

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ «ОДЕСЬКА ПОЛІТЕХНІКА»
ІНСТИТУТ ЦИФРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ, ДИЗАЙНУ
ТА ТРАНСПОРТУ
КАФЕДРА ІНФОРМАЦІЙНИХ ТЕХНОЛОГІЙ ПРОЄКТУВАННЯ
ТА ДИЗАЙНУ

МЕТОДИЧНІ ВКАЗІВКИ

до лабораторних робіт з дисципліни «Графічний дизайн»
для студентів 2 курсу
Інституту цифрових технологій, дизайну та транспорту
за освітньо-професійною програмою «Архітектурний дизайн»

Перший (бакалаврський) рівень вищої освіти
Спеціальність – 022 ДИЗАЙН
Спеціалізація – 022.1 ГРАФІЧНИЙ ДИЗАЙН

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ «ОДЕСЬКА ПОЛІТЕХНІКА»
ІНСТИТУТ ЦИФРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ, ДИЗАЙНУ
ТА ТРАНСПОРТУ
КАФЕДРА ІНФОРМАЦІЙНИХ ТЕХНОЛОГІЙ ПРОЄКТУВАННЯ
ТА ДИЗАЙНУ

МЕТОДИЧНІ ВКАЗІВКИ

до лабораторних робіт з дисципліни «Графічний дизайн»
для студентів 2 курсу
Інституту цифрових технологій, дизайну та транспорту
за освітньо-професійною програмою «Архітектурний дизайн»

Перший (бакалаврський) рівень вищої освіти
Спеціальність – 022 ДИЗАЙН
Спеціалізація – 022.1 ГРАФІЧНИЙ ДИЗАЙН

Затверджено на засіданні
кафедри інформаційних технологій
проєктування та дизайну
Протокол № 1 від 28.08.2024 р.

Методичні вказівки до лабораторних робіт з дисципліни «Графічний дизайн» для студентів першого (бакалаврського) рівня за спеціальністю 022 Дизайн, спеціалізація 022.1 Графічний дизайн за освітньо-професійною програмою «Архітектурний дизайн» / Укл.: А.В. Торопенко, В.Ф. Літвінов – Одеса : ОНПУ, 2024. – 38 с.

Укладачі:

Торопенко А.В., канд. техн. наук, доц.

Літвінов В.Ф., канд. техн. наук, доц.

Методичні рекомендації спрямовані на набуття знань та практичних навичок у сфері графічного дизайну через систематичне виконання лабораторних робіт. У методичних рекомендаціях розглянуті цілі, завдання, етапи виконання практичних завдань, котрі дозволяють забезпечити структурований підхід до вивчення основ графічного дизайну, ознайомити з професійними інструментами та програмами (Adobe Photoshop, Illustrator, InDesign, Figma). Лабораторні роботи передбачають послідовне створення графічних зображень за допомогою різного роду прикладних графічних пакетів.

ЗМІСТ

ВСТУП	5
КОРОТКІ ТЕОРЕТИЧНІ ПОЛОЖЕННЯ	6
ЛАБОРАТОРНІ РОБОТИ (Семестр 3)	8
Лабораторна робота № 1. «Вступ до графічного дизайну, основи та історія, сучасні напрямки. Створення композиційних макетів»	8
Лабораторна робота № 2. «Основи роботи з Adobe InDesign. Робота з текстовими блоками. Типографіка в InDesign. Робота зі стилями тексту».	10
Лабораторна робота № 3. «Робота з графічними фреймами. Розробка макетів і шаблонів».	12
Лабораторна робота № 4. «Основні інструменти малювання. Робота з Pen Tool у Adobe Illustrator. Робота з кольоровими моделями. Панель «Зразки» (Swatches), градієнти».	13
Лабораторна робота № 5. «Типографіка у Illustrator. Додавання тексту та створення текстових ефектів».	15
Лабораторна робота № 6. «Робота з шарами та масками».	16
Лабораторна робота № 7. «Використання трансформації та патернів».	17
ЛАБОРАТОРНІ РОБОТИ (Семестр 4)	19
Лабораторна робота №1. «Основи роботи в Adobe Photoshop. Знайомство з інтерфейсом і базовими інструментами Photoshop».	19
Лабораторна робота №2. «Імпорт та обробка фотографій, корекція кольорів».	20
Лабораторна робота №3. «Інструменти ретуші та видалення дефектів».	21
Лабораторна робота №4. «Техніка Content-Aware Fill та створення складених зображень».	22
Лабораторна робота №5. «Додавання тексту, текстові ефекти та робота зі Smart Objects».	23
Лабораторна робота №6. «Основи роботи у Figma. Інтерфейс Figma, створення базового дизайну».	25
Лабораторна робота №7. «Робота з текстом і прототипами у Figma».	26
Лабораторна робота №8. «Основи айдентики. Розробка логотипу».	27
Лабораторна робота №9. «Розробка елементів фірмового стилю».	28
Лабораторна робота №10. «Розробка графічних елементів (патерни, іконки, декоративні деталі)».	30
Лабораторна робота №11. «Розробка гайдлайну. Основні компоненти гайдлайнів».	31
Лабораторна робота №12. «Стратегія бренду. Айдентика як відображення місії, бачення та цінностей бренду».	32
Лабораторна робота №13. «Зовнішня та друкована реклама, дизайн етикетки».	34
Лабораторна робота №14. «Використання анімації та моушн-дизайну».	35
Лабораторна робота №15. «Оцінка якості дизайну та тестування матеріалів».	36
КРИТЕРІЇ ОЦІНЮВАННЯ ЛАБОРАТОРНИХ РОБІТ	38
ЛІТЕРАТУРА	38

ВСТУП

Відповідно до освітньо-професійної програми підготовки фахівців першого (бакалаврського) рівня вищої освіти «Архітектурний дизайн» навчальна дисципліна «Графічний дизайн» є частиною професійної підготовки здобувачів, становить основу для подальшого формування фахівця у галузі.

Широке поширення web-ресурсів і мультимедійних інформаційних продуктів породило потребу у кваліфікованих фахівцях міждисциплінарного профілю, що мають фундаментальні знання в сфері дизайну і візуальної комунікації, а також у сфері комп'ютерних технологій і аналітичної переробки інформації, здатних до активної творчості і адаптації в мінливих умовах, до освоєння нових знань і технологій.

Практика показує, що спеціалістам, які створюють інформаційні ресурси в сфері економіки, культури, науки, конструюванні і у будь-якій іншій сфері діяльності, крім глибоких знань у конкретній області, потрібен високий рівень володіння інформаційними технологіями і програмним забезпеченням для рішення професійних творчих завдань. Дизайн-підготовка спрямована, насамперед, на формування особистості проєктанта, виховання навичок комбінаторного мислення і умінь генерувати безліч творчих ідей. Ціль досягається шляхом розвитку і стимулювання образно-графічного мислення студентів. Вивчення методів та засобів дизайнерських рішень підводить студентів до розробки мультимедійних інформаційних систем будь-якої складності і функціональності. Такі системи являють собою багаторівневі інформаційно- і графічно насичені проєкти, семантично і стилістично об'єднуючі різноманітні елементи (текст, графіка, відео, анімація, звук і т.п.). При цьому вони орієнтовані на чітко певну аудиторію і відповідають основному принципу дизайн-проєктування – оптимально сполучають функціональну доцільність, ергономічні і культурні норми.

