

Косівський інститут прикладного декоративного мистецтва
Львівської національної академії мистецтв
Кафедра «Дизайн»



КНИЖКОВА ІЛЮСТРАЦІЯ
Силабус

Рівень вищої освіти	<u>перший рівень</u>	<u>Кафедра</u>	Дизайн
Ступінь вищої освіти	<u>бакалавр</u>	<u>Вид дисципліни</u>	нормативна
Галузь знань	<u>02 Культура і мистецтво</u>	<u>Рік навчання</u>	II
Спеціальність	<u>022.01 Графічний дизайн</u>	<u>Семестри</u>	II - IV

Викладач: Бович-Углер Л. Ю. старший викладач кафедри «Дизайн»

E-mail: luugler@gmail.com

Консультації

за адресою: м. Косів, вул. Міцкевича 2, поверх 2, аудиторія 15

Комунікація з викладачем:

Заняття та додаткові консультації з викладачем відбуваються в інституті згідно розкладу занять та у визначені дні та години. Окрім визначених занять офіційним каналом комунікації з викладачем є листування електронною поштою, а також створені навчальні групи у Viber, Telegram де студенти можуть отримати відповіді на запитання та індивідуальне пояснення програмового матеріалу. У разі необхідності додаткової консультації, ескізи практичних завдань студенти можуть надіслати на пошту викладача чи у групу.

Інформаційний обсяг навчальної дисципліни

На вивчення навчальної дисципліни відводиться 10 кредитів ECTS (300 години) з них 186 - аудиторних (8 лекційних, 178 практичних), 114 - самостійних. Структура дисципліни – 2 модулі, 6 змістових модулів і 24 теми.

Необхідне обладнання:

Альбом для ескізів, олівець, фарби (гуаш, акварель), туш, перо, пензель. Комп'ютерна техніка (ноутбук, планшет, графічний планшет, цифрова фотокамера тощо) з можливістю виходу до мережі Інтернет.

Анотація до курсу «Книжкова ілюстрація»

Дисципліна «Книжкова ілюстрація» вивчає основні види та засоби виконання ілюстрації, а також графічної стилізації й методів індивідуального ілюстрування дитячої книги. Курс сприяє розвитку образного й творчого мислення та формує фаховий рівень студента. Дана дисципліна надає знання та навички необхідні у професійній діяльності дизайнера-графіка, ілюстратора різних видів книжкової продукції.

Предмет тісно пов'язаний із фаховими дисциплінами: «Композицією», «Основами комп'ютерної графіки», «Комунікативним дизайном», «Шрифтами і типографікою», «Книжковою ілюстрацією», «Фотомистецтвом». Завдяки міжпредметним зв'язкам у студентів закріплюється знання та формується індивідуальний спосіб вираження графічного твору.

Формат дисципліни

Програма дисципліни побудована на циклі теоретичних лекцій, практичних аудиторних завдань і передбачає самостійну роботу студентів. Самостійна робота студентів спрямована на завершення практичних завдань. Зміст самостійної роботи складає пошук додаткової інформації та її аналіз, виконання ескізів та оригіналів практичних робіт, а також полягає в удосконаленні й закріпленні знань та навичок одержаних в результаті аудиторних занять.

Мета та завдання навчальної дисципліни

Метою вивчення дисципліни є формування у студентів знань і практичних навичок, необхідних в професійній діяльності дизайнера-графіка. Курс «Книжкова ілюстрація» розвиває художньо-професійну грамоту і фахову майстерність, допомагає оволодіти знаннями книжкової графіки та вміннями ілюстрування книги, а також підвищує естетичний рівень творчої особистості.

Дисципліна сприяє вивченню гармонійно-естетичних законів композиції ілюстрації та розвиває індивідуальне образне мислення студента.

Завдання курсу «Книжкова ілюстрація» полягає у розвитку способу вираження дизайнерського проекту. Здобуття навичок вирішення мистецького

твору, а також застосування їх за допомогою класичних і сучасних методів, включаючи комп'ютерну графіку, а також уміння підготувати свій твір до поліграфічного виконання. Завдання дисципліни в наданні знань основних канонів та методів графічної книжкової ілюстрації, а також професійних навичок щодо оперування основними виражальними засобами у вираженні творчого задуму.

