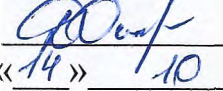


МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
Національний авіаційний університет
Факультет наземних споруд і аеродромів
Кафедра комп'ютерних технологій дизайну і графіки

УЗГОДЖЕНО

В.О. декана факультету
 наземних споруд і аеродромів


 Олександр ДУБИК
 «14» 10 2024 р.



ЗАТВЕРДЖУЮ

Проректор з навчальної роботи


 Анатолій ПОЛУХІН

10 2024 р.



Система менеджменту якості

РОБОЧА ПРОГРАМА
навчальної дисципліни
«Основи графічного редактора Adobe Illustrator»

Освітньо-професійна програма: «ІТ-Дизайн»


Галузь знань: 02 «Культура і мистецтво»

Спеціальність: 022 «Дизайн»

Форма навчання	Сем.	Усього (год. / кредитів ECTS)	ЛКЦ	ПР.З	Л.З	СР С	ДЗ / РГР / К.р	КР / КП	Форма сем. контролю
Денна	3	120 / 4	17	-	34	69	-	-	Зсем-диф.залик
Заочна	-	-	-	-	-	-	-	-	-

Індекс: НБ-5-022-2/23-3.1

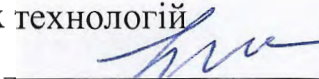
СМЯ НАУ РП 10.01.03-01-2024

	Система менеджменту якості. Робоча програма навчальної дисципліни «Основи графічного редактор Adobe Illustrator»	Шифр документа	СМЯ НАУ РП 10.01.03-01-2023
		Стор. 2 із 19	

Робочу програму навчальної дисципліни «Основи графічного редактор Adobe Illustrator» розроблено на основі освітньо-професійної програми «ІТ-Дизайн» навчального та робочого навчального плану №НБ/РБ-5-022-2/24 підготовки здобувачів вищої освіти освітнього ступеня «Бакалавр» за спеціальністю 022 «Дизайн», відповідних нормативних документів.


Робочу програму розробив:

доцент кафедри комп'ютерних технологій
дизайну і графіки

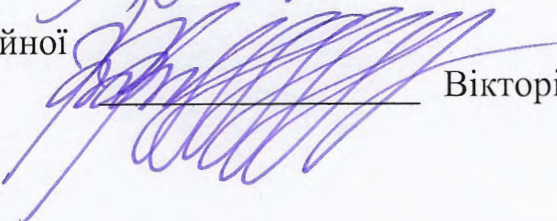
 Ігор Дудник

Робочу програму обговорено та схвалено на засіданні випускової кафедри спеціальності 022 «Дизайн» освітньо-професійної програми «ІТ-дизайн», – кафедри комп'ютерних технологій дизайну і графіки, протокол № 11 від «3» червня 2024 р.

Завідувач кафедри

 Вікторія ВАСИЛЕНКО

Гарант освітньо-професійної
програми

 Вікторія ВАСИЛЕНКО

Робочу програму обговорено та схвалено на засіданні науково-методично-редакційної ради факультету наземних споруд і аеродромів, протокол № 7 від «30» 09 2024 р.


Голова НМРР

 Геннадій ТАЛАВІРА

Рівень документа – 3б


Плановий термін між ревізіями – 1 рік

Контрольний примірник

	Система менеджменту якості. Робоча програма навчальної дисципліни «Основи графічного редактора Adobe Illustrator»	Шифр документа	СМЯ НАУ РП 10.01.03-01-2023
		Стор. 3 із 19	

ЗМІСТ

Вступ	4
1. Пояснювальна записка	4
1.1. Місце, мета, завдання навчальної дисципліни.....	4
1.2. Результати навчання, які дає можливість досягти навчальна дисципліна	4
1.3. Компетентності, які дає можливість здобути навчальна дисципліна	5
1.4. Міждисциплінарні зв'язки	5
2. Програма навчальної дисципліни.....	5
2.1. Зміст навчальної дисципліни.....	5
2.2. Модульне структурування та інтегровані вимоги до кожного модуля.....	5
2.3. Тематичний план.....	8
3. Навчально-методичні матеріали з дисципліни	
3.1. Методи навчання	11
3.2. Рекомендована література (базова і допоміжна)	12
3.3. Інформаційні ресурси в Інтернеті	12
	13
4. Рейтингова система оцінювання набутих студентом знань та вмінь.....	14

	Система менеджменту якості. Робоча програма навчальної дисципліни «Основи графічного редактора Adobe Illustrator»	Шифр документа	СМЯ НАУ РП 10.01.03-01-2023
		Стор. 4 із 19	

ВСТУП

Робоча програма (РП) навчальної «Основи графічного редактора Adobe Illustrator», розроблена на основі «Методичних рекомендацій до розроблення та оформлення робочої програми навчальної дисципліни денної та заочної форм навчання», затверджених наказом ректора від 29.04.2021 року №249/од, та відповідних нормативних документів.

1. ПОЯСНЮВАЛЬНА ЗАПИСКА


1.1. Місце, мета, завдання навчальної дисципліни.

