

The background is a deep blue with various abstract elements. In the top left, there is a light blue circle with diagonal lines. In the top right, a grid of small light blue dots is visible. A thin white line curves from the top right towards the bottom center. Several concentric circles and arcs in different shades of blue are scattered across the page. At the bottom center, there is a prominent circular graphic consisting of a dark blue center, a light blue ring, and a white outline.

Віталій Городецький

Цифрове мистецтво в образотворчій діяльності

МЕТОДИЧНІ РЕКОМЕНДАЦІЇ

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
КАРПАТСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ
ІМЕНІ ВАСИЛЯ СТЕФАНИКА
НАВЧАЛЬНО-НАУКОВИЙ ІНСТИТУТ МИСТЕЦТВ

КАФЕДРА МЕТОДИКИ ВИКЛАДАННЯ ОБРАЗОТВОРЧОГО І
ДЕКОРАТИВНО-ПРИКЛАДНОГО МИСТЕЦТВА
ТА ДИЗАЙНУ

Віталій ГОРОДЕЦЬКИЙ

ЦИФРОВЕ МИСТЕЦТВО В ОБРАЗОТВОРЧІЙ ДІЯЛЬНОСТІ

Методичні рекомендації

Книга 2

*із серії книг
критерії оцінювання*

методичні рекомендації до освітнього компонента
«Цифрове мистецтво в образотворчій діяльності»

Рівень вищої освіти – перший (бакалаврський)
Освітня програма «Середня освіта (Образотворче мистецтво)»
Спеціальність 014 Середня освіта (за предметними спеціальностями)
Спеціалізація: 014.12 (Образотворче мистецтво)
Галузь знань 01 Освіта/Педагогіка

Івано-Франківськ, 2025

УДК 004.92:37.091.26]:7-028.22-028.63(072)

Г70

старший викладач кафедри методики викладання образотворчого і декоративно-прикладного мистецтва та дизайну

Навчально-наукового Інституту мистецтв

Карпатського національного університету імені Василя Стефаника

В. І. Городецький

Рецензент:

Г. В. Макогін., кандидат мистецтвознавства, доцент кафедри дизайну і теорії мистецтва Карпатського національного університету імені Василя Стефаника

Друкується за ухвалою Вченої ради Навчально-наукового інституту мистецтв Прикарпатського національного університету імені Василя Стефаника
(протокол №5 від 21 січня 2025 р.)

Г70

Городецький В.І. Цифрове мистецтво в образотворчій діяльності : метод. рекомендації. Івано-Франківськ, 2025. 52 с.

© В.І.Городецький
© Карпатський національний
університет імені Василя Стефаника,

ЗМІСТ

ПЕРЕДМОВА	7
1. Методичні рекомендації.....	8
2. Загальноуніверситетська шкала оцінювання	12
3. Накопичення балів під час вивчення освітнього компонента	12
4. Тематика освітнього компонента	13
5. Критерії оцінювання освітнього компонента за формою контролю ЗАЛІК	14
6. Самостійна робота. Структура навчального портфоліо	16
7. Критерії оцінювання самостійної роботи.....	17
8. Накопичення балів при виконанні завдання для самостійної роботи.....	18
9. Роз'яснення критеріїв оцінювання самостійної роботи	19
10. Контрольна робота.....	22
11. Запитання для залікового тестування на сервісі PLECKERS	25
12. Критерії оцінювання теоретичної та практичної підготовки. Авторська розробка	28
13. Запитання для самоконтролю	43
14. Рекомендовані теми рефератів	44
СПИСОК РЕКОМЕНДОВАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ.....	46
ВИСНОВКИ.....	48

ПЕРЕДМОВА

Сьогодні мистецька освіта все більше орієнтується на цифрові технології. Зокрема, векторна графіка та робота у професійних програмах, таких як Adobe Illustrator, стали невід'ємною частиною підготовки майбутніх дизайнерів, художників і фахівців цифрового мистецтва. Це вимагає не лише глибоких знань, але й об'єктивного підходу до оцінювання як теоретичних, так і практичних навичок.

Ця книга, створена з метою визначення чітких стандартів оцінювання знань і вмінь студентів, які вивчають світній компонент «Цифрове мистецтво в образотворчій діяльності». Основний акцент зроблено на практичні завдання, які включають роботу з векторним редактором Adobe Illustrator.

Водночас, це видання стане корисним студентам, які прагнуть чітко розуміти очікування викладача, вдосконалювати свої навички та досягати високих результатів, а також викладачам, які бажають систематизувати свої підходи до оцінювання, зробити його прозорим та зрозумілим для студентів. Фахівцям у сфері освіти, які шукають сучасні методики оцінювання в освітніх компонентах, що поєднують творчість і цифрові технології.

Головна мета методичних рекомендацій – встановлення чітких, зрозумілих і справедливих критеріїв оцінювання, які допоможуть студентам не лише краще орієнтуватися у вимогах освітнього компонента, але й розкрити свій творчий потенціал, впевнено оволодіваючи інструментами цифрового мистецтва.

Ця книга є кроком до вдосконалення навчального процесу, забезпечення прозорості та мотивації для студентів, які бажають стати професіоналами у світі цифрового дизайну.

*З найкращими побажаннями –
Віталій Тородецький!*

1. МЕТОДИЧНІ РЕКОМЕНДАЦІЇ

Оцінювання знань та вмінь студентів у рамках освітнього компонента «Цифрове мистецтво в образотворчій діяльності» здійснюється на основі комплексного підходу, що охоплює як теоретичну підготовку, так і практичне застосування отриманих навичок. Основна мета оцінювання – визначити рівень засвоєння матеріалу, здатність студента застосовувати отримані знання у практичній діяльності та рівень володіння програмним забезпеченням Adobe Illustrator.

Основні аспекти оцінювання включають:

Розуміння основ цифрового мистецтва

Оцінюється здатність студента зрозуміти основні принципи цифрового малювання та ілюстрації, а також здатність правильно застосовувати цифрові інструменти для створення художніх робіт.

- **Техніки малювання:** Оцінка того, наскільки добре студент використовує різні техніки цифрового малювання (наприклад, растрові і векторні зображення, малювання з нуля чи за допомогою шаблонів).
- **Знання інструментів програм:** Чи студенти вміють ефективно використовувати векторні програми для цифрового малювання, такі як Adobe Illustrator.

Креативність та оригінальність

Цей критерій оцінює, наскільки студент здатен створювати унікальні та нестандартні художні роботи, використовуючи цифрові інструменти.

- **Оригінальність ідей:** Оцінка того, наскільки ідеї художніх робіт є новаторськими і творчими. Наприклад, чи створено нові образи, чи використано нестандартні композиції та стилі.
- **Нестандартні підходи:** Оцінка того, чи студент використовує новаторські підходи для досягнення художнього ефекту, наприклад, експериментуючи з новими стилями, кольорами, текстурами.

Технічні навички

Оцінюється здатність студента ефективно працювати з цифровими інструментами для створення якісних художніх робіт:

- **Вміння працювати з шарами та масками:** Студент має продемонструвати здатність працювати з шарами для створення складних композицій, використання масок для точності та досягнення бажаних ефектів.
- **Управління текстурою та фільтрами:** Оцінка здатності студента використовувати текстури та фільтри для досягнення бажаних ефектів (наприклад, створення фонових ефектів або текстур на об'єктах).
- **Ретушування та корекція кольору:** Чи студент вміє коригувати кольори, освітлення, контраст, щоб підвищити якість зображення, а також здійснювати ретушування для покращення деталей.

Якість виконання

Оцінка загальної якості роботи, що включає в себе технічну точність, акуратність та професіоналізм:

- **Технічна точність:** Чи є в роботі помилки (наприклад, неправильне вирівнювання елементів, артефакти, піксельні помилки)?
- **Виконання деталей:** Оцінка того, наскільки детально та точно виконано всі елементи роботи, чи не втрачається якість при збільшенні або перегляді в різних масштабах.
- **Гармонія композиції:** Чи є композиція збалансованою, чітко організованою? Оцінюється, наскільки добре розташовані елементи в просторі та чи є вони логічно зв'язаними між собою.

Стилістичне виконання

Цей критерій оцінює вибір стилю та здатність студента використовувати його для досягнення бажаного ефекту в межах роботи:

- **Вибір стилю:** Оцінка того, наскільки добре студент вибирає стиль для кожного проекту (наприклад, реалізм, абстракція, імпресіонізм, фентезі).

