

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
ПРИДНІПРОВСЬКА ДЕРЖАВНА АКАДЕМІЯ
БУДІВНИЦТВА ТА АРХІТЕКТУРИ
КАФЕДРА ДИЗАЙНУ ТА РЕКОНСТРУКЦІЇ
АРХІТЕКТУРНОГО СЕРЕДОВИЩА

МЕТОДИЧНІ ВКАЗІВКИ
ДО ДИСЦИПЛІНИ

ІНФОРМАЦІЙНІ ТЕХНОЛОГІЇ В ДИЗАЙНІ

для здобувачів першого
(бакалаврського) рівня
вищої освіти
спеціальності 022 «Дизайн»
освітньої програми «Дизайн»
денної та вечірньої форм
навчання



Дніпро, 2024

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
ПРИДНІПРОВСЬКА ДЕРЖАВНА АКАДЕМІЯ БУДІВНИЦТВА
ТА АРХІТЕКТУРИ

КАФЕДРА ДИЗАЙНУ ТА РЕКОНСТРУКЦІЇ АРХІТЕКТУРНОГО СЕРЕДОВИЩА

МЕТОДИЧНІ ВКАЗІВКИ
ДО ПРАКТИЧНИХ ЗАНЯТЬ З ДИСЦИПЛІНИ
«ІНФОРМАЦІЙНІ ТЕХНОЛОГІЇ В ДИЗАЙНІ»

для здобувачів першого (бакалаврського) рівня вищої освіти
спеціальності 022.03 «Дизайн середовища» освітньої програми «Дизайн»
денної форми навчання

Дніпро

2024

Методичні вказівки до практичних занять з дисципліни «Інформаційні технології в дизайні» для здобувачів першого (бакалаврського) рівня вищої освіти спеціальності 022 «Дизайн» освітньої програми «Дизайн» денної та вечірньої форм навчання / Укладачі: Фоміна К. О. – Дніпро: ПДАБА, 2024. – 80 с.

Методичні вказівки рекомендовані для студентів 1 курсу спеціальності 022 «Дизайн» для виконання практичних завдань з дисципліни «Інформаційні технології в дизайні». В методичних вказівках надано загальні положення та рекомендації щодо виконання практичних завдань за темами дисципліни, враховуючи особливості роботи з комп'ютерною графікою в різних редакторах, підготовки дизайн-макетів, дотримання технологічних вимог.

Укладачі: Фоміна К. О., доцент кафедри дизайну та реконструкції архітектурного середовища ПДАБА

Відповідальний за видання: Харченко К. С., кандидат технічних наук, доцент, завідувач кафедри дизайну та реконструкції архітектурного середовища ПДАБА

Рецензент: Харлан О. В., кандидат архітектури, доцент кафедри дизайну та реконструкції архітектурного середовища ПДАБА

Затверджено на засіданні кафедри
дизайну та реконструкції
архітектурного середовища ПДАБА
Протокол № від . .2024 р.
Зав. каф. ДРАС Харченко К. С.

Рекомендовано до друку навчально-
методичною радою ПДАБА
Протокол № від . .2024 р.

ЗМІСТ

Тема 1: Організація дизайн-процесів. Робота з файлами, перейменування, сортування, пошук. Архівація. Он-лайн сервіси.....	4
Тема 2: Особливості векторної та растрової графіки. Роздільна здатність зображення. Формати файлів.	7
Тема 3: Колірні моделі. Колірна модель RGB. Колірні моделі CMY і CMYK. Колірна модель Lab. Монохроматичне або чорно-біле зображення. Напівтонове зображення. Плашкові кольори.	9
Тема 4: Графічний інструментарій. ПО для створення комп'ютерної графіки. Загальні принципи побудови інтерфейсу редакторів. Основні налаштування.	12
Тема 5: Робота з текстом. Текстові редактори та процесори. Базові редакційні вимоги до тексту.	19
Тема 6: Концепція шарів. Механізми маскування. Маска, макетні групи й ін., локалізація об'єктів і областей зображення. Smart-шари.	22
Тема 8: Робота з каналами зображення.	30
Тема 9: Векторні контури та маски.....	33
Тема 10: Режими накладання.	36
Тема 11: Робота з кольором та текстурами. Інструменти, градієнти, текстури. Корируючі шари.....	40
Тема 12: Текстові стилі. Створення растрових ефектів в різних редакторах...	44
Тема 13: Палітра «Appearance» в Adobe Illustrator та векторні стилі.	49
Тема 14: Робота з фільтрами	52
Тема 15: Figma та концепція Auto Layout.	55
Тема 16: Робота з форматом. Вибір формату відповідно до завдання. Максимальна сума кольору. Компонування макету та експорт.	69
Самостійна робота. Творчий колаж (цифровий).	73
ПОРЯДОК ТА КРИТЕРІЇ ОЦІНЮВАННЯ	78
РЕКОМЕНДОВАНА ЛІТЕРАТУРА	80

ТЕМА 1: ОРГАНІЗАЦІЯ ДИЗАЙН-ПРОЦЕСІВ. РОБОТА З ФАЙЛАМИ, ПЕРЕЙМЕНУВАННЯ, СОРТУВАННЯ, ПОШУК. АРХІВАЦІЯ. ОН-ЛАЙН СЕРВІСИ.

Мета: Ознайомити студентів із основами організації дизайн-процесів, навчити ефективно працювати з файлами (перейменування, сортування, пошук), архівацією даних та використанням онлайн-сервісів для управління проектами та файлами.

Професійна спрямованість: Лекція спрямована на розвиток у студентів навичок організації та оптимізації робочих процесів у сфері графічного дизайну, що включає управління файлами та використання сучасних онлайн-інструментів для підвищення ефективності роботи.

Основні поняття (ключові слова): дизайн-процес, управління файлами, перейменування файлів, сортування файлів, пошук файлів, архівація, онлайн-сервіси, хмарне зберігання, проектний менеджмент.

План лекції:

1. Вступ до організації дизайн-процесів.
2. Управління файлами: перейменування, сортування, пошук.
3. Архівація файлів: призначення, методи та інструменти.
4. Використання онлайн-сервісів для організації та управління дизайн-процесами.
5. Приклади використання хмарних сервісів та програмного забезпечення для зберігання даних.

Питання з теми, що виносяться на самостійне опрацювання:

1. Аналіз популярних програм для архівації файлів.
2. Дослідження можливостей різних онлайн-сервісів для зберігання та управління файлами (наприклад, Google Drive, Dropbox, OneDrive).
3. Вивчення методів ефективного пошуку файлів у великій базі даних.

Рекомендована література:

Базова:

1. Faulkner, Andrew, and Conrad Chavez. *Adobe Photoshop CC Classroom in a Book*. San Jose, CA: Adobe Press, 2021. 416 p.
2. Galer, Mark. *Digital Imaging: Essential Skills*. Burlington, MA: Focal Press, 2007. 264 p.

Допоміжна:

1. Williams, Robin. *The Non-Designer's Design Book*. San Francisco, CA: Peachpit Press, 2014. 240 p.

ОСНОВНА ЧАСТИНА

1. Вступ до організації дизайн-процесів:

- Дизайн-процес як багатоступеневий процес, що включає дослідження, розробку концепцій, створення дизайну, ітерації та фінальну презентацію.
- Значення правильної організації процесів для підвищення ефективності роботи.

2. Управління файлами: перейменування, сортування, пошук:

- Основні правила та рекомендації щодо перейменування файлів для легкості їх ідентифікації та пошуку.
- Методи сортування файлів за категоріями, датою, типом тощо.
- Використання системних і сторонніх інструментів для швидкого та ефективного пошуку файлів.

3. Архівація файлів: призначення, методи та інструменти:

- Переваги архівації файлів: економія місця на диску, збереження цілісності даних, захист від випадкових втрат.
- Огляд програмного забезпечення для архівації (WinRAR, 7-Zip, та інші).
- Різниця між архівацією та резервним копіюванням.

4. Використання онлайн-сервісів для організації та управління дизайн-процесами:

- Переваги використання хмарних сервісів для роботи з файлами: доступ з будь-якого пристрою, спільний доступ до файлів, автоматичне резервне копіювання.
- Огляд популярних онлайн-сервісів для зберігання даних (Google Drive, Dropbox, OneDrive) та для управління проектами (Trello, Asana, Monday.com).

5. Приклади використання хмарних сервісів та програмного забезпечення для зберігання даних:

- Практичні приклади використання сервісів для організації спільної роботи над проектом.
- Створення структури папок та файлів в онлайн-сервісах для ефективної роботи команди.

ПРАКТИЧНЕ ЗАНЯТТЯ (Завдання 1)

1. Створити дошку (колекцію) на платформі Pinterest.
2. Зібрати 12 плакатів, які демонструють різні графічні прийоми.
3. Опублікувати колекцію і поділитися посиланням на сторінку.

Покрокові рекомендації:

1. Визначте графічні прийоми, які ви хочете дослідити (наприклад, використання кольору, композиції, шрифтів, текстур, ілюстрацій).
2. Перейдіть на платформу Pinterest та зареєструйтесь або увійдіть у свій обліковий запис.
3. Створіть нову дошку (board) і дайте їй відповідну назву (наприклад, «Графічні прийоми у плакатах»).
4. Знайдіть плакати, що ілюструють різні графічні прийоми, через пошуковий запит на Pinterest.
5. Додайте плакати на свою дошку, зберігаючи їх у відповідному порядку.
6. Переконайтеся, що ви додали 12 плакатів, кожен з яких ілюструє різний прийом або стиль.
7. Після завершення роботи, перевірте, чи всі плакати коректно відображаються на дошці.
8. Опублікуйте дошку і скопіюйте посилання.
9. Поділіться посиланням на свою дошку у визначеному місці (наприклад, у навчальній платформі або на електронну пошту).

Основні помилки:

1. Недостатня кількість плакатів (менше 12).
2. Неправильний вибір плакатів, що не ілюструють різні графічні прийоми.
3. Плакати не відповідають темі завдання або погано підібрані.
4. Неправильне публікування дошки, через що посилання не працює.

На що звернути увагу:

1. Переконайтеся, що кожен плакат демонструє чіткий і різний графічний прийом або стиль.
2. Звертайте увагу на якість плакатів – вони мають бути чіткими і добре видимими.
3. Перевірте правильність посилання на вашу дошку перед поданням результату.

ТЕМА 2: ОСОБЛИВОСТІ ВЕКТОРНОЇ ТА РАСТРОВОЇ ГРАФІКИ. РОЗДІЛЬНА ЗДАТНІСТЬ ЗОБРАЖЕННЯ. ФОРМАТИ ФАЙЛІВ.

Мета: Надати студентам знання про різницю між векторною та растровою графікою, розкрити значення роздільної здатності зображення та ознайомити з популярними форматами файлів, що використовуються у графічному дизайні.

Професійна спрямованість: Лекція спрямована на формування у студентів навичок вибору правильного типу графіки (векторної чи растрової) та відповідних форматів файлів для конкретних дизайнерських завдань, а також на розуміння впливу роздільної здатності на якість зображення.

Основні поняття (ключові слова): векторна графіка, растрова графіка, роздільна здатність, формати файлів, пікселі, криві Безьє, компресія, BMP, JPEG, PNG, TIFF, SVG, EPS, PDF.

План лекції:

1. Введення в основні поняття графіки.
2. Векторна графіка: особливості та застосування.
3. Растрова графіка: особливості та застосування.
4. Роздільна здатність зображення: що це і як впливає на якість.
5. Формати файлів: порівняння та вибір залежно від завдання.
6. Використання векторної та растрової графіки у професійній діяльності дизайнера.

Питання з теми, що виносяться на самостійне опрацювання:

1. Дослідження характеристик основних форматів файлів для збереження растрової та векторної графіки.
2. Вплив роздільної здатності на якість друкованої та цифрової продукції.
3. Аналіз прикладів використання векторної графіки у логотипах та ілюстраціях.

Рекомендована література:

Базова:

1. Faulkner, Andrew, and Conrad Chavez. *Adobe Photoshop CC Classroom in a Book*. San Jose, CA: Adobe Press, 2021. 416 p.
2. Glitschka, Von. *Vector Basic Training: A Systematic Creative Process for Building Precision Vector Artwork*. Berkeley, CA: New Riders, 2010. 312 p.

Допоміжна:

1. Williams, Robin. *The Non-Designer's Design Book*. San Francisco, CA: Peachpit Press, 2014. 240 p.

2. Rodney, Andrew. *Color Management for Photographers: Hands on Techniques for Photoshop Users*. Burlington, MA: Focal Press, 2005. 336 p.

ОСНОВНА ЧАСТИНА

Векторна графіка складається з математичних кривих, ліній та форм, що дозволяє масштабувати зображення без втрати якості. Це робить векторну графіку ідеальною для створення логотипів, ікон, шрифтів та інших елементів, що потребують бездоганної чіткості при будь-якому масштабі.

Растрова графіка базується на пікселях – мініатюрних точках, що складають зображення. Чим більше пікселів (роздільна здатність), тим вища якість зображення. Проте, при збільшенні розміру растрового зображення його якість може значно знижуватися, що призводить до пікселізації.

Роздільна здатність зображення є важливим фактором для якості як друкованих, так і цифрових зображень. Вона вимірюється у пікселях на дюйм (ppi) для екранних зображень та у точках на дюйм (dpi) для друку. Чим вища роздільна здатність, тим чіткіше і детальніше зображення.

Формати файлів можуть бути розділені на растрові та векторні. Серед растрових найпопулярнішими є JPEG (з компресією), PNG (з прозорістю), TIFF (без втрати якості). Векторні формати включають SVG (для веб-графіки), EPS та PDF (універсальні формати для друку).

Вибір між векторною та растровою графікою залежить від конкретного завдання. Векторна графіка підходить для створення об'єктів, які потребують масштабування, тоді як растрова графіка використовується для фотографій та зображень, що мають складні кольорові переходи.

ТЕМА 3: КОЛІРНІ МОДЕЛІ. КОЛІРНА МОДЕЛЬ RGB. КОЛІРНІ МОДЕЛІ CMY І CMYK. КОЛІРНА МОДЕЛЬ LAB. МОНОХРОМАТИЧНЕ АБО ЧОРНО-БІЛЕ ЗОБРАЖЕННЯ. НАПІВТОНОВЕ ЗОБРАЖЕННЯ. ПЛАШКОВІ КОЛЬОРИ.

Мета: Ознайомити студентів із різними колірними моделями, їх застосуванням у графічному дизайні та друку, а також з основами монохроматичних, чорно-білих, напівтонових зображень і плашкових кольорів.

Професійна спрямованість: Лекція має на меті сформувати у студентів розуміння різних колірних моделей та їх впливу на процес створення і обробки графічних зображень, що є критично важливим для точного відображення кольорів у дизайні та друку.

Основні поняття (ключові слова): колірна модель, RGB, CMY, CMYK, Lab, монохроматичне зображення, чорно-біле зображення, напівтонове зображення, плашкові кольори.

План лекції:

1. Вступ до колірних моделей.
2. Колірна модель RGB: принципи роботи та застосування.
3. Колірні моделі CMY і CMYK: принципи роботи та застосування.
4. Колірна модель Lab: особливості та застосування.
5. Монохроматичне і чорно-біле зображення: відмінності та особливості.
6. Напівтонове зображення: методи створення та використання.
7. Плашкові кольори: визначення і застосування.

Питання з теми, що виносяться на самостійне опрацювання:

1. Порівняння колірних моделей RGB і CMYK: переваги та обмеження.
2. Дослідження принципів роботи колірної моделі Lab і її застосування в кольорокорекції.
3. Аналіз методів створення і застосування напівтонових зображень у друкарстві та цифровій графіці.

Рекомендована література:

Базова:

1. Hunt, Richard W. G. *The Reproduction of Colour*. Chichester: Wiley, 2004. 512 р.
2. Wyszecki, Günter, and W.S. Stiles. *Color Science: Concepts and Methods, Quantitative Data and Formulae*. New York: Wiley, 2000. 1024 p.

Допоміжна:

1. Adams, Richard. *The Color Correction Handbook: Professional Techniques for Video and Cinema*. Burlington, MA: Focal Press, 2014. 304 p.
2. Sharma, Ganesh. *Digital Color Imaging Handbook*. Boca Raton, FL: CRC Press, 2003. 792 p.

ОСНОВНА ЧАСТИНА

Колірні моделі використовуються для опису кольорів у різних середовищах, зокрема в цифрових зображеннях і друкарстві. Основні колірні моделі включають RGB, CMY/CMYK, Lab, а також концепції монохроматичних і чорно-білих зображень, напівтонових зображень та плашкових кольорів.

Колірна модель RGB (Red, Green, Blue) базується на додаванні світла в трьох основних кольорах – червоному, зеленому та синьому. Ця модель використовується для створення кольорів на екранах комп'ютерів, телевізорів та інших дисплеїв, де кольори утворюються шляхом змішування світла.

Колірні моделі CMY (Cyan, Magenta, Yellow) і CMYK (додається чорний) застосовуються у друкарстві. Вони базуються на субтрактивному змішуванні кольорів, де кольори утворюються шляхом поглинання частини спектру світла. CMYK дозволяє досягти чорного кольору, який важливий для високоякісного друку.

Колірна модель Lab (CIE Lab*) є колірною моделлю, що базується на сприйнятті кольору людським оком. Вона включає компоненти світлості (L), червоно-зеленого (a) і жовто-синього (b). Lab-модель часто використовується для кольорокорекції і забезпечує точнішу відповідність кольорів між різними пристроями.

Монохроматичне зображення містить один колір або відтінки одного кольору, тоді як чорно-біле зображення використовує лише чорний і білий кольори, що дозволяє створювати зображення з відтінками сірого. Напівтонове зображення – це зображення, в якому градації кольору або сірого відображаються через точкову або лінійну структуру, що дозволяє імітувати різні відтінки.

Плашкові кольори – це кольори, що друкуються за допомогою окремих фарб (наприклад, Pantone) без змішування з іншими кольорами. Вони використовуються для досягнення точного кольору в друкарських роботах і брендových матеріалах.

ПРАКТИЧНЕ ЗАНЯТТЯ (Завдання 2)

Мета практичної роботи: навчити студентів розрізняти колірні моделі та їх застосування в різних типах дизайну. Розвинути навички точного визначення колірних моделей, розшифровки їх характеристик та значень для правильного вибору в дизайнерських проектах.

1. Ознайомитися з різними колірними моделями (RGB, CMYK, Lab тощо) і їх характеристиками.
2. Заповнити тест-таблицю, обираючи відповідності між дизайном і колірною моделлю.
3. Надати розшифровку кожної колірної моделі.
4. Вказати мінімальні та максимальні значення кольорів для кожної колірної моделі.

Покрокові рекомендації:

1. Ознайомтеся з різними колірними моделями:
 - RGB (Red, Green, Blue) – для цифрових екранних зображень.
 - CMYK (Cyan, Magenta, Yellow, Black) – для друку.
 - Lab (Lightness, a, b) – для колірної корекції.
 - Градієнти та плашкові кольори – специфічні для певних застосувань.
2. Прочитайте інструкції до тест-таблиці та розберіться з її змістом.
3. Виберіть колірні моделі, які найкраще відповідають кожному дизайн-макету в таблиці.
4. Визначте і запишіть розшифровку кожної колірної моделі:
 - RGB: складається з трьох основних кольорів (червоний, зелений, синій), які комбінуються для створення широкого спектру кольорів.
 - CMYK: використовується для друку, де кольори складаються шляхом накладання плівок чорнила.
 - Lab: модель, що відображає колір в термінах яскравості і двох кольорових компонентів.
5. Вкажіть мінімальні та максимальні значення кольору для кожної моделі:
 - RGB: мінімальне значення (0,0,0) для чорного; максимальне (255,255,255) для білого.
 - CMYK: мінімальне значення (0%,0%,0%,0%) для білого; максимальне (100%,100%,100%,100%) для чорного.
 - Lab: мінімальне значення може бути близьким до 0 для L, а максимальне до 100; a і b можуть варіюватися від -128 до +127.
6. Перевірте правильність заповнення таблиці та відповідність наданих значень.

ТЕМА 4: ГРАФІЧНИЙ ІНСТРУМЕНТАРІЙ. ПО ДЛЯ СТВОРЕННЯ КОМП'ЮТЕРНОЇ ГРАФІКИ. ЗАГАЛЬНІ ПРИНЦИПИ ПОБУДОВИ ІНТЕРФЕЙСУ РЕДАКТОРІВ. ОСНОВНІ НАЛАШТУВАННЯ.

Мета: Надати студентам знання про основні програмні засоби для створення комп'ютерної графіки, ознайомити з загальними принципами побудови інтерфейсу графічних редакторів та основними налаштуваннями, що впливають на ефективність роботи.

Професійна спрямованість: Лекція спрямована на формування у студентів навичок ефективного використання програмного забезпечення для графічного дизайну, розуміння принципів побудови інтерфейсу та налаштувань для підвищення продуктивності та якості роботи.

Основні поняття (ключові слова): графічний редактор, програмне забезпечення для графіки, інтерфейс користувача, налаштування, інструменти, панелі інструментів, робочі простори, шари, плагіни.

План лекції:

1. Огляд програмного забезпечення для створення комп'ютерної графіки.
2. Основні типи графічних редакторів (растрові, векторні, комбіновані).
3. Загальні принципи побудови інтерфейсу графічних редакторів.
4. Основні інструменти та панелі інструментів.
5. Налаштування робочого простору та інструментів.
6. Встановлення та використання плагінів.

Питання з теми, що виносяться на самостійне опрацювання:

1. Дослідження функціональних можливостей основних графічних редакторів (Adobe Photoshop, Illustrator, Figma, GIMP).
2. Аналіз принципів налаштування робочого простору для підвищення продуктивності.
3. Огляд популярних плагінів для графічних редакторів та їх вплив на робочі процеси.

Рекомендована література:

Базова:

1. Adobe Creative Team. *Adobe Photoshop Classroom in a Book (2024 release)*. San Jose, CA: Adobe Press, 2024. 432 p.
2. Heller, Steven, and Véronique Vienne. *Inside the Mouse: A Secret History of Disney Design*. New York: Allworth Press, 2013. 224 p.

Допоміжна:

1. Evans, David. *Adobe Illustrator CC Classroom in a Book (2024 release)*. San Jose, CA: Adobe Press, 2024. 432 p.
2. Landa, Robin. *Graphic Design Solutions*. Boston, MA: Cengage Learning, 2020. 440 p.

ОСНОВНА ЧАСТИНА

Графічний інструментарій включає різноманітні програми та інструменти, які дозволяють створювати та редагувати комп'ютерну графіку. Основні категорії графічного ПО включають растрові редактори (наприклад, Adobe Photoshop), векторні редактори (наприклад, Adobe Illustrator) та комбіновані редактори, які поєднують можливості обох типів графіки.

Загальні принципи побудови інтерфейсу графічних редакторів включають організацію основних панелей інструментів, меню, робочих просторів і налаштувань.

Основні інструменти графічних редакторів включають пензлі, градієнти, інструменти для роботи з текстом, фігурами, і шейпами. Панелі інструментів дозволяють швидкий доступ до часто використовуваних функцій, таких як вибір кольору, розмір пензля та інші параметри.

Налаштування робочого простору включають вибір розташування панелей, збереження особистих налаштувань і створення власних робочих просторів для різних типів проектів.

Плагіни – це додаткові модулі, які розширюють функціональність графічних редакторів. Вони можуть включати нові інструменти, фільтри, або автоматизацію рутинних завдань, що дозволяє значно зменшити час на виконання складних операцій.

Доступ до налаштувань Photoshop

На ПК з Windows перейдіть до меню «Редагувати» на панелі меню вгорі екрана. Звідти виберіть «Параметри» внизу списку, а потім «Загальні». На комп'ютері Mac перейдіть до меню Photoshop на панелі меню. Виберіть *Preferences*, а потім виберіть *General*:

Відкриється діалогове вікно параметрів Photoshop. Категорії, з яких ми можемо вибрати, перераховані в колонці ліворуч. Параметри для поточної вибраної категорії відображаються в головній області по центру. На даний момент загальну вибрано категорію.

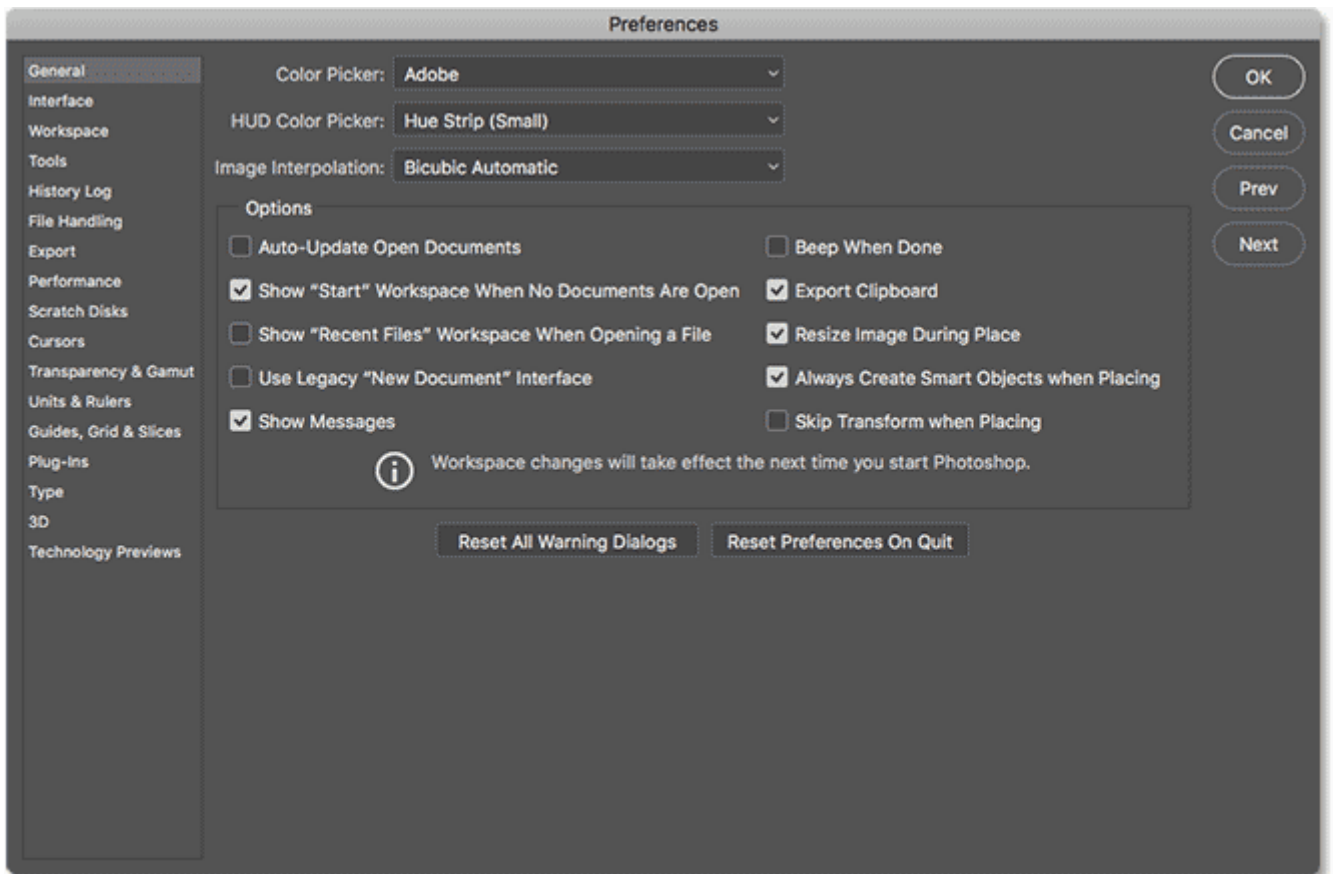


Рис. 1 Діалогове вікно «Параметри» у Photoshop CC.