Графічний дизайн як навчальна дисципліна передбачає процес створення графічних зображень за допомогою різного роду прикладних графічних пакетів. Для дизайнерських потреб використовується як векторна так і растрова графіка.

Предмет дисципліни охоплює процес створення візуальних комунікацій, які передають інформацію та ідеї за допомогою тексту, зображень, форм і кольору. Основна увага приділяється розробці дизайну, що відповідає естетичним, функціональним та комунікативним завданням.

Мета дисципліни – забезпечення студентів практичними знаннями щодо застосування творчого інструментарію дизайнера-графіка, закріпленні навичок творчої роботи, полягає у навчанні та вихованні майбутніх висококваліфікованих спеціалістів у графічному дизайні, в оволодінні студентами теоретичних основ композиції та опануванні ними на практиці методики виконання об'єктів графічного дизайну.

Завдання дисципліни:

1. Теоретичні знання (ознайомлення з основами графічного дизайну, адаптованими до архітектурного середовища; вивчення принципів композиції, кольорознавства та типографіки в контексті архітектурних проєктів; аналіз історії та сучасних напрямків графічного дизайну в архітектурі).

2. Практичні навички:

- візуалізація архітектурних проєктів (створення презентаційних матеріалів для архітектурних проєктів (плани, фасади, 3D-візуалізації), робота з інфографікою, схемами та діаграмами);

- робота з графічними редакторами (освоєння Adobe Photoshop, Illustrator, InDesign для графічної адаптації, використання цифрових інструментів для розробки макетів архітектурної документації);

- розробка елементів візуальної айдентики для архітектурних об'єктів (створення логотипів, презентаційних матеріалів і рекламних макетів для

архітектурних компаній; розробка графічного оформлення для виставок, буклетів, інформаційних стендів).

3. Творчий розвиток (формування здатності до графічного вираження архітектурних концепцій; вміння поєднувати архітектурні форми з естетикою графічного дизайну; розробка художніх презентацій для архітектурних конкурсів і проєктів).

4. Комунікаційні вміння (створення графічних матеріалів, що чітко передають архітектурні ідеї та рішення; візуальна адаптація проєктів для різних цільових аудиторій: інвесторів, замовників, громадськості; презентація графічних концепцій у друкованому та цифровому форматах).

5. Інтеграція в професійну діяльність (підготовка студентів до роботи в архітектурних бюро та студіях дизайну; навчання розробці проєктної документації з урахуванням графічного оформлення; знання правових аспектів у графічному дизайні для архітектури (авторське право, етичні норми).

Особливий акцент дисципліни в архітектурі:

- графічний дизайн як інструмент подання архітектурних ідей.
- використання графічних технік для створення зрозумілих і привабливих презентацій архітектурних рішень.
- інтеграція архітектурної графіки у містобудівний контекст (плакати, стенди, інфографіка для публічних проєктів).

КОРОТКІ ТЕОРЕТИЧНІ ПОЛОЖЕННЯ

Графічний дизайн – це галузь професійної діяльності та навчальна дисципліна, яка займається створенням візуальних комунікацій для передачі повідомлень певним соціальним групам з конкретною метою. На відміну від мистецтва, яке орієнтоване на споглядання, графічний дизайн дотримується принципу «форма слідує за функцією» [3].

Графічний дизайн можна вважати міждисциплінарною галуззю, яка базується на аналізі проблем та цілей для прийняття рішень через використання креативності, інновацій та нестандартного мислення. Це дозволяє створювати ефективні візуальні комунікації[4]. Цей напрямок також відомий як дизайн візуальної комунікації, візуальний або редакційний дизайн.

У комунікаційному процесі графічний дизайнер виступає кодером або інтерпретатором повідомлень, займаючись їхньою інтерпретацією, структуризацією та візуалізацією. Діяльність дизайнера може відбуватися на замовлення клієнта або на основі запиту ринку, де графічний дизайн перетворює текстову інформацію на графічне представлення[5]. Як галузь, графічний дизайн включає різноманітні сфери знань, що застосовуються у всіх системах візуальної комунікації, наприклад, у рекламі, авіаційному дизайні або дослідженні космосу[6].

У деяких країнах графічний дизайн часто асоціюють лише з ескізами та малюнками, однак це неправильно, адже візуальна комунікація становить лише невелику частину широкого спектру можливостей цієї дисципліни[7]. Через швидкий розвиток технологій та масове зростання інформаційного обміну попит на досвідчених дизайнерів зростає, оскільки необхідно враховувати людський фактор, який часто залишається поза увагою інженерів, що розробляють ці технології[8].

Інтерфейс – у перекладі з англійської мови означає «зовнішній вигляд» програмного продукту (панелі інструментів, головне меню, його робоча область і т.д.).

Команда виконує пов'язану з нею дію (і навпаки, кожній дії відповідають одна або кілька команд). Команди використовуються для створення об'єктів, для дій над ними і для зміни характеристик.

Палітра – це розташоване в робочому просторі програми спеціальне вікно, призначене для відображення важливої інформації про той або інший аспект роботи програми і пов'язаних із цим аспектом інструментів.

Панель інструментів – вільно плаваюче вікно з більшою кількістю кнопок, кожна з

яких відповідає робочому інструменту або режиму роботи програми.

Зображення – сукупність графічних об'єктів підтримуваних програмою.

Розв'язна здатність (апаратна розв'язна здатність) – величина, що визначає, скільки крапок мінімального відтвореного пристроєм розміру міститься на одиницю довжини виведеного зображення (для пристроїв виводу) або в скількох місцях на одиницю довжини виконується фіксація (відлік) характеристик скануємого зображення (для сканерів).

Дозвіл – це кількість елементів зображення, що доводяться на одиницю його лінійного розміру. Для піксельних зображень традиційною одиницею виміру дозволу є піксель на дюйм (pixels per inch, ppi).

Об'єкт – незалежний елемент зображення, фігура, текст, шар, крива, символ. Усі зображення CorelDRAW складаються з об'єктів.

Контур – зовнішня межа об'єкта маюча наступні властивості: колір та ширину. Контури бувають відкритими і замкненими.

Заливка – заповнення контуру кольором, можлива тільки до замкнутого контуру. Об'єкт із замкненим контуром може бути залитий кольором, візерунком або текстурою.

Гرادієнт (фонтанна заливка) – заливка з плавним переходом одного кольору в інший.

Шар – технічний елемент системи Corel Draw (подібний до контейнера), який може містити векторні графічні об'єкти. Може розташовуватися довільним образом щодо інших шарів і взаємодіяти з ними.

Маска – частина об'єкта з напівпрозорою заливкою.

Сегмент – ділянка контуру між двома вузлами (опорними точками).

Маркери – чорні прямокутники, розташовані навколо виділеного об'єкта, призначені для зміни розмірів окремого об'єкта.

Вузли, або опорні точки – маленькі чорні квадратики, через які проходить контур об'єкта, призначені для редагування об'єктів.

Напрямні лінії – допоміжні лінії, що використовуються для точного позиціонування об'єктів на малюнку.

Прив'язка – функція, що дозволяє швидко вирівняти вже існуючі об'єкти, наприклад, відносно напрямних ліній або меж інших об'єктів.