- **Відповідність жанру:** Оцінка того, наскільки стиль відповідає жанру роботи. Наприклад, для створення ілюстрацій до книг або ігор важливо, щоб стиль відповідав жанровим вимогам (пейзаж, портрет, ілюстрація для дитячої книги).

Інтеграція традиційних та цифрових технік

Цей критерій оцінює здатність студента інтегрувати традиційні образотворчі техніки (малювання, живопис, лінійне мистецтво) з цифровими засобами для створення більш складних і креативних робіт.

- **Поєднання технік:** Оцінка того, наскільки ефективно студенти поєднують різні техніки (наприклад, комбінування малюнка, що було спочатку виконано вручну, з цифровими ефектами).
- **Використання традиційних елементів:** Чи застосовує студент традиційні елементи (наприклад, фактури, текстури, лінії) в своїх цифрових роботах, щоб створити цікаві художні ефекти.

Адаптація до цільової аудиторії

Оцінюється, наскільки студент здатний адаптувати свої роботи до конкретних вимог і потреб цільової аудиторії (наприклад, створення ілюстрацій для дитячих книг, художніх проєктів для виставок).

- **Підбір стилю до аудиторії:** Оцінка того, чи правильно студент вибирає стилістичні елементи для різних груп глядачів, наприклад, використання більш яскравих кольорів та простих форм для дітей або складніших, більш драматичних образів для старшої аудиторії.

Дотримання вимог завдання

Цей критерій оцінює, наскільки точно студент виконує завдання, враховуючи всі вказівки, які були надані.

- **Відповідність вимогам:** Оцінка того, чи були виконані всі вимоги завдання, такі як формат роботи, використання специфічних елементів, створення певних персонажів чи композицій.
- **Чіткість і точність виконання завдання:** Чи відповідала робота загальному опису завдання, чи студент зміг впоратися з усіма аспектами проєкту.

Інтерактивність та мультимедійні елементи (якщо застосовно)

Цей критерій оцінюється, якщо завдання включає створення інтерактивних або мультимедійних елементів:

- **Інтерактивність:** Чи включає робота інтерактивні елементи, такі як анімації, перемикання між різними сценами чи етапами?
- **Використання мультимедійних інструментів:** Оцінка того, наскільки студент ефективно використовує мультимедійні технології (відео, анімації, звукові ефекти) у своїй роботі для покращення результату.

ВИСНОВКИ

Критерії оцінювання для освітнього компонента «Цифрове мистецтво в образотворчій діяльності» включають: техніки малювання, та знання інструментів в Adobe Illustrator; унікальність ідеї та творчих підходів; загальну якість роботи, композицію, технічну точність, вибір стилю і його відповідність жанру; поєднання різних технік для досягнення складних результатів; вибір стилю, який відповідає аудиторії; відповідність технічним і змістовним вимогам; інтерактивність та мультимедійні елементи (якщо застосовано); використання мультимедійних інструментів та інтерактивних елементів(якщо застосовано).

2. ЗАГАЛЬНОУНІВЕРСИТЕТСЬКА ШКАЛА ОЦІНЮВАННЯ

Оцінювання навчальних досягнень здобувача вищої освіти з усіх видів навчальної роботи здійснюється за стобальною шкалою і переводиться у національну шкалу та шкалу ЄКТС за схемою : (див. за посиланням) <http://surl.li/vxwmac>

Оцінки за **ЗАЛІК** (загальноуніверситетська шкала оцінювання)

ШКАЛА ОЦІНЮВАННЯ		
університетська	національна	шкала ЄКТС
90 – 100	зараховано	A
80 – 89		B
70 – 79		C
60 – 69		D
50 – 59		E
26 – 49	не зараховано	FX
1-25		F

3. НАКОПИЧЕННЯ БАЛІВ ПІД ЧАС ВИВЧЕННЯ ОСВІТНЬОГО КОМПОНЕНТА

НАКОПИЧУВАННЯ БАЛІВ ПІД ЧАС ВИВЧЕННЯ ОСВІТНЬОГО КОМПОНЕНТА	
Види навчальної роботи	Максимальна кількість балів
Форма контролю – ЗАЛІК	
Практичне заняття	65
Тестові завдання на інтерактивному сервісі Plickers	15
Самостійна робота (навчальне портфоліо у форматі вебсайту)	15
Контрольна робота	5
МАКСИМАЛЬНА КІЛЬКІСТЬ БАЛІВ	100

4. ТЕМАТИКА ОСВІТНЬОГО КОМПОНЕНТА

ГРАФІЧНИЙ ДИЗАЙН В ADOBE ILLUSTRATOR

Лекція 1. Основи векторної графіки.

Лекція 2. Що являє собою векторний редактор «Adobe Illustrator». Огляд інтерфейсу. Базові інструменти та панелі. Налаштування та створення власного робочого середовища.

Тема 1. Виконання вправ в Adobe Illustrator. Основи. Робота з інструментом «Перо». Робота з інструментами «Виділення» та «Фігури». Робота із панелями «Колірна панель» та «Панель обведення». Практичні вправи.

Тема 2. Виконання вправ в Adobe Illustrator. Функції. Робота із «Шарами» та панеллю «Групи об'єктів». Робота з інструментом «Перо», «Відкритий та закритий контур». Робота із фігурами «Масштабування об'єктів», «Поворот об'єктів». Робота із панелями «Обробка контурів» та «Панель вирівнювання». Практичні вправи.

Тема 3. Створення логотипу на основі спряження ліній.

Тема 4. Малювання векторного пейзажу. Збір матеріалу. Виконання проєкту в Adobe Illustrator.

Тема 5. Створення іконок для мобільних додатків. Пошук інформації. Збір матеріалу. Виконання ескізу в олівці.

Тема 6. Продовження створення іконок для мобільних додатків. Виконання проєкту в Adobe Illustrator..

Тема 7. Завершальний етап. Створення підсторінки навчального портфолію. Назва підсторінки «Графічний дизайн в Adobe Illustrator» на сторінці навчального портфолію освітнього компонента «Цифрове мистецтво в образотворчій діяльності» у (формат вебсайту) на Google Диску. Презентація навчального портфолію та виконаних робіт на кафедральному перегляді.

5. КРИТЕРІЇ ОЦІНЮВАННЯ ОСВІТНЬОГО КОМПОНЕНТА ЗА ФОРМОЮ КОНТРОЛЮ ЗАЛІК

ПРАКТИЧНІ РОБОТИ (максимальна оцінка – 65 балів)

- 1. Відповідність завданням та технічним вимогам (50% від загальної оцінки):**
 - Виконання завдань відповідно до інструкцій.
 - Коректне використання інструментів.
 - Дотримання формату файлів, роботи з шарами тощо.
- 2. Креативність та естетика виконання (30% від загальної оцінки):**
 - Оригінальність підходу до виконання.
 - Якість дизайну та композиції.
- 3. Своєчасність виконання (20% від загальної оцінки):**
 - Вчасна здача роботи.
 - Врахування рівня самостійності під час виконання.

Таблиця розподілу балів по темах

№ теми	НАЗВА ПРАКТИЧНОЇ РОБОТИ	Максимальна кількість балів
1	Виконання вправ в Adobe Illustrator (Урок 1. Основи)	10
2	Виконання вправ в Adobe Illustrator (Урок 2. Функції)	10
3	Створення логотипу на основі спряження ліній	14
4	Малювання векторного пейзажу	14
5	Створення іконок для мобільних додатків	12
6	Створення підсторінки навчального портфоліо під назвою «Графічний дизайн в Adobe Illustrator»	5
ВСЬОГО		65

КРИТЕРІЇ ОЦІНЮВАННЯ КОЖНОЇ ТЕМИ

Максимальна оцінка – 65 балів

Тема 1. Виконання вправ в Adobe Illustrator. Основи. (10 балів)

- **5 балів:** Технічна правильність виконання завдань з використанням інструментів «Перо», «Виділення» та «Фігури».
- **3 бали:** Естетична якість вправ (точність форм, відповідність кольорів).
- **2 бали:** Своєчасність виконання завдання.

Тема 2. Виконання вправ в Adobe Illustrator. Функції. (10 балів)

- **5 балів:** Правильність роботи з «Шарами», «Поворотом об'єктів», «Обробкою контурів» і «Вирівнюванням».
- **3 бали:** Оригінальність і точність виконання завдань.
- **2 бали:** Своєчасність.

Тема 3. Створення логотипу на основі спряження ліній. (14 балів)

- **7 балів:** Дотримання технічних вимог, використання правильних контурів і форм.
- **5 балів:** Художня якість і естетика логотипу.
- **2 бали:** Своєчасність виконання.