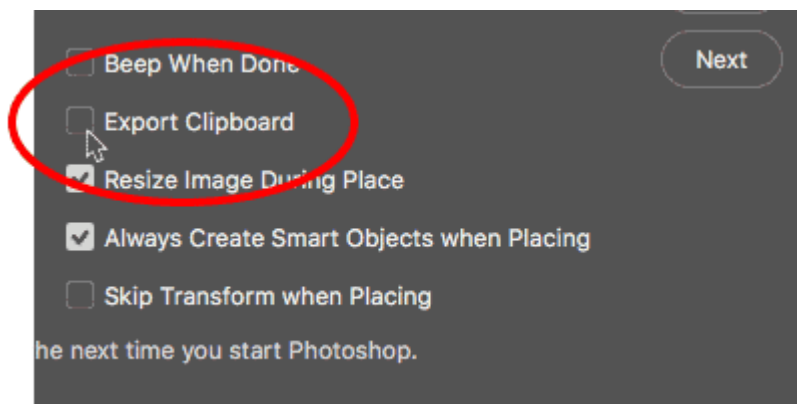


Рис. 2 Вимкніть «Експорт буфера обміну», щоб покращити продуктивність.

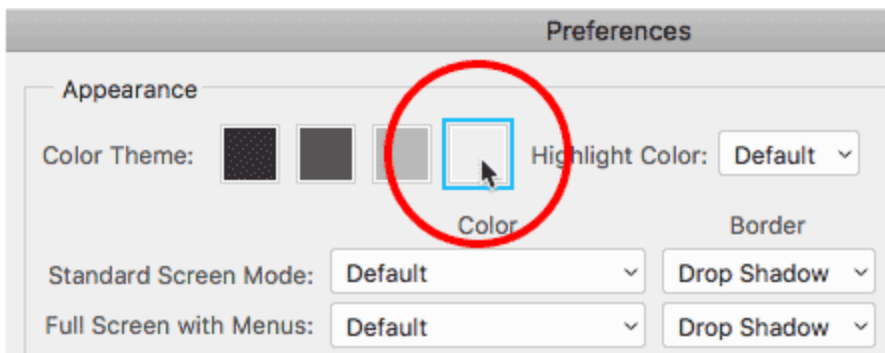


Рис. 3 Вибір найсвітлішої кольорової теми.

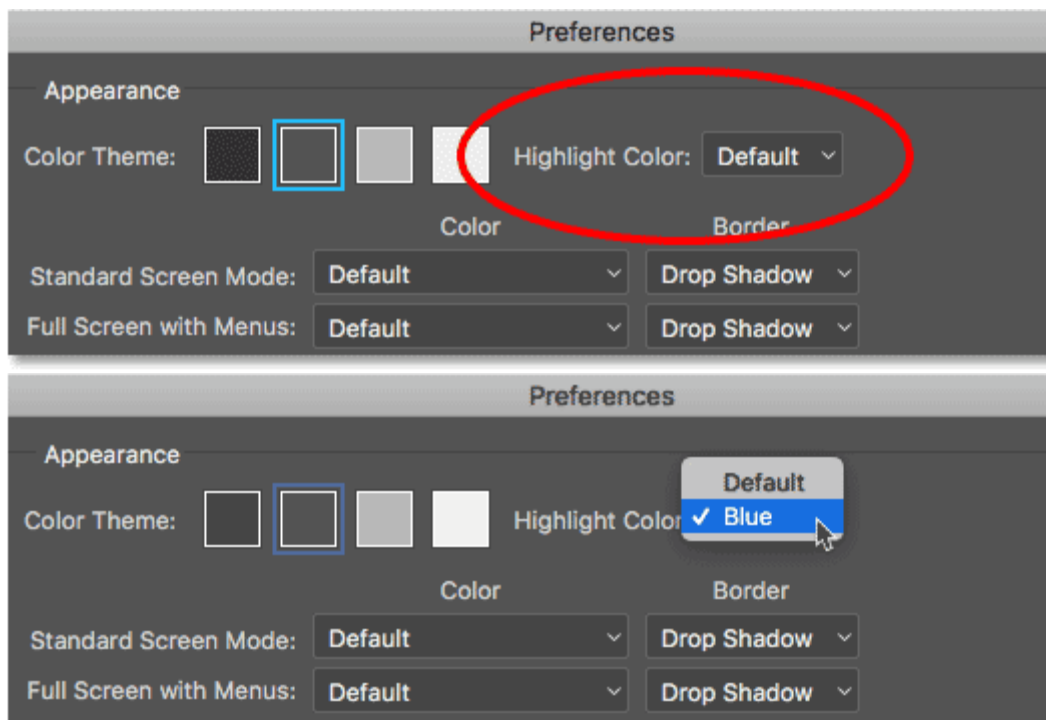


Рис. 4 Зміна кольору виділення на синій.

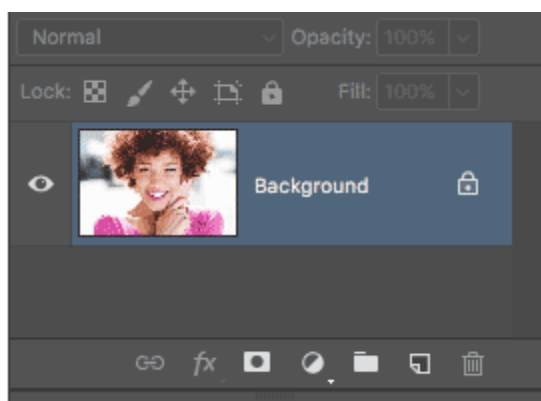


Рис. 5 Панель «Шари» після зміни кольору виділення на синій.

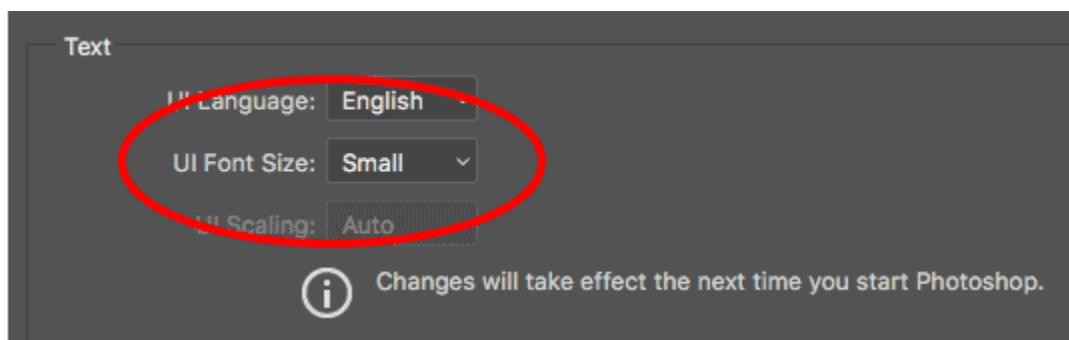


Рис. 6 Параметр «Розмір шрифту інтерфейсу».

Вам потрібно буде закрити та перезапустити Photoshop, щоб зміни набули чинності.

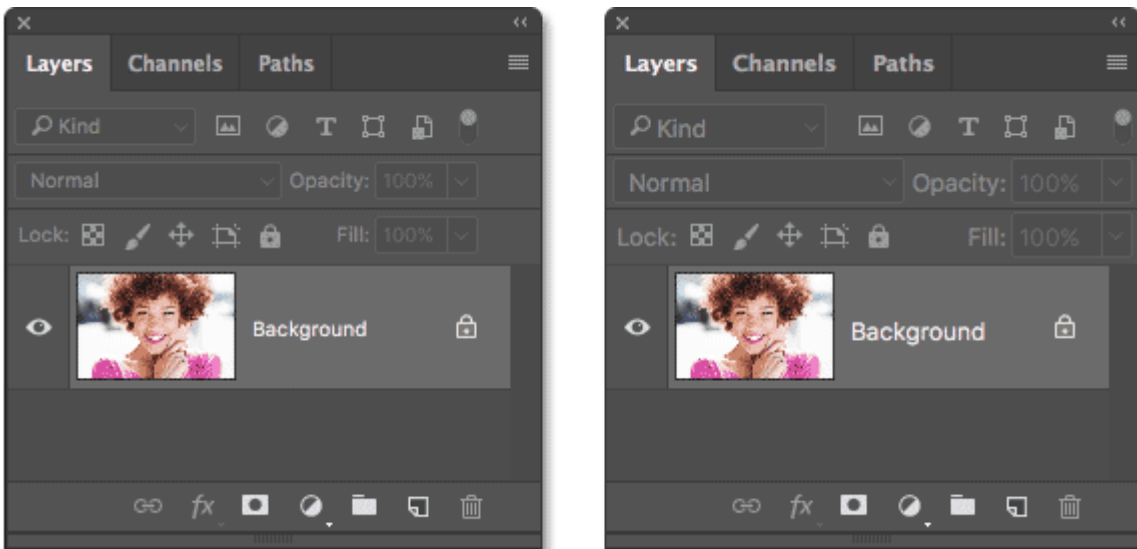


Рис. 7 Стандартний розмір шрифту інтерфейсу користувача (ліворуч) і великий розмір (праворуч).

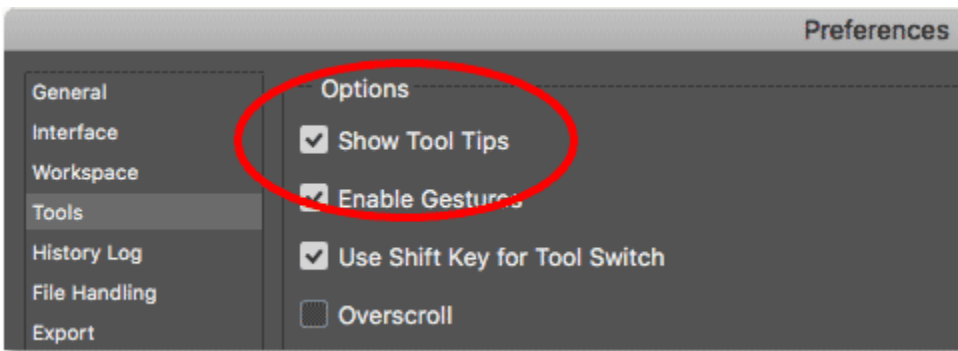


Рис. 8 Опція «Показати підказки».

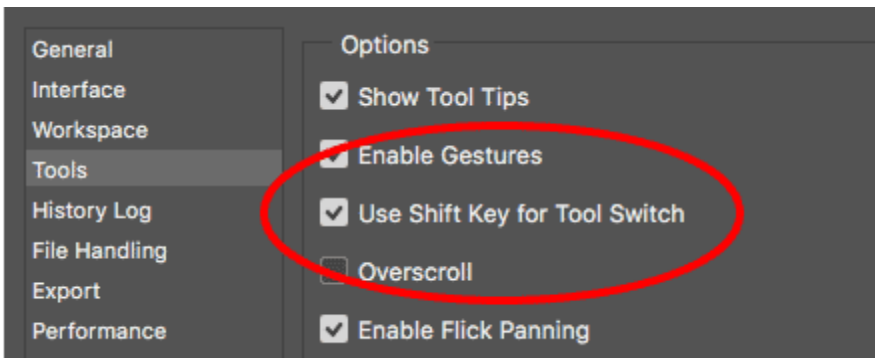


Рис. 9 Параметр «Використовувати клавішу Shift для перемикання інструментів».

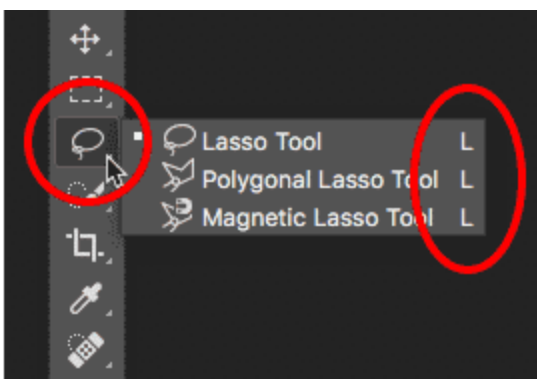


Рис. 10 Деякі інструменти, наприклад інструменти ласо, використовують ту саму комбінацію клавіш.

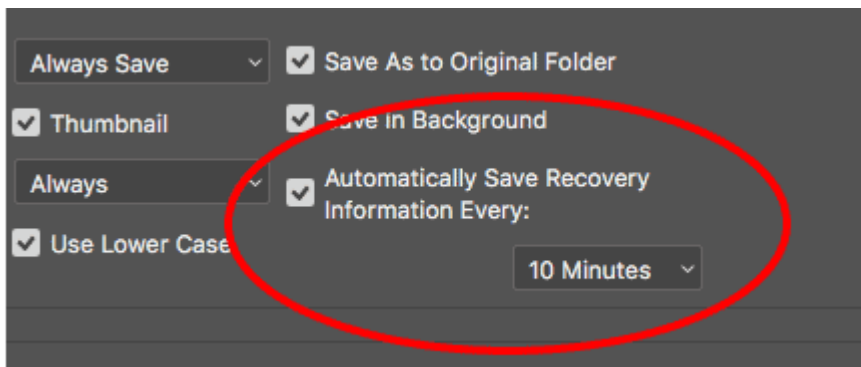


Рис. 11 За замовчуванням автозбереження створюватиме резервну копію кожні 10 хвилин.

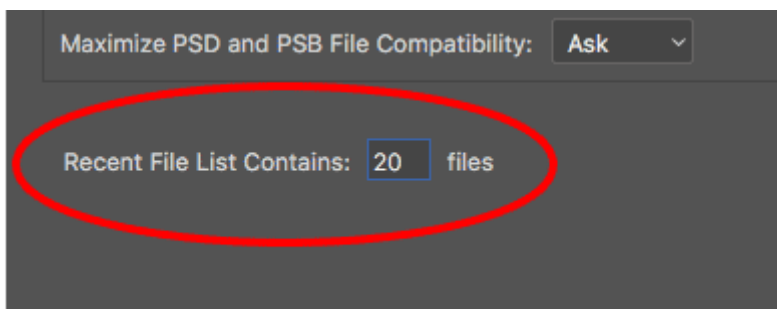


Рис. 12 Параметр «Список останніх файлів містить».

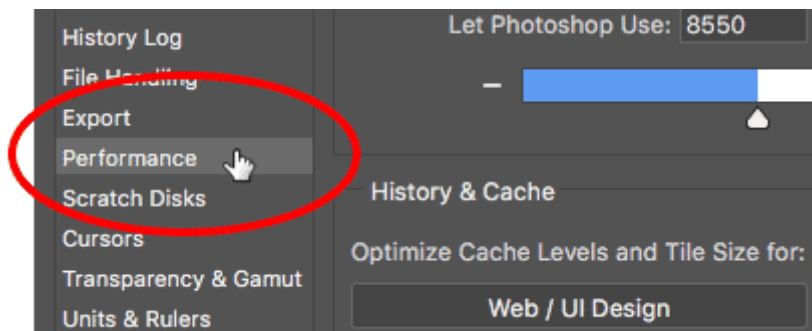


Рис. 13 Opening the Performance preferences.

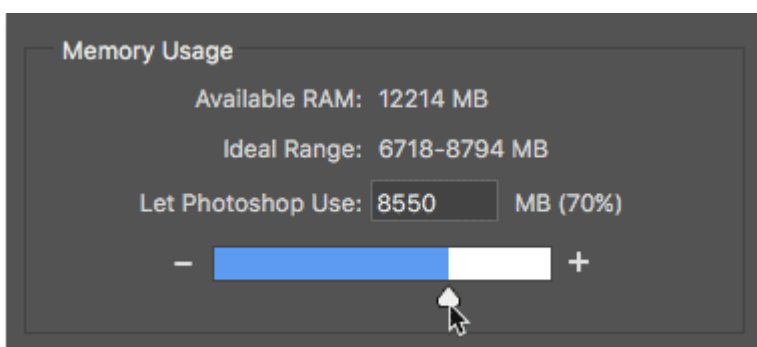


Рис. 14 The "Memory Usage" option.

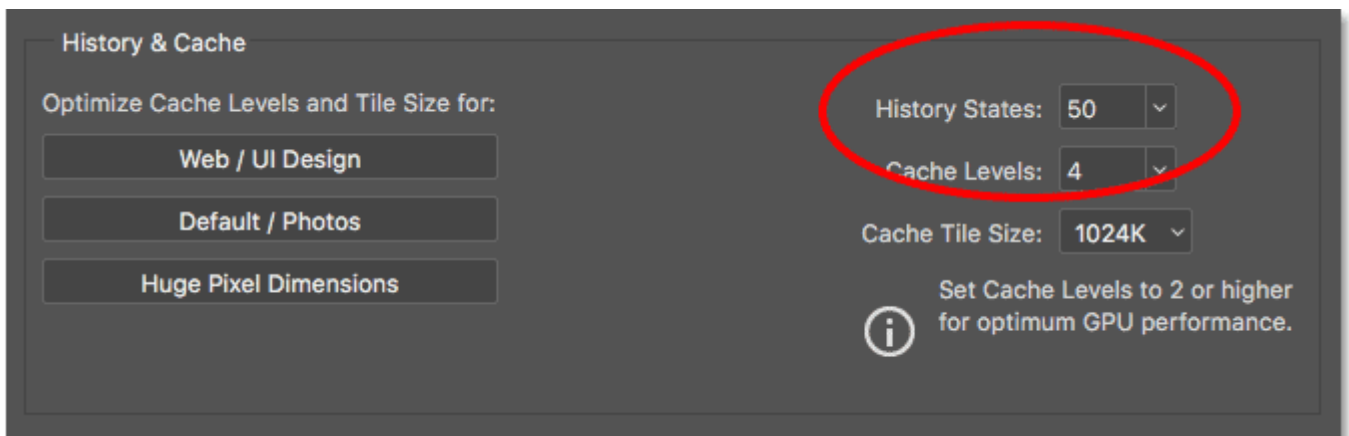


Рис. 15 Кроки в історії дії

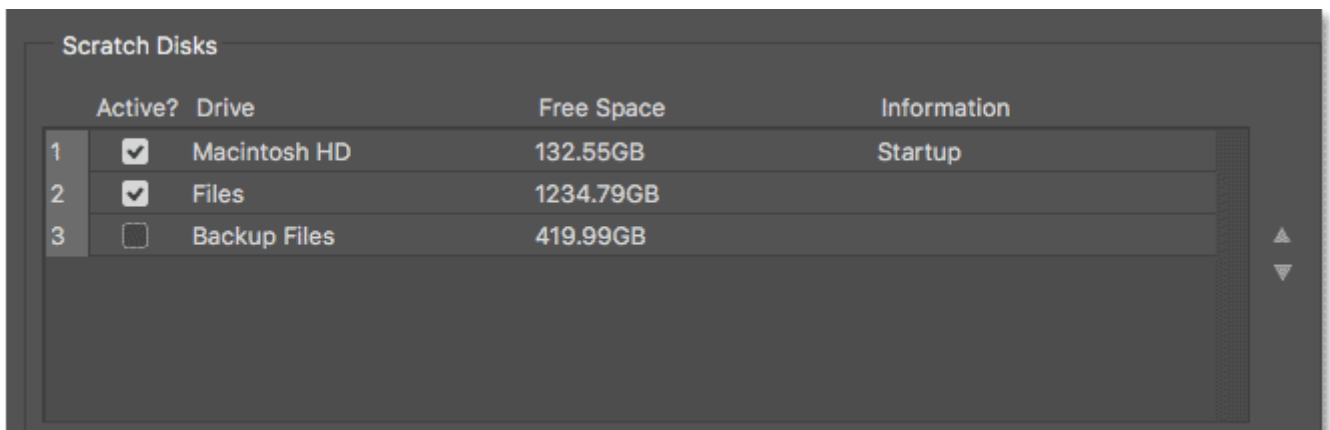


Рис. 16 Виберіть диск(и), які Photoshop має використовувати, якщо на ньому не вистачить системної пам'яті

— *Робочий диск* це частина жорсткого диска комп'ютера, яку Photoshop використовує як додаткову пам'ять, якщо системної пам'яті не вистачає. Поки на комп'ютері достатньо пам'яті, Photoshop не потрібно буде використовувати робочий диск. Якщо *робочий диск потрібен*, він використовуватиме будь-який жорсткий диск(и), вибраний у параметрі робочих дисків.

Основний жорсткий диск вашого комп'ютера називається *завантажувальним* диском. Це може бути єдиний жорсткий диск, який у вас є. Але якщо у вас два або більше жорстких дисків, виберіть диск, який *не* є вашим завантажувальним диском. Ваша операційна система часто використовує ваш диск запуску, тому ви отримаєте кращу продуктивність від Photoshop, вибравши інший диск. Крім того, якщо ви знаєте швидкість своїх жорстких дисків, знову ж таки ви отримаєте кращу продуктивність, вибравши найшвидший диск (SSD).

Навіть якщо ваш SSD також є вашим завантажувальним диском, це все одно найкращий вибір. Якщо програмі Photoshop регулярно бракує системної пам'яті, додавання додаткової пам'яті (RAM) до комп'ютера дасть найкращі результати.

Натисніть ОК, щоб закрити діалогове вікно «Параметри».

ТЕМА 5: РОБОТА З ТЕКСТОМ. ТЕКСТОВІ РЕДАКТОРИ ТА ПРОЦЕСОРИ. БАЗОВІ РЕДАКЦІЙНІ ВИМОГИ ДО ТЕКСТУ.

Мета: Ознайомити студентів з основними текстовими редакторами та процесорами, навчити їх базовим редакційним вимогам до тексту та підготовці текстових документів для друку і публікації.

Професійна спрямованість: Лекція спрямована на формування у студентів навичок ефективного використання текстових редакторів та процесорів, розуміння базових вимог до текстових документів у контексті графічного дизайну, реклами та публікацій.

Основні поняття (ключові слова): текстовий редактор, текстовий процесор, форматування тексту, стилі, шрифт, міжрядковий інтервал, поля, вирівнювання, абзац, редакційні вимоги.

План лекції:

1. Введення в текстові редактори та процесори.
2. Основні функції текстових редакторів (Notepad++, Sublime Text).
3. Основні функції текстових процесорів (Microsoft Word, Google Docs).
4. Форматування тексту: шрифти, стилі, розміри, NexusFont.
5. Налаштування абзаців і міжрядкових інтервалів.
6. Редакційні вимоги до тексту: перевірка орфографії та граматики, правила цитування, стандарти форматування.
7. Підготовка текстових документів до друку і публікації.

Питання з теми, що виносяться на самостійне опрацювання:

1. Порівняння функціональних можливостей різних текстових редакторів і процесорів.
2. Дослідження методів і практик ефективного форматування тексту для різних типів публікацій.
3. Аналіз редакційних вимог до тексту в контексті створення професійних документів та публікацій.

Рекомендована література:

Базова:

1. Microsoft. *Microsoft Word 2021 Step by Step*. Redmond, WA: Microsoft Press, 2021. 384 p.
2. Gookin, Dan. *Word 2019 For Dummies*. Hoboken, NJ: Wiley, 2018. 456 p.

Допоміжна:

1. Kellenberger, Carol. *Formatting and Styling in Microsoft Word*. New York: Springer, 2021. 256 p.
2. Myers, Robert. *The Elements of Style*. New York: Longman, 2011. 105 p.

ОСНОВНА ЧАСТИНА

Робота з текстом є основою багатьох професійних діяльностей, включаючи графічний дизайн, редагування, журналістику та публікації. Для цього використовуються різні текстові редактори і процесори, які надають інструменти для створення і редагування текстових документів.

Текстові редактори (наприклад, Notepad++, Sublime Text) зазвичай використовуються для роботи з простими текстовими файлами або кодом. Вони надають основні функції для редагування тексту без додаткових можливостей форматування.

Текстові процесори (наприклад, Microsoft Word, Google Docs) пропонують розширені можливості для форматування тексту, включаючи вибір шрифтів, розміри, стилі, а також можливість створення таблиць, графіків і діаграм. Вони також забезпечують інструменти для перевірки орфографії та граматики, що важливо для створення якісних документів.

Форматування тексту включає вибір шрифту, його розміру, кольору, стилю (жирний, курсив, підкреслений) та налаштування абзаців і міжрядкових інтервалів. Це допомагає створити документ, що легко читається і має професійний вигляд.

Редакційні вимоги до тексту включають перевірку орфографії і граматики, дотримання стандартів форматування та правил цитування джерел. Це забезпечує точність і коректність інформації в документі.

Підготовка текстових документів до друку або публікації вимагає знання специфікацій, таких як розміри поля, вирівнювання тексту і налаштування розділів. Це важливо для забезпечення якості готового продукту.

ПРАКТИЧНЕ ЗАНЯТТЯ (Завдання 3)

Мета практичної роботи: Навчити студентів редагувати текстові документи, виправляти орфографічні та граматичні помилки, застосовувати правильне форматування, розставляти акценти в тексті.

Завдання для виконання:

1. Виправити всі орфографічні та граматичні помилки в наданому тексті.
2. Застосувати коректне форматування тексту, включаючи вирівнювання, шрифти, інтервали.
3. Розставити акценти, виділивши ключові слова або фрази за допомогою форматування (жирний шрифт, курсив, підкреслення).
4. Використати двоколірну палітру для підвищення контрастності та виразності документа.
5. Зберегти документ і поділитися ним у вигляді посилання на Google Doc або MS Word файл.

