини;
- 5) Презентація та обговорення результатів.

8. Методи навчання

Для забезпечення ефективного та всебічного опанування дисципліни пропонується застосовувати комбінацію традиційних, інтерактивних та інноваційних методів навчання, що сприятимуть розвитку теоретичних знань, практичних навичок, критичного

мислення та творчих здібностей студентів.

1. Лекційні заняття: проблемні лекції, лекції-візуалізації, інтерактивні елементи, запрошені експерти.

2. Лабораторні заняття: проєктний підхід, завдання з підвищеною складністю, використання реальних кейсів.

3. Самостійна робота студентів :

Робота над проєктами: продовження та поглиблення роботи над проєктними завданнями, розпочатими на практичних заняттях, з подальшою презентацією та захистом.

Онлайн-ресурси та відеоуроки: рекомендація та використання сучасних онлайн-платформ (Coursera, Domestika, YouTube-канали професійних дизайнерів) для самостійного вивчення програмного забезпечення та технік.

Ведення портфоліо: створення та регулярне оновлення студентами власного цифрового портфоліо з виконаними роботами, що є важливим для їхнього майбутнього працевлаштування.

4. Гейміфікація: включення елементів гри або змагання у навчальний процес для підвищення мотивації та залучення (наприклад, “дизайнерські челенджі”, конкурси на найкраще рішення).

5. Контроль та оцінювання:

Критеріальне оцінювання: чітко визначені критерії оцінювання для кожного завдання та проєкту, що дозволяють студентам розуміти вимоги та шляхи покращення своєї роботи.

Регулярний зворотний зв'язок: надання конструктивного та своєчасного зворотного зв'язку студентам щодо їхніх робіт на всіх етапах навчання.

6. Презентації та захист проєктів: обов'язкова презентація та захист виконаних проєктів, що розвиває навички публічних виступів та аргументації своїх дизайнерських рішень. На цьому курсі заборонено використовувати роботи, згенеровані ШІ.

9. Засоби оцінювання та методи демонстрування результатів навчання

У процесі вивчення дисципліни «Векторна діджитал ілюстрація» використовуються наступні засоби оцінювання та методи демонстрування результатів навчання:

- поточне оцінювання виконаних практичних завдань;
- демонстраційна графіка, презентація;
- залік.

10. 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

<p>1.Оцінка за поточне опитування визначається як середнє арифметичне з оцінок, отриманих під час занять. Теми 1-10</p>	<p>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</p>	<p>Оцінювання розробленого завдання тренінгу на тему «створення векторної сцени (пейзаж) з використанням градієнтів та кольорових переходів»</p>	<p>PDF-презентація всіх зроблених робіт за семестр у вигляді кейсу для сайту Behance»</p>
---	---	--	---

Шкала оцінюванн

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 шкалою ЗУНУ	Характеристика рівнів дизайн-проєктів
90-100	<ol style="list-style-type: none">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 сивою, 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.

Критерії оцінювання модульного завдання: Критерії оцінювання модульного завдання:

Відмінно (90–100 балів, А): Вичерпні знання теорії та бездоганна практика. Робота вирізняється оригінальною концепцією та високою технічною якістю (ідеальні контури, грамотна робота з шарами). Студент вільно володіє векторними інструментами, демонструє професійну деталізацію та стилістичну цілісність образу.

Дуже добре (85–89 балів, В): Завдання виконано на високому рівні. Проект логічний і технічно грамотний (вірно передана анатомія персонажа чи динаміка сюжету). Присутні поодинокі дрібні технічні зауваження (наприклад, до нюансів градієнтних переходів), які не впливають на загальну високу якість.

Добре (75–84 бали, С): Студент впевнено володіє інструментарієм і виконав роботу в повному обсязі. Ілюстрація відповідає композиційним принципам, проте має стандартне візуальне рішення без активного авторського пошуку. Технічно макет виконаний вірно, але без складної деталізації.

Задовільно (65–74 бали, D): Завдання виконано на пороговому рівні. Спостерігаються помилки у побудові векторних контурів (зайві вузли, нерівні криві), порушення пропорцій персонажа або плановості сюжету. Візуальний наратив розкритий поверхнево.