Місце навчальної дисципліни в системі професійних знань є основоположним. Adobe Illustrator є основним редактором векторної графіки що використовується в створенні основного масиву об'єктів графічного дизайну: айдентики, логотипів, іконок, ілюстрацій, етикеток та упаковок, POS-матеріалів, типографічних композицій. Adobe Illustrator є ключовим редактором для розробки прототипів веб-сторінок, мобільних додатків та інших інтерфейсів користувача; незамінним в дизайні друкованих матеріалів та підготовки макетів для друку. Знання векторних можливостей редактора Adobe Illustrator, наряду зі знаннями можливостей растрової графіки є тим фундаментом, на якому ґрунтується фахова база дизайнера.

Метою навчальної дисципліни є оволодіння здобувачем вищої освіти базовими знаннями і практичними навичками роботи з векторною графікою, що необхідні для професійної діяльності в галузі дизайну. Це включає засвоєння основних інструментів та технік Adobe Illustrator, розуміння принципів векторної графіки, а також здатність створювати високоякісні графічні елементи для різноманітних проектів графічного дизайну, веб-дизайну, ілюстрування, поліграфічної продукції та ін.

Завданнями вивчення навчальної дисципліни є:

- ознайомлення з інтерфейсом та інструментами Adobe Illustrator;
- засвоєння принципів створення та редагування векторних об'єктів;
- розвиток навичок створення графічних елементів: вміння працювати з контурами, формами, заливками та обведеннями;
- опанування принципів використання кольорових палітр та градієнтів;
- вивчення основ типографії та роботи з текстом у векторних композиціях;
- отримати знання з вимог до підготовки файлів для друку, веб-середовища та цифрових медіа;
- розвиток творчих та аналітичних навичок;
- сприяння креативному підходу до вирішення дизайнерських задач.

	Система менеджменту якості. Робоча програма навчальної дисципліни «Основи графічного редактор Adobe Illustrator»	Шифр документа	СМЯ НАУ РП 10.01.03-01-2023
		Стор. 5 із 19	

1.2. Результати навчання, які дає можливість досягти навчальна дисципліна.

У результаті вивчення навчальної дисципліни здобувач вищої освіти набуває вмінь:

- самостійно застосувати набуті прийоми та навички створення та редагування векторної графіки, дотримуватися алгоритму проектування у майбутніх проектах та розробках;
- самостійно розробляти професійні графічні елементи та композиції;
- демонструвати розуміння основних принципів дизайну, кольору та типографії;
- готувати графіку для різних видів використання, включаючи друк та цифрові платформи;
- орієнтуватися у параметрах конкретного об'єкту розробки;
- застосувати набуті предметні знання, підходи і методи у дизайн-проекуванні та їх використання у майбутніх розробках.

ПРН 1. Застосовувати набуті знання і розуміння предметної області та сфери професійної діяльності у практичних ситуаціях.

ПРН 4. Визначати мету, завдання та етапи проектування.

ПРН 5. Розуміти і сумлінно виконувати свою частину роботи в команді; визначати пріоритети професійної діяльності.

ПРН 6. Усвідомлювати відповідальність за якість виконуваних робіт, забезпечувати виконання завдання на високому професійному рівні.

ПРН 9. Створювати об'єкти дизайну засобами проектно-графічного моделювання.


ПРН 14. Використовувати у професійній діяльності прояви української ментальності, історичної пам'яті, національної самоідентифікації та творчого самовираження; застосовувати історичний творчий досвід, а також успішні українські та зарубіжні художні практики.

ПРН 19. Застосовувати знання візуальної комунікації, шрифтів, основ композиції для проектування різноманітних об'єктів моушен- та веб-дизайну (системи візуальної комунікації, інфографіка, анімація, рекламна продукція).

1.3. Компетентності, які дає можливість здобути навчальна дисципліна.

ІК: Здатність розв'язувати складні спеціалізовані задачі та практичні проблеми у галузі дизайну, або у процесі навчання, що передбачає застосування певних теорій і методів дизайну та характеризується комплексністю та невизначеністю умов.

ЗК 1. Знання та розуміння предметної області та розуміння професійної діяльності.

	Система менеджменту якості. Робоча програма навчальної дисципліни «Основи графічного редактор Adobe Illustrator»	Шифр документа	СМЯ НАУ РП 10.01.03-01-2023
		Стор. 6 із 19	

ЗК 4. Здатність до пошуку, оброблення та аналізу інформації з різних джерел.

ЗК 6. Здатність оцінювати та забезпечувати якість виконуваних робіт.

ЗК 9. Здатність зберігати та примножувати культурно-мистецькі, екологічні, моральні, наукові цінності і досягнення суспільства на основі розуміння історії та закономірностей розвитку предметної області, її місця у загальній системі знань про природу і суспільство та у розвитку суспільства, техніки і технологій.

ЗК 11. Здатність розробляти конструкторсько-композиційне рішення об'єктів дизайну за допомогою комп'ютерних технологій та врахуванням специфіки матеріалів.