Покрокові рекомендації:

1. Почніть з виправлення орфографії та пунктуації. Використовуйте інструменти перевірки правопису, але також перевіряйте вручну.
2. Перейдіть до форматування тексту:
 - Вирівняйте текст за допомогою опцій «по лівому краю», «по центру», «по правому краю» або «по ширині» відповідно до контексту.
 - Використовуйте відповідні шрифти та їх розміри для заголовків, підзаголовків і основного тексту.
 - Переконайтеся, що інтервали між рядками та абзацами відповідають вимогам.
3. Виділіть ключові слова або фрази, використовуючи жирний шрифт, курсив або підкреслення для акцентування уваги на важливих частинах тексту.
4. Застосуйте двоколірну палітру для тексту і фону, обравши кольори, що добре контрастують і забезпечують читабельність. Використовуйте колір для підкреслення важливих елементів тексту, але не перенасичуйте документ.
5. Після редагування збережіть документ у форматі Google Doc або MS Word.
6. Поділіться посиланням на документ відповідно до вимог завдання.

Основні помилки:

1. Невиправлені орфографічні та граматичні помилки.
2. Неправильне форматування тексту або порушення єдності стилю.
3. Надмірне або недостатнє виділення тексту (недостатній акцент на ключових частинах тексту або надмірне використання форматування).
4. Використання неконтрастної або надто яскравої палітри, що ускладнює читання.
5. Неправильне збереження або відправлення документа (наприклад, неактивне посилання).

ТЕМА 6: КОНЦЕПЦІЯ ШАРІВ. МЕХАНІЗМИ МАСКУВАННЯ. МАСКА, МАКЕТНІ ГРУПИ Й ІН., ЛОКАЛІЗАЦІЯ ОБ'ЄКТІВ І ОБЛАСТЕЙ ЗОБРАЖЕННЯ. SMART-ШАРИ.

Мета: Ознайомити студентів з основами роботи з шарами в графічних редакторах, механізмами маскування, створенням макетних груп і локалізацією об'єктів і областей зображення, а також використанням Smart-шарів для підвищення ефективності редагування.

Професійна спрямованість: Лекція спрямована на формування у студентів навичок роботи з шарами і масками в графічному дизайні, що дозволяє створювати складні композиції, організовувати елементи зображення і ефективно управляти проектами.

Основні поняття (ключові слова): шари, маска, макетні групи, локалізація об'єктів, Smart-шари, маскування, композиція, графічний редактор.

План лекції:

1. Введення в концепцію шарів.
2. Основи роботи з шарами: створення, організація, редагування.
3. Механізми маскування: типи масок і їх застосування.
4. Макетні групи: створення і управління.
5. Локалізація об'єктів і областей зображення: принципи і методи.
6. Smart-шари: функціональні можливості і застосування.

Питання з теми, що виносяться на самостійне опрацювання:

1. Аналіз переваг і недоліків використання масок у різних типах графічних проектів.
2. Дослідження методів організації і управління шарами в великих проектах.
3. Вивчення функцій Smart-шарів і їх впливу на редагування та обробку зображень.

Рекомендована література:

Базова:

1. Adobe Systems Incorporated. *Adobe Photoshop CC Classroom in a Book (2024 release)*. San Jose, CA: Adobe Press, 2024. 432 p.
2. Murdock, George. *The Photoshop Elements 2024 Book for Digital Photographers*. San Jose, CA: Adobe Press, 2024. 384 p.

Допоміжна:

1. Smith, David. *Photoshop Down & Dirty Tricks for Designers*. New York: Peachpit Press, 2021. 304 p.

2. Blatner, David. *The Adobe Photoshop CC Book for Digital Photographers*. New York: Peachpit Press, 2020. 352 p.

ОСНОВНА ЧАСТИНА

Концепція шарів є основою сучасних графічних редакторів, дозволяючи працювати з різними елементами зображення окремо. Шари дозволяють створювати складні композиції, де кожен елемент зображення може бути редагований незалежно від інших.

Маскування є потужним інструментом для приховування або показу частин шару. Існують різні типи масок: маски шару, маски швидкого виділення та маски видимості, кожна з яких має свої особливості і застосування. Маски дозволяють зберігати оригінальний вміст шару і створювати ефекти без зміни основного зображення.

Макетні групи (групи шарів) використовуються для організації кількох шарів в одну групу, що полегшує управління великими проектами. Групи дозволяють застосовувати ефекти і налаштування до всіх шарів у групі одночасно, а також зберігати порядок у проекті.

Кілька шарів можна вибрати, клацнувши назву шару, утримуючи клавішу Shift, щоб вибрати суміжні шари, або клацнувши назву шару, утримуючи клавішу Command/Control, щоб вибрати розділені шари. Вибрані шари можна згрупувати разом, вибравши Command+G/Control+G у меню «Шар». Після того, як шари згруповано таким чином, це полегшить керування організацією шару, і ви можете застосувати маскування до вмісту шару за допомогою маски піксельного шару або векторної маски. Шари також можна зв'язати разом, натиснувши кнопку нового зв'язку внизу панелі «Шари».

Локалізація об'єктів і областей зображення забезпечує точний контроль над різними частинами зображення. Це включає використання інструментів для виділення, переміщення і редагування конкретних областей зображення без впливу на інші частини.

Smart-шари (розумні шари) є функцією, яка дозволяє зберігати інформацію про зображення у зменшеному форматі, забезпечуючи можливість редагування без втрати якості. Smart-шари зберігають оригінальні дані і дозволяють використовувати фільтри і ефекти, які можна змінювати без зміни первісного зображення.

Результат	вікна	MacOS
<i>Встановіть параметри шару</i>	Клацніть кнопку «Створити», утримуючи Alt	Натисніть кнопку «Новий», утримуючи клавішу Option
<i>Видалити без підтвердження</i>	Клацніть кнопку «Кошик», утримуючи Alt	Натисніть кнопку «Кошик», утримуючи клавішу Option
<i>Застосуйте значення та збережіть текстове поле активним</i>	Shift + Enter	Shift + Enter
<i>Завантажити прозорість шару як виділення</i>	Клацніть мініатюру шару, утримуючи Control	Клацніть мініатюру шару, утримуючи клавішу Command

<i>Додати до поточного вибору</i>	Клацніть шар, утримуючи Control + Shift	Command + Shift клацніть мініатюру шару
<i>Відняти з поточного вибору</i>	Control + Alt, клацніть мініатюру шару	Command + Option клацніть ескіз шару
<i>Перетинається з поточним виділенням</i>	Control + Shift + Alt клацніть мініатюру шару	Command + Shift + Option клацніть мініатюру шару
<i>Об'єднайте видимі шари</i>	Control + Shift + E	Command + Shift + E
<i>Створіть новий порожній шар із діалоговим вікном</i>	Клацніть кнопку «Новий шар», утримуючи Alt	Утримуючи клавішу Option, натисніть кнопку «Новий шар».
<i>Створіть новий шар під цільовим шаром</i>	Натисніть кнопку «Новий шар», утримуючи Control	Клацніть кнопку «Новий шар», утримуючи клавішу Command
<i>Активуйте нижній/верхній шар</i>	Alt + .(крапка)/ ,(кома)	Варіант + .(крапка)/ ,(кома)
<i>Виберіть наступний шар вниз/вгору</i>	Alt + [або]	Option + [або]
<i>Переміщення цільового шару вниз/вгору</i>	Control + [або]	Command + [або]
<i>Об'єднайте копії всіх видимих шарів у цільовий шар</i>	Control + Shift + Alt + E	Command + Shift + Option + E
<i>Злити вниз</i>	Control + E	Command + E
<i>Скопіюйте поточний шар на шар нижче</i>	Команда Alt + Об'єднати вниз зі спливаючого меню панелі	Параметр + команда «Об'єднати вниз» у спливаючому меню панелі
<i>Скопіюйте всі видимі шари на активний шар</i>	Alt + команда «Об'єднати видимі» зі спливаючого меню панелі	Команда Option + Merge Visible зі спливаючого меню панелі
<i>Показати/сховати всі інші видимі зараз шари</i>	Клацніть значок ока, утримуючи клавішу Alt	Клацніть значок ока, утримуючи клавішу Option
<i>Перемикання прозорості блокування для цільового шару або останнього застосованого блокування</i>	/ (коса риска)	/ (коса риска)
<i>Виділити весь текст; тимчасово виберіть інструмент «Текст».</i>	Двічі клацніть мініатюру текстового шару	Двічі клацніть мініатюру текстового шару
<i>Створіть відсічну маску</i>	Утримуючи Alt, клацніть лінію, що розділяє два шари	Утримуючи клавішу Option, клацніть лінію, що розділяє два шари
<i>Перейменувати шар</i>	Двічі клацніть назву шару	Двічі клацніть назву шару
<i>Додати до вибору шару на панелі «Шари».</i>	Shift + Alt + [або]	Shift + Option + [або]
<i>Скопіюйте маску з одного шару на інший і попросіть замінити, якщо маска вже є</i>	Alt + перетягніть маску шару	Alt + перетягніть маску шару

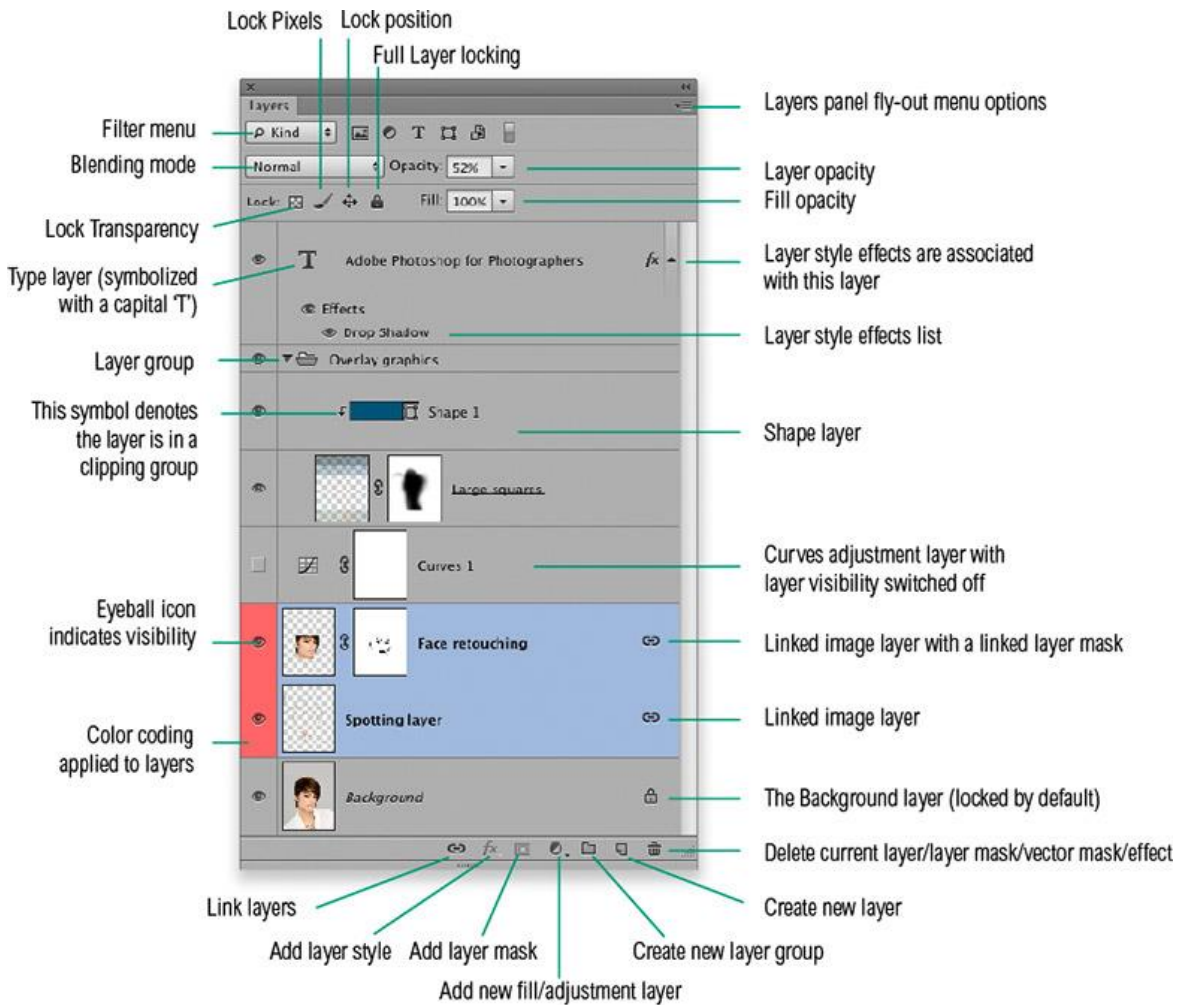


Рис. 17 Панель «Шари», на якій показано кілька шарів, які потім було зв'язано, натиснувши кнопку «Зв'язати шари».

ТЕМА 7: ІНСТРУМЕНТИ ВИДІЛЕННЯ. ВИДИ ВИДІЛЕННЯ, КОНТУРИ, «ЧАРІВНА ПАЛИЧКА», «ШВИДКА МАСКА» І ІН.

Мета: Ознайомити студентів з інструментами виділення в графічних редакторах, пояснити різні види виділення і їх використання, а також навчити застосовувати інструменти, такі як «чарівна паличка» і «швидка маска», для точного редагування зображень.

Професійна спрямованість: Лекція спрямована на формування навичок використання інструментів виділення для точного редагування графічних зображень, що є важливим для професійних дизайнерів, ілюстраторів і фотографів.

Основні поняття (ключові слова): інструменти виділення, виділення, контури, «чарівна паличка», «швидка маска», маркери виділення, інструменти редагування, точність виділення.

План лекції:

1. Введення в інструменти виділення.
2. Основні види виділення:
 - Прямокутне виділення.
 - Еліптичне виділення.
 - Ласо і полігональне виділення.
3. Інструмент «чарівна паличка»: принцип роботи і застосування.
4. Інструмент «швидка маска»: як створити і використовувати.
5. Редагування контурів виділення: корекція і удосконалення.
6. Додаткові інструменти і техніки для виділення.

Питання з теми, що виносяться на самостійне опрацювання:

1. Дослідження точності різних інструментів виділення і їх застосування для різних типів зображень.
2. Практична робота з «чарівною паличкою» і «швидкою маскою» для редагування складних зображень.
3. Аналіз способів корекції і удосконалення контурів виділення для покращення якості редагування.

Рекомендована література:

Базова:

1. Adobe Systems Incorporated. *Adobe Photoshop CC Classroom in a Book (2024 release)*. San Jose, CA: Adobe Press, 2024. 432 p.
2. Powers, Ron. *Adobe Photoshop CC: A Complete Course in Professional Photo Editing*. New York: Pearson, 2021. 304 p.

Допоміжна:

1. Murdock, George. *The Photoshop Elements 2024 Book for Digital Photographers*. San Jose, CA: Adobe Press, 2024. 384 p.
2. Smith, David. *Photoshop Down & Dirty Tricks for Designers*. New York: Peachpit Press, 2021. 304 p.

ОСНОВНА ЧАСТИНА

Інструменти виділення в графічних редакторах дозволяють виділити конкретні області зображення для подальшого редагування. Різні типи виділення включають прямокутне і еліптичне виділення для створення основних форм, а також ласо і полігональне виділення для точнішого контролю над формою виділення.

Інструмент «чарівна паличка» дозволяє автоматично виділити області зображення, що мають подібний колір. Це корисно для швидкого виділення фонів або однотонних ділянок, але може вимагати корекції для досягнення точності в складніших зображеннях.

«Швидка маска» дозволяє створити тимчасову маску для виділення частин зображення. Вона показує виділені області як червону маску, що полегшує корекцію і точне виділення. Це особливо корисно для роботи з деталями і складними формами.

Редагування контурів виділення включає корекцію і удосконалення країв виділеної області, щоб досягти більшої точності. Це може включати використання інструментів для розмивання, уточнення або корекції контурів.

Додаткові інструменти і техніки для виділення включають використання інструментів «Магнітне ласо», «Додаткове виділення» і «Розмивання країв», які допомагають покращити точність і якість виділення.

ПРАКТИЧНЕ ЗАНЯТТЯ (Завдання 4)

Мета практичної роботи: Навчити студентів використовувати різні інструменти виділення в графічних редакторах для створення колажу з вирізаних елементів, розвинути навички роботи з шарами та композицією.

Завдання для виконання:

1. Створити колаж, використовуючи різні інструменти виділення для вирізання елементів зображення.
2. Зберегти проект у форматі .psd (розмір 1920x1080 пікселів) з усіма шарами для подальшого редагування.
3. Експортувати готовий колаж у форматі .jpg для презентації.

Покрокові рекомендації:

1. **Вибір зображень:** Підберіть зображення, з яких ви будете вирізати елементи для колажу. Зверніть увагу на якість і розмір зображень, щоб забезпечити чіткість і деталізацію при вирізанні.

2. **Інструменти виділення:** Ознайомтеся з інструментами виділення, такими як:
 - **Прямокутне та овальне виділення** (Rectangular and Elliptical Marquee Tools) для простих форм.
 - **Інструмент «Лассо»** (Lasso Tool) для ручного виділення.
 - **«Чарівна паличка»** (Magic Wand Tool) для виділення областей за кольором.
 - **Інструмент «Швидка маска»** (Quick Mask) для більш точного виділення.
 - **«Перо» (Pen Tool)** для точного створення контурів виділення.
3. **Процес виділення:**
 - Використовуйте відповідний інструмент для виділення необхідного елемента. Комбінуйте різні інструменти для більш точного вирізання складних об'єктів.
 - Якщо виділення вимагає додаткового коригування, скористайтеся функцією «Refine Edge» або «Select and Mask», щоб підправити краї виділеної області.
4. **Створення колажу:**
 - Вирізані елементи розмістіть на новому полотні розміром 1920x1080 пікселів. Перетягуйте і змінюйте розмір елементів за потребою.
 - Використовуйте шари для кожного елемента колажу, щоб зберегти можливість редагування.
 - Розташуйте елементи на полотні, враховуючи композиційні принципи (баланс, контраст, гармонія).
5. **Фінальні кроки:**
 - Збережіть файл у форматі .psd з усіма шарами.
 - Експортуйте колаж у форматі .jpg для презентації, переконайтеся, що файл зберігає якість і деталі.

Основні помилки:

1. Нечітке або нерівне виділення елементів, що призводить до некоректного вирізання.
2. Відсутність уваги до деталей під час вирізання, що може залишити залишкові частини або нерівні краї.
3. Недостатня робота з шарами, що ускладнює подальше редагування.
4. Неправильний вибір формату або розміру файлу, що впливає на якість зображення.

На що звернути увагу:

1. Точність виділення елементів, особливо якщо вони мають складні контури.
2. Використання шарів для збереження можливості редагування колажу.
3. Перевірка композиції колажу на гармонійність та виразність.
4. Збереження файлів у відповідних форматах та розмірах.



Рис. 18 Колаж. Робота Новікової Катерини.



Рис. 19 Колаж. Робота Шинкарьової Маргарити.



Рис. 20 Колаж. Робота Шинкарьової Маргарити.

ТЕМА 8: РОБОТА З КАНАЛАМИ ЗОБРАЖЕННЯ.

Мета: Ознайомити студентів з концепцією і застосуванням каналів зображення в графічних редакторах, навчити їх використовувати канали для покращення якості зображень, редагування і створення складних ефектів.

Професійна спрямованість: Лекція спрямована на формування у студентів навичок роботи з каналами зображення, що є важливим для професійних дизайнерів, фотографів і графічних редакторів для досягнення точних і ефективних результатів у редагуванні зображень.

Основні поняття (ключові слова): канали зображення, RGB, CMYK, альфа-канал, маски каналу, редагування каналів, кольорові канали, збереження кольору, корекція зображення.

План лекції:

1. Введення в концепцію каналів зображення.
2. Основи роботи з кольоровими каналами:
 - RGB канали.
 - CMYK канали.
3. Альфа-канал і його призначення.
4. Створення і редагування масок каналу.
5. Використання каналів для корекції кольору і контрасту.
6. Практичне застосування каналів для створення складних ефектів і покращення зображень.

Питання з теми, що виносяться на самостійне опрацювання:

1. Дослідження впливу редагування окремих каналів на загальний вигляд зображення.
2. Практична робота зі створення і використання масок каналу для корекції і створення ефектів.
3. Аналіз застосування альфа-каналів для управління прозорістю і композитними зображеннями.

Рекомендована література:

Базова:

1. Adobe Systems Incorporated. *Adobe Photoshop CC Classroom in a Book (2024 release)*. San Jose, CA: Adobe Press, 2024. 432 p.
2. Gookin, Dan. *Photoshop For Dummies*. Hoboken, NJ: Wiley, 2021. 464 p.

Допоміжна:

1. Kelby, Scott. *The Adobe Photoshop CC Book for Digital Photographers*. New York: Peachpit Press, 2020. 352 p.

2. Smith, David. *Photoshop Down & Dirty Tricks for Designers*. New York: Peachpit Press, 2021. 304 p.

ОСНОВНА ЧАСТИНА

Канали зображення є важливим елементом в цифровій обробці графіки, дозволяючи працювати з різними аспектами зображення на рівні пікселів. В основі кожного зображення лежать кольорові канали, такі як RGB або CMYK, які відповідають за відображення різних компонентів кольору.

Канали RGB (Red, Green, Blue) представляють кольорову інформацію зображення у вигляді трьох окремих каналів. Кожен канал містить інформацію про інтенсивність відповідного кольору, і їх комбінація створює повне кольорове зображення. В редагуванні зображень це дозволяє здійснювати точні корекції кольору та контрасту.

Канали CMYK (Cyan, Magenta, Yellow, Key) використовуються в процесах друку для представлення кольорів на основі чотирьох основних кольорів. Розуміння цих каналів допомагає в підготовці зображень для друку та контролю якості кольорів.

Альфа-канал забезпечує інформацію про прозорість або маскування частин зображення. Це важливо для створення композитних зображень, де деякі частини можуть бути прозорими або частково видимими.

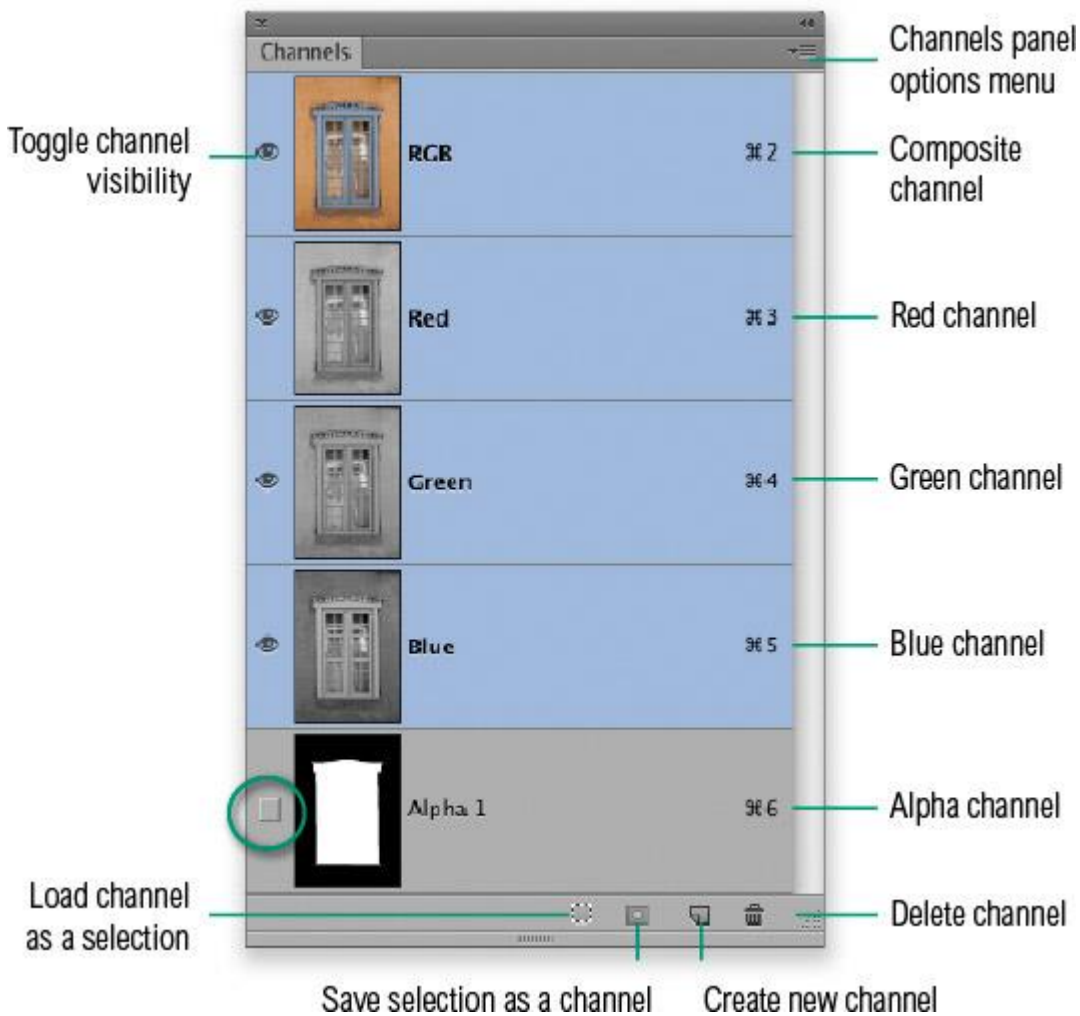
Маски каналу дозволяють виділити певні області зображення для корекції або застосування ефектів. Це дає змогу працювати з окремими частинами зображення без впливу на решту.

Канали також використовуються для корекції кольору і контрасту. Наприклад, можна коригувати тільки червоний канал, щоб усунути перенасичення червоного кольору в зображенні.