Загальноприйняте використання графічного дизайну стосується верстки багатосторінкових видань (брошури, журнали, книги), створення рекламної продукції, упаковки і вебдизайну тощо. Твори графічного дизайну містять багато елементів та візуальних засобів. Наприклад, в дизайні упаковки для товару використовують наступні: логотип, ілюстрація, організований текст, форми та колір, що сприяють єдиному сприйняттю картинки.

- книжкові макети та ілюстрації;
- рекламні та інформаційні плакати;
- графічне рішення листівок та поштових марок;
- оформлення платівок та DVD дисків;
- корпоративний стиль компанії і його основний елемент – логотип;
- буклети, брошури, календарі та інша рекламна поліграфічна продукція;
- упаковки, етикетки, обкладинки;
- сувенірна продукція;
- UI UX дизайн (вебсайти та мобільні додатки).

ЛАБОРАТОРНІ РОБОТИ (Семестр 3)

Лабораторна робота № 1. «Вступ до графічного дизайну, основи та історія, сучасні напрямки. Створення композиційних макетів»

Мета – вивчити ключові етапи розвитку графічного дизайну та проаналізувати сучасні тренди. Скласти тематичний мудборд для власного проєкту. Освоїти базові прийоми композиції шляхом створення макетів з використанням балансу, пропорцій та інших композиційних принципів.

Завдання до роботи.

1. Дослідити основні етапи розвитку графічного дизайну. Визначити ключові періоди в історії графічного дизайну (ранній друк, розвиток плакатного мистецтва, епоха цифрових технологій). Вказати найбільш впливові стилі та течії (наприклад, арт-деко, модерн, швейцарський стиль). Навести приклади відомих дизайнерів або робіт, які стали знаковими у відповідний період.

2. Вивчити сучасні тренди графічного дизайну. Проаналізувати, які стилі та техніки популярні зараз (наприклад, мінімалізм, 3D-дизайн, градієнти, ретро-відсилки). Описати, які технології впливають на розвиток дизайну (наприклад, AR/VR, моушн-дизайн, штучний інтелект).

3. Створити мудборд. Виберіть тему для власного проєкту (наприклад, постер, обкладинка журналу, айдентика). Підберіть візуальні матеріали, що відповідають вашій темі (зображення, текстури, палітри кольорів, типографічні елементи). Зберіть матеріали в єдиний колаж, який відображатиме стиль і атмосферу проєкту.

4. Ознайомитися з теоретичними основами композиції у графічному дизайні. Створити три типи макетів із використанням принципів. Симетричний баланс. Асиметричний баланс. Використання негативного простору. Розробити макет із використанням перспективи та шарів.

Опис способу обробки результатів.

1. Візуальний аналіз готових мудбордів.
2. Письмовий аналіз теоретичної частини.
3. Використання Google Forms, Trello чи Miro для збирання й оцінювання матеріалів (за потреби дистанційного навчання).
4. Перевірка макетів. Аналіз гармонійності композиції: баланс між елементами, пропорції, використання простору. Оцінка відповідності принципам композиції, заявленим у завданні. Візуальна перевірка якості роботи (кольори, шрифти, загальна естетика).

Опис ходу роботи.

1. Підготовчий етап

Ознайомлення з метою та завданням роботи: зрозуміти, що робота складається з теоретичної та практичної частин; ознайомитися з поняттям графічного дизайну, його історією та сучасними трендами.

Необхідні матеріали та ресурси: комп'ютер із доступом до графічних редакторів (Adobe Photoshop, InDesign, Figma). Інтернет для дослідження історії графічного дизайну та сучасних трендів. Зошит або документ для запису теоретичних висновків.

2. Виконання теоретичної частини

Дослідження історії графічного дизайну: вивчення ключових етапів його розвитку; опис впливу кожного етапу на сучасний графічний дизайн.

Аналіз сучасних трендів у графічному дизайні: визначення актуальних стилів (мінімалізм, 3D-дизайн, градієнти); вивчення впливу технологій (AR/VR, штучний інтелект) на сучасний дизайн.

Фіксація результатів: запис основних етапів розвитку та трендів у вигляді короткого тексту (таблиці або тез).

3. Виконання практичної частини

Вибір теми майбутнього проєкту, наприклад: створення постера, логотипу, обкладинки журналу, фірмового стилю.

Підбір матеріалів для мудборду: знайти зображення, текстури, кольори, типографіку, які відповідають темі; використовувати ресурси: Pinterest, Behance, Unsplash, Pexels.

Створення мудборду: розмістити обрані елементи в одному просторі (цифровому або фізичному); поєднати елементи так, щоб вони передавали загальний стиль і атмосферу майбутнього проєкту.

Інструменти для створення мудборду: цифрові (Canva, Figma, Photoshop) або ручні (друковані матеріали, кольоровий папір).

4. Створити макет із симетричним балансом (наприклад, афіша культурного заходу). Розробити макет із асиметричним балансом (наприклад, рекламний постер). Виконати мінімалістичний макет із використанням негативного простору (наприклад, обкладинка книги). Створити макет із перспективою та шарами для передачі глибини композиції (наприклад, постер для кіно).

Рекомендації щодо оформлення звіту роботи.

Структура звіту:

1. Короткий текстовий огляд історичних етапів і сучасних трендів.
2. Перелік ключових стилів, дизайнерів, їхніх робіт.
3. Тематичний мудборд із поясненням вибраних матеріалів (чому обрано ці кольори, шрифти, текстури? Як це відображає тему проєкту?)
4. Сформоване розуміння розвитку графічного дизайну.
5. Аналіз трендів, які можна інтегрувати у майбутні проєкти.
6. Готовий мудборд як основа для подальшої роботи над дизайном.
7. Основні принципи композиції з прикладами.
8. Зображення кожного макету, опис принципів, використаних у макеті

Формат подачі:

- текстова частина – у документі (Word, PDF);
- макети – у форматі JPEG, PNG або інтегровані в документ.

Домашнє завдання: опрацювати пройдений матеріал для закріплення знань по темі.

Контрольні запитання за темою роботи.

1. Що таке графічний дизайн, і яка його основна мета?
2. Які основні періоди можна виділити в історії розвитку графічного дизайну?
3. Назвіть три ключові стилі графічного дизайну та опишіть їх особливості.
4. Як технологічні інновації впливали на розвиток графічного дизайну?
5. Які сучасні тренди є популярними у графічному дизайні? Наведіть приклади їх використання.
6. Як мінімалізм відображається у сучасному графічному дизайні?
7. Що таке мудборд, і для чого його використовують у графічному дизайні?
8. Які елементи слід враховувати під час створення мудборду?
7. Як обрати кольорову палітру для проєкту? Які сучасні тренди можна врахувати?
8. Які графічні редактори ви можете використовувати для створення мудборду?
9. Що таке композиція у графічному дизайні?
10. Яка різниця між симетричним і асиметричним балансом?
11. Як використання негативного простору впливає на сприйняття дизайну?
12. Що таке перспектива у композиції, і як вона додає глибини?
13. Як правильно використовувати шари для організації композиції?

Час виконання: 1,5 години.

Завдання для самостійної роботи:

Порівняння стилів. Виберіть два стилі графічного дизайну (наприклад, швейцарський стиль і арт-деко). Порівняйте їх за такими критеріями: основні характеристики, застосування у реальних проєктах, вплив на сучасний графічний дизайн.

Критичний аналіз мудборду. Розробіть два варіанти мудборду для однієї теми, але з використанням різних трендів (наприклад, мінімалізм і ретро). Напишіть, який із них краще відповідає темі та чому.