Дисципліна формує спеціальні (фахові) компетентності (СК)

Загальні компетентності (ЗК):

- ЗК1. Знання предметної області та розуміння професійної діяльності.
- ЗК2. Здатність спілкуватися державною мовою як усно, так і письмово.
- ЗК4. Здатність до пошуку, оброблення, аналізу інформації з джерел.
- ЗК6. Здатність оцінювати та забезпечувати якість виконуваних робіт.

Фахові компетентності спеціальності (ФК)

- ФК1. Здатність володіти фаховою термінологією, методикою дизайну.
- ФК2. Здатність формулювати цілі особистісного і професійного розвитку та умови їх досягнення, урахуваючи тенденції розвитку галузі професійної діяльності, етапів професійного зростання та індивідуально-особистісних особливостей.
- ФК3. Базова здатність до образного та асоціативного мислення, розуміння та застосування критеріїв естетичної оцінки.
- ФК4. Здатність здійснювати творчу діяльність на базі професійних знань та навичок, демонструвати розвинену творчу уяву, використовувати власну образно-асоціативну, стилістичну та пластичну мову.
- ФК7. Здатність створювати та реалізовувати власні дизайнерські концепції у практичній діяльності, аргументовані знанням художніх стилів різних епох, володінням класичними й сучасними технологіями.
- ФК8. Здатність володіти навичками використання сучасних програм із комп'ютерної графіки для створення об'єктів графічного дизайну.
- ФК9. Здатність володіти відповідними технологічними засобами для виконання ескізу, проекту, макету.
- ФК10. Здатність інтегрувати професійні знання та навички й використовувати їх у процесі створення художнього образу у графічному дизайні.

Очікувані програмні результати навчання (ПРН):

- ПРН1. Здатність генерувати нові ідеї (креативність), демонструвати розвинуту творчу уяву.
- ПРН5. Застосовувати практичні навички з проектування та технології виготовлення об'єктів дизайну у професійній діяльності.
- ПРН7. Використовувати власну образно-асоціативну, стилістичну мову.
- ПРН10. Знаходити образне вирішення та аналізувати функціональне призначення графічного проекту.

Політика курсу

Вимоги викладача та правила поведінки студентів на заняттях.

Комунікація та спільна співпраця є важливими компонентами засвоєння знань і професійних компетентностей під час вивчення курсу (модуля). Студент і викладач несуть спільну відповідальність за створення безпечного і сприятливого навчального середовища.

Правила викладача:

1. Під час занять необхідно вимкнути звук мобільних телефонів як студентам, так і викладачу. За необхідності студент має запитати дозволу вийти з аудиторії. Під час аудиторних занять заборонено користуватися й іншими цифровими електронними пристроями, які мають бути вимкнені або переведені у беззвучний режим. Ноутбуки чи планшети можуть використовуватися лише для виконання навчальних завдань.
2. Вітається власна думка за темою заняття, креативність студента, аргументоване відстоювання позиції та толерантне відношення до колег.

Політика відвідуваності:

3. Пропускати заняття без поважних причин недопустимо (причини пропуску мають бути підтверджені). Запізнення на заняття не вітаються. Якщо студент пропустив певну тему, він повинен самостійно відпрацювати її та на наступному занятті відповісти на ключові питання. Якщо пропуски становлять більше 50 % аудиторних занять то вважається, що такий студент не засвоїв програмовий матеріал курсу в повному обсязі, тому кількість балів на модульному контролі може становити не більше 60.
4. Усі практичні завдання, які передбачені навчальною програмою дисципліни, повинні бути виконанні вчасно та в повному обсязі, а також належним чином оформлені та представлені на екзаменаційну сесію. У разі незадовільної оцінки студент має право перездати курс у 7-денний термін.

Академічна доброчесність:

5. Студенти зобов'язані дотримуватися правил академічної доброчесності (під час композиційного пошуку рішення теми, виконанні ескізів та оригіналів). Жодні форми порушення академічної доброчесності не толеруються. Якщо під час рубіжного контролю помічені елементи плагіату, студент втрачає право отримати бали за виконане завдання.