Зображення в режимі відтінків сірого Photoshop складається з одного каналу інформації про зображення з 256 рівнями у режимі 8 біт на канал і 32 000 рівнів у режимі 16 біт на канал. Зображення RGB складаються з трьох каналів: червоного (канал 3), зеленого (канал 4) і синього (канал 5), а також складеного зображення RGB (канал 2); Зображення CMYK, чотири канали: блакитний (канал 3), пурпуровий (канал 4), жовтий (канал 5) і чорний (канал 6), а також комбіноване зображення CMYK (канал 2). На панелі «Канали Photoshop» кольорові канали відображаються в такому порядку, при цьому композитний канал (канал 2) завжди знаходиться вгорі. Використовуйте Command/Control+номер каналу як комбінацію клавіш для перегляду каналів окремо. Під час збереження вибору (використовуйте Select Зберегти вибране), це додасть новий альфа-канал або ви зможете перезаписати існуючий. Нові канали також можна додати, натиснувши кнопку «Додати канал» у нижній частині панелі «Канали» (дозволено до 56 каналів, включно з кольоровими).

Клацання піктограми каналу на панелі каналів, утримуючи клавішу Command/Control, створює виділення з цього каналу. Shift+Command/Control, клацнувши канал, додасть виділення до наявного виділення. Клацання Shift+Option/Alt+Command/Control перетинатиметься з наявним виділенням.

Для спеціалізованих типів друку альфа-канали можна використовувати для зберігання інформації про колір друку, як-от накладення лаку або друк п'ятого/шостого кольорів спеціальними фарбами. Photoshop має функцію плашкового каналу, яка дає змогу вказати колір для каналів плашкового кольору та попередньо переглядати їх на екрані в кольорі. Ви можете скористатися підменю панелі «Канали» або кнопками внизу панелі «Канали», щоб видалити, скопіювати або створити новий канал.



ТЕМА 9: ВЕКТОРНІ КОНТУРИ ТА МАСКИ.

Мета: Ознайомити студентів з основами роботи з векторними контурами та масками в графічних редакторах, навчити їх створювати і редагувати векторні контури, використовувати маски для управління видимістю і ефектами на зображеннях.

Професійна спрямованість: Лекція спрямована на формування навичок використання векторних контурів і масок для створення і редагування графічних зображень, що є важливим для професійних дизайнерів, ілюстраторів і художників.

Основні поняття (ключові слова): векторні контури, маски, інструменти для створення контурів, редагування контурів, типи масок, управління видимістю, графічний редактор.

План лекції:

1. Введення в поняття векторних контурів.
2. Основи створення векторних контурів:
 - Інструменти для створення контурів (пензель, перо).
 - Редагування і корекція контурів.
3. Маски як інструмент управління видимістю:
 - Основи роботи з масками.
 - Типи масок (векторні, растрові).
4. Практичне застосування масок для створення ефектів.
5. Інтеграція векторних контурів і масок у графічних проектах.

Питання з теми, що виносяться на самостійне опрацювання:

1. Дослідження способів редагування векторних контурів для досягнення складних форм і ефектів.
2. Практична робота з різними типами масок для управління видимістю і створення складних композицій.
3. Аналіз застосування векторних контурів і масок в реальних графічних проектах для покращення якості дизайну.

Рекомендована література:

Базова:

1. Adobe Systems Incorporated. *Adobe Illustrator CC Classroom in a Book (2024 release)*. San Jose, CA: Adobe Press, 2024. 432 p.
2. Murdock, George. *The Adobe Illustrator CC Book for Digital Designers*. San Jose, CA: Adobe Press, 2023. 368 p.

Допоміжна:

1. Smith, David. *Adobe Illustrator for Beginners: An Introduction to Vector Graphics*. New York: Peachpit Press, 2022. 320 p.
2. Kelby, Scott. *The Adobe Illustrator CC Book for Digital Designers*. New York: Peachpit Press, 2021. 304 p.

ОСНОВНА ЧАСТИНА

Векторні контури є основою для створення і редагування векторної графіки. Вони представляють собою математично визначені лінії та форми, що дозволяє масштабувати зображення без втрати якості. Векторні контури створюються за допомогою інструментів, таких як перо і пензель, які дозволяють малювати точні лінії і криві.

Основні інструменти для створення і редагування векторних контурів включають інструмент перо, який дозволяє малювати і редагувати контури з точністю, і інструмент вибору, який допомагає управляти і коригувати вже створені контури. Редагування контурів може включати зміни форми, масштабу і позиції контурів для досягнення бажаного ефекту.

Маски використовуються для управління видимістю частин зображення. Існують різні типи масок: векторні маски, які працюють на основі контурів, і растрові маски, які управляють прозорістю на рівні пікселів. Векторні маски дозволяють створювати чіткі і точні ефекти, використовуючи контури як основу для видимих і невидимих областей.

Практичне застосування масок включає створення складних графічних ефектів, таких як тіні, градієнти і інші стилістичні елементи. Маски допомагають зберігати оригінальність зображення і легко вносити зміни без втрати якості.

Інтеграція векторних контурів і масок у графічних проектах дозволяє досягати високого рівня точності і якості. Векторні контури надають можливість створювати чіткі форми і елементи, а маски дозволяють керувати їх видимістю і ефектами, що забезпечує професійний результат у графічному дизайні.

ПРАКТИЧНЕ ЗАНЯТТЯ (Завдання 5)

Мета практичної роботи: Навчити студентів використовувати векторні інструменти для створення каліграфічних написів, опанувати техніки роботи з контурами та масками у векторних редакторах.

Завдання для виконання:

1. Створити каліграфічний напис, використовуючи векторні інструменти та техніки роботи з контурами та масками.
2. Зберегти проект у форматах .ai, .pdf, або .eps для подальшого редагування і друку.
3. Експортувати готовий напис у форматі .jpg для перегляду.

Покрокові рекомендації:**1. Ознайомлення з інструментами:**

- Використовуйте інструмент «Pen Tool» для створення плавних контурів.
- Зверніть увагу на використання кривих Безьє для точного контролю над формою напису.
- Ознайомтеся з інструментами «Brush Tool» та «Blob Brush Tool» для створення каліграфічних штрихів.

2. Фінальні кроки:

- Перевірте напис на наявність можливих недоліків, таких як нерівні лінії або незавершені контури.
- Збережіть файл у форматах .ai, .pdf, або .eps.
- Експортуйте напис у форматі .jpg для презентації або перегляду на екрані.

Основні помилки:

1. Нечіткі або нерівні контури, які можуть вплинути на загальний вигляд каліграфічного напису.
2. Неправильне використання масок, що призводить до небажаних перекриттів або пропусків.
3. Відсутність контролю над кривими та формами, що може зробити напис негармонійним або важким для читання.

На що звернути увагу:

1. Точність та плавність контурів, особливо у складних частинах напису.
2. Правильне використання форматів файлів для збереження якості та можливості подальшого редагування.



Рис. 21 Обводка напису. Робота Ізмайлової Ю.

ТЕМА 10: РЕЖИМИ НАКЛАДАННЯ.

Мета: Ознайомити студентів з концепцією режимів накладання в графічних редакторах, навчити використовувати різні режими для досягнення ефектів поєднання зображень і корекції кольору.

Професійна спрямованість: Лекція спрямована на формування навичок роботи з режимами накладання, що є важливим для дизайнерів і художників при створенні складних графічних ефектів і корекції кольору в зображеннях.

Основні поняття (ключові слова): режими накладання, суміщення шарів, ефекти поєднання, прозорість, змішування кольорів, корекція зображення.

План лекції:

1. Введення в концепцію режимів накладання:
 - Що таке режими накладання.
 - Основні принципи роботи.
2. Основні типи режимів накладання:
 - Режими суміщення (Overlay, Soft Light, Hard Light).
 - Режими змішування (Multiply, Screen, Difference).
3. Практичне застосування режимів накладання:
 - Створення складних графічних ефектів.
 - Використання режимів для корекції кольору.
4. Аналіз результатів і налаштування ефектів:
 - Вплив різних режимів на вигляд зображення.
 - Техніки комбінування кількох режимів.

Питання з теми, що виносяться на самостійне опрацювання:

1. Дослідження впливу різних режимів накладання на кольори і контраст зображення.
2. Практичне створення графічних ефектів, використовуючи кілька режимів накладання.
3. Аналіз прикладів використання режимів накладання в професійних графічних проектах.

Рекомендована література:

Базова:

1. Adobe Systems Incorporated. *Adobe Photoshop CC Classroom in a Book (2024 release)*. San Jose, CA: Adobe Press, 2024. 432 p.
2. Kelby, Scott. *The Adobe Photoshop CC Book for Digital Photographers*. New York: Peachpit Press, 2020. 352 p.

Допоміжна:

1. Murdock, George. *The Photoshop Elements 2024 Book for Digital Photographers*. San Jose, CA: Adobe Press, 2024. 384 p.
2. Smith, David. *Photoshop Down & Dirty Tricks for Designers*. New York: Peachpit Press, 2021. 304 p.

ОСНОВНА ЧАСТИНА

Режими накладання є потужним інструментом у графічних редакторах, який дозволяє контролювати, як шари зображення взаємодіють між собою. Основний принцип роботи режимів накладання полягає в тому, що вони визначають, як пікселі одного шару взаємодіють з пікселями шару нижче, щоб створити різні ефекти.

Основні типи режимів накладання включають режими суміщення, такі як *Overlay*, *Soft Light* і *Hard Light*, які поєднують кольори верхнього шару з нижнім, створюючи ефекти підсвічування і затемнення. Режими змішування, такі як *Multiply*, *Screen* і *Difference*, забезпечують різні способи обробки кольору, включаючи затемнення, висвітлення і контрастування зображення.

Практичне застосування режимів накладання включає створення складних графічних ефектів, таких як градієнти, текстури і ефекти світла. Режими накладання можуть бути використані для корекції кольору, підкреслення деталей і створення художніх ефектів. Налаштування прозорості і комбінація кількох режимів можуть забезпечити точний контроль над зовнішнім виглядом зображення.

Представлені у фотошопі 25 режимів розділені на шість груп за впливами, які вхідне зображення надає на вихідне. Назви груп умовні, але досить добре відбивають суть цих впливів.



Звичайні (*Normal, Dissolve*).

Результуючий колір виходить усередненням вихідного та коригувального.

Затемнюючі (*Darken, Multiply, Color Burn, Linear Burn, Darker Color*).

Коригуюче зображення затемняє (як мінімум, не освітлює) вихідне. Список побудований зі збільшенням візуального ступеня впливу.

Освітлювальні (*Lighten, Screen, Color Dodge, Linear Dodge, Lighter Color*).

Коригуюче зображення освітлює (як мінімум, не затемнює) вихідне. Список побудований зі збільшенням візуального ступеня впливу.

Контрастні (*Overlay, Soft Light, Hard Light, Vivid Light, Linear Light, Pin Light, Hard Mix*).

Коригуюче зображення затемняє або освітлює вихідне залежно від власної яскравості. Переважно список побудований зі збільшенням візуального ступеня впливу.

Порівняльні (*Difference, Exclusion*).

Результат залежить від різниці між вихідним та коригуючим зображенням.

Покомпонентні кольорові (*Hue, Saturation, Color, Luminosity*).

Результат виходить за рахунок поєднання колірному тону, насиченості кольору і яскравості, взятих окремо з вихідного або коригуючого зображення.

Можна застосувати іншу класифікацію. Усі режими поділяються на дві групи: поканалні (позначені сірим) та композитні (позначені червоним). Для композитних режимів результат в окремому каналі залежить від вмісту всіх каналів вихідного та коригувального зображення.

У разі поканалних режимів взаємодії між каналами немає. Тобто, результат у червоному каналі залежить лише від вмісту червоних каналів вихідного та коригувального зображення. Те саме повторюється для зеленого і синього каналів.

ПРАКТИЧНЕ ЗАНЯТТЯ (Завдання 6)

Мета практичної роботи: Ознайомити студентів з основними режимами накладання шарів у графічних редакторах, навчити їх використовувати для створення ефектних візуальних композицій та досягнення різних художніх результатів.

Завдання для виконання:

1. Створити серію зображень, використовуючи різні режими накладання шарів для досягнення певних ефектів.
2. Зберегти проект у форматі .psd з усіма шарами для подальшого редагування.
3. Експортувати готові зображення у форматі .jpg для перегляду та презентації.

Покрокові рекомендації:

1. Ознайомлення з режимами накладання:

- Вивчіть основні режими накладання, такі як Multiply, Screen, Overlay, Soft Light, Hard Light, Difference, та інші.
- Проаналізуйте, як кожен режим впливає на зображення, змінюючи його яскравість, контрастність, кольоровість та текстуру.

2. Підбір зображень:

- Виберіть декілька базових зображень, які будуть основою для створення серії.
- Оберіть додаткові шари з текстурами, кольоровими градієнтами, чи іншими візуальними елементами для накладання.

3. Застосування режимів накладання:

- Відкрийте обране зображення у графічному редакторі.
- Додайте нові шари поверх основного зображення і застосуйте до них різні режими накладання.
- Експериментуйте з прозорістю шарів, щоб досягти необхідного ефекту.
- Використовуйте комбінацію декількох режимів накладання для створення унікальних візуальних ефектів.

4. Створення серії зображень:

- Для кожного зображення з серії застосуйте різні режими накладання, щоб продемонструвати різні художні підходи та ефекти.
- Збережіть кожне зображення у форматі .psd, щоб зберегти можливість редагування шарів та режимів накладання.

5. Фінальні кроки:

- Перевірте серію зображень на наявність помилок або недоліків, таких як занадто сильний або слабкий ефект накладання.
- Внесіть необхідні корективи для покращення якості зображень.
- Експортуйте кожне зображення у форматі .jpg для перегляду та подальшого використання.

Основні помилки:

1. Застосування занадто великої кількості режимів накладання, що може зробити зображення перенасиченим або важким для сприйняття.
2. Неправильне поєднання режимів накладання, яке може призвести до втрати чіткості або деталізації.
3. Відсутність балансу між прозорістю шарів та режимами накладання, що може негативно вплинути на загальний вигляд зображення.

На що звернути увагу:

1. Гармонійне поєднання режимів накладання для створення виразних та естетично привабливих зображень.
2. Збереження чіткості та якості зображення при застосуванні режимів накладання.
3. Використання режимів накладання для підсилення художнього задуму, а не для його приховування.
4. Правильне збереження файлів у форматі .psd для подальшого редагування та у форматі .jpg для презентації.

ТЕМА 11: РОБОТА З КОЛЬОРОМ ТА ТЕКСТУРАМИ. ІНСТРУМЕНТИ, ГРАДІЄНТИ, ТЕКСТУРИ. КОРИГУЮЧІ ШАРИ.

Мета: Ознайомити студентів з основами роботи з кольором і текстурами в графічних редакторах, навчити використовувати інструменти для створення і корекції кольору та текстур, а також застосовувати коригуючі шари для поліпшення якості зображення.

Професійна спрямованість: Лекція спрямована на формування навичок роботи з кольором та текстурами, що є важливим для дизайнерів, фотографів і художників для досягнення високої якості візуального контенту та створення професійних графічних проектів.

Основні поняття (ключові слова): кольорові інструменти, градієнти, текстури, коригуючі шари, корекція кольору, стилі текстур, інструменти редагування.

План лекції:

1. Введення в основи роботи з кольором:
 - Кольорові інструменти і палітри.
 - Вибір і налаштування кольорів.
2. Основи створення і використання градієнтів:
 - Типи градієнтів (лінійні, радіальні, зигзагоподібні).
 - Налаштування і редагування градієнтів.
3. Робота з текстурами:
 - Види текстур і їх застосування.
 - Інструменти для створення і редагування текстур.
4. Коригуючі шари:
 - Основи роботи з коригуючими шарами.
 - Види коригуючих шарів і їх застосування (яскравість/контраст, рівні, кольоровий баланс).
5. Практичне застосування інструментів кольору, градієнтів і текстур у створенні графічних проектів.

Питання з теми, що виносяться на самостійне опрацювання:

1. Дослідження різних типів градієнтів і їх впливу на вигляд зображення.
2. Практична робота з текстурами для створення реалістичних ефектів у графічних проектах.
3. Аналіз використання коригуючих шарів для покращення якості зображень і досягнення бажаного ефекту.

Рекомендована література:*Базова:*

1. Adobe Systems Incorporated. *Adobe Photoshop CC Classroom in a Book (2024 release)*. San Jose, CA: Adobe Press, 2024. 432 p.
2. Kelby, Scott. *The Adobe Photoshop CC Book for Digital Photographers*. New York: Peachpit Press, 2020. 352 p.

Допоміжна:

1. Murdock, George. *The Photoshop Elements 2024 Book for Digital Photographers*. San Jose, CA: Adobe Press, 2024. 384 p.
2. Smith, David. *Photoshop Down & Dirty Tricks for Designers*. New York: Peachpit Press, 2021. 304 p.

ОСНОВНА ЧАСТИНА

Робота з кольором і текстурами є важливою складовою графічного дизайну. Основні кольорові інструменти в графічних редакторах дозволяють вибрати і налаштувати кольори, що є ключовим для досягнення бажаного вигляду зображення. Інструменти для роботи з кольором включають палітри кольорів, піпетки для вибору кольору, і фільтри для корекції кольору.

Градiente створюють плавні переходи між кольорами, що може додати глибину і складність до зображень. Існують різні типи градієнтів, такі як лінійні, радіальні і зигзагоподібні, кожен з яких має свої особливості і можливості.

Текстури додають деталізацію і реалістичність зображенням. Вони можуть бути використані для створення фонових ефектів або надання зображенням додаткового об'єму, фактурності матеріалу, реалізму чи стилістики.

Коригуючі шари є потужним інструментом для редагування зображень. Вони дозволяють вносити зміни до кольору, яскравості, контрасту та інших параметрів зображення без зміни основного шару. Види коригуючих шарів включають яскравість/контраст, рівні, кольоровий баланс тощо.

ПРАКТИЧНЕ ЗАНЯТТЯ (Завдання 7)

Мета практичної роботи: Навчити студентів ефективно працювати з кольором та текстурами в графічних редакторах, опанувати техніки розфарбовування чорно-білих зображень та заміни кольорів на існуючих зображеннях.

Завдання для виконання:

1. Розфарбувати чорно-біле зображення, використовуючи різні техніки та інструменти.
2. Виконати заміну кольорів на існуючому зображенні для досягнення бажаного ефекту.
3. Зберегти проект у форматі .psd з усіма шарами для подальшого редагування.

4. Експортувати готове зображення у форматі .jpg для перегляду та презентації.

Покрокові рекомендації:

1. Ознайомлення з інструментами:

- Використовуйте інструмент «Brush Tool» для розфарбовування окремих ділянок зображення.
- Ознайомтеся з функцією «Color Replacement Tool» для заміни кольору на існуючому зображенні.
- Вивчіть можливості використання коригуючих шарів, таких як «Hue/Saturation» і «Color Balance» для точного налаштування кольору.

2. Підготовка зображення:

- Відкрийте чорно-біле або існуюче кольорове зображення у графічному редакторі.
- Створіть новий шар поверх основного зображення для роботи з кольором, щоб зберегти оригінал.

3. Розфарбовування зображення:

- Виберіть основні кольори, які будуть використовуватися для розфарбовування, і створіть палітру.
- Почніть розфарбовування з великих ділянок, поступово переходячи до деталей.
- Використовуйте різні шари для кожного кольору або групи кольорів, щоб спростити подальше редагування.

4. Заміна кольору:

- Використовуйте інструмент «Color Replacement Tool» для заміни одного кольору на інший, дотримуючись природного вигляду текстур та тіней.
- Використовуйте маски, щоб акуратно обмежити область, на яку буде застосовано заміну кольору.
- Перевірте, щоб новий колір виглядав природно і гармонійно поєднувався з іншими елементами зображення.

5. Фінальні кроки:

- Перевірте зображення на наявність можливих недоліків, таких як нерівномірне розфарбування або неправильна заміна кольору.
- Внесіть необхідні корективи для покращення якості зображення.
- Збережіть файл у форматі .psd з усіма шарами для подальшого редагування та у форматі .jpg для перегляду та презентації.

Основні помилки:

1. Неправильний вибір кольору, що не відповідає природним відтінкам об'єктів на зображенні.
2. Нечітке розфарбування, особливо в деталях, що може призвести до незадовільного кінцевого результату.

3. Неправильна заміна кольору, що може спотворити текстуру або освітлення на зображенні.
4. Відсутність уваги до дрібних деталей, які можуть вплинути на загальний вигляд роботи.

На що звернути увагу:

1. Гармонійність кольорів та їх відповідність оригінальному задуму зображення.
2. Якість розфарбовування, особливо у складних ділянках, таких як тіні або текстури.
3. Природність заміни кольору, щоб уникнути неприродного вигляду об'єктів.
4. Правильне збереження файлів у форматі .psd для подальшого редагування та у форматі .jrg для презентації.



Рис. 22 Корекція яблука для розміщення у заданому середовищі. Робота Нестерук Валерії.

ТЕМА 12: ТЕКСТОВІ СТИЛІ. СТВОРЕННЯ РАСТРОВИХ ЕФЕКТІВ В РІЗНИХ РЕДАКТОРАХ.

Мета: Ознайомити студентів з основами роботи з текстовими стилями та створенням растрових ефектів у графічних редакторах, навчити їх використовувати різні інструменти для стилізації тексту і створення ефектів для покращення візуального вигляду зображень.

Професійна спрямованість: Лекція спрямована на формування навичок стилізації тексту та створення растрових ефектів, що є важливим для графічних дизайнерів при створенні привабливих і професійних текстових елементів і зображень.

Основні поняття (ключові слова): текстові стилі, растрові ефекти, типографіка, графічні редактори, ефекти тексту, редагування тексту.

План лекції:

1. Створення та застосування текстових стилів:
 - Використання стилів для однотипного форматування тексту.
 - Збереження і повторне використання стилів.
2. Основи створення растрових ефектів:
 - Інструменти для створення растрових ефектів.
 - Ефекти тіней, світлових відблисків, текстур.
3. Практичне застосування растрових ефектів:
 - Створення ефектів для тексту і графічних елементів.
 - Комбінація різних ефектів для досягнення бажаного результату.
4. Аналіз результатів і оптимізація ефектів:
 - Оцінка якості та впливу ефектів на зображення.
 - Налаштування і корекція ефектів для покращення візуального вигляду.

Питання з теми, що виносяться на самостійне опрацювання:

1. Дослідження різних типів текстових стилів і їх впливу на загальний вигляд дизайну.
2. Практичне створення і застосування растрових ефектів для тексту в графічних редакторах.
3. Аналіз прикладів використання текстових стилів і растрових ефектів у реальних дизайнерських проектах.

Рекомендована література:

Базова:

1. Photoshop Text Effect Tutorials: PSD Fonts | textuts. URL: <https://textuts.com/>

2. Adobe Systems Incorporated. *Adobe Photoshop CC Classroom in a Book (2024 release)*. San Jose, CA: Adobe Press, 2024. 432 p.
3. Ефекти та стилі шарів URL:
<https://helpx.adobe.com/ua/photoshop/using/layer-effects-styles.html>

ОСНОВНА ЧАСТИНА

Текстові стилі є основою для ефективного управління і форматування тексту в графічних редакторах. Основи типографіки включають вибір шрифтів, налаштування розміру, кольору, міжрядкових інтервалів і кернінгу, що впливають на читабельність і візуальну привабливість тексту. Створення текстових стилів дозволяє стандартизувати форматування, що спрощує процес редагування і забезпечує єдність у всіх документах і проектах.

Растрові ефекти додають динамічності і візуальної привабливості до зображень і текстових елементів. Основні інструменти для створення растрових ефектів включають інструменти для налаштування тіней, світлових відблисків, текстур і інших стилістичних елементів. Ці ефекти можуть використовуватися для покращення вигляду тексту і графічних об'єктів, створюючи глибину і об'єм.

Практичне застосування растрових ефектів включає створення текстових ефектів, таких як об'ємні текстури, світлові відблиски і тіні, які підвищують виразність і привабливість дизайну. Комбінація різних ефектів дозволяє досягти бажаного результату і створити унікальні візуальні ефекти.

ПРАКТИЧНЕ ЗАНЯТТЯ (Завдання 8)

Мета практичної роботи: Ознайомити студентів з основами створення та налаштування текстових стилів у графічних редакторах, навчити їх створювати різноманітні текстові ефекти для використання у графічних проектах.

Завдання для виконання:

1. Створити три різні текстові стилі, використовуючи інструменти графічного редактора (користуйтеся покроковими туторіалами створення обраного ефекту).
2. Зберегти проект у форматі .psd з усіма налаштуваннями стилів для подальшого редагування.
3. Експортувати готові зображення з текстовими стилями у форматі .jpg для перегляду та презентації.

Покрокові рекомендації:

1. **Ознайомлення з інструментами текстових стилів:**
 - Вивчіть основні налаштування текстових стилів у вашому графічному редакторі, такі як Drop Shadow, Bevel and Emboss, Gradient Overlay, та інші.
 - Проаналізуйте приклади текстових ефектів, щоб отримати уявлення про можливі варіанти оформлення тексту.

2. Підготовка проекту:

- Відкрийте новий документ у графічному редакторі з розмірами 1920x1080 пікселів.
- Введіть текст, який буде основою для створення текстових стилів.

3. Створення першого текстового стилю:

- Виберіть простий текстовий ефект, наприклад, обведення тексту з тінню. Натисніть двічі на шар з текстом щоб відкрити налаштування стилів.
- Налаштуйте параметри обведення, тіні, та інших ефектів.
- Збережіть налаштування стилю в окремому шарі.

4. Оберіть три стилі з наявного каталогу та дотримуйтесь вказівок по його створенню.

5. Фінальні кроки:

- Перевірте всі три текстові стилі на наявність помилок або недоліків.
- Збережіть файл у форматі .psd для подальшого редагування та у форматі .jpg для перегляду та презентації.

Основні помилки:

1. Надмірне використання ефектів, що може призвести до перенасичення стилю і зниження читабельності тексту.
2. Неправильне налаштування параметрів, таких як тіні або градієнти, що може призвести до неприродного вигляду тексту.
3. Відсутність гармонії між текстовими стилями та загальним дизайном проекту.