Тема 4. Малювання векторного пейзажу. (14 балів)

- **7 балів:** Технічна коректність виконання (робота з шарами, фігурами, кольоровою панеллю).
- **5 балів:** Естетичність і оригінальність пейзажу.
- **2 бали:** Своєчасність.

Тема 5-6. Створення іконок для мобільних додатків. (12 балів)

- **6 балів:** Виконання ескізу, точність у виконанні іконок відповідно до ескізу.
- **4 бали:** Дизайн і функціональність іконок (відповідність тематиці додатків).
- **2 бали:** Своєчасність.

Тема 7. Створення підсторінки навчального портфолію. (5 балів)

- **3 бали:** Повнота та якість навчального портфолію (структура, логічність, оформлення).
- **1 бали:** Презентація робіт (чіткість, відповідність пояснень).
- **1 бал:** Своєчасність виконання.

6. САМОСТІЙНА РОБОТА СТРУКТУРА НАВЧАЛЬНОГО ПОРТФОЛІО

САМОСТІЙНА РОБОТА СТРУКТУРА НАВЧАЛЬНОГО ПОРТФОЛІО	
ІНВАРІАНТНА ЧАСТИНА (відображає рівень досягнення академічних знань студента)	• Головна сторінка – назва портфоліо, освітній компонент, П.І.Б. студента, група; • Додаткові сторінки – назва освітнього компонента, зображення виконаних творчих робіт із освітнього компонента із зазначенням теми / завдання; • Підсторінки – список літератури або Інтернет-ресурсів, які додатково використовувалися для освоєння освітнього компонента і самоосвіти.
ВАРІАТИВНА ЧАСТИНА (відображає рівень самостійної підготовки студента)	• Додаткові сторінки – зображення процесів побудови графічних зображень на ПК; індивідуальних розробок (додаткові творчі та / або самостійні роботи); подані зображення додаткових творчих робіт виконані у векторному редакторі Adobe Illustrator; цифрові файли збережених проєктів, які засвідчують самостійність та індивідуальність автора.
Захист навчального портфоліо являє собою процес презентації студентом особистого вебсайту, створеного на Google диску, з всіма виконаними творчих завданнями освітнього компонента	

7. КРИТЕРІЇ ОЦІНЮВАННЯ САМОСТІЙНОЇ РОБОТИ

Національна шкала	15-бальна шкала	ОПИС
5	14–15	Правильний підбір літератури та інформаційних джерел. Надано програмні файли завдань і цифрові зображення всіх робіт освітнього компонента. Додатково подані зображення творчих робіт. Створена окрема підсторінка освітнього компонента у навчальному портфоліо і дотримана його структура.
4	11–13	Правильний підбір літератури та інформаційних джерел. Додатково подані зображення творчих робіт. Надано програмні файли завдань і цифрові зображення всіх робіт освітнього компонента. Відсутність деяких практичних робіт (1-2). Створена окрема підсторінка освітнього компонента у навчальному портфоліо, але відсутній один її структурний елемент.
3	8–10	Правильний підбір літератури та інформаційних джерел. Не подані зображення творчих робіт і програмні файли завдань освітнього компонента. Відсутність деяких практичних робіт (2-4). Створена окрема підсторінка освітнього компонента у навчальному портфоліо, але відсутні два структурних елементи.
2	7–5	Поверхневий, не актуальний підбір літератури та інформаційних джерел. Не подані зображення творчих робіт і програмні файли завдань освітнього компонента. Надано тільки цифрові зображення практичних робіт без програмних файлів. У створеній підсторінці навчального портфоліо освітнього компонента відсутність більше двох структурних елементів портфоліо.
1	1–4	Відсутній підбір літератури та інформаційних джерел. Більша частина творчих завдань також відсутня. Надано декілька (1-2) цифрових зображень практичних робіт без програмних файлів. У створеній підсторінці навчального портфоліо освітнього компонента відсутність більше п'яти структурних елементів.

8. НАКОПИЧЕННЯ БАЛІВ ПРИ ВИКОНАННІ ЗАВДАННЯ ДЛЯ САМОСТІЙНОЇ РОБОТИ

(максимальна оцінка – 15 балів)

№ теми	ЗАВДАННЯ ДЛЯ САМОСТІЙНОЇ РОБОТИ	Максимальна кількість балів
1	Створення окремої підсторінки під назвою «Графічний дизайн в Adobe Illustrator» на сторінці навчального портфоліо освітнього компонента «Цифрове мистецтво в образотворчій діяльності» у форматі вебсайту на Google Диску . - Розміщення всіх практичних завдань у форматах .jpeg, .png, .pdf та .Ai з відкритими шарами – 4 бали . - Додано інформаційні джерела: відеоуроки, статті, книги, навчальні посібники – 2 бали .	6
2	Естетичне оформлення сторінки портфоліо. - Підбір гармонійної кольорової гами – 2 бали . - Дотримання принципів композиції (логічне розташування елементів, узгодженість структури) – 2 бали .	4
3	Додаткові творчі роботи - Додано декілька творчих робіт, виконаних під час вивчення дисципліни (логотипи, титулки книг, творчі експерименти тощо) – 3 бали .	3
4	Технічна якість виконання - Усі файли правильно завантажені у відповідних форматах – 1 бал . - Усі посилання на джерела (відеоуроки, книги, статті) є робочими – 1 бал .	2
ВСЬОГО		15

9. РОЗ'ЯСНЕННЯ КРИТЕРІЇВ ОЦІНЮВАННЯ САМОСТІЙНОЇ РОБОТИ

Окрема підсторінка освітнього компонента «Цифрове мистецтво в образотворчій діяльності» у форматі вебсайту на Google Диску – оцінюється за такими критеріями: наповненість, технічна якість, естетичне оформлення, дотримання вимог до виконання завдання, наявність додаткових матеріалів.

КРИТЕРІЇ ОЦІНЮВАННЯ САМОСТІЙНОЇ РОБОТИ Максимальна оцінка – 15 балів

1. Наповненість та відповідність вимогам (6 балів)

- Розміщення всіх практичних завдань : всі лабораторні роботи у форматі **.Ai** із відкритими шарами.
- Включення інформаційних джерел: відеоуроків, статей, книг, навчальних посібників.
- Окрема підсторінка під назвою «**Графічний дизайн в Adobe Illustrator**» на сторінці навчального портфоліо освітнього компонента «Цифрове мистецтво в образотворчій діяльності» у форматі вебсайту на Google Диску.

6 балів – Усі завдання розміщено правильно, форматування дотримано.

4–5 балів – Деякі завдання оформлено некоректно (наприклад, відсутні **.Ai** файли та **.PDF**).

2–3 бали – Відсутні окремі файли або джерела інформації.

0–1 бал – Завдання виконані частково або взагалі не виконані.

2. Естетичне оформлення (4 бали)

- Грамотне використання принципів композиції.
- Підбір кольорової гами, яка гармонійно поєднується зі змістом.
- Узгодженість усіх елементів сторінки.

4 бали – Сторінка оформлена гармонійно, кольори та композиція підібрані якісно.

3 бали – Загальний вигляд сторінки відповідає вимогам, але з незначними недоліками.

2 бали – Оформлення виглядає недопрацьованим (хаотичне розташування елементів, невідповідність кольорів).

0–1 бал – Відсутня увага до естетики, сторінка виглядає недбало.

3. Творчість та додаткові роботи (3 бали)

- Додаткові творчі роботи, виконані під час вивчення дисципліни.
- Розміщення власних досліджень, експериментів чи проектів.

3 бали – Додано декілька творчих робіт, які демонструють індивідуальний підхід.

2 бали – Додано одну роботу або роботи виконані на базовому рівні.

0 балів – Відсутність додаткових творчих робіт.

4. Технічна якість (2 бали)

- Правильне завантаження файлів, коректність форматів.
- Усі посилання на ресурси (відеоуроки, книги, статті) працюють.

2 бали – Усі файли завантажені правильно, посилання працюють.

1 бал – Неправильно завантажені деякі файли або посилання неактивні.

0 балів – Більшість файлів і посилань відсутні чи не працюють.

Оцінювання за рівнями

Оцінка «ВІДМІННО» (15–13 балів)

- Сторінка повністю відповідає всім вимогам.
- Усі файли розміщено в потрібних форматах, оформлення гармонійне й професійне.
- Є додаткові творчі роботи, які демонструють індивідуальний підхід студента.