ФК 2. Здатність здійснювати формоутворення, макетування і моделювання об'єктів дизайну.

ФК 3. Здатність здійснювати композиційну побудову об'єктів дизайну.

ФК 4. Здатність застосовувати навички проектної графіки у професійній діяльності.

ФК 5. Здатність застосовувати знання історії українського і зарубіжного мистецтва та дизайну в художньо-проектній діяльності.

ФК 7. Здатність використовувати сучасне програмне забезпечення для створення об'єктів дизайну.


ФК 8. Здатність здійснювати колористичне вирішення майбутнього дизайн-об'єкта.

ФК 11. Здатність досягати успіху в професійній кар'єрі, розробляти та представляти візуальні презентації, портфоліо власних творів, володіти підприємницькими навичками для провадження дизайн-діяльності.

1.4. Міждисциплінарні зв'язки.

Дана дисципліна базується на знаннях, вміннях і навичках, які формуються у результаті вивчення таких дисциплін: «Проектна графіка та ергономіка», «Композиція і кольорознавство», «Типологія та методика дизайну», «Історія українського та зарубіжного мистецтва та дизайну»

Дана дисципліна може слугувати основою для таких дисциплін: «Предметний дизайн», «Основи графічного дизайну», «Програмні засоби обробки растрових зображень та векторної графіки», «Текстографіка та web-дизайн», а також для виконання кваліфікаційної роботи – дипломного проекту.

	Система менеджменту якості. Робоча програма навчальної дисципліни «Основи графічного редактора Adobe Illustrator»	Шифр документа	СМЯ НАУ РП 10.01.03-01-2023
		Стр. 7 із 19	

2. ПРОГРАМА НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

2.1. Зміст навчальної дисципліни

Навчальний матеріал дисципліни структурований за модульним принципом і складається з чотирьох навчальних модулів, а саме:

- навчального модуля №1 «Знайомство з Adobe Illustrator»;
- навчального модуля №2 «Об'єкти та контури»;
- навчального модуля №3 «Робота з текстом»;
- навчального модуля №4 «Створення професійних композицій»

кожен з яких є логічною завершеною, відносно самостійною, цілісною частиною навчальної дисципліни, засвоєння якої передбачає проведення модульної контрольної роботи (захист проекту) та аналіз результатів її виконання.

2.2. Модульне структурування за розділами та інтегровані вимоги до кожного модуля

Модуль № 1. «Знайомство з Adobe Illustrator»

Інтегровані вимоги модуля №1:

Знати:


- інтерфейс програми;
- розташування та функціональності основних елементів програми;
- базові інструменти, панелі, меню;
- техніки створення та редагування шляхів, включаючи використання інструментів маршрутизації та редагування вузлів;
- процес експорту та збереження графічних робіт в різних форматах для використання на веб-сайтах, друкованих матеріалах тощо

Вміти:

- створювати базові об'єкти, такі як прямокутники, кола, полігони тощо;
- редагувати об'єкти, таких як зміна розміру, обертання, переміщення та видалення;
- застосовувати ефекти та фільтри до об'єктів для створення цікавих графічних ефектів;
- використовувати шари для організації та керування складними композиціями.

Тема 1.1. Вступ до курсу. Огляд інтерфейсу. Монтажні області. Шари та групи.

Дефініції понять «графіка», «векторна графіка», «растрова графіка». Відмінності векторної графіки від растрової. Переваги та недоліки векторної графіки, порівняння можливостей векторної та растрової графіки. Будова

	Система менеджменту якості. Робоча програма навчальної дисципліни «Основи графічного редактор Adobe Illustrator»	Шифр документа	СМЯ НАУ РП 10.01.03-01-2023
		Стор. 8 із 19	

векторної графіки. Роль векторної графіки в дизайні. Сфери використання векторної графіки.

Установка Adobe Illustrator. Інтерфейс Adobe Illustrator. Робота з документами. Додаткові налаштування документа. Формати векторних графічних файлів. Навігація документом. Інструменти, палітри, команди меню.

Створення та переміщення шарів. Ієрархія шарів та підшарів. Коригувальні шари. Контурний режим та блокування шарів.

Поняття про робочий простір. Відмінності між розміром полотна, сторінкою та монтажною областю (Artboard). Робота з монтажними областями.

Тема 1.2. Створення та збереження документа. Базові інструменти.

Робота з документами. Створення нового документа. Налаштування вікна створення нового документа. Збереження документа. Формати векторних графічних файлів.

Огляд розширеної панелі інструментів, її налаштування. Типи інструментів в Illustrator: інструменти для малювання, інструменти виділення, інструменти навігації, інструменти для фарбування, текстові інструменти, інструменти змінення. Базові інструменти виділення: Selection (Виділення) та Direct Selection (Часткове виділення), особливості їх використання.

Тема 1.3. Інструменти малювання (перо, олівець, пензель, примітиви).