Корисні посилання: <https://законодавство.com/zakon-ukrajiny/stattya-akademichna-dobrochesnist-325783.html>

<https://saiup.org.ua/novyny/akademichna-dobrochesnist-shho-v-uchniv-ta-studentiv-na-dumtsi/>

6. Студенти мають право користуватися методичним забезпеченням та власними навчальними посібниками викладачів кафедри, а також унаочненим матеріалом і літературою за фахом.

Календарно-тематичний план дисципліни «Книжкова ілюстрація»

Дата тижні	Назва змістових модулів і тем	Форма заняття	Кількість годин	Методи викладу	Модульний контроль
Тиж.15	Модуль 1. Ілюстрація дитячої книги. Анімалістичні мотиви в книжковій графіці.		150 год.		Екзамен-перегляд
Тиж.1	Змістовий модуль 1. Ілюстрація – основа книжкової графіки.		6 год.		
	Тема 1. Значення ілюстрації в друкованому виданні.	Лекція	1 год.	Фронтальне пояснення	Усне опитування, усний аналіз
	Тема 2. Історичні етапи розвитку книжкової ілюстрації.	Лекція	1 год.	Фронтальне пояснення	Усне опитування, усний аналіз
	Тема 3. Особливості книжкова ілюстрація, її види та засоби виконання.	Лекція	2 год.	Фронтальне пояснення	Усне опитування, усний аналіз
	Види та методи ілюстрування дитячої літератури. Робота з літературою.	Самостійна робота	2 год.	Вивчення нового матеріалу.	Усне опитування, усний аналіз
Тиж.4	Змістовий модуль 2. Ілюстрування анімалістичного персонажа української казки.		44 год.		Поточний перегляд
Тиж.1	Тема 1. Вибір української народної казки (для прикладу пропонується українська народна казка «Рукавичка»). Характеристика головних персонажів казки.	Практична робота	2 год.	Фронтальне пояснення Аналіз джерела творчості	Проміжний контроль
	Ознайомитися з текстовою частиною. Визначити характерні особливості головних персонажів.	Самостійна робота	2 год.	Вивчення джерела	Практичні вправи
Тиж.2	Тема 2. Дизайн та художньо-образне рішення анімалістичного персонажа казки.	Практична робота	12 год.	Фронтальне пояснення	Усне опитування, усний аналіз
	Художньо-образне рішення персонажа відповідно до змісту казки. Ескізування	Самостійна робота	8 год.	Застосування набутих знань	Варіативне ескізування
Тиж.2	Тема 3. Колористично-графічне виконання ілюстрації персонажа казки в різних ракурсах.	Практична робота	12 год.	Творчо-пошуковий метод	Практична робота 6 графічних ілюстрацій

	Образне рішення персонажа з елементами атрибутів відповідно до змісту казки.	Самостійна робота	8 год.	Застосування набутих умінь	Рисунок ілюстрацій
Тиж.5	Змістовий модуль 3. Розробка ілюстрації сюжету української народної казки.		50 год.		Поточний перегляд
Тиж.1	Тема 1. Художньо-образне вирішення сюжетної композиції казки.	Практична робота	6 год.	Фронтальне пояснення	Усне опитування, усний аналіз
	Розробити сценарій побудови розвороту книги відповідно до сюжету казки.	Самостійна робота	4 год.	Пошуково-творчий метод	Варіативне ескізування
Тиж.2	Тема 2. Ілюстрування розвороту книги.	Практична робота	12 год.	Вивчення нового матеріалу	Робочий рисунок
	Обрати графічну мову виконання ілюстрації сюжетної композиції казки.	Самостійна робота	8 год.	Застосування набутих умінь	Варіативне ескізування
Тиж.1	Тема 3. Вибір шрифтового елемента та верстка текстового блоку в графічному редакторі.	Практична робота	6 год.	Фронтальне пояснення	Усне опитування, усний аналіз
	Закомпонувати шрифтовий елемент на площині розвороту відповідно до розробленого ескізу.	Самостійна робота	4 год.	Застосування набутих знань	Практична робота
Тиж.1	Тема 4. Підготовка до друку розвороту книги.	Практична робота	6 год.	Вивчення нового матеріалу	Усне опитування, усний аналіз
	Редагування ілюстративного зображення	Самостійна робота	4 год.	Застосування набутих умінь	Розворот книги
Тиж.5	Змістовий модуль 4. Ігрова ілюстрація дитячої книги.		50 год.		Поточний перегляд
Тиж.1	Тема 1. Особливості та види дитячої ігрової книги.	Лекція	1 год.	Фронтальне пояснення	Усне опитування, усний аналіз
	Вивчення основних аспектів дитячої гри як складової частини ігрової книги.	Практична робота	5 год.	Вивчення нового матеріалу	Аналіз унаочнення
	Види та методи виготовлення книжкової дитячої гри. Опрацювати інформативні джерела.	Самостійна робота	4 год.	Засвоєння нового матеріалу	Усне опитування, усний аналіз
Тиж.1	Тема 2. Розробка дитячої книжкової гри за мотивами української народної казки.	Практична робота	6 год.	Пошуково-творчий метод	Робочий рисунок