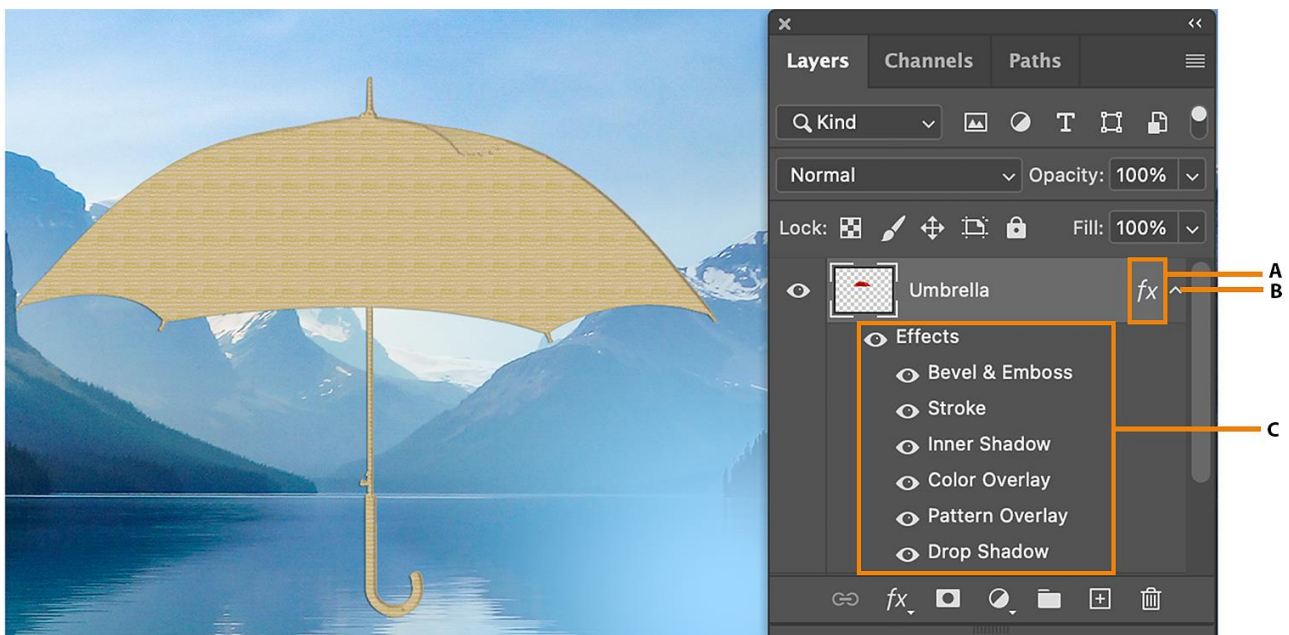


Рис. 23 А. Значок «Ефекти шару» В. Натисніть , щоб переглянути список ефектів шару С. Ефекти шару

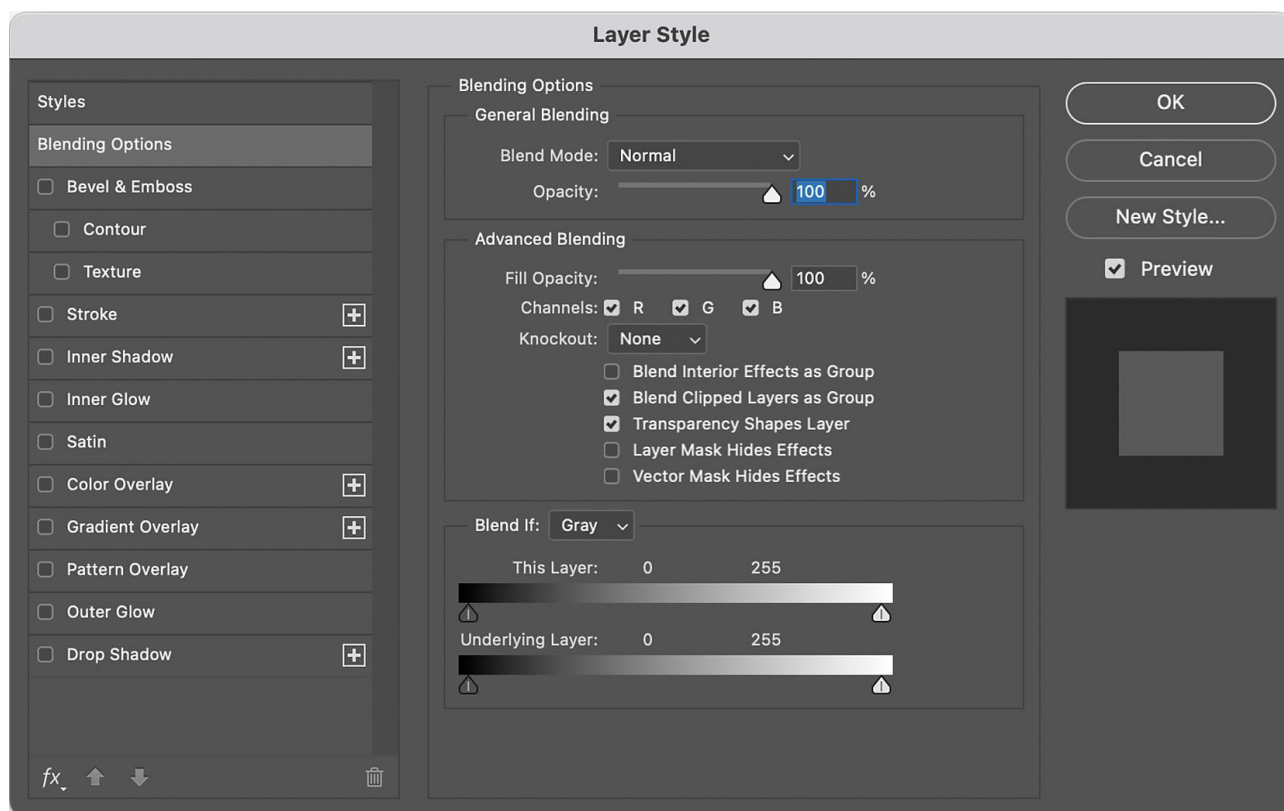


Рис. 24 Використання діалогового вікна «Стиль шару» для створення стилю користувача у Photoshop

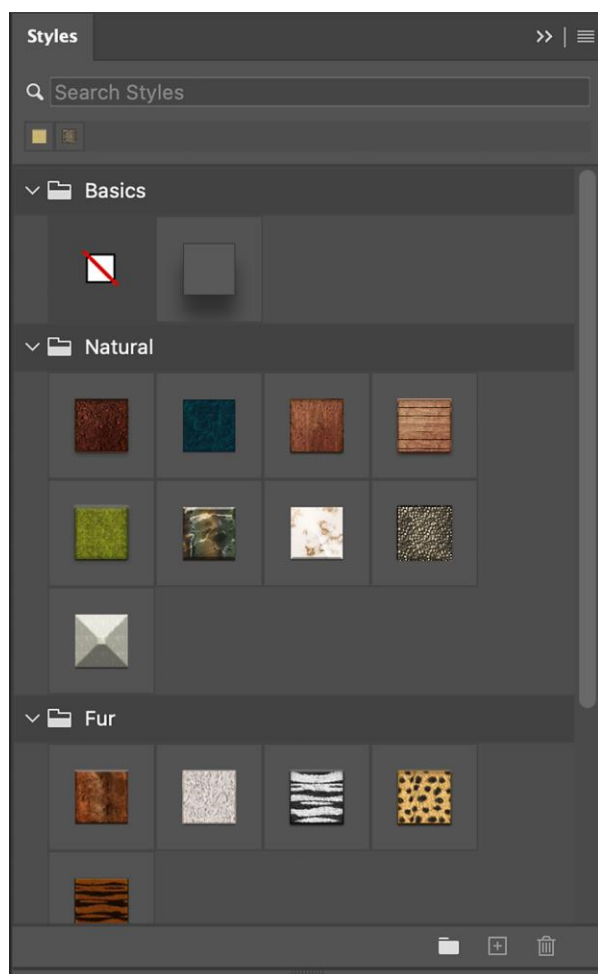


Рис. 25 Панель «Стилі» в Photoshop

Перейдіть до розділу «Вікно» > «Стилі» для використання зразків стилів з панелі «Стилі»

Стандартні стилі шарів Photoshop групуються до бібліотек за функціональною ознакою.

Ви можете зберегти свої власні стилі до цієї палітри/панелі.



Рис. 26 Текстові стилі. Роботи Дегтяр Н.

ТЕМА 13: ПАЛІТРА «APPEARANCE» В ADOBE ILLUSTRATOR ТА ВЕКТОРНІ СТИЛІ.

Мета: Ознайомити студентів з функціоналом палітри «Appearance» в Adobe Illustrator та з поняттям векторних стилів. Навчити використовувати палітру для створення і управління векторними стилями і ефектами.

Професійна спрямованість: Лекція спрямована на розвиток навичок ефективного використання палітри «Appearance» для управління стилями і ефектами у векторній графіці, що є критично важливим для графічних дизайнерів і ілюстраторів при створенні складних векторних ілюстрацій і дизайнів.

Основні поняття (ключові слова): палітра «Appearance», векторні стилі, ефекти, шари, об'єкти, стильовий менеджмент.

План лекції:

1. Введення в палітру «Appearance»:
 - Призначення і функціональність палітри.
 - Основні компоненти і інтерфейс палітри «Appearance».
2. Основи роботи з векторними стилями:
 - Створення і застосування стилів для об'єктів.
 - Налаштування і редагування стилів.
3. Управління ефектами за допомогою палітри «Appearance»:
 - Додавання і управління ефектами (тіні, обводки, градієнти).
 - Використання стилів і ефектів для створення складних векторних ілюстрацій.
4. Практичне застосування палітри «Appearance»:
 - Створення і збереження власних стилів.
 - Приклади використання палітри для дизайнерських проектів.

Питання з теми, що виносяться на самостійне опрацювання:

1. Дослідження функціональності палітри «Appearance» і її впливу на управління векторними стилями.
2. Практичне створення і редагування стилів за допомогою палітри «Appearance».
3. Аналіз прикладів використання палітри «Appearance» у професійних векторних ілюстраціях.

Рекомендована література:

Базова:

1. Adobe Systems Incorporated. *Adobe Illustrator CC Classroom in a Book (2024 release)*. San Jose, CA: Adobe Press, 2024. 432 p.

2. Tschichold, Jan. *The New Typography: A Handbook for Modern Designers*. Berkeley, CA: University of California Press, 2019. 256 p.

Допоміжна:

1. Shaughnessy, Adrian. *How to Use Adobe Illustrator: A Guide to Modern Design*. New York: Springer, 2022. 280 p.
2. Murdock, George. *Illustrator CC for Beginners*. San Jose, CA: Adobe Press, 2023. 320 p.

ОСНОВНА ЧАСТИНА

Палітра «Appearance» в Adobe Illustrator є потужним інструментом для управління виглядом об'єктів шляхом додавання і редагування стилів і ефектів. Палітра дозволяє застосовувати багат шарові стилі і ефекти до об'єктів, що дозволяє досягти складних і точних результатів у векторній графіці.

Основи роботи з палітрою «Appearance» включають розуміння її інтерфейсу, основних компонентів і можливостей. Палітра дозволяє додавати і редагувати ефекти, такі як тіні, обводки і градієнти, що впливають на вигляд об'єктів. Інтерфейс палітри забезпечує простий доступ до всіх стилів і ефектів, що застосовуються до об'єкта.

Векторні стилі можна створювати і застосовувати для об'єктів, щоб спростити процес форматування і забезпечити єдність у всьому проекті. Налаштування стилів дозволяє контролювати кольори, обводки, ефекти і інші параметри. Палітра «Appearance» також дозволяє управляти ефектами на рівні об'єкта і шару, що забезпечує гнучкість і контроль над дизайном.

Практичне застосування палітри включає створення і збереження власних стилів, які можна використовувати повторно у різних проектах. Приклади використання палітри «Appearance» у професійних векторних ілюстраціях демонструють, як можна досягти високої якості і деталізації у дизайні.

ПРАКТИЧНЕ ЗАНЯТТЯ (Завдання 9)

Мета практичної роботи: Ознайомити студентів з інструментами палітри «Appearance» в Adobe Illustrator та навчити створювати різноманітні стилі шарів для використання у векторних проектах.

Завдання для виконання:

1. Створити три різні стилі шару, використовуючи палітру «Appearance» у Adobe Illustrator.
2. Зберегти проект у форматах .ai, .pdf, .eps для подальшого редагування.
3. Експортувати готові зображення зі стилями у форматі .jpg для перегляду та презентації.

Покрокові рекомендації:

1. Ознайомлення з палітрою «Appearance»:

- Відкрийте Adobe Illustrator та відкрийте палітру «Appearance».
 - Ознайомтесь із можливостями цієї палітри, включаючи додавання та налаштування ефектів для окремих шарів.
- 2. Підготовка проекту:**
- Відкрийте новий документ у Adobe Illustrator з достатнім розміром полотна для роботи над трьома стилями.
 - Створіть базову форму або текст, на якій будете застосовувати стилі.
- 3. Створення першого стилю шару:**
- Додайте кілька атрибутів через палітру «Appearance», таких як тіні, градієнти, обведення та інші ефекти.
 - Налаштуйте параметри кожного ефекту для досягнення бажаного результату.
 - Збережіть налаштування як стиль шару.
- 4. Створення другого стилю шару:**
- Використайте палітру «Appearance» для створення складнішого стилю, включаючи декілька обведень, заливок і ефектів.
 - Експериментуйте з порядком ефектів та їх налаштуваннями для досягнення унікального вигляду.
 - Збережіть налаштування як окремий стиль шару.
- 5. Створення третього стилю шару:**
- Використовуйте комбінацію кількох ефектів та налаштувань, щоб створити стиль з використанням текстур, градієнтів та інших елементів.
 - Переконайтеся, що всі ефекти гармонійно поєднуються між собою.
 - Збережіть налаштування як третій стиль шару.
- 6. Фінальні кроки:**
- Перевірте всі три стилі шару на відповідність заданим критеріям.
 - Внесіть необхідні корективи для покращення вигляду стилів.
 - Збережіть файл у форматах .ai, .pdf, .eps для подальшого редагування та у форматі .jpg для перегляду та презентації.

Основні помилки:

1. Надмірне використання ефектів, що може призвести до перевантаження дизайну.
2. Неправильна організація шарів у палітрі «Appearance», що може призвести до непередбачуваного вигляду стилю.
3. Недотримання вимог щодо експорту файлів у потрібні формати.

На що звернути увагу:

1. Узгодженість ефектів між собою для досягнення гармонійного стилю шару.
2. Правильна організація порядку ефектів у палітрі «Appearance» для досягнення бажаного вигляду.
3. Збереження файлів у правильних форматах для подальшого редагування та презентації.

ТЕМА 14: РОБОТА З ФІЛЬТРАМИ

Мета: Ознайомити студентів з основами використання фільтрів у графічних редакторах для обробки зображень, навчити застосовувати різні фільтри для досягнення художніх та технічних ефектів.

Професійна спрямованість: Лекція спрямована на розвиток навичок ефективного використання фільтрів для редагування і поліпшення зображень, що є важливим для графічних дизайнерів і фотографів при створенні високоякісних і креативних візуальних матеріалів.

Основні поняття (ключові слова): фільтри, ефекти, обробка зображення, розмиття, різкість, текстури, художні ефекти.

План лекції:

1. Введення у фільтри:
 - Що таке фільтри і їх призначення.
 - Основні категорії фільтрів (розмиття, різкість, стилізація тощо).
2. Основні типи фільтрів:
 - Розмиття (Gaussian Blur, Motion Blur, Radial Blur).
 - Різкість (Unsharp Mask, Smart Sharpen).
 - Художні ефекти (Artistic, Stylize, Distort).
3. Практичне застосування фільтрів:
 - Додавання та налаштування фільтрів для покращення зображень.
 - Використання фільтрів для створення специфічних ефектів.
4. Управління і корекція фільтрів:
 - Налаштування параметрів фільтрів для досягнення бажаного результату.
 - Використання масок і коригувальних шарів для точного контролю над ефектами.

Питання з теми, що виносяться на самостійне опрацювання:

1. Дослідження впливу різних фільтрів на якість і вигляд зображення.
2. Практичне створення і налаштування фільтрів для досягнення художніх і технічних ефектів.
3. Аналіз прикладів використання фільтрів у професійних проектах.

Рекомендована література:

Базова:

1. Adobe Systems Incorporated. *Adobe Photoshop CC Classroom in a Book (2024 release)*. San Jose, CA: Adobe Press, 2024. 432 p.
2. Lee, Chris. *Photoshop CC: The Missing Manual*. Sebastopol, CA: O'Reilly Media, 2022. 704 p.

Допоміжна:

1. Kelby, Scott. *The Adobe Photoshop CC Book for Digital Photographers*. New York: Peachpit Press, 2020. 352 p.
2. Murdock, George. *Photoshop Elements 2024 Book for Digital Photographers*. San Jose, CA: Adobe Press, 2024. 384 p.

ОСНОВНА ЧАСТИНА

Фільтри є потужними інструментами для обробки зображень в графічних редакторах, які дозволяють додавати різноманітні ефекти і корекції. Основні типи фільтрів включають розмиття, яке застосовується для згладжування деталей і створення ефекту руху; різкість, яка підвищує чіткість і деталізацію; та художні ефекти, які додають стилістичні елементи до зображень.

Розмиття, таке як Gaussian Blur або Motion Blur, використовується для створення ефекту розмиття або симуляції руху. Різкість, включаючи Unsharp Mask і Smart Sharpen, підвищує контрастність і чіткість зображення. Художні фільтри, такі як Artistic або Stylize, дозволяють створювати унікальні візуальні ефекти, такі як імітація живопису або текстури.

Практичне застосування фільтрів включає додавання і налаштування ефектів для покращення якості зображення або досягнення конкретних художніх цілей. Налаштування параметрів фільтрів дозволяє отримати бажаний результат, а маски і коригувальні шари надають можливість точного контролю над ефектами.

ПРАКТИЧНЕ ЗАНЯТТЯ (Завдання 10)

Мета практичної роботи: Ознайомити студентів із можливостями використання фільтрів у графічних редакторах для створення ефектних і креативних постерів, навчити їх застосовувати фільтри для досягнення різноманітних візуальних ефектів.

Завдання для виконання:

1. Створити креативний постер, використовуючи різні фільтри в графічному редакторі.
2. Зберегти проект у форматі .psd для подальшого редагування.
3. Експортувати готовий постер у форматі .jpg для перегляду та презентації.

Покрокові рекомендації:

1. **Підготовка матеріалів:**
 - Відкрийте новий документ у графічному редакторі з розмірами 1080x1920 пікселів.
 - Підготуйте основні елементи постера: текст, зображення, графічні елементи.

2. Ознайомлення з фільтрами:

- Вивчіть доступні фільтри у вашому графічному редакторі, такі як Blur, Sharpen, Distort, Artistic, та інші.
- Проаналізуйте приклади використання фільтрів для створення різноманітних ефектів.

3. Створення основи постера:

- Розмістіть основні елементи на полотні, дотримуючись принципів композиції.
- Використовуйте базові налаштування кольору, тексту та зображень перед застосуванням фільтрів.

4. Застосування фільтрів:

- Виберіть фільтри, які підходять для вашого задуму. Наприклад, можна використовувати фільтри для створення ефекту старіння, розмиття або стилізації зображень.
- Експериментуйте з налаштуваннями фільтрів, щоб досягти бажаного ефекту.
- Застосуйте різні фільтри до окремих елементів постера для досягнення комплексного візуального результату.

5. Фінальні штрихи:

- Перевірте всі елементи постера на гармонійність та цілісність.
- Внесіть корективи, якщо необхідно, і переконайтеся, що фільтри підсилюють загальну концепцію постера.
- Збережіть проект у форматі .psd для подальшого редагування та у форматі .jpg для перегляду та презентації.

Основні помилки:

1. Надмірне використання фільтрів, що може призвести до перенасиченого і нечитабельного зображення.
2. Неправильне застосування фільтрів, що може спотворити основні елементи постера.
3. Відсутність узгодженості між стилями фільтрів і загальним дизайном постера.

На що звернути увагу:

1. Гармонійне поєднання фільтрів з іншими елементами дизайну.
2. Якість зображення після застосування фільтрів — воно не повинно втрачати чіткості чи деталізації.
3. Відповідність кінцевого результату заданій тематиці та концепції постера.

ТЕМА 15: FIGMA ТА КОНЦЕПЦІЯ AUTO LAYOUT.

Мета: Ознайомити студентів із можливостями дизайну в Figma та з концепцією Auto Layout для створення адаптивних і гнучких макетів. Навчити використовувати Auto Layout для спрощення процесу дизайну інтерфейсів і забезпечення їх адаптивності до різних розмірів екрану.

Професійна спрямованість: Лекція спрямована на розвиток навичок роботи з Figma, популярним інструментом для дизайнерів інтерфейсів, і на розуміння концепції Auto Layout, що є ключовим для створення адаптивних і ефективних макетів.

Основні поняття (ключові слова): Figma, Auto Layout, адаптивний дизайн, макети, компоненти, інтерфейс користувача.

План лекції:

1. Введення в Figma:
 - Основи інтерфейсу Figma.
 - Основні функції та інструменти для створення дизайну.
2. Концепція Auto Layout:
 - Що таке Auto Layout і його переваги.
 - Основи налаштування Auto Layout для об'єктів і груп.
3. Практичне застосування Auto Layout:
 - Створення адаптивних макетів з використанням Auto Layout.
 - Налаштування параметрів для забезпечення автоматичного масштабування і розміщення елементів.
4. Розширені можливості Auto Layout:
 - Використання Auto Layout для створення складних інтерфейсів.
 - Налаштування інтерфейсів для різних розмірів екрану та пристроїв.

Питання з теми, що виносяться на самостійне опрацювання:

1. Дослідження можливостей Figma для створення інтерфейсів.
2. Практичне застосування Auto Layout для створення адаптивних макетів.
3. Аналіз прикладів використання Auto Layout у професійних дизайнерських проектах.

Рекомендована література:

Базова:

1. Figma, Inc. *Figma for Beginners: Master Design in Figma*. San Francisco, CA: Figma Press, 2023. 256 p.
2. Smith, Jack. *Designing with Figma: A Comprehensive Guide*. London: Packt Publishing, 2024. 320 p.

Допоміжна:

1. Moskovitz, Ben. *The Ultimate Guide to Figma for UI/UX Design*. New York: Apress, 2023. 280 p.
2. Adams, Sarah. *Figma in Action: Designing Modern Interfaces*. Boston: Manning Publications, 2024. 368 p.

ОСНОВНА ЧАСТИНА

Figma є потужним інструментом для дизайну інтерфейсів, який забезпечує гнучкі можливості для створення і редагування графічних елементів. Інтерфейс Figma включає інструменти для роботи з векторною графікою, текстом, стилями та компонентами, що дозволяє створювати якісні дизайни для різних платформ і пристроїв.

Концепція Auto Layout у Figma дозволяє спростити процес створення адаптивних макетів. Auto Layout забезпечує автоматичне масштабування і розміщення елементів в залежності від розміру контейнера та вмісту, що дозволяє швидко створювати макети, які підлаштовуються під різні розміри екрану і пристрої.

Основи роботи з Auto Layout включають налаштування параметрів для контролю за відстанями між елементами, вирівнюванням і розміром. Це дозволяє створювати макети, які динамічно адаптуються до змін у вмісті та розмірах екрану, забезпечуючи зручний і ефективний дизайн.

Практичне застосування Auto Layout включає створення адаптивних макетів, які автоматично масштабуються і підлаштовуються під різні розміри екрану. Це дозволяє дизайнерам швидко створювати інтерфейси для мобільних додатків, веб-сайтів та інших платформ без необхідності ручного редагування кожного елемента.

ПРАКТИЧНЕ ЗАНЯТТЯ (Завдання 11)

Мета практичної роботи: Ознайомити студентів з концепцією Auto Layout у Figma та навчити створювати адаптивні компоненти, які можуть використовуватися для розробки різних варіацій дизайну продукту.

Завдання для виконання:

1. Створити базовий компонент картки продукту у Figma з використанням Auto Layout.
2. Розробити три варіації дизайну на основі цього компонента.
3. Зберегти роботу в Figma та надати посилання на файл, а також експортувати кожен варіацію у форматі .jpg.

Покрокові рекомендації:

1. Підготовка проекту у Figma:

- Відкрийте новий файл у Figma та створіть артборд відповідного розміру для роботи над картками продуктів.
 - Ознайомтеся з панеллю Auto Layout, яка дозволяє налаштовувати автоматичне розміщення елементів на картці.
- 2. Створення базового компонента:**
- Створіть базову структуру картки продукту, включаючи зображення, назву продукту, ціну та кнопку дії.
 - Використовуйте Auto Layout для організації елементів на картці так, щоб вони автоматично підлаштовувалися при зміні розміру.
 - Збережіть цей елемент як компонент, який можна використовувати повторно.
- 3. Розробка трьох варіацій дизайну:**
- На основі створеного компонента розробіть три різні варіації картки продукту.
 - Експериментуйте з різними розташуваннями, розмірами елементів, кольоровими схемами та стилями кнопок, використовуючи можливості Auto Layout.
 - Переконайтеся, що всі варіації відповідають загальній концепції та легко адаптуються під різні екрани та розміри.
- 4. Експорт та презентація:**
- Перевірте всі варіації на узгодженість і цілісність дизайну.
 - Експортуйте кожну варіацію картки у форматі .jpg для презентації.
 - Надішліть посилання на Figma файл з усіма варіаціями для перевірки та редагування.

Основні помилки:

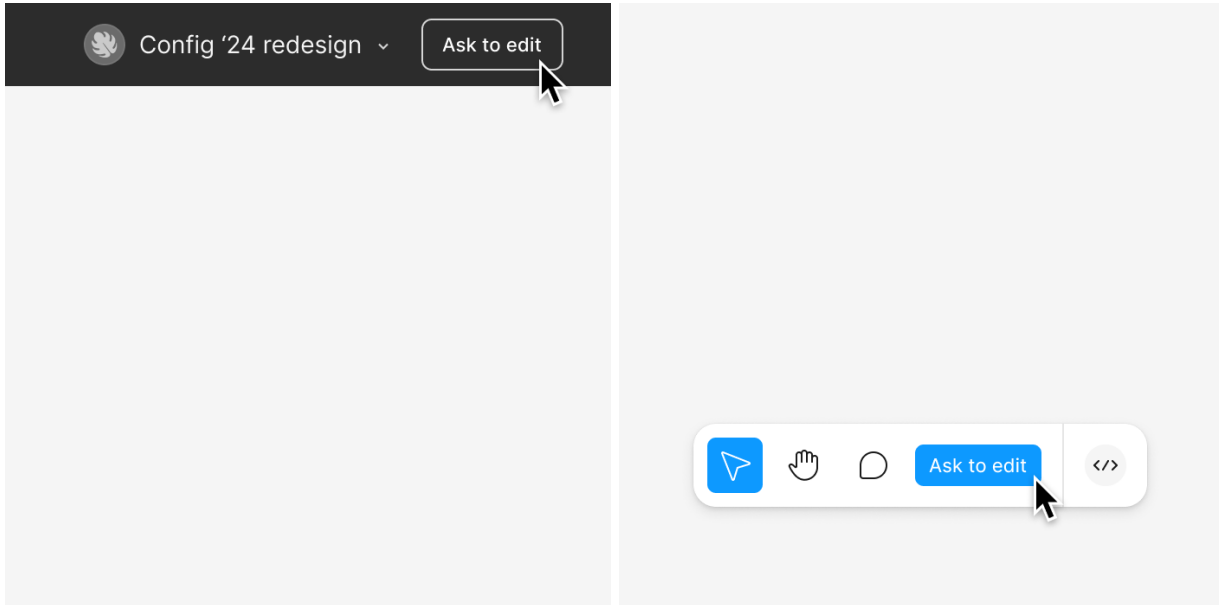
1. Некоректне використання Auto Layout, що призводить до проблем із адаптивністю карток.
2. Невідповідність стилів між різними варіаціями, що може знизити ефективність дизайну.
3. Недостатнє використання компонентів, що може призвести до складностей у подальшому редагуванні та підтримці дизайну.