Дослідити, як принципи композиції використовуються у реальних проєктах. Знайти 3 приклади афіш або постерів із симетричним та асиметричним балансом. Проаналізувати їх на основі теоретичних знань.

Підготувати короткий аналіз макету відомого дизайнера, пояснивши, як використано баланс, простір і шари.

Лабораторна робота № 2. «Основи роботи з Adobe InDesign. Робота з текстовими блоками. Типографіка в InDesign. Робота зі стилями тексту».

Мета - ознайомитися з основним інтерфейсом програми, створити базовий документ із заданими параметрами. Освоїти створення та налаштування текстових стилів для різних блоків тексту, забезпечити їх гармонійне розташування.

Завдання до роботи:

1. Ознайомитися з інтерфейсом Adobe InDesign та його основними інструментами.
2. Виконати завдання. Створити новий документ із заданими параметрами (розмір сторінки, поля, колонки).
3. Ознайомитися з інструментами Adobe InDesign для роботи з текстовими блоками.
4. Додати кілька текстових блоків до документа.
5. Налаштувати типографіку (шрифт, розмір, міжрядковий інтервал, трекінг).
6. Створити стилі тексту для заголовків і основного тексту.
7. Застосувати стилі до текстових елементів документа.

Опис способу обробки результатів:

1. Перевірка створеного документа. Відповідність параметрів документа (формат сторінки, кількість колонок, поля).
2. Перевірка налаштувань текстових блоків чи правильно додані текстові блоки відповідно до параметрів документа, коректність форматування тексту (шрифт, розмір, міжрядковий інтервал, вирівнювання).
3. Оцінка роботи зі стилями тексту: наявність і правильність налаштування стилів тексту; відповідність стилів вимогам завдання.
4. Критерії оцінки: якість типографіки (читабельність, естетичність), узгодженість стилів між різними текстовими елементами.
5. Висновки: визначення успішно виконаних елементів роботи, рекомендації для покращення роботи.

Опис ходу роботи:

1. Підготовка. Відкрити Adobe InDesign та створити новий документ.

Налаштувати параметри документа:

- розмір сторінки: A4 (210x297 мм);
- поля: верхнє та нижнє – 20 мм, внутрішнє та зовнішнє – 15 мм;
- кількість колонок: 2 із відстанню 5 мм між ними;

Експорт документа. Зберегти роботу у форматі InDesign (INDD). Експортувати готовий макет у PDF для перевірки.

2. Робота з текстовими блоками. Створення текстових блоків. Додати текстові рамки на кожен сторінку. Вставити текст (наприклад, Lorem Ipsum). Налаштування параметрів тексту. Вибрати шрифт (наприклад, Times New Roman або Arial). Налаштувати розмір тексту (основний текст – 12 pt, заголовок – 18 pt). Встановити міжрядковий інтервал (наприклад, 1.5 або 18 pt для основного тексту). Вирівняти текст (за шириною, ліворуч чи по центру для заголовків).

3. Робота зі стилями тексту. Створення стилів (відкрити панель Paragraph Styles або Character Styles, створити стиль для заголовків (шрифт, розмір, вирівнювання), створити стиль для основного тексту (шрифт, розмір, інтервал, трекінг). Застосування стилів (виділити текст і застосувати відповідний стиль, перевірити, чи стилі узгоджені між текстовими блоками).

4. Збереження роботи. Зберегти проект у форматі InDesign (INDD). Експортувати документ у PDF.

Рекомендації щодо оформлення звіту роботи.

1. Структура звіту:

- вступ. Мета роботи та короткий опис завдання;
- теоретична частина. Опис основних інструментів Adobe InDesign, використаних у роботі. Короткий опис роботи з текстовими блоками, типографікою та стилями в Adobe InDesign;
- практична частина. Зображення створеного макета (скріншоти). Короткий опис параметрів документа та застосованих налаштувань. Зображення (скріншоти) текстових блоків і налаштованих стилів. Короткий опис застосованих стилів;
- висновки. Аналіз виконаної роботи, рекомендації для покращення.

2. Формат подачі:

- текстова частина у форматі PDF;
- макет – як окремий файл (PDF або зображення).

Домашнє завдання: опрацювати пройдений матеріал для закріплення знань по темі.

Контрольні запитання за темою роботи.

1. Як створити новий документ у Adobe InDesign і налаштувати його параметри?
2. Які основні інструменти використовуються для роботи з текстом у InDesign?
3. Що таке обтікання текстом, і як його налаштувати?
4. Як створити та застосувати стиль тексту в Adobe InDesign?
5. Як зберегти та експортувати документ у формат PDF?
6. Як створити текстовий блок у Adobe InDesign?
7. Які параметри тексту можна налаштувати в InDesign?
8. Що таке стиль тексту, і як його створити?
9. Яка різниця між стилями Paragraph Style та Character Style?
10. Як типографіка впливає на сприйняття тексту в дизайні?

Час виконання: 1,5 години.

Завдання для самостійної роботи:

Створити макет із трьома колонками та графічним елементом, який обтікає текст.

Ознайомитися з можливостями роботи з майстер-сторінками у InDesign. Написати короткий огляд, як вони використовуються для уніфікації багатосторінкових документів. Ознайомитися з можливостями створення вкладених стилів (Nested Styles) у Adobe InDesign. Підготувати короткий опис, як їх використовувати.

Виконати налаштування документа для брошури з двостороннім друком. Виконати макет сторінки книги з текстовими блоками для заголовків, основного тексту та підзаголовків. Написати, як типографіка впливає на візуальну привабливість друкованих і цифрових матеріалів.

Лабораторна робота № 3. «Робота з графічними фреймами. Розробка макетів і шаблонів».

Мета - навчитися імпортувати графічні елементи, працювати з обтіканням текстом, налаштовувати кольори та прозорість. Створити макет багатосторінкового документа з використанням майстер-сторінок та шаблонів для оптимізації роботи.

Завдання до роботи.

1. Ознайомитися з функціями графічних фреймів у Adobe InDesign.
2. Додати графічні фрейми до документа.
3. Вставити зображення у фрейми та налаштувати їх параметри (масштабування, обрізання, вирівнювання).
4. Використати функцію обтікання текстом навколо фрейму.
5. Застосувати ефекти до фреймів (тіні, прозорість).

Опис способу обробки результатів.

Перевірка параметрів графічних фреймів. Наявність і коректність налаштувань фреймів: розмір, пропорції, вирівнювання. Правильне вставлення зображень у фрейми (масштабування, обрізання). Застосування ефектів (якщо передбачено).

Аналіз роботи з текстом. Чи правильно налаштоване обтікання текстом навколо фрейму. Гармонійність текстових і графічних елементів у композиції.

Критерії оцінки. Технічна правильність використання фреймів. Естетична якість дизайну. Відповідність завданням роботи.

Висновки. Оцінка успішності виконання завдання та рекомендації для вдосконалення.

Опис ходу роботи.