	Розробити сюжетну постановку дитячої книжкової гри. Визначити дії процесу гри.	Самостійна робота	4 год.	Пошуково-творчий метод	Варіативне ескізування
Тиж.2	Тема 3. Ілюстрування книжкової гри.	Практична робота	12 год.	Індивідуальні консультації	Графічна робота
	Визначити сценарій побудови гри. Розробити ілюстрацію ігрового поля.	Самостійна робота	8 год.	Застосування набутих навиків	Творчі ескізи
Тиж.1	Тема 4. Підготовка до друку ігрової ілюстрації.	Практична робота	6 год.	Застосування набутих умінь	Графічна робота
	Підготовка до друку та друкування книжкової гри. Виготовлення елементів гри.	Самостійна робота	4 год.	Практичне виконання	Друк макету гри
Тиж.16	Модуль 2. Структура книги.		150 год.		Екзамен-перегляд
Тиж.13	Змістовий модуль 5. Складові елементи структури книги.		118 год.		Поточний перегляд
Тиж.1	Тема 1. Основні елементи конструкції книги.	Лекція	2 год.	Демонстрація унаочнення	Усне опитування, усний аналіз
	Ознайомитися з видами конструкції та процесом створення книги. Робота з літературою.	Самостійна робота		Засвоєння нового матеріалу	Усне опитування, усний аналіз
	Тема 2. Пізнавальна література для дітей. Вибір тематики книги.	Практична робота	4 год.	Робота з джерелами	Інформативний матеріал
	Ознайомитися з видами дитячої пізнавальної та навчальної літератури.	Самостійна робота	2 год.	Засвоєння нового матеріалу	Збір інформації за тематикою
	Тема 3. Особливості ілюстрування складових частин книги.	Лекція	1 год.	Фронтальне пояснення	Графічна робота Ф 25x30 см
	Визначити характерні ознаки ілюстрування складових елементів підручника.	Самостійна робота	2 год.	Робота з джерелами	Збір інформації за тематикою
Тиж.4	Тема 4. Ілюстративне оформлення обкладинки.	Практична робота	23 год.	Пошуково-творчий метод	Дизайн-проект обкладинки
	Розробити сценарій побудови обкладинки. Опрацювати шрифтову частину обкладинки. Верстка обкладинки в графічних редакторах.	Самостійна робота	10 год.	Застосування набутих умінь	Творчі ескізи обкладинки Верстка