На що звернути увагу:

1. Узгодженість між трьома варіаціями карток продукту.
2. Коректне використання Auto Layout для забезпечення адаптивності та зручності редагування.
3. Якість та чіткість експортованих зображень для презентації.

Старий дизайн**Редизайн****Доступ до редагування**

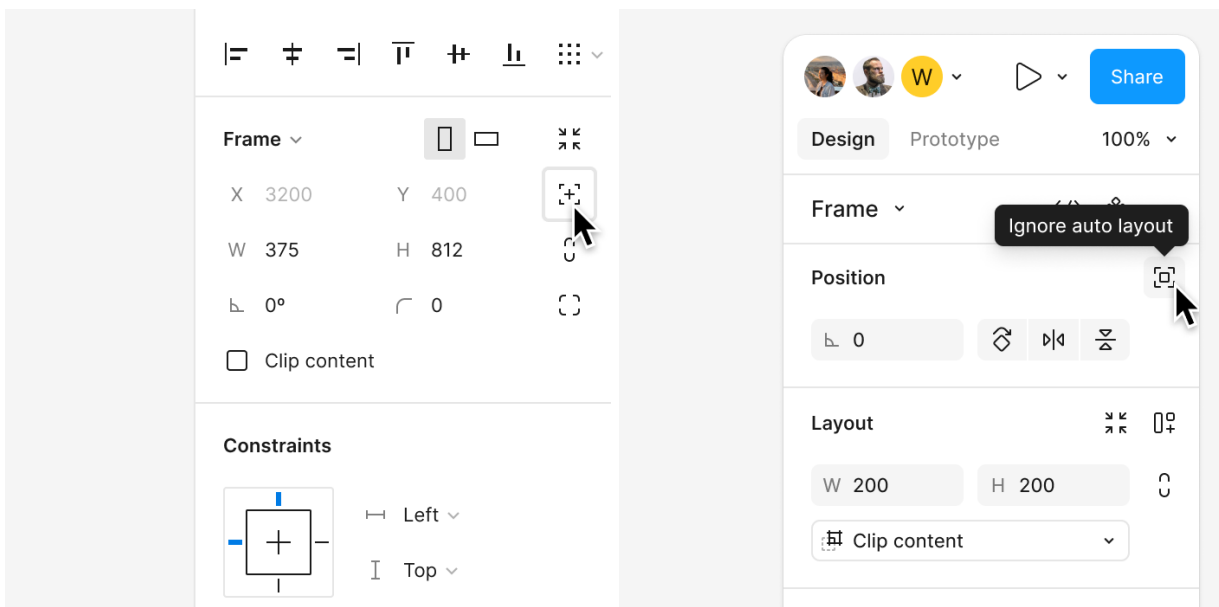
Ви можете надіслати запит на доступ до редагування, натиснувши «Попросити редагувати» на панелі інструментів.

**Абсолютна позиція**

[Абсолютна позиція](#) називається «Ігнорувати автоматичний макет».

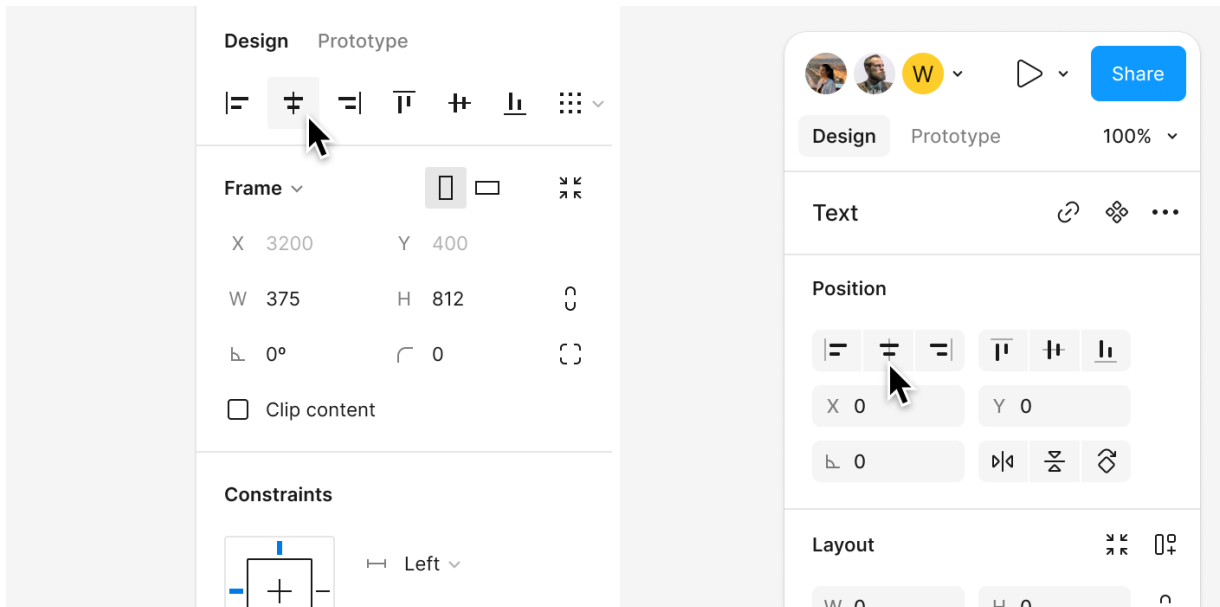
Якщо ви ігноруєте автоматичний макет, ви можете вручну розташувати об'єкт у рамці автоматичного макета, не дотримуючись структури автоматичного макета.

Щоб ігнорувати автоматичний макет, виберіть дочірній елемент кадру автоматичного макета, а потім клацніть на панелі властивостей.



Вирівняти об'єкти

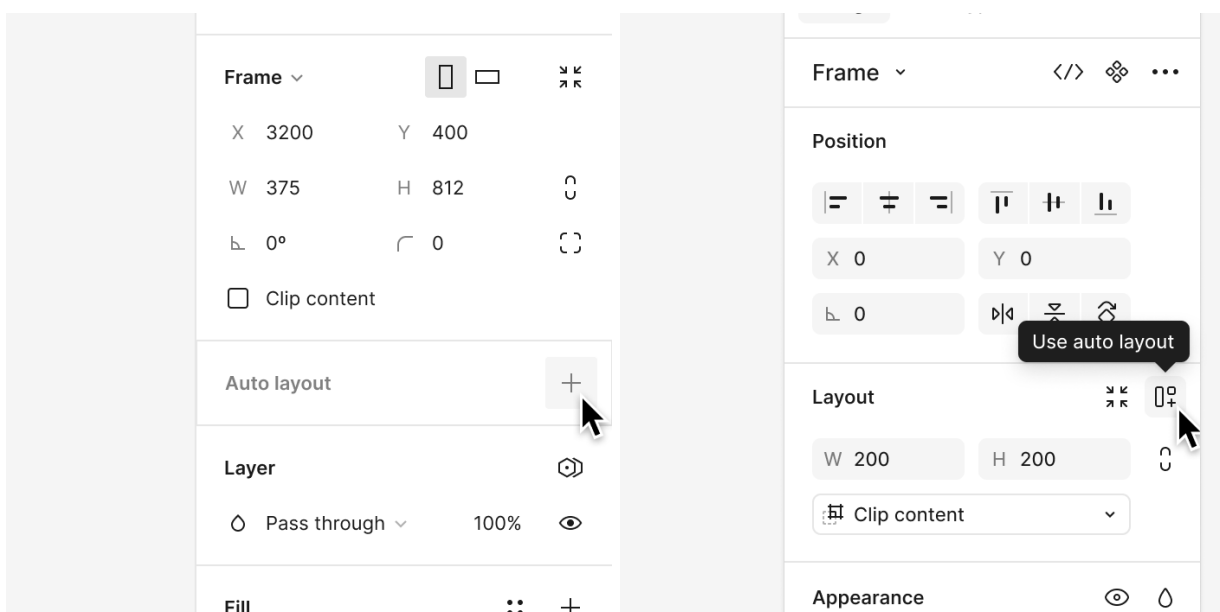
Елементи [керування вирівнюванням](#) допомагають вирівняти об'єкт щодо його батьківського шару або вирівняти кілька об'єктів один відносно одного. Виберіть кілька об'єктів, а потім клацніть один із інструментів вирівнювання в розділі «**Позиція**» на панелі властивостей.



Автоматичний макет

Коли ви використовуєте [автоматичний макет](#) у фреймі, він динамічно адаптується до змін вмісту та різних розмірів екрана.

Щоб використати автоматичний макет на фреймі, клацніть у розділі «**Макет**» на панелі властивостей.

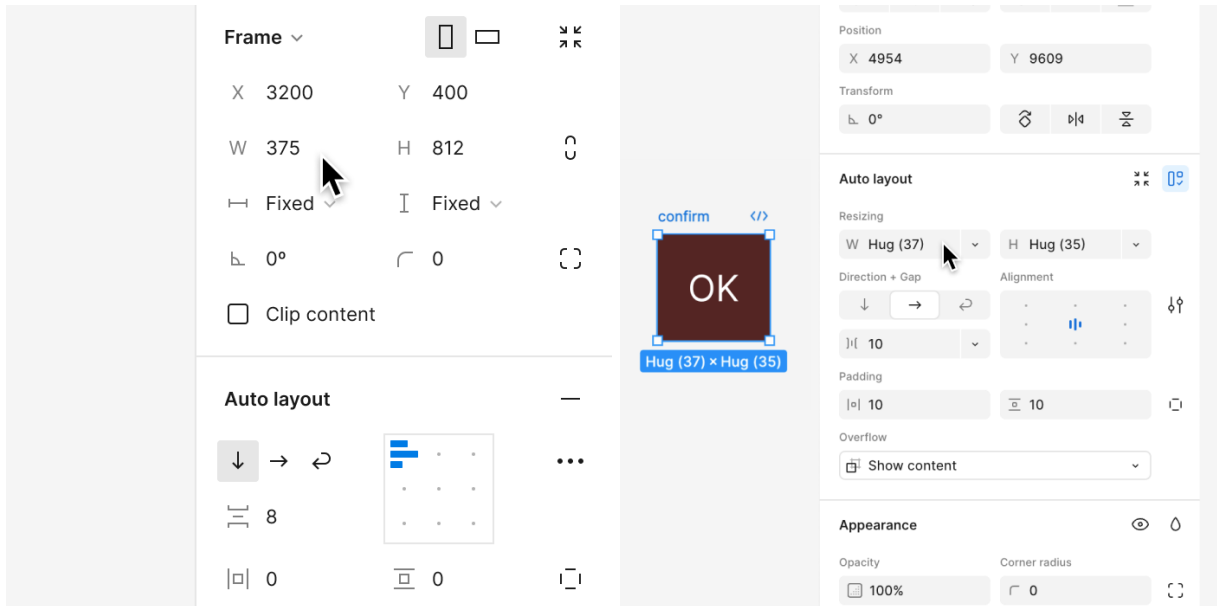


Автоматичні значення ширини та висоти макета

У фреймах автоматичного макета значення ширини та висоти тепер поєднуються з поведінкою зміни розміру. Ви можете знайти ці значення:

- У дужках поруч із поведінкою зміни розміру ширини та висоти або при наведенні, коли панель недостатньо широка

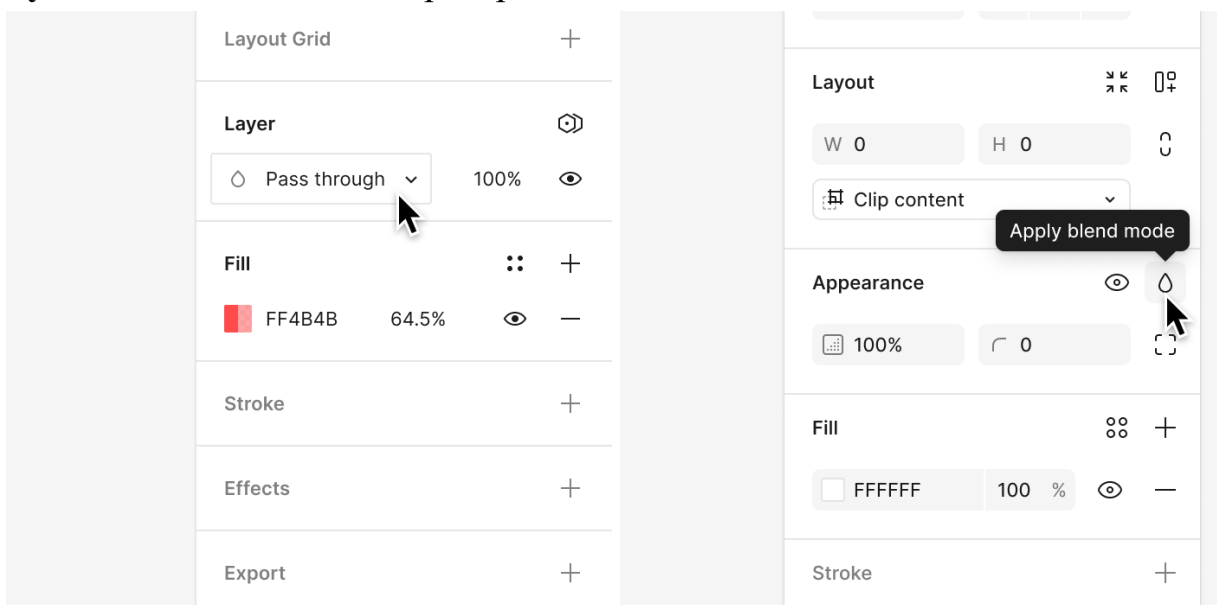
У розмірах підберіть під обрану рамку автоматичного макета на полотні



Режими змішування

[Режими змішування](#) визначають спосіб змішування двох шарів.

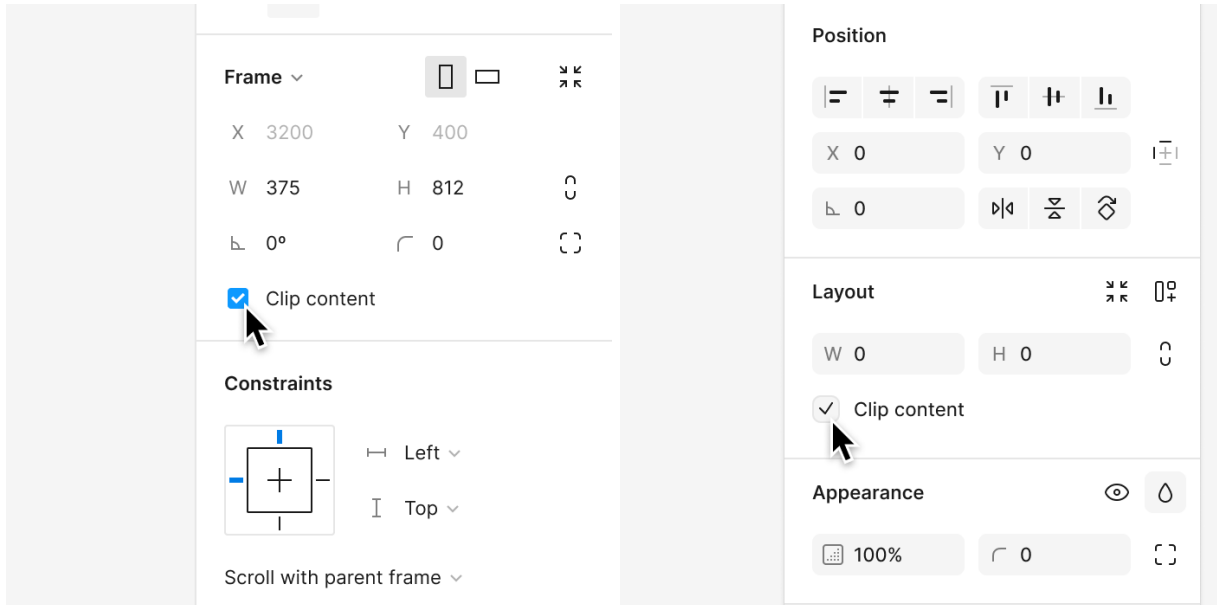
Щоб застосувати режим змішування, виберіть об'єкт, клацніть поруч із пунктом «Вигляд» і виберіть режим.



Вміст кліпу

Вміст кліпу дозволяє приховати частини шару, які виходять за межі батьківського кадру.

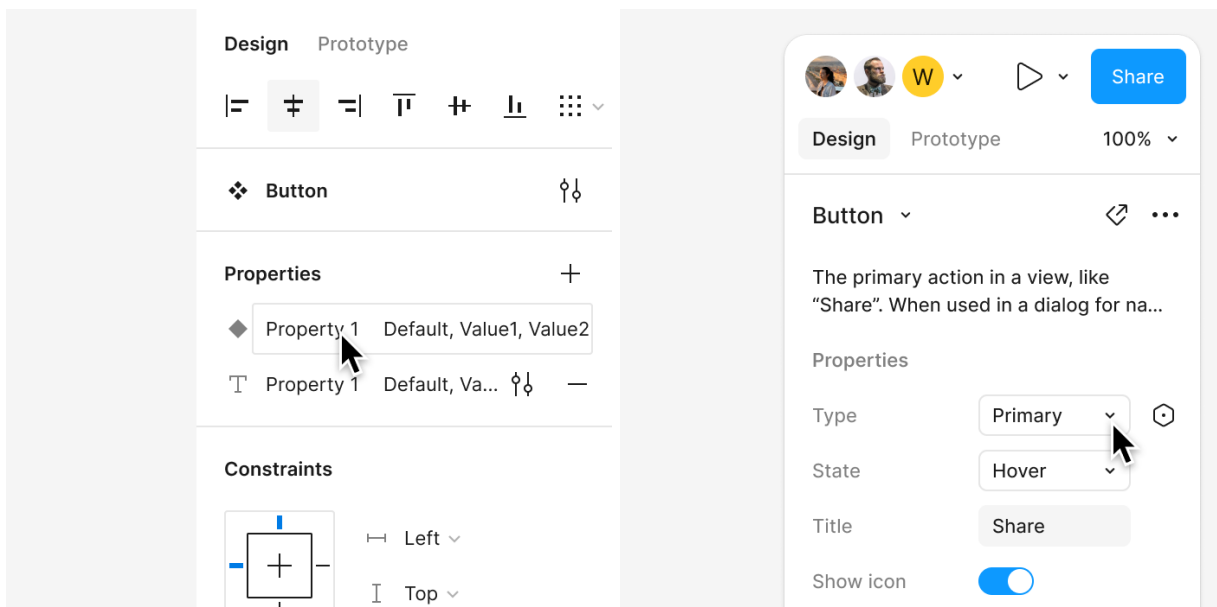
Використовуйте **прапорець Вирізати вміст** у розділі **Макет**, щоб вибрати, вирізати чи показувати вміст.



Властивості компонентів

[Властивості компонента](#) - це змінні аспекти компонента. Ви можете визначити, які частини компонента інші можуть змінювати, прив'язавши їх до певних властивостей.

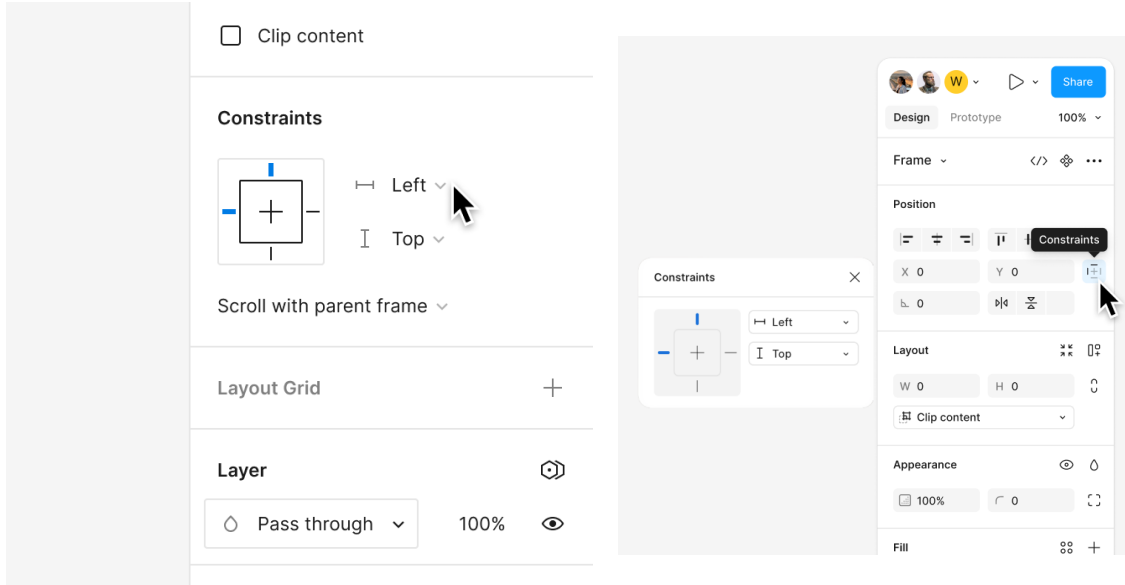
Якщо компонент має доступні властивості компонента, їх можна знайти під назвою фрейму на панелі властивостей.



Обмеження

[Обмеження](#) вказують Figma, як повинні поводитися шари, коли ви змінюєте розмір їхніх батьківських кадрів.

Коли вибрано дочірній шар, **пiктограма «Обмеження»** з'явиться поруч зі значеннями позиції X і Y у **розділі «Положення»** на панелі властивостей.

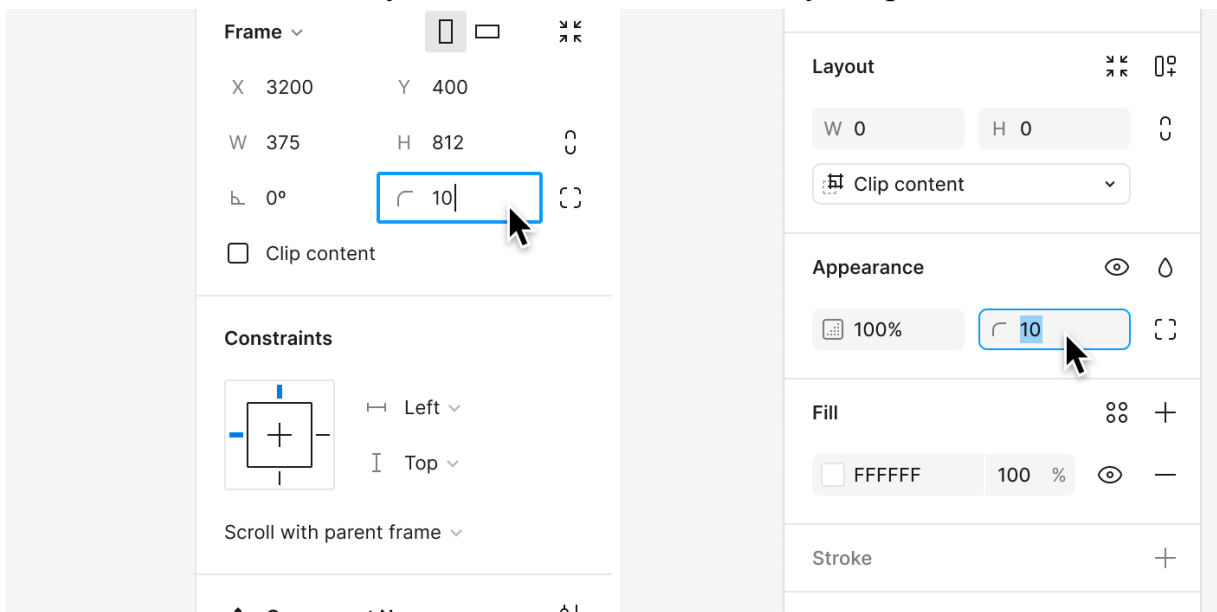


Радіус кута

[Радіус кута](#) — це властивість, яка дозволяє заокруглювати кути об'єкта.

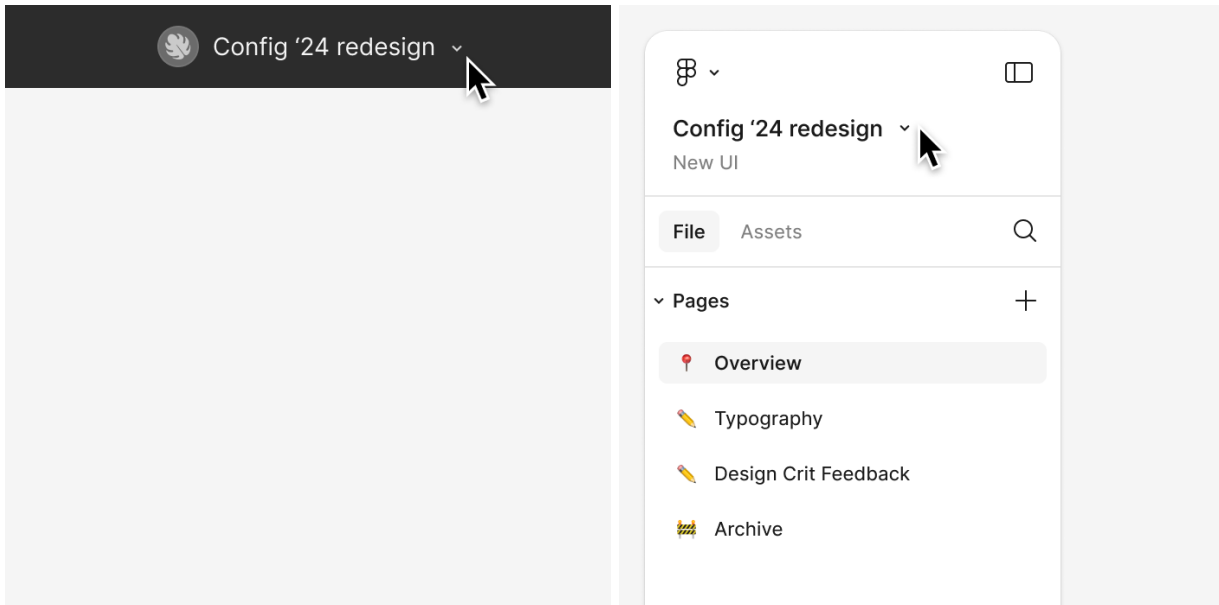
Вибравши об'єкт, клацніть поле кутового радіуса в розділі **«Вигляд»** і змініть значення.