1. Підготовка. Відкрити Adobe InDesign і створити новий документ (A4, дві сторінки, поля – 15 мм).
2. Робота з графічними фреймами. Створення фреймів (додати кілька графічних фреймів різного розміру, озташувати фрейми в композиції, враховуючи принципи дизайну); вставлення зображень (вставити зображення у фрейми через команду File > Place; налаштувати масштабування зображень за допомогою опцій Fit Frame to Content або Fit Content to Frame); обтікання текстом (додати текстовий блок і налаштувати обтікання текстом навколо графічного фрейму через панель Text Wrap, застосування ефектів): додати тіні, прозорість або інші ефекти до фреймів через панель Effects.
3. Експорт роботи. Зберегти документ у форматі InDesign (INDD). Експортувати готовий макет у формат PDF.

Рекомендації щодо оформлення звіту роботи.

1. Структура звіту:
 - вступ, короткий опис мети роботи та завдань.
 - теоретична частина: опис функцій графічних фреймів, інструментів для їх налаштування.
 - практична частина (скріншоти створених фреймів і налаштувань, опис виконаних завдань (зображення, обтікання текстом, ефекти).
 - висновки: Аналіз результатів роботи, що вдалося та що потребує вдосконалення.
2. Формат подачі:
 - текстовий звіт у PDF.
 - макет – окремий файл (PDF або зображення).

Домашнє завдання: опрацювати пройдений матеріал для закріплення знань по темі.

Контрольні запитання за темою роботи.

1. Що таке графічний фрейм у Adobe InDesign, і які його функції?
2. Як додати зображення у фрейм і налаштувати його масштабування?

3. Що таке обтікання текстом, і як його налаштувати?
4. Як застосувати ефекти до графічного фрейму?
5. Які принципи важливо враховувати під час роботи з графічними фреймами?

Час виконання: 1,5 години.

Завдання для самостійної роботи.

Ознайомитися з функціями групування графічних фреймів у Adobe InDesign. Написати короткий опис, як їх використовувати для організації складних композицій.

Виконати макет сторінки для каталогу товарів із використанням графічних фреймів для зображень і тексту.

Написати, у яких типах проєктів (каталоги, журнали, постери) графічні фрейми найбільш ефективні.

Лабораторна робота № 4. «Основні інструменти малювання. Робота з Pen Tool у Adobe Illustrator. Робота з кольоровими моделями. Панель «Зразки» (Swatches), градієнти».

Мета - освоїти інструмент «Перо» для створення складних форм та кривих. Відпрацювати точність роботи з опорними точками. Розробити власну кольорову палітру, освоїти створення та редагування градієнтів, використання прозорості.

Завдання до роботи.

1. Ознайомитися з основними інструментами малювання в Adobe Illustrator.
2. Намалювати прості форми (лінії, трикутник, зірка) за допомогою Pen Tool.
3. Створити складну композицію з використанням кривих Безьє.
4. Застосувати функції зміни точок (Anchor Points) та ручок керування.
5. Ознайомитися з кольоровими моделями (RGB, CMYK) та їх використанням у Adobe Illustrator.
6. Створити кольорову палітру за допомогою панелі Swatches.
7. Налаштувати кілька кольорових градієнтів (лінійних і радіальних).
8. Застосувати створені зразки та градієнти до різних графічних об'єктів.
9. Використати кольорову модель, що відповідає меті (CMYK для друку, RGB для цифрових проєктів).

Опис способу обробки результатів.

Перевірка створених форм. Наявність правильних форм із чіткими контурами. Коректне використання інструменту Pen Tool для побудови кривих і прямих ліній. Оцінка складної композиції. Застосування кривих Безьє для плавності ліній. Оптимальне використання точок і ручок керування для досягнення естетичності. Критерії оцінки. Технічна правильність використання Pen Tool. Візуальна привабливість і точність створених форм. Узгодженість елементів композиції.

Перевірка створених елементів. Чи правильно застосована кольорова модель відповідно до завдання. Наявність палітри зразків кольорів у панелі Swatches. Коректність налаштування градієнтів (плавні переходи, вибір кольорів). Оцінка застосування. Узгодженість кольорів у графічних об'єктах. Естетичність створеної композиції з використанням градієнтів і зразків кольорів. Критерії оцінки - технічна правильність налаштувань кольорів і градієнтів, відповідність кольорової палітри до заявленої теми.

Висновки. Рекомендації щодо вдосконалення роботи з Pen Tool та малювання. Оцінка результатів і рекомендації для вдосконалення роботи з кольорами та градієнтами.

Опис ходу роботи.

1. Ознайомитися з інтерфейсом Adobe Illustrator та інструментами малювання. Вивчити можливості Pen Tool для створення точок, прямих ліній і кривих. Розібрати функції редагування точок і ручок керування.

2. Створення простих форм (намалювати пряму лінію за допомогою Pen Tool, створити замкнену форму (трикутник, квадрат, багатокутник)). Робота з кривими (намалювати криві лінії, використовуючи ручки керування, створити плавний перехід між прямими та кривими лініями). Створення складної композиції (намалювати ілюстрацію з елементами кривих (наприклад, квітку або хвилю), використати функції видалення, додавання та зміни точок).

3. Робота з панеллю «Зразки» (Swatches). Ознайомлення з панеллю. Відкрити панель Swatches через меню Window > Swatches.

4. Створення кольорової палітри. Додати 5–7 власних кольорів до панелі Swatches. Використати інструменти Color Picker або Color Guide для підбору кольорів.

5. Робота з градієнтами. Створення лінійного градієнта. Вибрати об'єкт, відкрити панель Gradient, налаштувати лінійний градієнт із 2–3 кольорами.

6. Створення радіального градієнта. Налаштувати плавний перехід між кольорами у радіальному градієнті. Використання зразків у градієнтах. Додати до градієнта кольори з панелі Swatches.

7. Застосування кольорів і градієнтів. Застосувати створені кольори та градієнти до кількох графічних об'єктів (наприклад, кола, прямокутника, тексту). Перевірити гармонійність кольорів у композиції.

8. Зберегти проект у форматах AI (Adobe Illustrator) та PDF.

Рекомендації щодо оформлення звіту роботи.

Структура звіту:

- вступ, мета роботи, короткий опис Pen Tool і його функцій, короткий опис кольорових моделей і панелі Swatches;
- теоретична частина (пояснення принципів роботи з інструментом Pen Tool, функцій редагування точок, пояснення основ роботи з кольоровими моделями та градієнтами в Adobe Illustrator);
- практична частина (зображення простих форм і складної композиції, короткий опис етапів роботи з кожним елементом, зображення створених палітр, градієнтів та графічних об'єктів із їх застосуванням. Короткий опис процесу створення палітри та градієнтів);
- висновки, наліз виконаного завдання, рекомендації для подальшого вдосконалення навичок.

Формат подачі: текстовий звіт у PDF, файли проекту (AI та PDF) окремо.

Домашнє завдання: опрацювати пройдений матеріал для закріплення знань по темі.

Контрольні запитання за темою роботи.

1. Як створити точку та пряму лінію за допомогою Pen Tool?
2. Яка різниця між кутовими та згладженими точками?
3. Як редагувати точки та ручки керування у створеній формі?
4. Для чого використовуються криві Безьє у малюванні?
5. Як оптимізувати кількість точок у складній формі для досягнення плавності ліній?
6. Які основні кольорові моделі використовуються у графічному дизайні?
7. У чому різниця між RGB та CMYK, і коли їх використовувати?
8. Як створити новий зразок кольору у панелі Swatches?
9. Що таке лінійний і радіальний градієнт, як їх налаштувати?
10. Як забезпечити гармонійність кольорів у композиції?

Час виконання: 1,5 години.

Завдання для самостійної роботи.