Оцінка «ДОБРЕ» (12–10 балів)

- Більшість вимог виконано правильно, але присутні незначні недоліки (наприклад, оформлення, відсутність декількох посилань або додаткових матеріалів).
- Загальний вигляд сторінки відповідає вимогам, але без високого рівня творчості чи деталізації.

Оцінка «ЗАДОВІЛЬНО» (9–7 балів)

- Завдання виконано частково, оформлення виглядає недопрацьованим.
- Відсутні деякі файли, джерела інформації або додаткові матеріали.
- Технічна якість та естетика роботи на базовому рівні.

Оцінка «НЕЗАДОВІЛЬНО» (6–0 балів)

- Сторінка не відповідає більшості вимог.
- Відсутні практичні роботи, файли у форматі **.Ai** та **.PNG**.
- Оформлення недбале або сторінка взагалі не створена.

ВИСНОВКИ

Ці критерії оцінювання дозволяють об'єктивно оцінити старання студентів, їхнє розуміння принципів графічного дизайну (цифрового живопису, ілюстрацій тощо), а також технічні й творчі навички. Електронне (Навчальне портфоліо студента) у форматі вебсайту – це чудовий спосіб показати прогрес, зацікавленість в освітньому компоненті та індивідуальний підхід до роботи.

Підсумкова оцінка визначається шляхом сумування балів за всі завдання. Максимальна кількість балів за самостійну роботу – **15 балів**.

10. КОНТРОЛЬНА РОБОТА (максимальна оцінка 5 балів)

Завдання та критерії оцінювання

Тема: «Створення ілюстрації для тематичної книги»

Опис завдання:

Студенти повинні створити ілюстрацію у векторному редакторі Adobe Illustrator на одну з обраних тем:

1. Космос (планети, космічні кораблі, зірки).
2. Природа (лісовий пейзаж, гори, річка).
3. Транспорт (автомобілі, літаки, кораблі).

Ілюстрація повинна відповідати таким вимогам:

1. Використання інструментів: **«Перо»**, **«Фігури»**, **«Обробка контурів»**, **«Шари»**.
2. Використання кольорової панелі та градієнтів для гармонійної композиції.
3. Ілюстрація має містити мінімум 5 об'єктів, зібраних у логічну композицію.
4. Збереження роботи у форматах .AI та .PNG (з прозорим фоном).

Критерії оцінювання контрольної роботи – (максимум 5 балів)

1. Відповідність завданню (2 бали)

- **2 бали:** Робота повністю відповідає завданню (тема розкрита, використано інструменти, створено мінімум 5 об'єктів).
- **1.5 бала:** Завдання виконано, але є незначні недоліки (наприклад, відсутні градієнти або не виконано одну з вимог).
- **1 бал:** Завдання частково виконано (менше 5 об'єктів, тема розкрита поверхнево).

2. Креативність та естетика (1.5 бала)

- **1.5 бала:** Робота демонструє творчий підхід, гармонійне поєднання кольорів і високу естетичність.
- **1 бал:** Композиція має хороший вигляд, але потребує більшої оригінальності чи доопрацювання деталей.

- **0.5 бала:** Робота виглядає базовою та не має достатньої художньої виразності.

3. *Своєчасність виконання (0.5 бала)*

- **0.5 бала:** Завдання виконано та здано у встановлений термін.
- **0 бала:** Робота здана із запізненням.

4. *Технічна якість виконання (1 бал)*

- **1 бал:** Робота виконана без технічних помилок (чіткість контурів, коректна робота з шарами, правильний формат збереження).
- **0.5 бала:** Є незначні технічні помилки (наприклад, неправильно збережено формат або є недоліки в шарах).
- **0 бала:** Робота має суттєві технічні недоліки (неправильний формат, відсутність частини елементів).

Приклад додаткового завдання:

Тема: Постер на тему «Логотип для кафе».

Завдання: Створіть логотип для уявного кафе «Горнятко радості» з використанням таких елементів:

- Силует чашки;
- Пару (використайте інструмент «Перо»);
- Назву кафе, виконану декоративним шрифтом. Логотип має бути представлений у кольоровій та чорно-білій версіях.

Збережіть результат у форматах .AI та .PDF.

Підсумкове оцінювання контрольної роботи

Відмінно (5 балів):

1. Використано всі зазначені інструменти Adobe Illustrator (наприклад, «Перо», «Фігури», «Обробка контурів», шари).
2. Ілюстрація відповідає темі, містить мінімум 5 об'єктів, логічно поєднаних у композицію.
3. Гармонійна кольорова гама, плавні градієнти та якісна деталізація.
4. Відсутні технічні помилки, файли збережені у правильних форматах.
5. Завдання здано вчасно.

Добре (4 бали):

1. Використано більшість інструментів Adobe Illustrator, але є незначні недоліки (наприклад, некоректне вирівнювання або пропущені елементи композиції).
2. Тема розкрита, але ілюстрація виглядає менш завершеною (наприклад, слабка деталізація або недоліки у гармонії кольорів).
3. Можливі незначні технічні помилки у використанні шарів чи форматах файлів.
4. Завдання здано вчасно.

Задовільно (3 бали):

1. Виконано базову частину завдання, але значна частина вимог залишилась невиконаною (наприклад, створено лише 2-3 об'єкти замість 5).
2. Використання інструментів обмежене, помітні помилки у технічному виконанні (наприклад, некоректні градієнти, відсутність логіки у шарах).
3. Композиція виглядає незавершеною, кольори не узгоджені.
4. Завдання здано із запізненням.

Незадовільно (2 або нижче):

1. Завдання не виконано, або виконано з серйозними технічними помилками (наприклад, відсутність основних елементів композиції).
2. Використання інструментів не відповідає вимогам (наприклад, робота виглядає аматорською через неправильне використання «Перо» чи «Фігур»).
3. Композиція повністю не відповідає темі завдання.

11. ЗАПИТАННЯ ДЛЯ ПІДГОТОВКИ ЗАЛІКОВОГО ТЕСТУВАННЯ НА СЕРВІСІ PLECKERS

(максимальна оцінка – 15 балів)

Із 45 варіантів запитань, студентам пропонується 15 запитань у формі тестування на сервісі Pleckers, із чотирма варіантами відповідей, одна з яких є правильною. Максимальна кількість балів за правильні відповіді – 15 балів, 1 бал за одну правильну відповідь.

Програмові вимоги

1. Який інструмент у Adobe Illustrator дозволяє створювати криві Бёзьє?
2. Що таке «закритий контур» у Adobe Illustrator?
3. Яка панель у Adobe Illustrator дозволяє точно вирівнювати об'єкти?
4. Яка основна функція інструмента «Обробка контурів»?
5. Який формат рекомендується для збереження роботи з прозорим фоном?
6. Що дозволяє зробити інструмент «Групи об'єктів» у Adobe Illustrator?
7. Який інструмент слід використовувати для масштабування об'єкта?
8. Як можна швидко змінити колір заливки об'єкта?
9. Що потрібно зробити перед збереженням іконок для мобільного додатка?
10. Який з інструментів найкраще підходить для створення іконок?
11. Який інструмент дозволяє з'єднати дві кінцеві точки у контурі?
12. Яке значення має використання шарів у векторних ілюстраціях?
13. Яка з цих функцій належить до «Панелі обведення»?
14. Що таке «групування об'єктів»?
15. Що є основою для створення логотипів у Adobe Illustrator?
16. Який інструмент використовується для створення градієнтів у Adobe Illustrator?
17. Що дозволяє зробити інструмент «Розділити» на панелі «Обробка контурів»?
18. Як створити точку згладжування у векторному контурі?
19. Який розмір стандартного полотна встановлений за замовчуванням у Adobe Illustrator?