Ви також можете клацнути , щоб змінити кожен кут окремо.



Ім'я файлу, назва проекту та дії з файлом

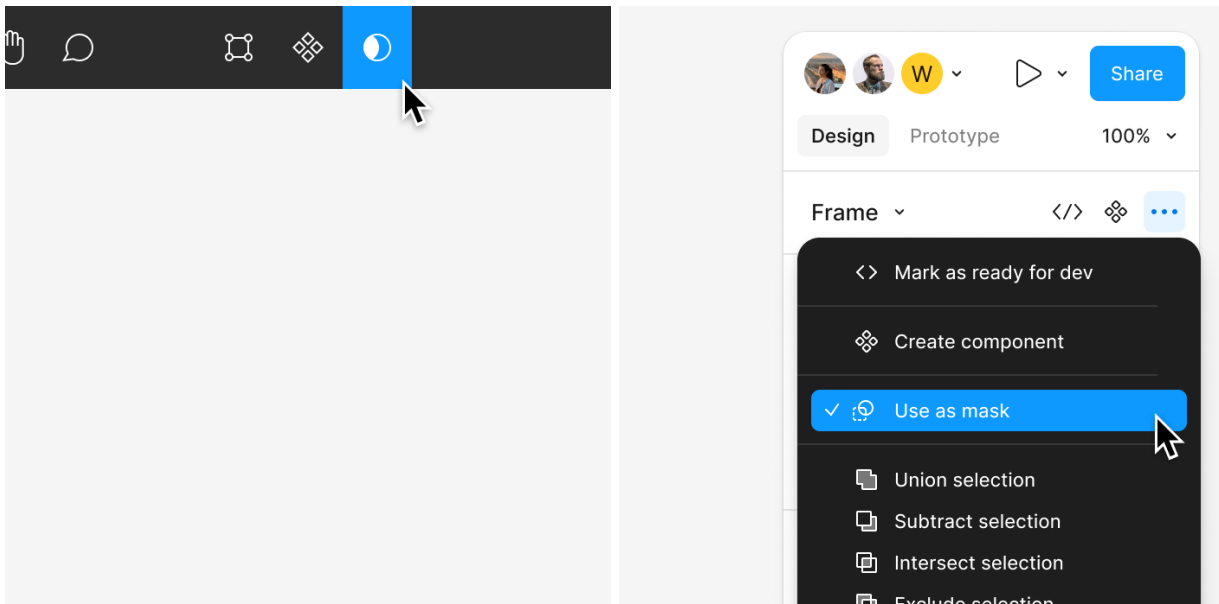
Ім'я файлу, його проект і спадне меню дій з файлом переміщено на панель навігації.



Маска

Використовуйте [маску](#), щоб показати окремі ділянки об'єкта, приховавши решту.

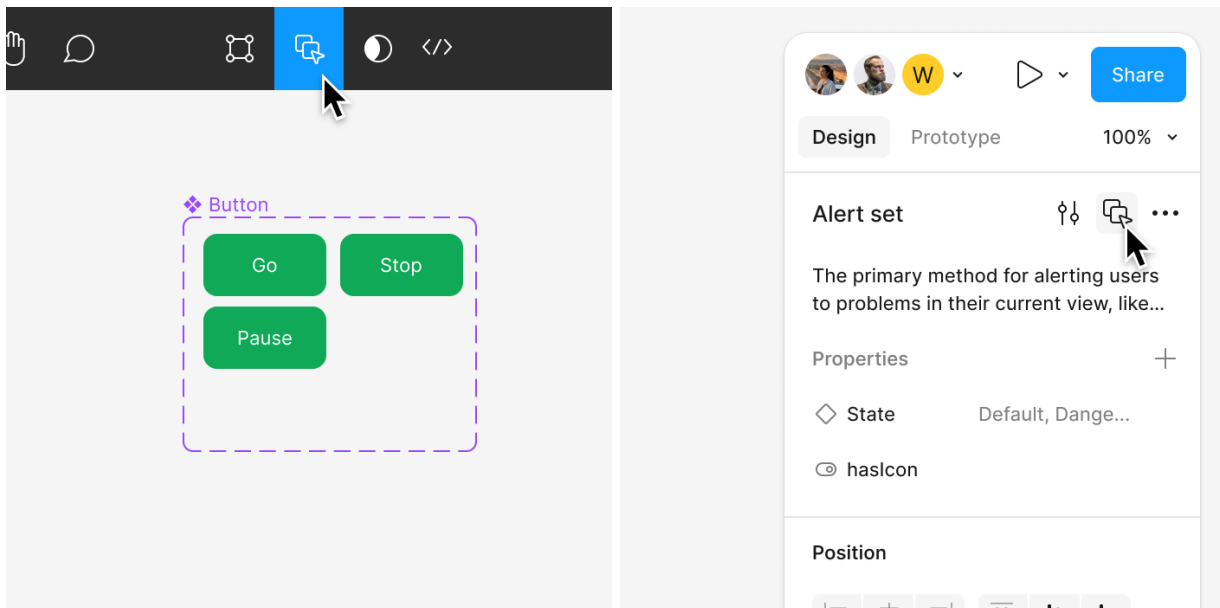
Вибравши об'єкт, натисніть «**Використовувати як маску**», щоб створити групу масок із об'єктом як маскою. Залежно від кількості доступних дій, **Використовувати як маску** може бути в меню **Більше**.



Мультиредагування

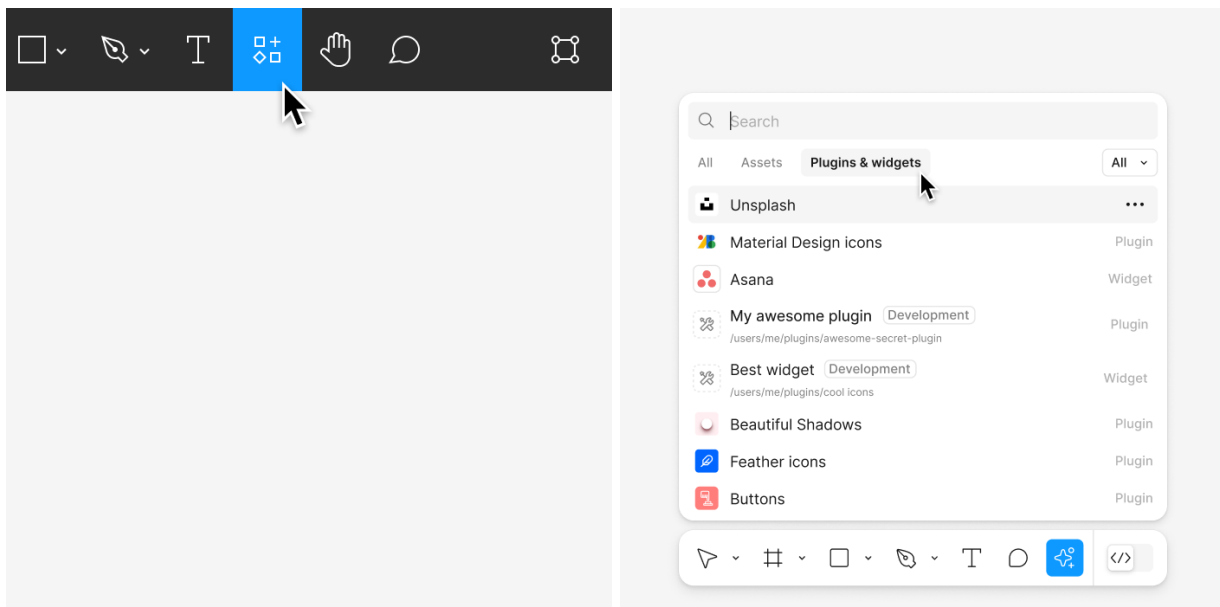
Multi-редагування дозволяє вибрати кілька шарів між кадрами, групами та розділами та масово застосовувати до них однакові редагування.

Натисніть на панелі властивостей, щоб увімкнути мультиредагування.



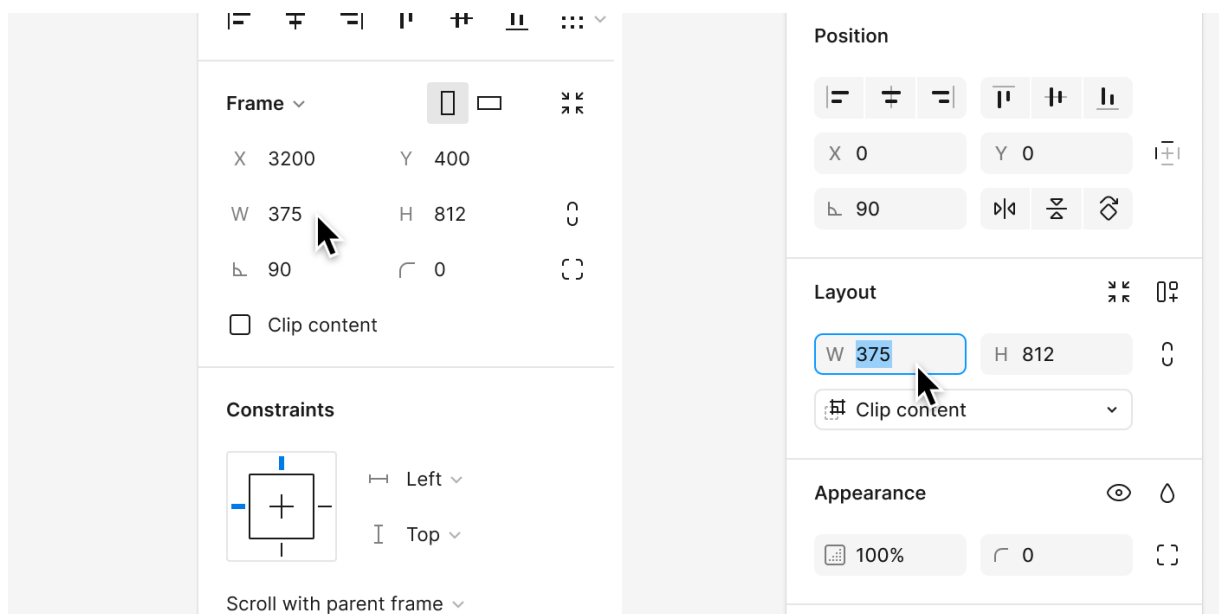
Плагіни та віджети

Щоб отримати доступ до [плагінів](#) і [віджетів](#), відкрийте «Дії» на панелі інструментів, а потім натисніть **вкладку «Плагіни та віджети»**.





Змінійте ширину чи висоту об'єкта або змінійте розмір відповідно до розміру


Змініть ширину та висоту об'єкта в розділі «Макет». Ви також можете змінити розмір рамки відповідно до дочірніх шарів, натиснувши піктограму

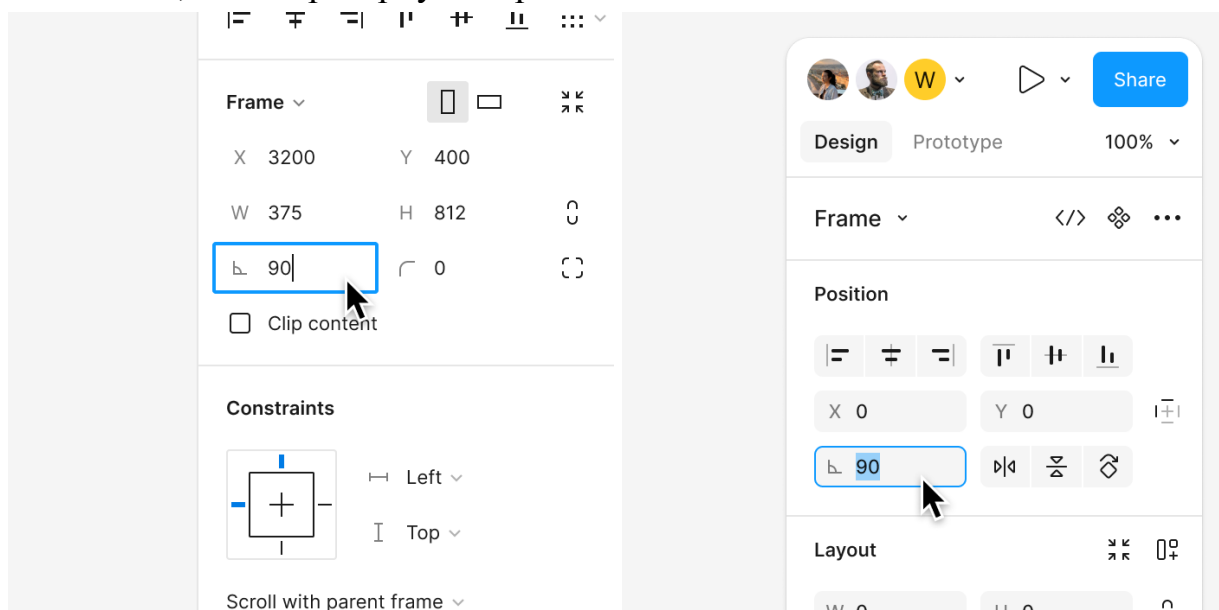


Обертати

Обертання або гортання дозволяє керувати об'єктами, змінюючи їхню орієнтацію. Вибравши об'єкт, знайдіть **позицію** та:

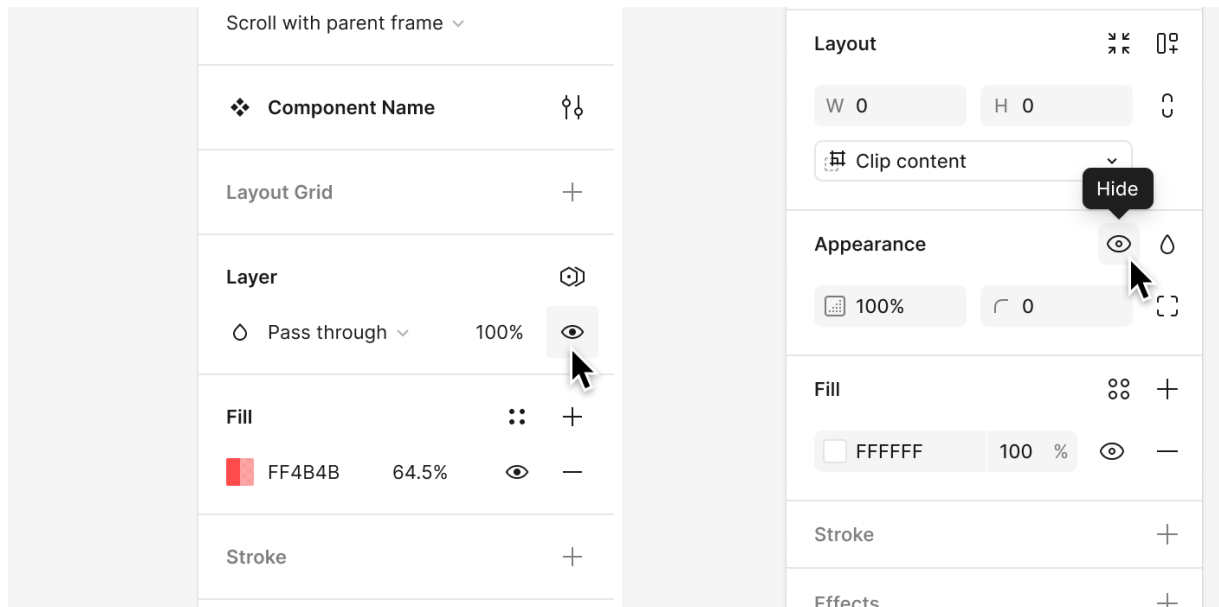
- Натисніть , щоб повернути об'єкт на 90° праворуч
- Натисніть , щоб перевернути горизонтально

Натисніть , щоб перевернути вертикально



Показати або приховати об'єкт

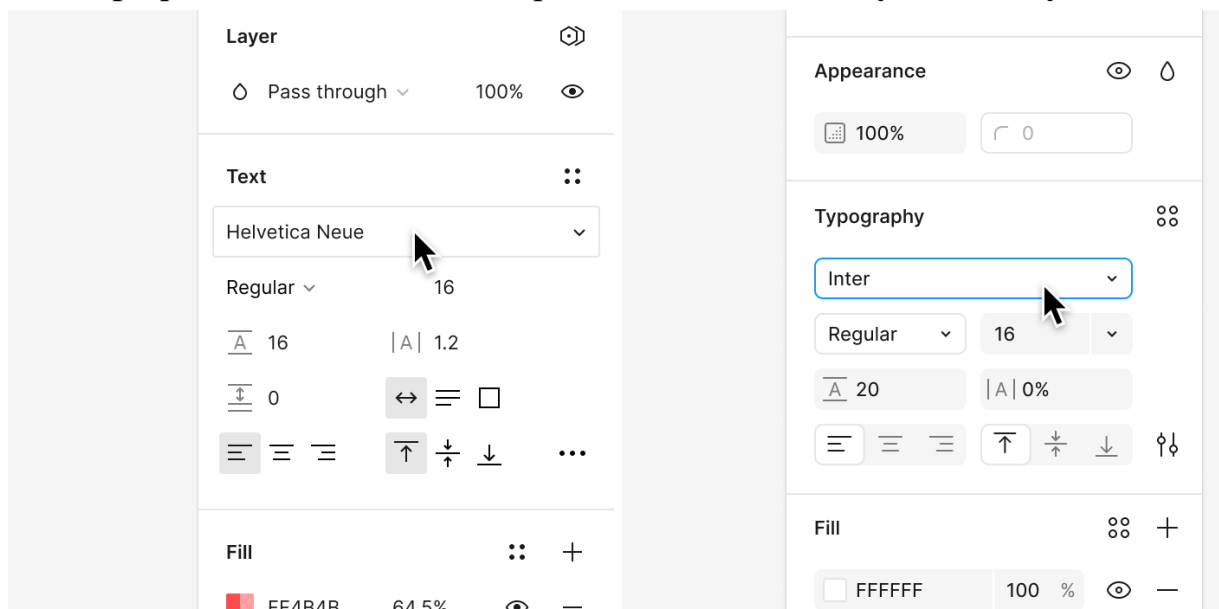
Щоб [приховати об'єкт на полотні](#), клацніть поруч із пунктом «Вигляд». Щоб показати його знову, натисніть .



Текст тепер називається **типографікою**.

Ви можете змінити розмір текстового шару в розділі «Макет».

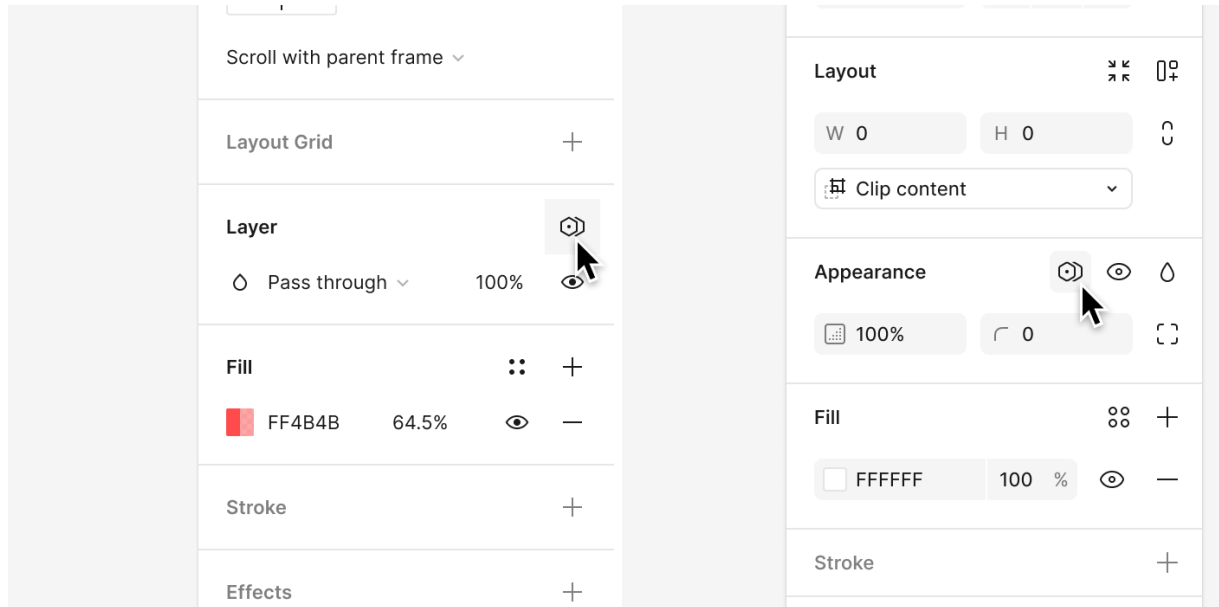
Інтервал між абзацами переміщено в налаштування типу . У розділі **Типографіка** клацніть, щоб відкрити панель налаштувань типу .



Змінні режими

[Змінні режими](#) представляють різні контексти дизайну. Режим містить список значень для [змінної в колекції](#).

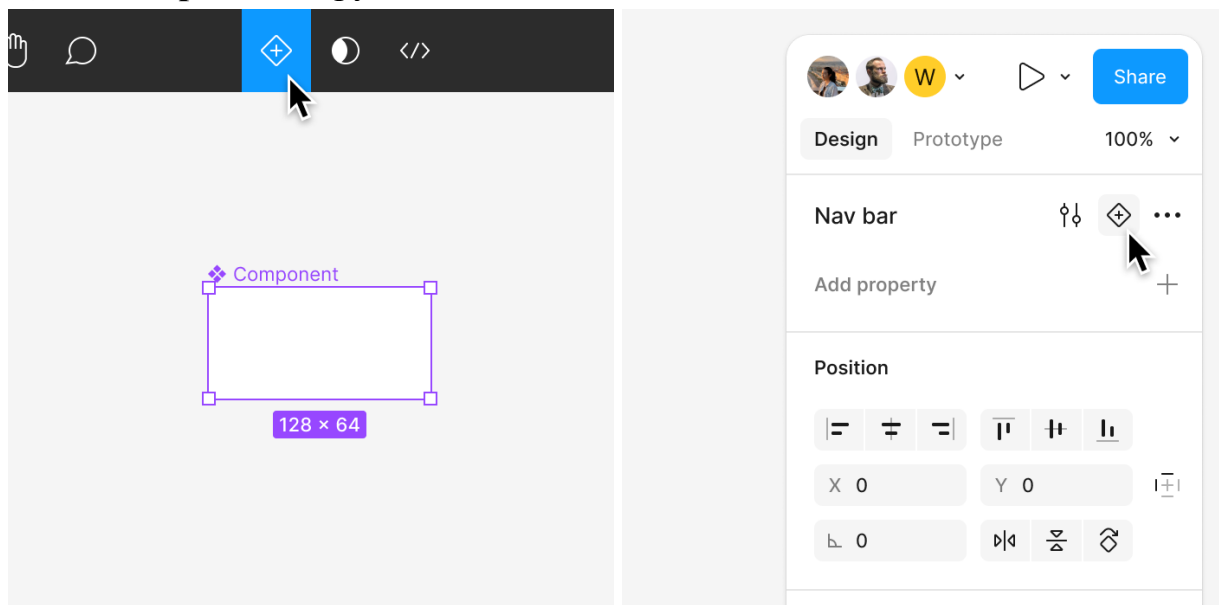
Якщо колекція змінних має кілька режимів, ви можете перемикати режими на шарах і елементах, щоб швидко змінювати дизайни для різних контекстів. Якщо об'єкт прив'язаний до змінної з декількома режимами, ви можете клацнути поруч із «Вигляд», щоб перемкнути режим змінної.



Додати варіант

[Варіанти](#) дозволяють групувати та організовувати схожі компоненти в одному контейнері. Коли ви вставляєте екземпляр компонента, ви можете перемикатися між властивостями варіантів набору компонентів.

Щоб додати варіант, виберіть основний компонент, а потім клацніть «Додати варіант» поруч із назвою компонента на панелі властивостей.

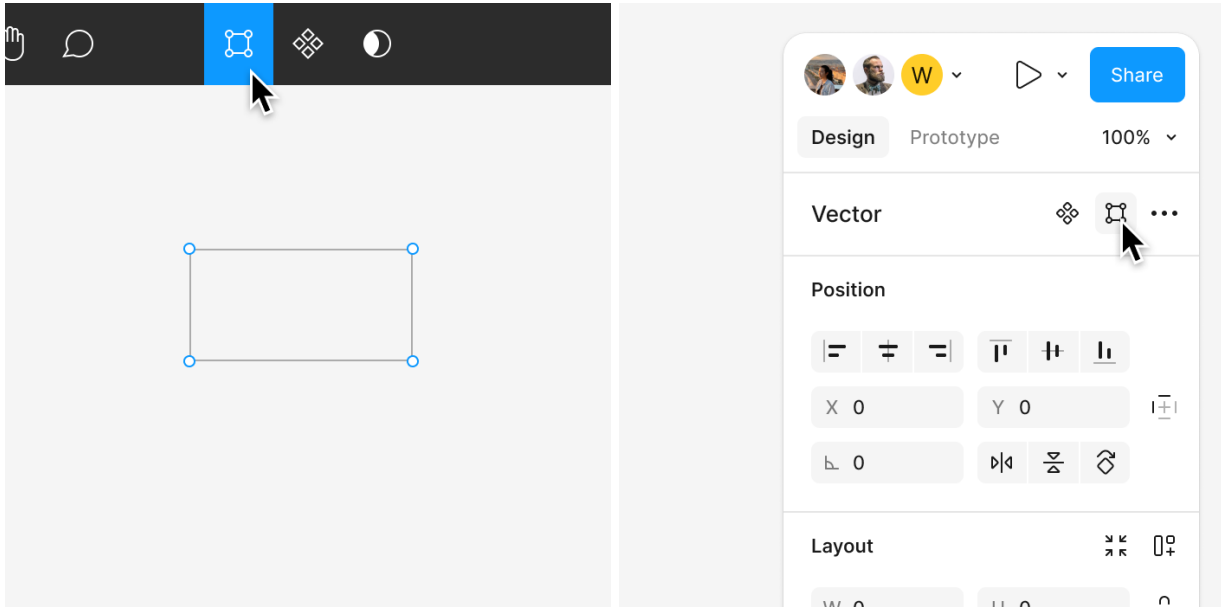


Відредагуйте векторний контур

Щоб відредагувати векторний контур, клацніть [«Редагувати об'єкт»](#) біля «Вектора».