Тиж.4	Тема 5. Розробка графічного зображення форзацу.	Практична робота	24 год.	Пошуково-творчий метод	Дизайн-проект форзаца
	Розробити сценарій побудови форзаців. Виконати робочий рисунок форзаців.	Самостійна робота	10 год.	Застосування набутих умінь	Творчі ескізи форзаца
Тиж.1	Тема 6. Опрацювання титульного аркуша книги.	Практична робота	6 год.	Індивідуальні консультації	Титульний аркуш книги
	Варіативне ескізування. Виконати робочий рисунок титульного аркуша книги.	Самостійна робота	4 год.	Застосування набутих знань	Творчі ескізи титульного аркуша
Тиж.2	Тема 7. Графічне оформлення шмуцтитулу.	Практична робота	12 год.	Застосування нових компетентностей	Шмуцтитулу
	Проаналізувати особливості ілюстрування та художнього оформлення шмуцтитулу.	Самостійна робота	6 год.	Робота з літературою	Творчі ескізи
Тиж.1	Тема 8. Курсовий проект	Практична робота	6 год.	Індивідуальні консультації	Розробка проекту Проект Ф А1
	Підготувати до друку та роздрукувати курсовий проект.	Самостійна робота	4 год.	Застосування набутих знань	Проект Ф А1
Тиж.3	Змістовий модуль 6. Макет книги з вираженими структурними елементами.		32 год.		Поточний перегляд
Тиж.2	Тема 1. Оцифрування, підготовка до друку основних елементів книги.	Практична робота	12 год.	Індивідуальний контроль	Друк складових частин книги
	Підготовка до друку основних елементів структури книги з допомогою графічних редакторів, векторної та растрової графіки.	Самостійна робота	10 год.	Використання комп'ютерних технологій	Редагування частин книги
Тиж.1	Тема 2. Виготовлення макета книги за індивідуальними розробками обкладинки, форзацу, титульного листа, шмуцтитула та книжкового блоку.	Практична робота	6 год.	Фронтальне пояснення	Макет структури книги
Тиж.1	Виготовити макет книги з використанням розроблених елементів структури книги.	Самостійна робота	4 год.	Застосування нових умінь та навиків	Макет структури книги

Політика виставлення балів

При оцінюванні враховуються бали набрані на поточному контролі (здача змістових модулів), підсумковому контролі (екзамен-перегляд) та за самостійну роботу. На результат оцінювання також впливає присутність студента на заняттях та його активність під час практичної роботи.

Максимальна кількість балів за вивчення даного курсу становить 100 балів: 70 балів за практичні завдання виконані впродовж семестру, знання теоретичного матеріалу і 30 балів за екзамен.

Система бонусів. Передбачено додаткові бали за мистецьку активність студента під час навчання: участь у всеукраїнських художніх виставках, конкурсах та олімпіадах. Максимальна кількість балів: 10.

Розподіл балів які, отримують студенти

Поточний контроль знань				Підсумковий контроль		Сума
				залік	екзамен	
Модуль 1						
Змістовий модуль 1	Змістовий модуль 2	Змістовий модуль 3	Змістовий модуль 4		30	100
	20	20	30			
Модуль 2						
Змістовий модуль 7		Змістовий модуль 9			30	100
50		20				

Шкала оцінювання: національна та ECTS

Сума балів за всі види навчальної діяльності	Оцінка ECTS	Оцінка за національною шкалою	
		Екзамен, курсовий проект (робота), практика	залік
90-100	A	відмінно	зараховано
82-89	B	добре	
74-81	C		
64-73	D	задовільно	
60-63	E		
35-59	FX	Незадовільно з можливістю повторного складання	Не зараховано з можливістю повторного складання
0-34	F	Незадовільно з обов'язковим повторним вивченням дисципліни	Не зараховано з обов'язковим повторним вивченням дисципліни

Критерії оцінювання практичної роботи

№ п/п	Критерії оцінювання роботи	Максимальна кількість балів за кожним критерієм
1	Вичерпне розкриття змісту завдання. Засвоєння викладеного теоретичного матеріалу в повному обсязі та його використання в практичній роботі	15
2	Грунтовне вивчення робочого матеріалу та грамотний детальний аналіз об'єкту творчості з метою визначення його найхарактерніших ознак та особливостей.	10
3	Правильне композиційне розташування ілюстративного зображення на заданому форматі.	10
4	Організація декоративно-площинного вирішення композиції зображення та її складових. Вміння трансформувати джерело творчості з подальшою авторської інтерпретацією його у творчий задум.	10
5	Творчий асоціативний підхід в індивідуальному стилістичному вирішенні ілюстративного зображення.	15
6	Індивідуальний пошук графічної мови та технік виконання практичного завдання. Використання набутих вмінь та навиків у графічному вираженні ідейного задуму. Вміле використання програмного забезпечення та робота в графічних редакторах.	15
7	Вираження композиційної єдності ілюстрації з шрифтовим елементом з використанням основних виражальних засобів. Вдале графічне, тональне, монохромне та поліхромне рішення практичного завдання.	15
8	Висока акуратність виконання й якісне оформлення практичної роботи.	10
Разом		100