20. Яка панель дозволяє змінювати непрозорість об'єкта?
21. Що дозволяє зробити функція «Маска непрозорості»?
22. Як швидко згрупувати кілька об'єктів у Adobe Illustrator?
23. Що відбудеться, якщо натиснути клавішу Shift під час масштабування об'єкта?
24. Яка функція використовується для створення дзеркального відображення об'єкта?
25. Який тип фігури створюється за замовчуванням за допомогою інструменту «Прямокутник»?
26. Як створити копію об'єкта за допомогою інструмента «Переміщення»?
27. Що відбудеться, якщо двічі клацнути по шару на панелі «Шари»?
28. Що таке точка прив'язки у векторному графічному редакторі?
29. Яка комбінація клавіш дозволяє швидко повернутися до інструмента «Переміщення»?
30. Який інструмент дозволяє змінити товщину лінії обведення?
31. Що дозволяє зробити функція «Розширення» в Adobe Illustrator?
32. Який тип градієнта дозволяє створювати радіальні переходи кольору?
33. Що таке «Ефект вирізання» у Adobe Illustrator?
34. Що відбудеться, якщо застосувати інструмент «Маска обтравки»?
35. Яка комбінація клавіш відкриває налаштування полотна?
36. Що таке «Глобальні кольори» у Adobe Illustrator?
37. Яка функція дозволяє вирівнювати об'єкти по ключовій точці?
38. Що означає команда «Обрізати» в панелі «Обробка контурів»?
39. Як змінити центр обертання об'єкта?
40. Яка панель дозволяє створювати нові шаблони заливки?
41. Що таке «точковий текст» у Adobe Illustrator?
42. Яка команда дозволяє конвертувати текст у криві?
43. Що означає команда «Об'єднати» в панелі «Обробка контурів»?
44. Що відбудеться, якщо натиснути Ctrl + 2 у Adobe Illustrator?
45. Як створити текст, що слідує вздовж контуру?



Відмінно



12. КРИТЕРІЇ ОЦІНЮВАННЯ ТЕОРЕТИЧНОЇ ТА ПРАКТИЧНОЇ ПІДГОТОВКИ АВТОРСЬКА РОЗРОБКА

КРИТЕРІЇ ОЦІНЮВАННЯ Теоретична підготовка Оцінка ВІДМІННО (розроблено автором видання)		
Оцінка ECTS	Національна шкала	ТЕОРЕТИЧНА ПІДГОТОВКА
A/B	Відмінно	Студент на оцінку «відмінно» повинен знати: Основи векторної графіки: принципи побудови векторних зображень, відмінність від растрової графіки, переваги та недоліки. Основні формати векторних файлів (AI, SVG, EPS, PDF) та їхні особливості використання. Інтерфейс програми Adobe Illustrator: основні панелі, налаштування робочого простору, організація ефективного робочого процесу. Базові інструменти Adobe Illustrator: «Перо», «Фігури», «Виділення», «Заливка та обведення», «Обробка контурів», «Вирівнювання». Принципи роботи з шарами, групами об'єктів, відкритими та закритими контурами. Методи масштабування, обертання, вирівнювання та трансформації об'єктів. Основи створення логотипів у векторі: принципи спряження ліній, симетрія, баланс композиції. Алгоритм побудови іконок для мобільних додатків: від пошуку референсів до фінальної версії. Основи цифрового портфоліо: вимоги до презентації робіт, структура сторінки «Графічний дизайн в Adobe Illustrator» у форматі вебсайту. Студент повинен розуміти: Як працюють криві Безьє та як правильно використовувати інструмент «Перо». Логіку організації роботи в Adobe Illustrator: як правильно налаштувати робоче середовище, які інструменти використовувати для різних завдань. Як створювати складні графічні композиції, використовуючи базові форми та їх модифікацію. Етапи створення навчального портфоліо та принципи презентації виконаних завдань.

КРИТЕРІЇ ОЦІНЮВАННЯ

Практична підготовка

Оцінка ВІДМІННО

(розроблено автором видання)

Оцінка ECTS	Національна шкала	ПРАКТИЧНА ПІДГОТОВКА
A/B	Відмінно	Студент на оцінку «відмінно» <i>повинен вміти</i>: Самостійно налаштовувати робочий простір Adobe Illustrator для комфортної роботи. Орієнтуватися в інтерфейсі програми, ефективно використовувати основні панелі та інструменти. Використовувати гарячі клавіші для прискорення робочого процесу. Створення та редагування векторних об'єктів Впевнено працювати з інструментом «Перо»: створювати складні фігури, закриті й відкриті контури. Використовувати та комбінувати базові фігури («Прямокутник», «Еліпс», «Багатокутник») для побудови складних об'єктів. Виконувати операції з панеллю «Обробка контурів»: з'єднувати, віднімати, перетинати та вирізати об'єкти. Використовувати функції «Масштабування», «Поворот», «Нахил», «Віддзеркалення» для трансформації об'єктів. Створювати симетричні композиції, працювати зі спряженням ліній. Працювати з «Колірною панеллю» та панеллю «Обведення»: змінювати колір, товщину та стиль ліній. Використовувати градієнти, патерни, прозорість та ефекти для створення стильних композицій. Впевнено працювати з панеллю «Шари»: створювати, змінювати порядок, блокувати та приховувати шари. Групувати та розгруповувати об'єкти, використовувати вкладені групи. Використовувати маски для складніших композицій. Створення складних графічних композицій Малювати векторні ілюстрації, зокрема пейзажі, предметні композиції, персонажів. Створювати логотипи, використовуючи спряження ліній, баланс форми та кольору. Використовувати стилізовані ефекти та градієнти для створення професійного дизайну. Самостійно створити веб-сторінку «Графічний дизайн в Adobe Illustrator» у форматі Google Диска.

ВИСНОВКИ Критерії оцінювання теоретичної підготовки

Студент, який отримує оцінку **«ВІДМІННО»**, демонструє глибокі теоретичні знання та впевнене розуміння функцій і можливостей Adobe Illustrator. Він здатний не лише виконувати поставлені завдання з точністю і творчим підходом, але й обґрунтовувати свої дії, пояснюючи вибір інструментів та технік.

Водночас, студент повинен не лише добре знати програму Adobe Illustrator, а й усвідомлювати принципи векторної графіки, логіку роботи з шарами та групами об'єктів, методи створення графічних композицій. Він повинен знати, як працювати з основними інструментами програми, оперувати контурними формами, використовувати панелі для корекції об'єктів, а також мати базові знання про дизайн, кольорову гармонію та композицію.

Окрім технічних навичок, важливими є також організованість, вміння працювати із навчальним портфоліо, здатність презентувати свої роботи та розуміння вимог до професійного графічного дизайну.

ВИСНОВКИ Критерії оцінювання практичної підготовки

Оцінка **«ВІДМІННО»** свідчить про високий рівень технічних і творчих навичок студента. Такий результат демонструє його здатність створювати професійні векторні проекти, розуміти сучасні інструменти дизайну і впевнено застосовувати отримані знання для вирішення творчих завдань.

Водночас, студент впевнено володіє всіма ключовими інструментами Adobe Illustrator, може створювати складні векторні композиції, працювати з контурними формами, шарами, кольорами та текстом. Він самостійно виконує проєктні завдання (логотипи, іконки, ілюстрації), вміє налаштовувати робочий простір. Його роботи є естетично довершеними, виконаними з урахуванням композиційних принципів, а навчальне портфоліо структурованим і професійно оформленим.



Dobre



КРИТЕРІЇ ОЦІНЮВАННЯ

Теоретична підготовка

Оцінка ДОБРЕ

(розроблено автором видання)

Оцінка ECTS	Національна шкала	ТЕОРЕТИЧНА ПІДГОТОВКА
C/D	Добре	Студент на оцінку «добре» повинен знати: Основи векторної графіки: що таке векторні зображення, їхні переваги та відмінності від растрових. Основні векторні формати (AI, SVG, EPS, PDF) та їх застосування. Загальну структуру інтерфейсу Adobe Illustrator: розташування основних панелей та інструментів. Базові інструменти програми: «Перо», «Фігури», «Виділення», «Заливка та обведення». Основні методи трансформації об'єктів: масштабування, обертання, переміщення. Роботу з шарами: як створювати, переміщувати та групувати елементи. Основні принципи роботи з панеллю «Обробка контурів» та панеллю «Вирівнювання». Основні кроки створення логотипів, простих іконок та графічних об'єктів у векторі. Основи цифрового портфоліо: його структура та призначення. Студент повинен розуміти: Як працюють базові інструменти Adobe Illustrator для створення та редагування векторних зображень. Як працює інструмент «Перо» та що таке вузли і контури. Логіку роботи з шарами: чому їх варто використовувати та як вони спрощують роботу. Як змінювати параметри обведення та заливки об'єктів. Основи побудови фігур та редагування їхніх форм. Загальні принципи вирівнювання та обробки контурів у векторних композиціях. Призначення навчального портфоліо та базові вимоги до його наповнення. Студент має мати поняття про: Основи композиції у графічному дизайні. Базові принципи колористики та гармонійного поєднання кольорів. Використання градієнтів та ефектів у векторних проектах. Структуру логотипів та іконок для мобільних додатків. Основи роботи з масками та обробкою графічних об'єктів. Алгоритм створення навчального портфоліо для демонстрації власних робіт.