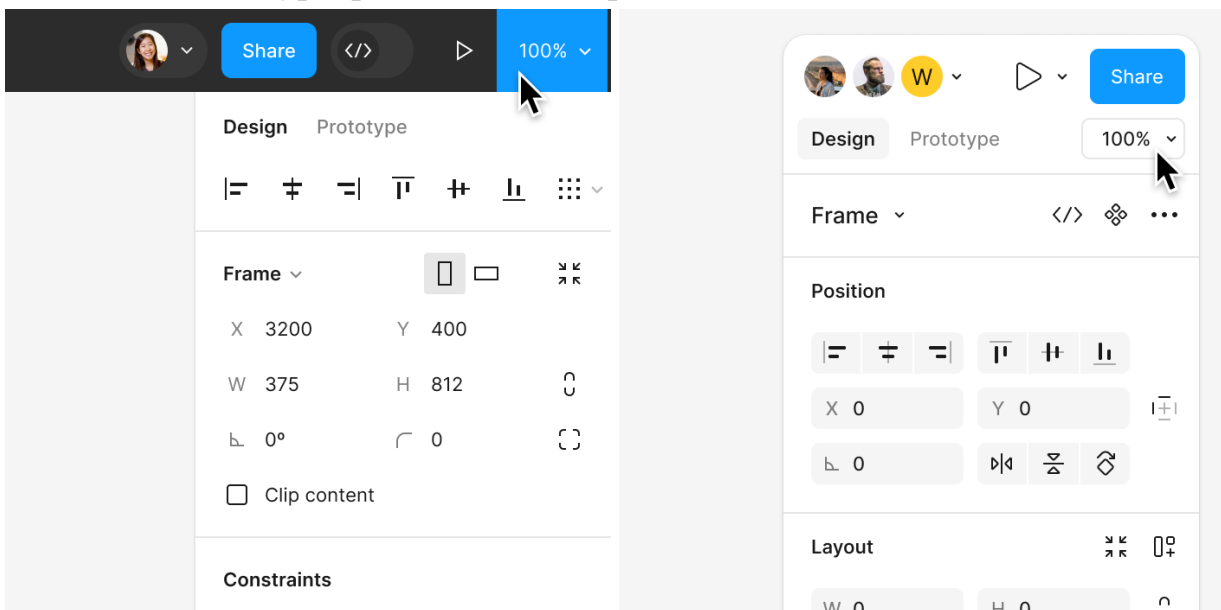
Якщо вибрати декілька векторних контурів, [логічних операцій](#) з'явиться меню. Звідси ви можете виконувати такі операції:

- Об'єднати, Відняти, Перетин, Виключити



Параметри масштабування / перегляду

У меню «Параметри масштабування/перегляду» ви можете [налаштувати параметри масштабування](#) або [налаштувати параметри перегляду](#), як-от сітки макета чи курсори для кількох гравців.



У файлі дизайну відкрийте меню довідки та натисніть «**Повернутися до попереднього інтерфейсу користувача**» (за потреби).

ТЕМА 16: РОБОТА З ФОРМАТОМ. ВИБІР ФОРМАТУ ВІДПОВІДНО ДО ЗАВДАННЯ. МАКСИМАЛЬНА СУМА КОЛЬОРУ. КОМПОНУВАННЯ МАКЕТУ ТА ЕКСПОРТ.

Мета: Ознайомити студентів з принципами вибору форматів для графічних проектів, навчити їх максимально ефективно використовувати кольори та компоувати макети для успішного експорту. Розвинути навички правильного вибору формату та підготовки файлів для різних типів використання.

Професійна спрямованість: Лекція спрямована на формування навичок роботи з різними форматами файлів, розуміння максимальних значень кольорів і компоування макетів для досягнення високої якості готових графічних продуктів. Це критично важливо для дизайнерів, які створюють матеріали для друку, веб-дизайну та інших медіа.

Основні поняття (ключові слова): формат файлів, максимальна сума кольору, компоування макету, експорт, кольорові моделі, роздільна здатність, типи файлів.

План лекції:

1. Введення у формати файлів:
 - Основні формати графічних файлів (JPEG, PNG, TIFF, SVG, PDF).
 - Порівняння форматів для різних застосувань (друк, веб, мультимедіа).
2. Максимальна сума кольору:
 - Поняття максимальної суми кольору та його значення для друку.
 - Як контролювати максимальну суму кольору для забезпечення якості друку.
3. Компоування макету:
 - Принципи компоування макету для різних форматів і медіа.
 - Оптимізація макету для різних розмірів екрану і типів виведення.
4. Експорт графічних файлів:
 - Налаштування параметрів експорту для різних форматів і призначення.
 - Підготовка файлів для друку і веб-використання, включаючи роздільну здатність і кольорові профілі.

Питання з теми, що виносяться на самостійне опрацювання:

1. Дослідження переваг і недоліків різних форматів файлів для графічних проектів.
2. Практичне визначення і контроль максимальної суми кольору в графічних проектах.
3. Розробка макету з урахуванням оптимізації для різних форматів і медіа.
4. Практична підготовка і експорт графічних файлів для друку і веб-інтерфейсів.

Рекомендована література:*Базова:*

1. Adobe Systems Incorporated. *Adobe Photoshop CC: The Complete Guide*. San Jose, CA: Adobe Press, 2024. 464 p.
2. Stone, Robert. *The Digital Print: Preparing Images in Lightroom and Photoshop for Printing*. Berkeley, CA: Peachpit Press, 2023. 304 p.

Допоміжна:

1. Koren, Leonard. *Wicked Problems: Designing Effective Graphics for Print and Digital Media*. Boston: Wiley, 2022. 320 p.
2. Goldstein, Michael. *The Complete Guide to Graphic Design*. New York: Springer, 2024. 352 p.

ОСНОВНА ЧАСТИНА

Вибір формату файлів є критично важливим для успіху графічних проєктів, оскільки різні формати мають свої особливості і підходять для різних застосувань. Формати файлів, такі як JPEG і PNG, підходять для веб-дизайну, тоді як TIFF і PDF часто використовуються для друку завдяки своїй високій якості і можливостям збереження детальних даних.

Максимальна сума кольору є важливим аспектом при підготовці файлів для друку. Це поняття визначає максимальну кількість чорного кольору в надрукованих зображеннях, що впливає на якість друку. Контроль максимальної суми кольору допомагає уникнути проблем з насиченістю і контрастністю кольорів у фінальному продукті.

Компонування макету передбачає правильне розміщення елементів для досягнення естетично привабливого і функціонального дизайну. Важливо враховувати різні розміри екрану і типи виведення, щоб забезпечити відповідність дизайну до всіх вимог проєкту.

Експорт графічних файлів включає налаштування параметрів для оптимізації якості зображення відповідно до формату та призначення. Для друку необхідно налаштувати роздільну здатність і кольорові профілі, тоді як для веб-використання важливими є розмір файлу і швидкість завантаження.

ПРАКТИЧНЕ ЗАНЯТТЯ (Завдання 12)

Мета практичної роботи: Навчити студентів правильно вибирати формати графічних файлів відповідно до типу макету та вимог до кінцевого продукту, а також розвинути навички аналізу та вибору оптимальних форматів для збереження якості зображення.

Завдання для виконання:

1. Заповнити таблицю, в якій зіставити типи графіки (растрова, векторна, текстова) та відповідні їм формати файлів (наприклад, .jpg, .png, .svg, .pdf).
2. Вказати оптимальні формати для збереження та експорту макетів різного типу.
3. Зберегти завершену таблицю у форматі .jpg.

Покрокові рекомендації:**1. Підготовка матеріалів:**

- Створіть або завантажте шаблон таблиці, яку потрібно заповнити.
- Визначте основні типи графіки, які будуть розглядатися: растрова графіка, векторна графіка, текст.

2. Заповнення таблиці:

- Для кожного типу графіки визначте відповідні формати файлів.
- Укажіть ключові характеристики кожного формату, такі як підтримка прозорості, ступінь стиснення, можливість редагування.
- Відмітьте, які формати є найбільш придатними для конкретних видів макетів (наприклад, друковані матеріали, веб-дизайн, презентації).

3. Аналіз відповідності:

- Проаналізуйте, як вибраний формат впливає на якість, зручність редагування та розмір файлу.
- Включіть в таблицю рекомендації щодо вибору формату для різних цілей (веб, друк, соціальні мережі).

4. Збереження та експорт:

- Перевірте таблицю на точність та відповідність.
- Збережіть таблицю у форматі .jpg, переконавшись, що текст і дані чітко відображаються.

Основні помилки:

1. Невідповідність формату типу графіки, що може призвести до втрати якості зображення або неповної підтримки потрібних функцій (наприклад, прозорості).
2. Помилки при заповненні таблиці, такі як пропущені формати або неправильне зіставлення.
3. Низька якість зображення після експорту у формат .jpg.

На що звернути увагу:

1. Точність заповнення таблиці, особливо у зіставленні типу графіки та відповідного формату файлу.
2. Якість та чіткість тексту і зображень після експорту таблиці у формат .jpg.
3. Врахування специфічних вимог до форматів для різних видів макетів, таких як веб-дизайн або друковані матеріали.

САМОСТІЙНА РОБОТА. ТВОРЧИЙ КОЛАЖ (ЦИФРОВИЙ).

Мета: Розвинути навички створення інтер'єрних колажів, навчити використовувати графічні редактори для комбінування різних елементів інтер'єру, забезпечити деталізоване наповнення та точне відображення готового інтер'єру.

Завдання для виконання:

1. Створити детальний інтер'єрний колаж, використовуючи готовий інтер'єр як основу, доповнити його об'єктами побуту та повсякденного функціонування.
2. Зберегти проект у форматі .psd для подальшого редагування.
3. Експортувати готовий колаж у форматі .jpg для презентації.

Покрокові рекомендації:

1. Підготовка та планування:

- Оцініть та оберіть стилістичний напрямок вашого інтер'єрного колажу. Це може бути сучасний, класичний, мінімалістичний тощо.
- Розробіть концептуальний ескіз, що міститиме основні елементи інтер'єру, які ви плануєте включити в колаж.

2. Створення основи колажу:

- Відкрийте новий документ у графічному редакторі з розмірами 1920x1080 пікселів.
- Створіть основну структуру колажу, розмістивши основні елементи інтер'єру (меблі, декор, освітлення) на артборді.

3. Деталізація та наповнення:

- Використовуйте шари для організації елементів колажу. Вставте та редагуйте деталі, такі як текстури, кольори та освітлення.
- Додайте дрібні деталі, такі як картини, декоративні елементи, текстиль тощо, щоб зробити колаж більш реалістичним і візуально цікавим.
- Використовуйте інструменти корекції кольору та фільтри для досягнення гармонійності між різними елементами.

4. Фіналізація та експорт:

- Перевірте всі деталі колажу на відповідність концепції та загальний вигляд.
- Збережіть проект у форматі .psd, щоб зберегти можливість подальшого редагування.
- Екпортуйте завершений колаж у форматі .jpg, забезпечивши високу якість зображення для презентації.

Ідеї для наповнення:

<p>Вітальня</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Комфортабельний диван з декоративними подушками 2. Кавовий столик з книгою, чашкою кави і газетами 3. Настільна лампа або торшер 4. Рамки з фото на стінах 5. Килим з яскравим малюнком 6. Ваза з квітами або рослина в горщику 7. Тумба для телевізора з електронікою та DVD-дисками 8. Стілець або крісло для читання 9. Пляшка вина та келихи на столі 10. Настінний годинник 11. Комод або стелаж з книгами та декоративними елементами 12. Пляшка води або сік на столі, для довершеності 	<p>Кухня</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Холодильник з магнітиками та нотатками 2. Кухонний стіл з декорованою серветкою 3. Плита з каструлею або сковорідкою 4. Кухонні прилади (мішалка, тостер, кавоварка) 5. Яскраві пластикові контейнери для зберігання їжі 6. Фрукти або овочі в корзині на столі 7. Чашки і тарілки на полицях або підвісному стелажі 8. Рукавички для кухні, фартух, кухонні рушники 9. Магнітна дошка з рецептами або замітками 10. Мікрохвильова піч 11. Кухонні трави в маленьких горщиках 12. Кухонна мийка з посудом
<p>Спальня</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Ліжко з декоративними подушками та ковдрою 2. Нічний столик з лампою, книгами і годинником 3. Велике дзеркало на стіні 4. Комод з особистими речами або ювелірними виробами 5. Рюкзак або сумка біля ліжка 6. Велика рослина в горщику або букет в вазі 7. Піжама або домашній халат на спинці стільця 8. Пляшка води або чашка чаю на столі 9. Настільна лампа або нічник 10. Фото у рамках на нічному столику 11. Відкрите вікно з шторами 12. Декоративні підставки для книг або журнали на комоді 	<p>Ванна кімната</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Ванна з пінкою або ніжним ароматом 2. Дзеркало з косметичними засобами та аксесуарами 3. Поличка з рушниками та засобами для душу 4. Мокрі сланці біля ванни 5. Щітка для волосся або гребінець 6. Паперові серветки або туалетний папір на тримачі 7. Тюбики зубної пасти та щітки в стаканчику 8. Килимок для ванної з приємним малюнком 9. Оригінальний кошик для білизни 10. Пляшка шампуню та кондиціонера 11. Зволожувач повітря або ароматична свічка 12. Декоративні рослини або кімнатні трави на полиці
<p>Робочий кабінет</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Письмовий стіл з комп'ютером або ноутбуком 2. Офісний стілець з підставкою для ніг 3. Календар або планувальник на столі 4. Декоративні канцелярські прилади (степлер, скріпки, ручки) 5. Стілець або диван для відпочинку 6. Полиця з книгами, документами або нагородами 7. Рослина в горщику або акваріум 8. Підставка для ноутбука або книги 9. Чашка з кавою або чаєм 10. Набір для нотаток та блокнот 11. Картинки або мотивуючі плакати на стінах 12. Настільна лампа або освітлення для роботи 	

Основні помилки:

1. Неправильне розміщення елементів, що призводить до негармонійного вигляду колажу.
2. Недостатнє увага до деталей та текстур, що може зменшити реалістичність зображення.
3. Невірне використання шари або ефектів, що призводить до спотворення основних елементів.

На що звернути увагу:

1. Гармонійність та узгодженість елементів інтер'єру в колажі.
2. Якість текстур і деталей, які використовуються для створення реалістичного вигляду.
3. Узгодженість кольорів і освітлення для забезпечення цілісності та професійного вигляду колажу.

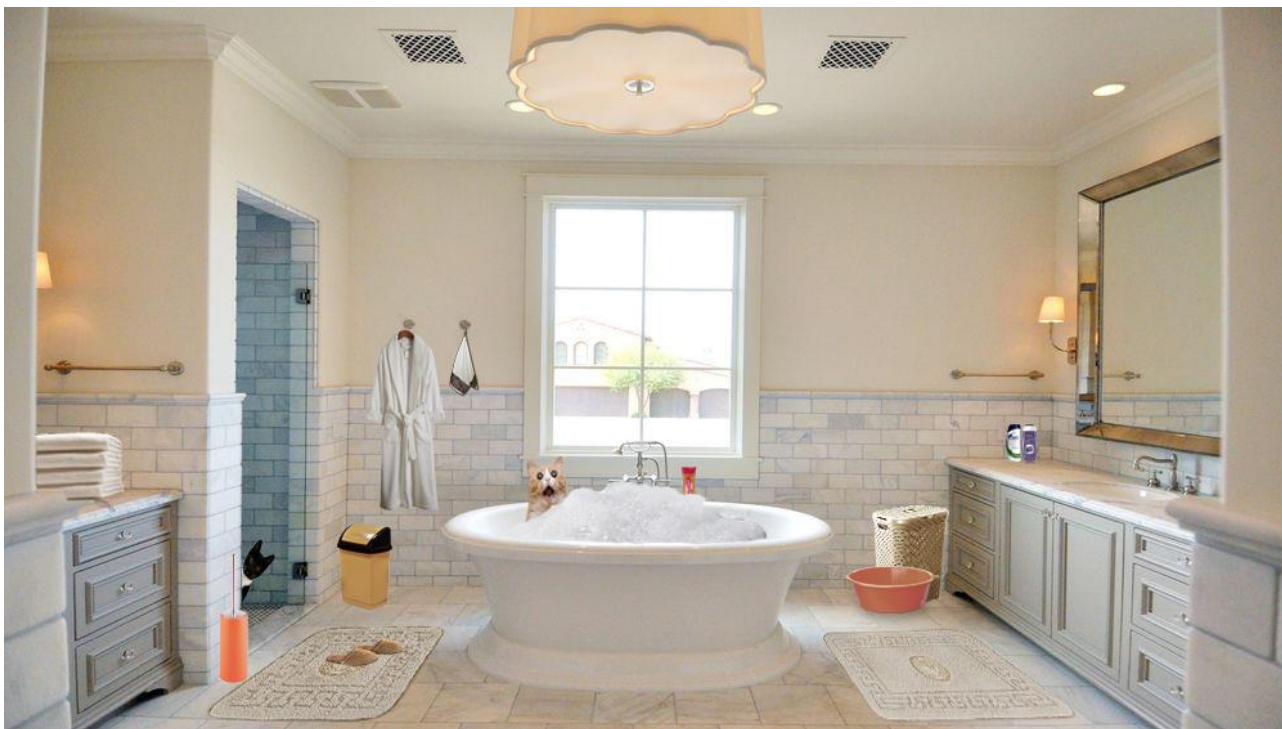


Рис. 27 Творчий колаж. Робота Анастасії Слюсар.

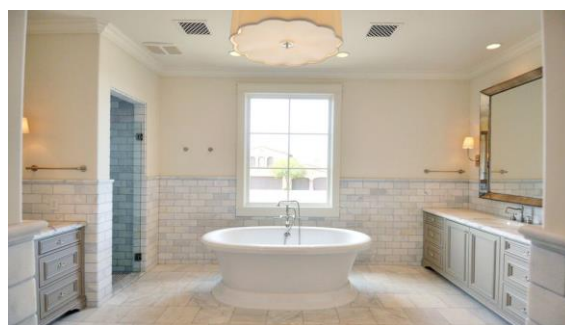
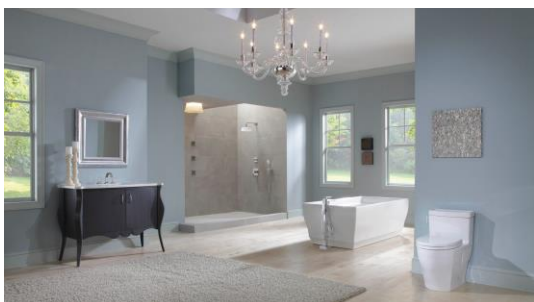


Рис. 28 Творчий колаж. Робота Єлизавети Хоменко.



Рис. 29 Творчий колаж. Робота Анни Дорошенко.



ПОРЯДОК ТА КРИТЕРІЇ ОЦІНЮВАННЯ

Змістовий модуль 1. «Проектування об'єктів графічного дизайну» (розробка елементів фірмового стилю)

Підсумкова модульна оцінка – мах.100 балів складається з:

- оцінки за Завдання №1 – мах. 3 бали;
- оцінки за Завдання №2 – мах. 2 бали;
- оцінки за Завдання №3 – мах. 5 балів;
- оцінки за Завдання №4 – мах. 5 балів;
- оцінки за Завдання №5 – мах. 5 балів;
- оцінки за Завдання №6 – мах. 5 балів;
- оцінки за Завдання №7 – мах. 5 балів;
- оцінки за Завдання №8 – мах. 10 балів;
- оцінки за Завдання №9 – мах. 5 балів;
- оцінки за Завдання №10 – мах. 5 балів;
- оцінки за Завдання №11 – мах. 5 балів;
- оцінки за Завдання №12 – мах. 5 балів;
- відвідування студентом занять – мах. 5 балів;
- оцінки виконання самостійного проекту – мах. 20 балів.
- екзамен – мах. 15 балів.

Критерії оцінки виконання завдань.

Критерії оцінки виконання завдань творчої практичної роботи: Завдання №1-№12

Кількість балів	Значення оцінки
5	Виконання характеризується повнотою та глибиною знань з розумінням роботи інструментів, увагою до деталей та вимог, відзначається оригінальністю дизайнерського рішення (за вимоги). Виконано охайно, відповідає формату, немає проблем з іменуванням файлів.
4	Виконання завдання вище середнього стандарту, допущені деякі поширені помилки. Виконано охайно, немає проблем з іменуванням файлів.
3	Виконання завдання в цілому добре, супроводжується необхідною кількістю графічного матеріалу, але виконання чи обробка окремих елементів з помітними помилками або огріхами.
2	Виконання задовільне, супроводжується графічним матеріалом, допущені значні помилки, неохайно виконано або проблеми з іменуванням.
1	Виконання задовольняє мінімальним вимогам щодо представлення графічного матеріалу за завданням.
0	Виконання не виявляє практичних знань, з грубими графічними помилками та обов'язковим повторним курсом.

Завдання №8

Кількість балів	Значення оцінки
9-10	Виконання характеризується повнотою та глибиною знань з розумінням роботи інструментів, увагою до деталей та вимог, відзначається оригінальністю дизайнерського рішення (за вимоги). Виконано охайно, відповідає формату, немає проблем з іменуванням файлів.
7-8	Виконання завдання вище середнього стандарту, допущені деякі поширені помилки. Виконано охайно, немає проблем з іменуванням файлів.
5-6	Виконання завдання в цілому добре, супроводжується необхідною кількістю графічного матеріалу, але виконання чи обробка окремих елементів з помітними помилками або огріхами.
3-4	Виконання задовільне, супроводжується графічним матеріалом, допущені значні помилки, неохайно виконано або проблеми з іменуванням.
1-2	Виконання задовольняє мінімальним вимогам щодо представлення графічного матеріалу за завданням.
0	Виконання не виявляє практичних знань, з грубими графічними помилками та обов'язковим повторним курсом.

Критерій оцінки виконання самостійної роботи

Кількість балів	Значення балів
18-20	Оригінальна самостійна робота, яка повністю виконана і відповідає вимогам до сутності та графічного оформлення завдання. Відзначається уважністю до деталей, охайним виконанням.
15-17	Повністю завершена робота. Відповідає вимогам до оформлення сутності та графічного дизайнерського завдання з декількома помилками які можливо виправити без зміни початкового задуму. Достатньою кількістю деталей.
10-14	В цілому завершена робота. Відповідає вимогам до сутності та графічного оформлення дизайнерського завдання. З недопрацьованими деталями і деякими помилками, огріхами в обробці графіки. Які неможливо виправити без зміни початкового задуму.
5-9	Робота не відповідає вимогам до сутності та графічного оформлення дизайнерського завдання, з недопрацьованими частинами і помилками які неможливо виправити не змінивши початкового задуму; (можлива доробка проектного рішення на існуючий основі)
0-4	Робота не відповідає вимогам до сутності та графічного оформлення дизайнерського завдання, містить сліди генерування замість особистої роботи, з великими недоліками та помилками які потребують кореневої переробки початкового задуму або плагіат, згенероване зображення; (вимагатимете повторний навчальний курс за темою проєкту)

Критерій оцінки відвідування студентом аудиторних занять – макс. 5 балів

Кількість балів	Значення балів
5	Регулярне відвідування
4	Відвідування із незначними пропусками
3	Відвідування половини занять
2-1	Відвідування менше половини занять
0	Відсутність

РЕКОМЕНДОВАНА ЛІТЕРАТУРА

Основна

1. Посібник користувача Adobe Photoshop.
URL: <https://helpx.adobe.com/ua/photoshop/user-guide.html>
2. Посібник користувача Illustrator. URL: <https://helpx.adobe.com/ua/illustrator/user-guide.html>
3. Вивчайте Photoshop. URL: <https://creativecloud.adobe.com/cc/learn/app/photoshop>
4. Вивчайте Illustrator URL: <https://creativecloud.adobe.com/cc/learn/app/illustrator>
5. Lernen | Inkscape. URL: <https://inkscape.org/learn/>
6. Figma Learn - Help Center. URL: <https://help.figma.com/hc/en-us>
7. Методичні вказівки для практичної роботи.

Допоміжна

8. Вольська, С. Ю. Практикум з інформатики. Комп'ютерна графіка. Photoshop : Навч. посібник / С. Ю. Вольська. К. : Вид-во Європ. ун-ту, 2002. 53 с.
9. Photoshop уроки. URL: <https://helpx.adobe.com/photoshop/tutorials.html>
10. Photoshop уроки. URL: https://www.youtube.com/Adobe_photoshop
11. Photoshop уроки. URL: <http://tutsplus.evanto.com>
12. Вільямс Робін. Книга для недизайнерів. Vivat. 2022. 240 с.
13. Рудер, Еміль. Типографіка: Шрифт і верстка. Москва: Издательство Стройиздат, 1980. 280 p.
14. Faulkner A., Chavez C. Adobe Photoshop CC Classroom in a Book (2018 release). Pearson Education, 2017. 561 p.
15. Von Glitschka. Vector Basic Training: A Systematic Creative Process for Building Precision Vector Artwork. Berkeley, CA: New Riders. 2010. 312 p.
16. Galer, Mark. Digital Imaging: Essential Skills. Burlington, MA: Focal Press. 2007. 264 p.
17. Rodney, Andrew. Color Management for Photographers: Hands on Techniques for Photoshop Users. Burlington, MA: Focal Press. 2005. 336 p.
18. Pattinson, Robert. Learning Figma: Design and Prototype UI/UX. Independently Published. 2021. 240 p.
19. Fraser, Bruce, and Jeff Schewe. Real World Image Sharpening with Adobe Photoshop, Camera Raw, and Lightroom. Berkeley, CA: Peachpit Press. 2009. 352 p.
20. Wood, Brian. Adobe Illustrator CC Classroom in a Book. San Jose, CA: Adobe Press. 2021. 480 p.
21. Kelby, Scott. The Adobe Photoshop Lightroom Classic CC Book for Digital Photographers. Berkeley, CA: New Riders. 2018. 432 p.