Інструмент лінія (Line Tool) та інструмент Перо (Pen Tool). Створення точних кривих і прямих ліній. Створення та редагування обрисів довільних фігур. Інструменти для малювання геометричних фігур: прямокутника, овала, багатокутника. Особливості малювання інструментами Олівець (Pencil Tool) та Пензель (Paintbrush Tool). Малювання ліній із застосуванням художніх ефектів. Використання панелі Brushes. Створення художніх і декоративних ліній. Типи пензлів: каліграфічні, дисперсні, художні тощо.


Створення базових геометричних форм (Basic Shapes). Інструменти: Rectangle Tool (прямокутник), Ellipse Tool (коло), Polygon Tool (багатокутник). Використання геометричних форм як основи для складніших ілюстрацій.

Модуль № 2. «Об'єкти та контури»

Інтегровані вимоги модуля №2:

Знати:

- основи створення базових фігур (прямокутник, коло, полігон тощо);
- принцип роботи кривих Безьє
- колірні моделі (RGB та CMYK)

	Система менеджменту якості. Робоча програма навчальної дисципліни «Основи графічного редактор Adobe Illustrator»	Шифр документа	СМЯ НАУ РП 10.01.03-01-2023
		Стор. 9 із 19	

- різницю між заповненням (Fill) та обведенням (Stroke);
- принципи злиття та розділення контурів;
- гарячі клавіші для прискорення роботи.

Вміти:

- працювати з окремими об'єктами і в групі;
- використовувати ізоляційний режим для редагування окремих елементів групи;
- використовувати функцію обробки контурів Pathfinder для об'єднання, перетину та віднімання форм;
- використовувати відсічну маску Clipping Masks для приховування частин об'єктів;
- працювати з кольорами та заливкою об'єктів, включаючи застосування кольорових палітр, градієнтів та текстур;

Тема 2.1. Контур. Криві Безьє


Способи малювання кривих Безьє. Класифікація точок і сегментів. Інструменти роботи з кривими Безьє. Модифікування векторних контурів. Логічні операції з контурами. Панель Pathfinder. Операції з контурами: інструмент Eraser (Гумка), Scissors (Ножиці) і Knife (Ніж). Команда Divide Objects Below (Поділити об'єкти нижче). Операції з контурами: пунктир, товщина, зміна профіля контура. Панель Stroke (контур). Скошені та заокруглені кути контурів.

Тема 2.2. Заливка і прозорість

Колірні моделі (RGB та CMYK). Суцільні заливки і заливки візерунками. Створення зразка заливки. Напівпрозорі заливки. Призначення довільного кольору. Зразки кольорів. Локальні та глобальні зразки кольору. Бібліотеки зразків. Колірні групи. Градієнтні заливки. Візерункові заливки. Створення зразка заливки. Команда Recolor Artwork (зміна кольорів ілюстрації). Способи перефарбування зображень. Зміна прозорості (панель Transparency) Використання панелі Appearance (атрибути вигляду).

Тема 2.3. Градієнт та сітчастий градієнт

Поняття градієнту як переходу одного кольору до іншого. Лінійні та радіальні градієнти з кількома градаціями. Створення та застосування градієнтів за допомогою інструмента Gradient Tool та панелі Gradient. Налаштування кольорів градієнта. Принцип роботи сітчастого градієнта та його можливості. Використання інструмента Mesh Tool (сітчастий градієнт). Створення та редагування сітки. Налаштування кольорів та їх зміна їх колір за допомогою панелі кольорів або градієнтів. Робота з вузлами: переміщення та додавання нових вузлів. Переваги та недоліки простих та сітчастих градієнтів.

	Система менеджменту якості. Робоча програма навчальної дисципліни «Основи графічного редактор Adobe Illustrator»	Шифр документа	СМЯ НАУ РП 10.01.03-01-2023
		Стор. 10 із 19	

Модуль № 3. «Робота з текстом»

Інтегровані вимоги модуля №1:

Знати:

- властивості панелі Character для налаштування тексту (шрифт, розмір, міжрядковий інтервал, міжлітерний інтервал);
- властивості панелі Paragraph для налаштування абзаців (вирівнювання, відступи, інтервали між абзацами);
- способи створення та редагування текстових блоків (зміна шрифту, розміру, кольору);
- принципи форматування тексту.

Вміти:


- створювати текст, що слідує за контуром об'єкта (Type on a Path Tool);
- уводити текст всередині фігур та об'єктів;
- працювати з шрифтовими гарнітурами;
- перетворювати текст на векторні об'єкти та виконувати подальше їх редагування;
- використовувати спеціальні ефекти та стилі;
- використовувати гарячі клавіші для прискорення роботи з текстом.

Тема 3.1. Інструменти роботи з текстом

Основні інструменти для роботи з текстом: Type Tool, Area Type Tool, Type on a Patch Tool. Створення текстових блоків. Розміщення текстового блоку всередині намальованої області. Розташування тексту вздовж лінії або контуру. Властивості панелей для налаштування тексту Character та Paragraph. Налаштування параметрів тексту. Вибір шрифту з випадаючого списку. Зміна розміру тексту. Інтерліньяж (Leading): відстань між рядками тексту. Кернінг (Kerning): відстань між окремими символами. Трекінг (Tracking): загальна відстань між символами у вибраному текстовому блоці. Вирівнювання тексту по лівому, правому краю, по центру, по ширині. Встановлення відступів перед та після абзацу. Інтервал між абзацами; зміна відстані між абзацами. Налаштування позицій табуляції для створення вирівняного тексту. Векторизація тексту: Перетворення тексту на векторні об'єкти для подальшого редагування (Type > Create Outlines). Застосування декоративних текстових ефектів.