Виконати малюнок об'єкта природи (наприклад, листок або хмару) із використанням кривих Безьє. Вивчити додаткові можливості Pen Tool (наприклад, об'єднання або

вирізання форм). Написати, у яких типах проектів (логотипи, ілюстрації, вебдизайн) інструмент Pen Tool є найефективнішим.

Розширення знань - ознайомитися з функцією Gradient Mesh у Adobe Illustrator та створити просту ілюстрацію з її використанням. Практичне завдання - створити палітру для тематичного проєкту (наприклад, «Космос», «Літній день»). Написати, у яких сферах дизайну (веб, друк, ілюстрація) градієнти використовуються найефективніше.

Лабораторна робота № 5. «Типографіка у Illustrator. Додавання тексту та створення текстових ефектів».

Мета - створити текстові композиції з ефектами (контури, деформації, текст вздовж лінії). Практикувати налаштування шрифтів.

Завдання до роботи.

1. Ознайомитися з основними інструментами роботи з текстом в Adobe Illustrator.
2. Додати текст у форматі точкового тексту та тексту у рамках.
3. Створити текстовий ефект (обведення, тіні, градієнти).
4. Використати інструмент «Текст вздовж лінії» (Type on Path).
5. Застосувати трансформації до тексту (викривлення, створення контурів).

Опис способу обробки результатів:

Перевірка доданого тексту. Наявність тексту у форматах точкового тексту та тексту в рамках. Коректне використання типографічних параметрів (шрифт, кегль, інтерліньяж, трекінг). Оцінка текстових ефектів. Технічна правильність застосування ефектів (обведення, тіні, градієнтів). Естетичність і читабельність створених ефектів. Аналіз роботи з текстом вздовж лінії. Відповідність тексту формі лінії. Гармонійне розташування тексту на кривих.

Критерії оцінки. Технічна коректність роботи з текстом і ефектами. Відповідність композиції принципам типографіки.

Оцінка успішності виконання завдання, рекомендації щодо вдосконалення.

Опис ходу роботи:

1. Відкрити Adobe Illustrator і створити новий документ (формат А4 або 1920x1080 пікселів для цифрового проєкту).
2. Додавання тексту. Використати інструмент Type Tool для додавання точкового тексту (наприклад, написання заголовка). Створити текст у рамках за допомогою Area Type Tool (вставити абзац тексту).
3. Робота з параметрами тексту. Налаштувати шрифт, розмір, міжрядковий інтервал, трекінг. Застосувати різні вирівнювання тексту (ліворуч, по центру, за шириною).
4. Створення текстових ефектів. Додати обведення або тінь через панель Appearance. Налаштувати градієнтну заливку для тексту. Використати ефект Envelope Distort для викривлення тексту.
5. Робота з текстом вздовж лінії. Намалювати криву за допомогою Pen Tool. Застосувати інструмент Type on Path Tool для додавання тексту вздовж лінії.
6. Зберегти проєкт у форматах AI та PDF.

Рекомендації щодо оформлення звіту роботи.

Структура звіту:

- вступ, мета роботи, короткий опис інструментів роботи з текстом у Illustrator;
- теоретична частина. Основні принципи типографіки, пояснення функцій текстових інструментів та ефектів;
- практична частина. Зображення (скріншоти) доданого тексту, застосованих ефектів та тексту вздовж лінії. Опис етапів виконання кожного завдання;
- аналіз виконаної роботи, рекомендації для вдосконалення.

Формат подачі: текстовий звіт у PDF; графічні файли у форматах AI та PDF.
Домашнє завдання: опрацювати пройдений матеріал для закріплення знань по темі.
Контрольні запитання за темою роботи.

1. Яка різниця між точковим текстом і текстом у рамках?
2. Як налаштувати міжрядковий інтервал і трекінг у Illustrator?
3. Як створити текстовий ефект градієнта?
4. Що таке «Текст вздовж лінії», і як його додати?
5. Як застосувати ефект Envelope Distort до тексту?

Завдання для самостійної роботи.

Розробити логотип із використанням текстових ефектів (градієнтна заливка, тіні, викривлення). Ознайомитися з інструментом Touch Type Tool в Illustrator та підготувати короткий опис його функцій. Написати, як типографіка впливає на сприйняття тексту в друкованих і цифрових дизайнах.

Лабораторна робота № 6. «Робота з шарами та масками».

Мета - опанувати організацію шарів у складних проєктах. Навчитися застосовувати маски для приховування та редагування елементів.

Завдання до роботи.

1. Ознайомитися з функціями роботи з шарами у Adobe Illustrator.
2. Створити кілька шарів для організації елементів композиції.
3. Застосувати Clipping Mask для обмеження зображення заданою формою.
4. Використати Opacity Mask для створення ефекту прозорості.
5. Згрупувати та організувати шари для зручної роботи.

Опис способу обробки результатів.

Перевірка організації шарів. Наявність кількох шарів із коректними назвами для структурування елементів. Логічне розташування графічних об'єктів на шарах. Оцінка роботи з масками. Правильне застосування Clipping Mask для обмеження елементів формою. Технічна коректність та естетичність використання Opacity Mask.

Критерії оцінки. Структурована організація шарів. Технічна правильність застосування масок. Узгодженість елементів у композиції

Оцінка виконання завдання та рекомендації щодо вдосконалення.

Опис ходу роботи.

1. Відкрити Adobe Illustrator та створити новий документ (формат A4).
2. Робота з шарами. Додати нові шари. Відкрити панель Layers через меню Window > Layers. Створити 3–5 шарів, перейменувати їх для кращої організації.
3. Розподіл елементів по шарах. Намалювати кілька об'єктів (прямокутник, коло, текст) і розташувати їх на різних шарах.
4. Робота з масками. Застосування Clipping Mask. Створити форму (наприклад, коло) і розмістити під нею зображення. Використати команду Object > Clipping Mask > Make для обмеження зображення формою.
5. Застосування Opacity Mask. Створити градієнтний об'єкт і застосувати його як маску прозорості до графічного елемента через панель Transparency.
6. Управління шарами. Групувати об'єкти на одному шарі для зручності. Заблокувати або приховати шари для оптимізації роботи.
7. Зберегти проєкт у форматах AI та PDF.

Рекомендації щодо оформлення звіту роботи.

Структура звіту:

- вступ, мета роботи, короткий опис функцій шарів і масок у Illustrator;

- теоретична частина, основи роботи з шарами, опис Clipping Mask та Opacity Mask;
- скриншоти створених шарів, організації об'єктів і застосування масок;
- короткий опис виконаних етапів роботи;
- що вдалося виконати, які аспекти потребують вдосконалення.

Формат подачі: звіт у форматі PDF; графічні файли у форматах AI та PDF.

Домашнє завдання: опрацювати пройдений матеріал для закріплення знань по темі.

Контрольні запитання за темою роботи.

1. Що таке шар у Adobe Illustrator, і які його основні функції?
2. Як створити та перейменувати шар?
3. Що таке Clipping Mask, і як її створити?
4. Як застосувати Opacity Mask для створення ефекту прозорості?
5. Які переваги організації об'єктів за допомогою шарів?

Час виконання: 1,5 години.

Завдання для самостійної роботи.