Достатньо (60–64 бали, E): Мінімально допустимі навички. Практична частина має суттєві недоліки: композиційний хаос, грубі порушення в кольоровій гамі або технічна слабкість виконання контурів. Робота виглядає незавершеною, але основні умови виконані.

Незадовільно з можливістю перескладання (35–59 балів, FX): Студент не опанував ключові навички векторного проєктування. Робота незавершена, містить критичні технічні помилки (нездатність побудувати форму у векторі, хаотична структура шарів). Потрібне серйозне доопрацювання.

Критерії оцінювання тренінгу

Відмінно (90–100 балів, A): Студент бездоганно володіє інструментами векторної графіки. Пейзаж вирізняється складною роботою з градієнтами, м'якими кольоровими переходами та ефектами освітлення. Композиція професійна, естетично довершена та демонструє оригінальне авторське бачення.

Дуже добре (85–89 балів, B): Високий рівень виконання. Пейзаж цілісний, гармонійно підібрана колірна гама, технічно правильно використані градієнти для створення об'єму. Присутні лише поодинокі дрібні огріхи у деталізації об'єктів.

Добре (75–84 бали, C): Студент впевнено використовує векторний інструментарій. Робота відповідає темі, градієнти застосовані доречно, але візуальне рішення стандартне, без вираженого творчого пошуку чи складної світлотіньової розробки.

Задовільно (65–74 бали, D): Завдання виконано на пороговому рівні. Робота з кольоровими переходами невпевнена, спостерігаються композиційні помилки. Пейзаж виглядає плоским, техніка виконання градієнтів потребує суттєвого доопрацювання.

Достатньо (60–64 бали, E): Опановано мінімум матеріалу. У роботі присутні суттєві помилки: хаотичне використання кольорів, «брудні» градієнти, слабка побудова векторних форм. Завдання виконано з мінімально допустимим результатом.

Незадовільно (35–59 балів, FX): Студент не опанував техніку векторного пейзажу. Робота незавершена, порушені базові принципи побудови сцени, навички роботи з градієнтами не сформовані. Потрібне доопрацювання проєкту.

Незадовільно (1–34 бали, F): Повна відсутність результату. Студент не продемонстрував навичок роботи у векторних редакторах та не виконав умови тренінгу. Потрібне повторне вивчення дисципліни.

Критерії оцінювання самостійної роботи студентів

Відмінно (90–100 балів, A): Професійна підготовка всіх векторних проєктів. Кейс має чітку структуру: від ескізів та векторних сіток до фінальних ілюстрацій. Продемонстровано високий рівень володіння інструментами Adobe Illustrator, стилістичну єдність та бездоганну технічну якість експортованих файлів.

Дуже добре (85–89 балів, B): Повний обсяг робіт оформлено у цілісний кейс. Векторні ілюстрації якісні, творчий задум кожного проєкту чітко розкритий. Присутні лише поодинокі дрібні неточності у верстці презентації, що не впливають

на загальне високе враження.

Добре (75–84 бали, C): Кейс реалізований у повному обсязі, студент впевнено володіє інструментарієм. Проте припускаються неточності у послідовності подачі матеріалу або художньому оформленні сторінок презентації.

Задовільно (65–74 бали, D): Робота виконана на пороговому рівні. Представлена лише частина семестрових проєктів, структура подачі розмита. Виявлено труднощі у технічній підготовці векторних об'єктів для фінальної візуалізації.

Достатньо (60–64 бали, E): Опановано мінімум навичок. Презентація оформлена неохайно: випадковий набір слайдів без логіки, технічні помилки при експорті векторів (низька якість, артефакти), відсутність візуалізації етапів розробки.

Незадовільно (35–59 балів, FX): Робота незавершена, значна частина семестрових проєктів відсутня. Кейс містить критичні технічні помилки, навички презентації векторного контенту не сформовані. Потрібне суттєве доопрацювання.

Незадовільно (1–34 бали, F): Повна відсутність результатів. Студент не володіє інструментарієм для підготовки кейсу та не продемонстрував розуміння вимог до оформлення портфоліо ілюстратора.

11. 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

12. Рекомендовані джерела інформації

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 Грегорі. 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
2. 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