Критерії оцінювання навчальних досягнень студентів

Оцінка за національною шкалою	Сума балів	Оцінка ECTS	Визначення
Відмінно	90-100	A	Вичерпне розкриття змісту завдання. Засвоєння викладеного теоретичного матеріалу в повному обсязі. На високому рівні виконання

			<p>всіх етапів навчального завдання, що передбачає використання набутих практичних навиків та вмінь. Грамотне композиційне вирішення графічного аркуша. Ґрунтовне застосування особливостей технологічного процесу виконання роботи. Творчий індивідуальний підхід у стилізації анімалістичних персонажів казки з вираженням художнього та проектного образу. Самостійний вибір способів виконання роботи. Вміле використання основних графічних засобів та технік поліхромної графіки. Вільне застосування необхідного програмного забезпечення та інструментів при виконанні творчих завдань в матеріалі. Відповідними технічними засобами вираження композиційної єдності завдання. Вдале графічне, тональне та колористичне рішення завдання. Висока акуратність виконання й якісне оформлення роботи.</p>
Добре	74-89	BC	<p>Розкриття змісту завдання та вирішення поставленої проблеми. Виявлення системних знань із дисципліни, успішне виконання практичних завдань. Стійкі практичні навички, але при виконання практичної роботи допущені незначні технологічні помилки, відтворення творчого задуму недостатньо відповідає поставленому завданню. Правильна, але не досить виразне ілюстративна стилізація анімалістичних мотивів. Недостатньо виражена стилістична мова та художній образ основних персонажів ілюстрації. Рішення сюжетної постановки розвороту книги відповідно до творчого задуму з незначними порушення в композиції графічного аркуша. Вміння користуватися основними виражальними засобами та методами комп'ютерної графіки. Здатність до самостійного опрацювання практичних завдань.</p>
Задовільно	60-73	D	<p>Недостатнє розкриття змісту завдання. Виявлення знань навчального матеріалу на достатньому рівні для подальшого вивчення фахової дисципліни. Можливі суттєві помилки у виконанні практичних завдань, але студент спроможний виправити їх за допомогою</p>

			викладача. Слабе вираження образної стилізації основних мотивів зображення у відповідності до трансформації джерела творчості. Невиразність графічної мови виконання завдання. Можливість самостійного виконання практичної роботи, але з порушеннями технологічного процесу. Недостатня охайність виконання роботи. Поверхнева обізнаність основної та додаткової літератури.
Незадовільно	35-59	FX	Часткове засвоєння навчального матеріалу, недостатньо сформовані практичні навички та вміння. Невиконання завдань в повному обсязі. Практичні роботи містять суттєві помилки, які потребують подальшого усунення. Відсутність образно-графічної та композиційної виразності завдання. Можливе повторне складання курсу.
Незадовільно	0-34	F	Незасвоєння більшої частини програмового матеріалу, непевнене володіння основними термінами та поняттями, що передбачені навчальним курсом. Значні помилки в практичних завданнях. Не володіння відповідними вміннями й навичками, необхідними для розв'язання професійних завдань. Нездатність до самостійного виконання роботи в матеріалі. Необхідний повторний курс з навчальної дисципліни.

Методи навчання

1. Словесний (лекції, фронтальне пояснення, бесіди, індивідуальні консультації).
2. Наочний (демонстрація робіт, практичних зразків, власний приклад).
3. Практичний (практичні заняття, варіативне ескізування, тренувальні вправи).
4. Самостійна робота.