Тема 3.2. Шрифт: класифікація, анатомія, конструкція

Дефініція поняття шрифт. Відмінності між шрифтом, лєттернгом і каліграфією. Поняття шрифтової гарнітури та шрифтової родини. Шрифтові класифікації. Основні типи шрифтів: засічкові (Serif) та беззасічкові (Sans-serif), імітаційні та декоративні. Поняття акцидентного та текстового шрифту. Принципи поєднання шрифтів. Елементи літер та їх конструкції.

	<p>Система менеджменту якості. Робоча програма навчальної дисципліни «Основи графічного редактор Adobe Illustrator»</p>	Шифр документа	СМЯ НАУ РП 10.01.03-01-2023
		Стор. 11 із 19	

Анатомія шрифту: верхній виносний елемент (Ascender), нижній виносний елемент (Descender), кегельна лінія (Baseline), середня лінія (X-height). Основний та сполучний штрихи. Контрформи. Лігатури.

Основні принципи конструкції шрифту, пропорції та стильові особливості. Співвідношення висоти до ширини букв. Різниця між товщиною штрихів у буквах. Кут нахилу. Додаткові елементи: засічки, хвости, декор.

Тема 3.3. Робота з рядковим та блочним текстом (леттерінг та верстка)

Створення та редагування тексту. Форматування тексту. Робота з блочним текстом у фреймах. Обтікання текстом графічних об'єктів. Розташування тексту вздовж контуру. Рядковий текст (леттерінг). Інструменти для роботи з рядковим текстом (Type Tool). Переведення тексту в криві. Ручне налаштування літер. Деформація літер за допомогою фільтрів та ефектів. Налаштування кернінгу та трекінгу через панель Character.

Робота з блочним текстом. Панель Paragraph: вирівнювання тексту, налаштування відступів та відстані між абзацами, створення колонок та текстових зв'язків, вставка зображення всередину текстового блоку для створення комплексних макетів. Використання функції перевірки правопису та автоматичного виправлення.

Модуль № 4. «Створення професійних композицій»

Інтегровані вимоги модуля №1:

Знати:


- основні принципи композиції, такі як баланс, контраст, єдність, ритм та пропорція;
- правила третин та золотого перетину для розташування елементів;
- суміжні з дизайном галузі: реклама, маркетинг;
- технічні вимоги з підготовки файлів до друку;

Вміти:

- створювати рекламні ілюстрації;
- працювати з обтравочним контуром і відсічними масками;
- аналізувати та розмежовувати інформаційні категорії;
- працювати з трансормуванням форми;
- оптимізувати роботи для різних медіа (СМΥК для друку, RGB для вебу)

Тема 4.1. Рекламний воблер

Місце графічного дизайну в орбітах реклами та маркетингу. Поняття РОС-матеріалів. Воблер як рекламно-маркетинговий носій. Технічні вимоги до виготовлення воблерів. Варіації воблерів.

	Система менеджменту якості. Робоча програма навчальної дисципліни «Основи графічного редактора Adobe Illustrator»	Шифр документа	СМЯ НАУ РП 10.01.03-01-2023
		Стор. 12 із 19	

Основні етапи створення воблера в Adobe Illustrator: аналіз аналогів; створення ескіза; підготовка документа; створення базової форми; додавання фону (заливка, градієнт, візерунок); додавання графічних елементів (іконки, фотографічні зображення); створення відсічної маски; додавання тексту; підготовка до друку (формат PDF, кольорова модель СМΥК).

Тема 4.2. Упаковка

Упаковочна форма як елемент на межі промислового та графічного дизайну, реклами та маркетингу. Концепція «призначення диктує форму». Конструкція упаковки. Матеріали упаковки. Висічка і прозорість. Графічні елементи упаковки.

Основні етапи створення упаковки в Adobe Illustrator: аналіз аналогів; створення ескіза; розрахунок розмірів документа; встановлення керівних ліній; створення або імпорт розгортки; розмежування окреслення ліній для висічки та для фальцювання; створення фонового зображення з використанням текстурного візерунка; додавання текстової інформації про продукт; розміщення логотипу, зображення продукту; штрих-кода та QR-кода; підготовка до друку (формат PDF, кольорова модель СМΥК). Пробний друк і коригування: здійснення пробного друку, щоб перевірити, як виглядатиме упаковка в реальному житті; оцінка якості друку, відповідність кольорів та точність вирізів та фальцовок; коригування дизайну (за необхідності); створення остаточного варіанту.