Розробити ілюстрацію з використанням масок для створення складних ефектів (наприклад, текстури або прозорості). Ознайомитися з можливостями роботи з Compound Paths (складні шляхи) у Adobe Illustrator. Написати короткий огляд функцій та прикладів їх застосування. Написати, як шари та маски спрощують організацію та управління складними композиціями.

Лабораторна робота № 7. «Використання трансформації та патернів».

Мета - навчитися масштабувати, обертати, нахилити об'єкти. Розробити повторювані патерни для фонових або декоративних елементів.

Завдання до роботи.

1. Ознайомитися з основними функціями трансформації об'єктів (масштабування, обертання, віддзеркалення, викривлення).
2. Створити композицію із застосуванням різних трансформацій до графічних об'єктів.
3. Розробити патерн (шаблон) за допомогою інструмента Pattern Maker.
4. Налаштувати та застосувати створений патерн до графічного об'єкта.

Опис способу обробки результатів.

Перевірка трансформацій. Правильність застосування трансформацій до графічних об'єктів. Узгодженість і гармонійність трансформованих елементів у композиції.

Оцінка патерна. Технічна правильність створення патерна. Естетичність, плавність і повторюваність елементів у шаблоні.

Критерії оцінки. Відповідність композиції заданим параметрам. Якість налаштування та використання патерна. Загальна естетика та гармонійність створеної роботи.

Рекомендації щодо покращення роботи з трансформаціями та патернами.

Опис ходу роботи.

1. Відкрити Adobe Illustrator та створити новий документ (формат A4).
2. Робота з трансформаціями. Створення базових об'єктів (наприклад, кола, прямокутники, зірки). Застосування трансформацій (масштабування (зміна розміру об'єкта), обертання на різні кути, віддзеркалення (горизонтальне або вертикальне), викривлення за допомогою інструмента Free Transform або Shear Tool.
3. Використання панелі Transform для точного налаштування параметрів.
4. Робота з патернами. Створення патерна: намалювати кілька графічних елементів (форми, текстури); вибрати Object > Pattern > Make для створення повторюваного шаблону. Налаштування патерна: встановити тип повторення (квадратне,

шестикутне, дзеркальне), налаштувати розташування та інтервали між елементами. Використати створений патерн як заливку для об'єкта.

5. Зберегти проект у форматах AI та PDF.

Рекомендації щодо оформлення звіту роботи.

Структура звіту:

- вступ, мета роботи, короткий опис трансформацій та патернів у Illustrator;
- опис функцій трансформації та процесу створення патернів;
- зображення (скріншоти) створених трансформацій, композиції та патерна;
- короткий опис кожного етапу виконання завдання.
- оцінка результатів роботи, можливі покращення.

Формат подачі: звіт у форматі PDF, графічні файли у форматах AI та PDF.

Домашнє завдання: опрацювати пройдений матеріал для закріплення знань по темі.

Контрольні запитання за темою роботи.

1. Які види трансформацій доступні у Adobe Illustrator?
2. Як використовувати панель Transform для точного налаштування трансформацій?
3. Що таке патерн у графічному дизайні, і як його створити?
4. Як налаштувати параметри повторення у Pattern Maker?
5. Як застосувати патерн до об'єкта як заливку?

Час виконання: 1,5 години.

Завдання для самостійної роботи.

Створити текстурований фон із використанням патерна. Ознайомитися з функцією Pattern Options у Adobe Illustrator та підготувати короткий опис її можливостей. Написати, у яких сферах дизайну (текстиль, упаковка, вебдизайн) патерни є найпопулярнішими.

ЛАБОРАТОРНІ РОБОТИ (Семестр 4)

Лабораторна робота №1. «Основи роботи в Adobe Photoshop. Знайомство з інтерфейсом і базовими інструментами Photoshop».

Мета заняття: навчитися створювати нові проекти, працювати з шарами, налаштовувати параметри зображення та організовувати робочий процес.

Завдання до роботи.

1. Ознайомитися з інтерфейсом Adobe Photoshop, основними панелями та меню.
2. Вивчити основні інструменти для роботи з графічними об'єктами: масштабування, обертання, віддзеркалення, викривлення.
3. Використати трансформації для створення композиції з графічних елементів.
4. Ознайомитися з інструментом Pattern Maker та створити власний патерн (шаблон).
5. Налаштувати та застосувати створений патерн до графічного об'єкта.

Опис способу обробки результатів.

Перевірка трансформацій. Коректність застосування операцій масштабування, обертання, віддзеркалення, викривлення до об'єктів. Узгодженість та гармонійність трансформованих елементів у створеній композиції.

Оцінка патерна. Технічна правильність створення патерна за допомогою Pattern Maker. Естетичність, плавність та повторюваність елементів у шаблоні.

Критерії оцінки. Відповідність композиції заданим параметрам. Якість налаштування та використання патерна. Загальна естетика та гармонійність створеної роботи.

Опис ходу роботи.

1. Відкрити Adobe Photoshop та створити новий документ (формат A4, 300 dpi).
2. Створення базових об'єктів (геометричні фігури, текст тощо).
3. Робота з трансформаціями.

Масштабування (Ctrl + T → зміна розміру).

Обертання (Ctrl + T → повернути об'єкт).

Віддзеркалення (Edit → Transform → Flip Horizontal/Vertical).

Викривлення (Edit → Transform → Warp або використання інструмента Liquify).

Використання панелі Transform для точного налаштування параметрів.

4. Створення патерна.

Намалювати графічні елементи для патерна.

Вибрати Edit → Define Pattern для створення повторюваного шаблону.

Налаштування та застосування патерна:

Використання налаштувань Pattern Fill для заливки об'єкта.

Налаштування параметрів масштабу, орієнтації та повторення патерна.

Збереження проекту у форматах PSD та JPEG.

Рекомендації щодо оформлення звіту роботи

Структура звіту:

- вступ (мета роботи, короткий опис інструментів трансформації та патернів у Photoshop).
- опис використаних функцій та процесу роботи.
- додані зображення (скріншоти) виконаних трансформацій, композиції та створеного патерна.
- підсумки роботи, можливі покращення.

Формат подачі: звіт у форматі PDF, графічні файли у форматах PSD та JPEG.

Домашнє завдання: опрацювати пройдений матеріал для закріплення знань по темі.

Контрольні запитання за темою роботи

1. Які операції трансформації доступні в Adobe Photoshop?
2. Як працювати з панеллю Transform?
3. Що таке патерн у Photoshop, і як його створити?
4. Як налаштувати параметри повторення патерна?
5. Як застосувати патерн до об'єкта як заливку?

Час виконання: 1,5 години.

Завдання для самостійної роботи.

Створити текстурований фон із використанням патерна. Ознайомитися з функцією Pattern Options у Photoshop та підготувати короткий опис її можливостей. Написати, у яких сферах дизайну (текстиль, упаковка, вебдизайн) патерни є найпопулярнішими.

Лабораторна робота №2. «Імпорт та обробка фотографій, корекція кольорів».

Мета заняття: опанувати інструменти Levels, Curves, Hue/Saturation та фільтри для покращення фотографій.

Завдання до роботи

1. Імпортувати фотографію у Photoshop
2. Виконати корекцію кольорів за допомогою рівнів та кривих
3. Налаштувати насиченість кольорів
4. Застосувати фільтри для покращення якості зображення.

Опис способу обробки результатів

Оцінюється коректність корекції кольору, гармонійність зображення, правильність використання інструментів та якість фінального результату. Важливо зберегти природність фото та уникнути надмірної обробки.