КРИТЕРІЇ ОЦІНЮВАННЯ

Практична підготовка

Оцінка ДОБРЕ

(розроблено автором видання)

Оцінка ECTS	Національна шкала	ПРАКТИЧНА ПІДГОТОВКА
C/D	Добре	Студент на оцінку «добре» повинен вміти: Впевнено відкривати, створювати та зберігати проекти у Adobe Illustrator. Орієнтуватися в інтерфейсі програми, використовувати основні панелі та налаштовувати робочий простір під свої потреби. Створення та редагування векторних об'єктів Використовувати основні інструменти: «Перо», «Фігури», «Виділення» для створення базових об'єктів. Будувати прості контури за допомогою інструменту «Перо», з'єднувати опорні точки та створювати замкнуті контури. Групувати та розгрупувати об'єкти, працювати з шарами на базовому рівні. Виконувати основні трансформації об'єктів: масштабування, обертання, віддзеркалення. Використовувати панель «Обробка контурів» для простих операцій (з'єднання, віднімання об'єктів). Використовувати панель «Колір» для зміни заливки та обведення об'єктів. Встановлювати базові параметри обведення (товщина лінії, стиль). Працювати з градієнтами та базовими ефектами для створення простих стилістичних рішень. Використовувати шари для впорядкування об'єктів у композиції. Виконувати базові операції з шарами: створення, перейменування, приховування. Створювати прості логотипи, дотримуючись симетрії та правил компонування. Виконувати прості векторні ілюстрації, використовуючи базові інструменти та трансформації. Розробляти базові іконки для мобільних додатків із мінімальним використанням ефектів. Самостійно створити сторінку «Графічний дизайн в Adobe Illustrator» у форматі Google Диску. Завантажити виконані роботи у навчальне портфоліо та підготувати його для перегляду.

ВИСНОВКИ Критерії оцінювання теоретичної підготовки

Студент, який отримує оцінку «ДОБРЕ», має достатні теоретичні знання для виконання практичних завдань, але демонструє невпевненість або помилки в деталях. Його знання дозволяють успішно використовувати основні функції Adobe Illustrator, хоча у складних випадках може бути потрібна додаткова підтримка.

Студент має достатній рівень знань про Adobe Illustrator та векторну графіку, розуміє принципи роботи програми та може виконувати основні операції. Він знає базові інструменти, розуміє логіку роботи з шарами, обведенням, заливкою, може створювати прості логотипи, іконки та векторні зображення.

Проте для вищого рівня студенту варто поглибити знання про складніші техніки редагування контурів, розширені можливості панелей, композиційні принципи та методи презентації робіт.

ВИСНОВКИ Критерії оцінювання практичної підготовки

Оцінка «ДОБРЕ» свідчить про достатній рівень практичної підготовки студента. Він виконує завдання відповідно до технічних вимог, демонструючи базову естетику і грамотність, але без високого рівня деталізації, творчого підходу або додаткових покращень. Студент здатен самостійно виконувати прості завдання, проте потребує підтримки викладача у складних випадках.

Студент засвоїв основи роботи у Adobe Illustrator, вміє створювати базові графічні композиції, працювати з інструментом «Перо», фігурами, обведеннями та шарами. Він може виконати практичні завдання, використовуючи базові засоби програми, створювати логотипи, іконки та прості ілюстрації.

Однак студент ще не впевнено володіє складнішими інструментами, такими як панелі ефектів, складні форми контурів, робота з масками, анімація або адаптація графіки до різних носіїв. Його роботи можуть мати дрібні технічні недоліки, які потребують доопрацювання.



Задовільно



КРИТЕРІЇ ОЦІНЮВАННЯ
Теоретична підготовка
Оцінка ЗАДОВІЛЬНО
(розроблено автором видання)

Оцінка ECTS	Національна шкала	ТЕОРЕТИЧНА ПІДГОТОВКА
Е	Задовільно	Студент на оцінку «задовільно» повинен знати: Що таке векторна графіка та чим вона відрізняється від растрової. Основні формати векторних файлів (AI, SVG, EPS) та їх використання. Основні панелі та інструменти Adobe Illustrator. Призначення інструментів «Перо», «Фігури», «Виділення». Основи роботи з шарами (створення, видалення, просте групування об'єктів). Базові операції з об'єктами: переміщення, зміну розміру, обертання. Що таке навчальне портфоліо та для чого воно використовується. Студент повинен розуміти: Як створювати та зберігати новий документ у Adobe Illustrator. Як працювати з простими фігурами (прямокутник, коло, багатокутник) та змінювати їхні параметри. Основні властивості заливки та обведення об'єктів. Основи роботи з текстом у векторному середовищі. Принцип роботи з шарами (без глибокого розуміння організації складних проєктів). Як виконувати базові трансформації об'єктів (зміна розміру, поворот, віддзеркалення). Простий алгоритм експорту файлів у стандартні формати. Студент має мати поняття про: Відмінність між векторною та растровою графікою. Базові поняття графічного дизайну (композиція, колір, баланс). Загальну логіку роботи в Adobe Illustrator. Основи роботи з панеллю «Вирівнювання» та прості методи вирівнювання об'єктів. Основні вимоги до оформлення навчального портфоліо.

КРИТЕРІЇ ОЦІНЮВАННЯ

Практична підготовка

Оцінка ЗАДОВІЛЬНО

(розроблено автором видання)

Оцінка ECTS	Національна шкала	ПРАКТИЧНА ПІДГОТОВКА
Е	Задовільно	Студент на оцінку «задовільно» повинен вміти: Запустити програму Adobe Illustrator та створити новий документ з базовими налаштуваннями. Використовувати основні елементи інтерфейсу: панель інструментів, панель шарів, панель кольору. Виконувати базові операції відкриття, збереження та експорту файлів. Створення та редагування векторних об'єктів. Використовувати основні фігури (прямокутник, коло, багатокутник) для створення простих об'єктів. Виконувати найпростіші маніпуляції з інструментами «Виділення» та «Переміщення». Мінімально працювати з інструментом «Перо» (створення простих ліній без складних кривих). Виконувати масштабування, поворот, віддзеркалення об'єктів на базовому рівні. Групувати об'єкти та працювати з найпростішими шарами. Встановлювати колір заливки та обведення через базові налаштування. Використовувати базові параметри градієнтів без складних налаштувань. Мінімально застосовувати стилі обведення (зміна товщини лінії). Виконувати найпростіші операції з шарами (створення нового шару, переміщення об'єктів між шарами). Групувати та розгрупувати об'єкти без глибокого розуміння роботи шарів. Створювати прості зображення, використовуючи стандартні фігури. Виконувати мінімальні вправи на вирівнювання та обробку контурів. Відтворювати прості логотипи чи графічні елементи за зразком, але з неточностями. Виконати базове завантаження файлів у портфоліо на Google Диску без структурованого оформлення. Демонструвати виконані завдання, але без якісної візуальної подачі.

ВИСНОВКИ Критерії оцінювання теоретичної підготовки

Студент, який отримує оцінку **«ЗАДОВІЛЬНО»**, демонструє мінімально достатній рівень знань і вмінь, необхідних для виконання базових завдань у Adobe Illustrator. Однак його теоретичні знання є обмеженими, і він може мати суттєві труднощі з розумінням та виконанням більш складних завдань.

Студент має мінімально необхідні знання для роботи у векторному середовищі, однак вони є поверхневими. Він розуміє базові функції програми Adobe Illustrator, знає, як можна створювати прості фігури, виконувати мінімальні трансформації та зберігати файли у відповідних форматах. Проте студент має слабе розуміння логіки роботи з шарами, контурними об'єктами, панелями інструментів та композиційними принципами. Його знання дозволяють виконати найпростіші практичні завдання, але без глибокого розуміння складніших графічних процесів.

ВИСНОВКИ Критерії оцінювання практичної підготовки

Оцінка **«ЗАДОВІЛЬНО»** означає, що студент виконав мінімальні вимоги до практичних завдань, проте його роботи характеризуються низькою деталізацією, частими помилками та обмеженим розумінням функцій Adobe Illustrator. Такий рівень підготовки потребує додаткового навчання та практики для досягнення кращих результатів. Студент засвоїв лише найосновніші навички роботи у Adobe Illustrator. Він може створювати прості фігури, використовувати базові функції заливки та обведення, виконувати примітивні трансформації об'єктів. Проте студент не володіє інструментом «Перо», не вміє грамотно працювати з шарами, обробкою контурів, не використовує складніші елементи дизайну, такі як маски, градієнти, ефекти. Його роботи можуть бути технічно та композиційно недопрацьованими, мати помилки у вирівнюванні та підборі кольорів.