Тема 4.3. Інфографіка

Проблема організації інформації, зручність та ефективність її подання та сприймання. Відмінність інфографіки від ілюстративу та інформаційної журналістики. Основні типи інфографіки, їх класифікація. Відповідність певного інформаційного масиву конкретному типу інфографіки. Створення інфографіки.

Основні етапи створення упаковки в Adobe Illustrator: обрання, відповідної до обраної інформації, інфографічної моделі; аналіз аналогів; створення ескіза; підготовка даних; підбір або створення візуальних елементів; додавання сітки та/або керівних ліній; макетування інфографічного масиву; додавання тексту та графіки; створення заголовка та підзаголовка; додавання іконок та зображень для візуалізації даних; стилізація та оформлення; вирівнювання та баланс; створення кольорового рішення; створення типографічних градацій; перевірка та збереження.

Тема 4.4. Технічна ілюстрація


Відмінність технічної ілюстрації від художньої та від креслення. Поняття перспективи та ізометрії. Принципи ізометричних зображень. Приклади використання. Створення ізометричної ілюстрації. Принципи роботи інструменту перспектива.

	Система менеджменту якості. Робоча програма навчальної дисципліни «Основи графічного редактор Adobe Illustrator»	Шифр документа	СМЯ НАУ РП 10.01.03-01-2023
		Стор. 13 із 19	

Основні етапи створення технічної ілюстрації в Adobe Illustrator: створення ескіза; збір інформації: схем, креслень і фотографій; підготовка документа; налаштування перспективної або ізометричної сітки; створення базових форм; побудова складних форм; додавання деталей; налаштування штрихів та обведеннь; додавання тексту і анотацій; вирівнювання тексту; використання кольорів та ефектів; додавання ефектів та тіней; перевірка і фінальні коригування

2.3. Тематичний план.

	Назва теми (тематичного розділу)	Обсяг навчальних занять (год.)			
		Денна форма навчання			
		Усього	Лекції	Лабор. Заняття	СРС
1	2	3	4	5	6
Модуль №1 «Знайомство з Adobe Illustrator»					
3 семестр					
1.1	Вступ до курсу. Огляд інтерфейсу. Монтажні області. Шари та групи	8	2	2	4
1.2	Створення та збереження документа. Базові інструменти	6		2	4
1.3	Інструменти малювання (перо, олівець, пензель, примітиви)	8	2	2	4
1.4	Модульна контрольна робота №1	6		2	4
Усього за модулем №1		28	4	8	16
Модуль №2 «Об'єкти та контури»					
2.1	Контур. Криві Безьє	8	2	2	4
2.2	Заливка і прозорість	6		2	4
2.3	Гرادієнт та сітчастий градієнт	8	2	2	4


	Система менеджменту якості. Робоча програма навчальної дисципліни «Основи графічного редактор Adobe Illustrator»	Шифр документа	СМЯ НАУ РП 10.01.03-01-2023
		Стор. 14 із 19	

2.4	Модульна контрольна робота №2	6		2	4
Усього за модулем №2		28	4	8	16
Модуль №3 «Робота з текстом»					
3.1	Шрифт: класифікація, анатомія, конструкція	8	2	2	4
3.2	Інструменти роботи з текстом	6		2	4
3.3	Робота з рядковим текстом (леттерінг) та блочним текстом	8	2	2	4
3.4	Модульна контрольна робота №3	6		2	4
Усього за модулем №3		28	4	8	16
Модуль №4 «Створення професійних композицій»					
4.1	Рекламний воблер	9	2	2	5
4.2	Упаковка	7		2	5
4.3	Інфографіка	9	2	2	5
4.4	Технічна ілюстрація	8	1	2	5
4.5	Модульна контрольна робота №4	3		2	1
Усього за модулем №4		36	5	10	21
Усього за семестр		120	17	34	69
Усього за навчальною дисципліною		120	17	34	69

3. НАВЧАЛЬНО-МЕТОДИЧНІ МАТЕРІАЛИ З ДИСЦИПЛІНИ

3.1. Методи навчання

При вивченні навчальної дисципліни використовуються наступні методи навчання: пояснювально-ілюстративний, частково-пошуковий,

	Система менеджменту якості. Робоча програма навчальної дисципліни «Основи графічного редактор Adobe Illustrator»	Шифр документа	СМЯ НАУ РП 10.01.03-01-2023
		Стор. 15 із 19	

дослідницький. Зокрема, при застосуванні дослідницького методу застосовуються такі навчальні технології, як «навчання через задачі».