Програма дисципліни «Книжкова ілюстрація» передбачає також дистанційну форму навчання. В умовах карантинних обмежень навчальний процес в інституті здійснюється за змішаною формою. Лекційні заняття проводяться згідно з визначеним розкладом на платформі Google Meet. Практичні заняття відбуваються наступним чином:

1. Створення груп у мережах Інтернету: Viber, Telegram за участю всіх студентів відповідно до курсу та дисципліни. Заняття ведуться дистанційно згідно з визначеним розкладом занять.

2. Фронтальне загальне пояснення практичного завдання відповідно до теми
3. Демонстрація унаочного матеріалу, методом завантаження фотографій.
6. Варіативне ескізування та контроль самостійної роботи.
7. Індивідуальні консультації творчих ескізів практичних завдань відповідно до теми дисципліни. Консультації проводяться відповідно до розкладу занять, а також додатково в індивідуальному порядку.
8. Проміжних контроль змістових модулів дисципліни проводиться засобами огляду фотографій виконаних практичних робіт.

Підсумковий контроль знань

Перелік завдань, що виставляються на екзамен-перегляд, I семестр.

1. Ілюстративне художньо-образне рішення анімалістичних персонажів казки в різних ракурсах. *Вирішення:* ахроматичне, Ф АЗ
Матеріали: довільні за вибором студента.
2. Художньо-образне вирішення сюжетної композиції казки на розвороті книги (1 графічна робота). Друк розвороту.
Вирішення: ахроматичне. *Матеріали:* довільні за вибором студента.
3. Дитяча книжкова гра за мотивами української народної казки. (1 графічна робота) *Вирішення:* ахроматичне.
Матеріали: довільні за вибором студента.

Перелік завдань, що виставляються на екзамен-перегляд, II семестр.

1. Ілюстративно-графічна розробка обкладинки пізнавальної дитячої книги.
Вирішення: ахроматичне. *Матеріали:* довільні за вибором студента.
2. Ілюстративно-графічна розробка форзаців пізнавальної дитячої книги.
Вирішення: ахроматичне. *Матеріали:* довільні за вибором студента.
3. Титульна сторінка пізнавальної дитячої книги.
Вирішення: ахроматичне. *Матеріали:* довільні за вибором студента.
4. Графічне оформлення шмуцтитулу.
Вирішення: ахроматичне. *Матеріали:* довільні за вибором студента.
Вирішення: поліхромне, використання засобів графічних редакторів.
5. Курсовий проект Ф А1
Вирішення: поліхромне, використання засобів графічних редакторів.

Методичне забезпечення

1. Цифрова бібліотека, репродукції і оригінали книг та ілюстрацій, необхідних для консультацій. Унаочнений матеріал.
2. Аудиторія для індивідуальних консультацій і практичних занять.
3. Комп'ютерний клас, обладнаний персональними комп'ютерами Pentium-4 сканерами і принтерами.

Література для вивчення дисципліни

1. Бович-Углер Л. Ю. Проектна графіка: навчальний посібник [для студентів вищих навчальних закладів]– Косів: КІПДМ ЛНАМ, 2017.-96 с.
2. Куленко М. Я. Основи графічного дизайну: підручник [для студентів вищих навчальних закладів] М. Я. Куленко – К.: Кондор, 2006. – 492с.
1. Иллюстрированная книга. Синтез слова и изображения Сборник статей и материалов, Учеб. пособие, составитель – Н.А. Гончарова М., МГУП 2002.
2. Котляров А.С. Композиционная структура изображения Учебное пособие - М., Университетская книга, 2008.
3. Кудрявцева Е.С. Собеседники поэзии и природы. Искусство художников детской книги. М., 2009.
4. Герчук Ю.Я. Художественная структура книги – М., «Искусство» 1984.
5. Розанова Н.Н. К вопросу о зрительной интерпретации произведений художественной литературы – М., МГУП 1999.
6. Розанова Н.Н. П.А. Флоренский о графике и о книге в контексте общих вопросов философии культуры – М., МГУП 1999.
7. Ратковски Н. Профессия – иллюстратор. – Манн, Иванов и Фербер, 2012.
8. Все о технике иллюстрации. – М:Арт-Родник, 2002
9. Яремків М.М. Композиція. Творчі основи зображення. - Т., 2005.