Не задовільно



КРИТЕРІЇ ОЦІНЮВАННЯ
Теоретична підготовка
Оцінка НЕЗАДОВІЛЬНО
(розроблено автором видання)

Оцінка ECTS	Національна шкала	ТЕОРЕТИЧНА ПІДГОТОВКА
FX/	Незадовільно	Студент отримує оцінку «незадовільно» за таких умов: Студент знає що таке векторна графіка, але не розуміє її основні відмінності від растрової. Що таке Adobe Illustrator, але не орієнтується в його інтерфейсі та панелях. Що у програмі є інструменти для створення фігур, контурів і редагування графіки, але не вміє їх використовувати. Що можна зберігати файли у різних векторних форматах, але не знає, який формат для чого підходить. Студент повинен розуміти (але не має достатніх знань для застосування): Що Adobe Illustrator використовується для створення векторної графіки, але не може виконати навіть базові дії. Що у програмі є шари, але не розуміє, як їх використовувати. Що контури є основою векторних об'єктів, але не знає, як їх редагувати або працювати з «Пером». Що можна експортувати файли, але не вміє правильно це зробити. Студент має мати поняття про (але знання є поверхневими або хибними): Що векторна графіка створюється за допомогою точок і ліній, але не розуміє, як саме. Що є різниця між растровими та векторними зображеннями, але не може її пояснити. Що у програмі є основні інструменти для малювання, але не знає, як вони працюють. Що Adobe Illustrator використовується для створення логотипів, іконок, пейзажів, але не знає, як їх зробити.

КРИТЕРІЇ ОЦІНЮВАННЯ

Практична підготовка Оцінка НЕЗАДОВІЛЬНО (розроблено автором видання)

Оцінка ECTS	Національна шкала	ПРАКТИЧНА ПІДГОТОВКА
FX/	Незадовільно	Студент отримує оцінку «незадовільно» за таких умов: Вміє запустити Adobe Illustrator, але не орієнтується в інтерфейсі програми. Відкрити або створити новий документ, проте має труднощі з вибором налаштувань. Виконати базове збереження файлу, але може не розуміти різницю між форматами. Намалювати стандартні фігури (прямокутник, коло), але з труднощами у налаштуванні їх параметрів. Використовувати інструмент «Виділення» для переміщення об'єктів, але не розуміє, як правильно працювати з контурами. Виконувати масштабування, поворот об'єктів, але робить це хаотично або неточно. Використовувати інструмент «Перо» на примітивному рівні (створення однієї лінії без можливості редагування опорних точок). Мінімально змінювати колір заливки об'єктів, але не розуміє різницю між заливкою та обведенням. Використовувати базові кольори, але не знає, як працювати з панеллю кольору та градієнтами. Використовувати лише один шар, не розуміючи їх призначення та можливостей. Виконувати базове групування об'єктів, але не розрізняє різницю між шарами та групами. Повторювати прості фігури, але не може створити гармонійну композицію. Виконувати найпростіші вправи за зразком, проте з грубими помилками у вирівнюванні та пропорціях. Малювати логотипи або іконки лише за шаблоном, не розуміючи принципів їхнього побудови. Завантажити файл у Google Диск, але не може правильно оформити портфоліо. Демонструвати свої роботи, але не здатний пояснити композиційні рішення або аргументувати свій вибір.

ВИСНОВКИ Критерії оцінювання теоретичної підготовки

Оцінка «**НЕЗАДОВІЛЬНО**» ставиться у випадку, якщо студент не засвоїв навіть мінімальних теоретичних знань і не здатний виконувати прості дії у Adobe Illustrator. Такий рівень знань свідчить про необхідність повторного вивчення матеріалу та серйозної роботи над собою.

Студент не засвоїв основні теоретичні знання та не може виконати навіть базові операції у Adobe Illustrator. Він має лише фрагментарні уявлення про векторну графіку та графічний дизайн, не розуміє логіку роботи програми, не орієнтується в її інтерфейсі та не вміє користуватися основними інструментами.

Такий рівень підготовки не дозволяє студенту ефективно працювати над практичними завданнями, створювати графічні об'єкти або оформлювати навчальне портфоліо.

ВИСНОВКИ Критерії оцінювання практичної підготовки

Оцінка «**НЕЗАДОВІЛЬНО**» означає, що студент не засвоїв основних навичок роботи у Adobe Illustrator, не розуміє принципів використання базових інструментів і функцій, що не дозволяє йому якісно виконати навіть найпростіші практичні завдання. Такий рівень підготовки потребує повторного вивчення матеріалу та додаткової практики.

Студент не засвоїв ключові практичні навички роботи в Adobe Illustrator. Він має труднощі з базовими операціями, не орієнтується в інтерфейсі, не розуміє принципів роботи з векторними об'єктами, шарами та кольорами. Його роботи виконані з технічними помилками, відсутня точність у формах, вирівнюванні, використанні обведень та заливок.

Такий рівень підготовки не дозволяє студенту самостійно виконувати практичні завдання.

13. ЗАПИТАННЯ ДЛЯ САМОКОНТРОЛЮ

1. Що таке векторна графіка, і чим вона відрізняється від растрової?
2. Які основні формати файлів підтримує Adobe Illustrator, і для яких цілей вони використовуються?
3. Що таке «контур» і «точка прив'язки» у векторному редакторі?
4. Які функції виконує інструмент «Перо» у Adobe Illustrator?
5. Що означає «закритий контур» і в яких випадках його використовують?
6. Як організувати роботу з шарами у проєкті? Чому це важливо?
7. Яка різниця між лінійним і радіальним градієнтом? Наведіть приклади використання.
8. Що таке «маска обтравки» і для чого вона використовується?
9. Які панелі допомагають вирівнювати об'єкти у Adobe Illustrator?
10. Як підготувати векторний файл до друку? Які параметри слід враховувати?
11. Як створити геометричну форму за допомогою інструменту «Фігури»?
12. Які основні кроки для створення логотипу з використанням спряження ліній?
13. Як створити градієнтний фон у проєкті? Опишіть порядок дій.
14. Як групувати об'єкти, і чому це може бути корисним у великому проєкті?
15. Які дії потрібно виконати, щоб зберегти роботу з прозорим фоном у форматі PNG?
16. Як використовувати інструмент «Обробка контурів» для створення складних форм?
17. Як налаштувати параметри полотна перед початком роботи у Adobe Illustrator?
18. Які дії потрібно виконати, щоб змінити товщину обведення у фігури?
19. Як працювати з текстом на контурі у Adobe Illustrator?
20. Як створити кілька іконок у єдиній стилістиці для мобільного додатка?
21. Які переваги використання векторної графіки у цифровому мистецтві?

22. Як шари впливають на зручність редагування проєкту? Наведіть приклад.
23. Чому важливо враховувати пропорції під час масштабування об'єктів?
24. Як кольорова гармонія впливає на загальне сприйняття векторної ілюстрації?
25. Які труднощі можуть виникнути під час використання масок, і як їх уникнути?
26. Як панель «Обробка контурів» спрощує створення складних елементів?
27. Чому важливо зберігати роботу у різних форматах (.AI, .PDF, .PNG)?
28. Як організувати шари у великому проєкті, щоб уникнути плутанини?
29. Що може свідчити про високий рівень практичної роботи у створенні іконок?
30. Як теоретичні знання допомагають у виконанні складних практичних завдань?

14. РЕКОМЕНДОВАНІ ТЕМИ РЕФЕРАТІВ

1. **Роль цифрового мистецтва в сучасній культурі та дизайні.**
Дослідження впливу цифрового мистецтва на різні сфери життя, такі як реклама, мода, кінематограф.
2. **Векторна графіка: історія розвитку та сучасні можливості.**
Аналіз еволюції векторної графіки від перших графічних редакторів до сучасних інструментів.
3. **Порівняння векторної та растрової графіки: переваги та недоліки.**
Розгляд ключових відмінностей та випадків застосування обох типів графіки.
4. **Колір у цифровому мистецтві: принципи, гармонія та вплив.**
Аналіз важливості кольорової гармонії та її впливу на сприйняття векторних ілюстрацій.
6. **Основи створення логотипів у Adobe Illustrator.**
Дослідження принципів розробки логотипів із використанням векторних інструментів.