3.2. Рекомендована література

Базова література:

- 3.2. 1. Balsar K. Adobe Illustrator for Creative Professionals: Develop skills in vector graphic illustration and build a strong design portfolio with Illustrator 2022. Birmingham: Packt Publishing, 2022. 294 p.
- 3.2. 2. Fridsma L. Adobe Illustrator Visual QuickStart Guide. Hoboken: Peachpit Press, 2022. 320 p.
- 3.2. 3. Hoppe J. Adobe Illustrator: A Complete Course and Compendium of Features. San Rafael: Rocky Nook, 2020. 278 p.
- 3.2. 4. McBunny A. Mastering Adobe Illustrator 2024: Your Ultimate Toolkit for Crafting Seamless Arts, Visual Innovations and Digital Illustrations from Beginner to Pro. Traverse City: Independently published, 2023. 284 p.
- 3.2. 5. Wood B. Adobe Illustrator Classroom in a Book: The fastest, easiest, most comprehensive way to learn Adobe Illustrator. Hoboken: Adobe Press, 2023. 480 p.
- 3.2. 6. Гончаренко В. Професійна робота в Adobe Illustrator. Київ: Олма-прес, 2021. 198 с.
- 3.2. 7. Єфімов Ю.В. Комп'ютерна графіка: Adobe двома руками. [Навч. посіб.]. Київ: Ун-т ім. Б. Грінченка, 2018. 120 с.

Додаткова література:


- 3.2.8. Андерсон К., Кейді-Лі Д., Карре С., Менгерт Г. Створення персонажів для індустрії розваг. Київ: ArtHuss, 2023. 304 с.
- 3.2.9. Вайт А. Основи графічного дизайну. Київ: ArtHuss, 2023. 232 с. InDesign і Acrobat w praktyce
- 3.2.10. Zakrzewski P. Kompendium DTP. Adobe Photoshop, Illustrator, InDesign і Acrobat w praktyce. Gliwice: Helion, 2021. 1080 s.

3.3. Інформаційні ресурси в інтернеті

Посібник користувача Illustrator. // Adobe [Електронний ресурс]. URL: <https://helpx.adobe.com/ua/illustrator/user-guide.html> (дата звернення: 10/06/2024)

4. РЕЙТИНГОВА СИСТЕМА ОЦІНЮВАННЯ НАБУТИХ СТУДЕНТОМ ЗНАТЬ ТА ВМІНЬ

Оцінювання окремих видів виконаної студентом навчальної роботи здійснюється в балах відповідно до табл.4.1.

	Система менеджменту якості. Робоча програма навчальної дисципліни «Основи графічного редактор Adobe Illustrator»	Шифр документа	СМЯ НАУ РП 10.01.03-01-2023
		Стор. 16 із 19	

Таблиця 4.1

Вид навчальної роботи	Мак кількість балів			
	Денна форма навчання			
	3 семестр			
	1 модуль	2 модуль	3 модуль	4 модуль
Відвідування лекцій 2*2	4	4	4	4
Лабораторні роботи 5*3	5*3=15	5*3=15	5*3=15	5*3=15
<i>Для допуску до виконання модульної контрольної роботи студент має набрати не менше</i>	<i>10</i>	<i>10</i>	<i>10</i>	<i>10</i>
Виконання модульної контрольної роботи №1, 2, 3, 4	6	6	6	6
Усього за модулем №1, 2, 3, 4	25	25	25	25
Диференційований залік	100			
Усього за семестр	100			
Усього за дисципліною	100			


Залікова рейтингова оцінка визначається (в балах та за національною шкалою) за результатами виконання всіх видів навчальної роботи протягом семестру.

4.2. Виконані види навчальної роботи зараховуються студенту, якщо він отримав за них позитивну рейтингову оцінку.

4.3. Сума рейтингових оцінок, отриманих студентом за окремі види виконаної навчальної роботи, становить поточну модульну рейтингову оцінку, яка заноситься до відомості модульного контролю.

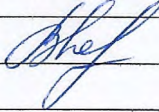
- В випадку **диференційованого заліку** підсумкова семестрова рейтингова оцінка, перераховується в оцінку за національною шкалою та шкалою ECTS .

4.5. Підсумкова семестрова рейтингова оцінка в балах, за національною шкалою та шкалою ECTS заноситься до заліково-екзаменаційної відомості, навчальної картки та залікової книжки студента, наприклад, так: *92/Відм./А, 87/Добре/В, 79/Добре/С, 68/Задов./D, 65/Задов./Е* тощо.

	Система менеджменту якості. Робоча програма навчальної дисципліни «Основи графічного редактора Adobe Illustrator»	Шифр документа	СМЯ НАУ РП 10.01.03-01-2023
		Стор. 17 із 19	

(Ф 03.02 – 01)

АРКУШ ПОШИРЕННЯ ДОКУМЕНТА

№ прим.	Куди передано (підрозділ)	Дата видачі	П.І.Б. отримувача	Підпис отримувача	Примітки
1	03.02	14.10.24	Редоренко С. А.		