7. **Іконки для мобільних додатків: від ескізу до готового продукту.**
Покроковий аналіз створення іконок, включаючи вибір стилю та роботу з градієнтами.
8. **Градієнти у векторній графіці: технічні аспекти та творчий підхід.**
Опис використання градієнтів для додавання об'єму, текстури та динаміки до ілюстрацій.
9. **Маски у Adobe Illustrator: інструменти для створення складних ефектів.**
Практичний огляд можливостей масок обтравки та непрозорості.
10. **Малювання векторних пейзажів: техніка, стиль та колірна гармонія.**
Дослідження процесу створення пейзажів із використанням базових та складних інструментів.
11. **Етика використання цифрового мистецтва: авторське право та плагіат.**
Аналіз важливості дотримання етичних норм у сфері цифрового дизайну.
12. **Цифрове мистецтво як засіб самовираження.**
Дослідження ролі цифрового мистецтва у передачі ідей, емоцій та культурних особливостей.
13. **Майбутнє цифрового мистецтва: штучний інтелект у графічному дизайні.**
Розгляд можливостей та викликів, пов'язаних із використанням AI у дизайні.
14. **Мінімалізм у векторній графіці: мистецтво простоти.**
Дослідження технік мінімалізму у створенні логотипів, іконок та ілюстрацій.
15. **Створення інтерактивного навчального портфоліо з використанням векторної графіки.**
Покроковий опис створення цифрового навчального портфоліо для демонстрації власних робіт.

СПИСОК РЕКОМЕНДОВАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ

Основна

1. Brian Wood. Adobe Illustrator CC 2017. The official training workbook from Adobe. Printed and bound in the United States of America, 2018. 776 p. [Електронний ресурс домашньої бібліотеки]. Режим доступу : <https://surl.li/dpcayb>
2. Dena Wilson and Peter Lourekas. Learn Adobe Illustrator CC for graphic design and Illustration. Published by : Copyright, 2016. 303 p. [Електронний ресурс домашньої бібліотеки]. Режим доступу : <https://is.gd/fRvEdw>
3. Jenifer Smith and the AGI Creative Team. Adobe Illustrator. Digital Classroom. Published by : John Wiley & Sons, Inc, 2013. 418 p. [Електронний ресурс домашньої бібліотеки]. Режим доступу : <https://is.gd/HT9lXi>
4. Loreto Binvignat Streter. Essential fashion illustrator : digital. Published by : Copyright, 2010. 191 p. [Електронний ресурс домашньої бібліотеки]. Режим доступу : <https://is.gd/FOELi4>
5. Marianne Centner and Frances Vereker. Fashion Designer's Handbook for Adobe Illustrator. Published by : John Wiley & Sons, Inc, 2007. 214 p. [Електронний ресурс домашньої бібліотеки]. Режим доступу <https://is.gd/O6Ok3d>
6. Rafiq Elmansy. Illustrator Foundations. The Art of Vector Graphics, Design and Illustration in Illustrator. Published by : New York & London Focal Press? 2013. 312 p. [Електронний ресурс домашньої бібліотеки]. Режим доступу : <https://is.gd/faCvmX>
7. Rick Moore. Design with Adobe Illustrator. Adobe Press books are published by : Peachpit, 2013. 70 p. [Електронний ресурс домашньої бібліотеки]. Режим доступу : <https://is.gd/faCvmX>
8. Sharon Stuer. The Adobe Illustrator CS Wow! Book / Part 1. Published by : Peachpit Press, 2004. 244 p. [Електронний ресурс домашньої бібліотеки]. Режим доступу : <https://is.gd/uBLIF6>
9. Комп'ютерна графіка [Електронний ресурс] : навч. посіб.; уклад.: К. О. Чепурна. Київ : КПП ім. Ігоря Сікорського, 2020. 64 с. [Електронний ресурс домашньої бібліотеки]. Режим доступу : <https://is.gd/vLy1QO>

10. Олійник Ю. І. Основи комп'ютерної графіки : навчально-методичний посібник. Ч. Херсон : Штрих, 2013. 91 с. [Електронний ресурс домашньої бібліотеки]. Режим доступу : <https://is.gd/jWLApl>
11. Олійник Ю. І. Основи комп'ютерної графіки : навчально-методичний посібник. Ч. 2. Херсон : Штрих, 2013. 71 с. [Електронний ресурс домашньої бібліотеки]. Режим доступу : <https://is.gd/bYj0Nh>

Додаткова

1. Chris Botello. Adobe Illustrator CS2 Revealed. Published Copyright, 2005. 526 p. [Електронний ресурс домашньої бібліотеки]. Режим доступу : <https://is.gd/UCkqt3>
2. Mordy Golding. Real World Adobe Illustrator CS4/ Published by : Peachpit Press, 2009. 601 p. [Електронний ресурс домашньої бібліотеки]. Режим доступу : <https://is.gd/UCkqt3>
3. Борисова С. Пошук джерел натхнення при проектуванні об'єктів арт-дизайну. *Дизайн після епохи постмодернізму : ідеї, теорії, практика* : матеріали Всеукр. наук.-практ. конф., м. Київ, 15 – 16 квітня 2021р. Київ : КНУКІМ, 2021. С. 190 – 193. [Електронний ресурс домашньої бібліотеки]. Режим доступу : <https://is.gd/p8XW9f>
4. Гордійчук Я. Ю. Трансформація галузі графічного дизайну внаслідок еволюції it- технологій. *Дизайн після епохи постмодернізму : ідеї, теорії, практика* : матеріали Всеукр. наук.-практ. конф., м. Київ, 15 – 16 квітня 2021р. Київ : КНУКІМ, 2021. С. 81 – 85. [Електронний ресурс домашньої бібліотеки]. Режим доступу <https://is.gd/v2m22y>
5. Кравченко Н. І., Новицька О. І. Фірмовий колір як складова концепції ідентифікації бренда. *Дизайн після епохи постмодернізму : ідеї, теорії, практика* : матеріали Всеукр. наук.-практ. конф., м. Київ, 15 – 16 квітня 2021р. Київ : КНУКІМ, 2021. С. 123 – 127. [Електронний ресурс домашньої бібліотеки]. Режим доступу : <https://is.gd/xqd3Ys>
6. Лукьянов Д. В. Перспективи розвитку дизайну в Україні. *Збірник наукових праць «Мистецька освіта»*. Київ, 2019. Вип. 1. С. 85 – 92. [Електронний ресурс домашньої бібліотеки]. Режим доступу : <https://is.gd/SZ3JSx>

ВИСНОВКИ

Система оцінювання є одним із найважливіших компонентів освітнього процесу, який не лише дозволяє визначити рівень знань і вмінь студентів, але й сприяє їхньому професійному розвитку. Нами була поставлена мета – встановити чіткі, прозорі та справедливі стандарти оцінки, які допоможуть студентам орієнтуватися у вимогах до навчання, а викладачам – систематизувати та вдосконалити свої підходи до аналізу успішності.

У цій книзі ми підкреслюємо, що критерії оцінювання – це не просто інструмент для виставлення оцінки. Це багатофункціональний механізм, який:

- Надає студентам зрозумілу структуру очікувань та завдань.
- Сприяє розвитку самостійності та відповідальності за власне навчання.
- Допомагає викладачам об'єктивно оцінити знання й уміння студентів, враховуючи як технічну підготовку, так і творчий підхід до виконання завдань.
- Створює мотиваційну основу для досягнення високих результатів у навчанні.

Ми віримо, що впровадження чітких критеріїв оцінювання сприяє підвищенню якості освіти, мотивує студентів до самовдосконалення та допомагає викладачам ефективно реалізовувати навчальні цілі. Ці методичні рекомендації є результатом спільної роботи, спрямованої на створення зрозумілого, прозорого і професійного підходу до навчання освітнього компонента «Цифрове мистецтво в образотворчій діяльності».

Дорогі студенти! Разом з Вами, ми закладаємо основу для розвитку сучасного цифрового дизайну, створюючи майбутнє, яке поєднує творчість, технології та професійність.

З повагою - Віталій Городецький!

Навчальне видання

Віталій ГОРОДЕЦЬКИЙ

ЦИФРОВЕ МИСТЕЦТВО В ОБРАЗОТВОРЧІЙ ДІЯЛЬНОСТІ

Методичні рекомендації

Книга 2

*із серії книг
критерії оцінювання*

методичні рекомендації до освітнього компонента
«Цифрове мистецтво в образотворчій діяльності»

Літературна редакція і коректура *О. Огринчук*
Верстка і правка *М. Дерев'янка*

Формат 60x84/16. Папір офсетний.
Гарнітура “Times New Roman”. Ум. друк. арк. 3,25
Тираж 100 пр.

Івано-Франківськ, 2025