(Ф 03.02 – 02)

АРКУШ ОЗНАЙОМЛЕННЯ З ДОКУМЕНТОМ

№ пор.	Прізвище ім'я по-батькові	Підпис ознайомленої особи	Дата ознайомлення	Примітки

(Ф 03.02 – 04)

АРКУШ РЕЄСТРАЦІЇ РЕВІЗІЇ

№ пор.	Прізвище ім'я по-батькові	Дата ревізії	Підпис	Висновок щодо адекватності

(Ф 03.02 – 03)


АРКУШ ОБЛІКУ ЗМІН

№ зміни	№ листа (сторінки)				Підпис особи, яка внесла зміну	Дата внесення зміни	Дата введення зміни
	Зміненого	Заміненого	Нового	Анульованого			

(Ф 03.02 – 32)

УЗГОДЖЕННЯ ЗМІН


	Підпис	Ініціали, прізвище	Посада	Дата
Розробник				
Узгоджено				
Узгоджено				
Узгоджено				

	Система менеджменту якості. Робоча програма навчальної дисципліни «Основи графічного редактор Adobe Illustrator»	Шифр документа	СМЯ НАУ РП 10.01.03-01-2023
		Стор. 18 із 19	

Додаток 3

**Відповідність оцінок у балах оцінкам за національною шкалою
(рекомендовані значення)**

Оцінка у балах												Оцінка за національною шкалою
3	4	5	6	7	8	9	10	11	13	14	15	Відмінно
3	4	5	6	7	8	9	9-10	10-11	12-13	13-14	14-15	Добре
2,5	3	4	5	6	6-7	7-8	8	9	10-11	11-12	12-13	Задовільно
2	2,5	3	4	4-5	5	6	6-7	7-8	8-9	9-10	9-11	
Оцінка у балах												Оцінка за національною шкалою
16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	Відмінно
15-16	16-17	17-18	17-19	18-20	19-21	20-22	21-23	22-24	23-25	24-26	25-27	Добре
12-14	13-15	14-16	15-16	15-17	16-18	17-19	18-20	18-21	19-22	20-23	20-24	Задовільно
10-11	10-12	11-13	12-14	12-14	13-15	13-16	14-17	15-17	15-18	16-19	16-19	
Оцінка у балах												Оцінка за національною шкалою
28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	Відмінно
26-28	26-29	27-30	28-31	29-32	30-33	31-34	32-35	33-36	34-37	34-38	35-39	Добре
21-25	22-25	23-26	23-27	24-28	25-29	26-30	27-31	27-32	28-33	29-33	29-34	Задовільно
17-20	18-21	18-22	19-22	19-23	20-24	20-25	21-26	22-26	22-27	23-28	24-28	
Оцінка у балах												Оцінка за національною шкалою
40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	Відмінно
36-40	37-41	38-42	39-43	40-44	41-45	42-46	43-47	43-48	44-49	45-50	46-51	Добре
30-35	31-36	32-37	32-38	33-39	34-40	35-41	35-42	36-42	37-43	38-44	38-45	Задовільно
24-29	25-30	25-31	26-31	27-32	27-33	28-34	28-34	29-35	30-36	30-37	31-37	
Оцінка у балах												Оцінка за національною шкалою
52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	Відмінно
47-52	48-53	49-54	50-55	51-56	51-57	52-58	53-59	54-60	55-61	56-62	57-63	Добре
39-46	40-47	41-48	41-49	42-50	43-50	44-51	44-52	45-53	46-54	47-55	47-56	Задовільно
31-38	32-39	32-40	33-40	34-41	34-42	35-43	36-43	36-44	37-45	37-46	38-46	
Оцінка у балах												Оцінка за національною шкалою
64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	Відмінно
58-64	59-65	60-66	60-67	61-68	62-69	63-70	64-71	65-72	66-73	67-74	68-75	Добре
48-57	49-58	50-59	50-59	51-60	52-61	53-62	53-63	54-64	55-65	56-66	56-67	Задовільно
38-47	39-48	40-49	40-49	41-50	41-51	42-52	43-52	43-53	44-54	44-55	45-55	
Оцінка у балах												Оцінка за національною шкалою
76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	Відмінно
68-76	69-77	70-78	71-79	72-80	73-81	74-82	75-83	76-84	77-85	77-86	78-87	Добре
57-67	58-68	59-69	59-70	60-71	61-72	62-73	62-74	63-75	64-76	65-76	65-77	Задовільно
46-56	46-57	47-58	47-58	48-59	49-60	49-61	50-61	50-62	51-63	52-64	52-64	

	Система менеджменту якості. Робоча програма навчальної дисципліни «Основи графічного редактор Adobe Illustrator»	Шифр документа	СМЯ НАУ РП 10.01.03-01-2023
		Стор. 19 із 19	

Додаток 5

Відповідність підсумкової семестрової рейтингової оцінки в балах
оцінці за національною шкалою та шкалою ECTS

Оцінка в балах	Оцінка за національною шкалою	Оцінка за шкалою ECTS	
		Оцінка	Пояснення
90-100	Відмінно	A	Відмінно (відмінне виконання лише з незначною кількістю помилок)
82-89	Добре	B	Дуже добре (вище середнього рівня з кількома помилками)
75-81		C	Добре (в загальному вірне виконання з певною кількістю суттєвих помилок)
67-74	Задовільно	D	Задовільно (непогано, але зі значною кількістю недоліків)
60-66		E	Достатньо (виконання задовольняє мінімальним критеріям)
35-59	Незадовільно	FX	Незадовільно (з можливістю повторного складання)
1-34		F	Незадовільно (з обов'язковим повторним курсом)