Опис ходу роботи

Після відкриття зображення у Photoshop використовуються **Levels** (Ctrl + L) для коригування контрасту, **Curves** (Ctrl + M) для точного налаштування тону, **Hue/Saturation** (Ctrl + U) для зміни насиченості кольорів. Для покращення якості застосовуються фільтри: **Reduce Noise** для зменшення шуму, **Unsharp Mask** для підвищення різкості. Після обробки зображення зберігається у форматах **PSD** та **JPEG**.

Рекомендації щодо оформлення звіту роботи

Звіт має містити:

- короткий опис мети роботи,
- використаних інструментів,
- процесу обробки
- отриманих результатів.

Додаються скріншоти початкового та фінального зображення. Файл подається у форматі **PDF**, а графічні матеріали – у **PSD** та **JPEG**.

Домашнє завдання: опрацювати пройдений матеріал для закріплення знань по темі.

Час виконання: 1,5 години.

Контрольні запитання за темою роботи

1. Як працює **Levels** і для чого він використовується?
2. Яку роль відіграють **Curves** у корекції кольору?
3. Як змінити насиченість кольорів у **Hue/Saturation**?

4. Які фільтри допомагають покращити якість фотографії?
5. Чому важливо використовувати коригуючі шари?

Завдання для самостійної роботи

Опрацювати інше фото, застосувавши ті ж інструменти. Дослідити, як працюють **Color Balance** та **Selective Color**, підготувати коротке пояснення їхньої ролі у кольоровій корекції.

Лабораторна робота №3. «Інструменти ретуші та видалення дефектів».

Мета заняття: навчитися працювати з Healing Brush, Spot Healing, Clone Stamp, Patch Tool для ретушування зображень.

Завдання до роботи.

1. Ознайомитися з інструментами ретуші та принципами їхньої роботи.
2. Виконати видалення дефектів (плям, зморшок, небажаних об'єктів) за допомогою Spot Healing Brush та Patch Tool.
3. Скористатися Clone Stamp для заміни фрагментів зображення.
4. Провести фінальну корекцію для природного вигляду фото.
5. Зберегти оброблене зображення у форматах PSD та JPEG.

Опис способу обробки результатів.

Оцінювання результатів: якість усунення дефектів (відсутність помітних слідів редагування), природність обробленої області та відповідність оригінальній текстурі, використання правильних інструментів у різних ситуаціях, загальна естетика та гармонійність зображення після ретуші.

Рекомендації: використовуйте коригуючі шари та маски для збереження вихідного зображення, працюйте з невеликим розміром кисті для акуратної ретуші, використовуйте низьку прозорість Clone Stamp для плавних переходів.

Опис ходу роботи

1. Імпорт зображення. Запустити Adobe Photoshop. Відкрити зображення для ретуші (File → Open). За потреби створити дублікати шарів (Ctrl + J) для збереження вихідного фото.

2. Робота з Spot Healing Brush. Обрати Spot Healing Brush Tool (клавіша J). У верхньому меню встановити Type: Content-Aware (зміна текстури відповідно до оточення). Клацати на дрібних дефектах (плямах, зморшках) для автоматичного виправлення.

3. Використання Healing Brush. Обрати Healing Brush Tool (утримати J, якщо інструмент не змінюється). У верхньому меню встановити Source: Sampled. Утримати Alt, вибрати чисту ділянку шкіри (джерело ретуші), клацнути на дефектній області. Регулювати Opacity (прозорість) для плавного переходу кольорів.

4. Застосування Patch Tool. Вибрати Patch Tool (J → натиснути Shift + J для перемикання). Виділити область дефекту, перетягнути її на чисту текстуру. У верхньому меню вибрати Content-Aware, щоб Photoshop плавно з'єднав текстури.

5. Використання Clone Stamp. Обрати Clone Stamp Tool (клавіша S). Утримати Alt і вибрати область, яку потрібно скопіювати. Нанести цю текстуру поверх дефекту. Встановити Opacity 30-50% для плавного ефекту.

6. Фінальне коригування. Перевірити плавність переходів між відретушованими ділянками. Використати Blur Tool для розмиття різких країв, якщо це потрібно. Відкоригувати яскравість і контраст (Image → Adjustments → Brightness/Contrast).

7. Збереження проекту. Зберегти у PSD (File → Save As) для подальших змін. Експортувати у JPEG для фінального перегляду (File → Export → Save for Web).

Рекомендації щодо оформлення звіту роботи.

Звіт має містити:

- мету роботи та короткий опис інструментів ретуші;
- опис етапів ретушування з відповідними скріншотами;
- порівняння вихідного та обробленого зображення;
- висновки щодо використання кожного інструмента.

Формат подачі: текстовий звіт у PDF, зображення у PSD та JPEG.

Домашнє завдання. Опрацювати матеріал та спробувати виконати ретушування іншого зображення, використовуючи всі інструменти, вивчені в лабораторній роботі.

Контрольні запитання за темою роботи.

1. У чому відмінність між Healing Brush і Spot Healing Brush?
2. Як працює Clone Stamp, і коли його доцільно використовувати?
3. Які налаштування кисті важливі для якісної ретуші?
4. Чим Patch Tool відрізняється від інших інструментів ретуші?
5. Як уникнути ефекту «замиленості» після ретуші?

Час виконання: 1,5 години

Завдання для самостійної роботи

Виконати ретушування портретного фото, видаляючи дефекти шкіри та покращуючи текстуру. Використати Clone Stamp для корекції небажаних об'єктів на пейзажному фото. Дослідити додаткові методи ретуші в Photoshop, такі як Dodge & Burn для покращення тону шкіри.

Лабораторна робота №4. «Техніка Content-Aware Fill та створення складених зображень».

Мета заняття: освоїти фотомонтаж із використанням градієнтів, шарів і масок для створення художніх композицій.

Завдання до роботи

1. Ознайомитися з принципами роботи Content-Aware Fill.
2. Видалити об'єкти зі зображення, використовуючи Content-Aware Fill, Patch Tool та Clone Stamp.
3. Виконати складене зображення шляхом поєднання двох або більше фотографій.
4. Вирівняти кольори, освітлення та деталі для реалістичного ефекту.
5. Зберегти оброблені файли у форматах PSD та JPEG.

Опис способу обробки результатів.

Оцінювання результатів: якість видалення об'єктів без слідів редагування, гармонійність складеного зображення, узгодженість кольору, тіней та текстури, відповідність обробленого зображення реалістичному вигляду.

Рекомендації: використовуйте маски шарів для збереження оригінальних деталей, при роботі з Content-Aware Fill коригуйте параметри, щоб уникнути розмитих або невідповідних текстур, після поєднання зображень застосуйте Color Balance та Curves для узгодження кольорової гами.

Опис ходу роботи.

1. Імпорт зображення. Відкрити Adobe Photoshop. Завантажити фото для обробки (File → Open). Дублювати шар (Ctrl + J) для збереження вихідного зображення.

2. Використання Content-Aware Fill. Виділити небажаний об'єкт інструментом Lasso Tool (L) або Marquee Tool (M). Вибрати Edit → Content-Aware Fill. У вікні налаштувань скоригувати Sampling Area Options для точного заповнення. Натиснути Apply, потім OK.

3. Додаткове коригування видалених областей. Використати Clone Stamp Tool (S) для деталізації. При необхідності скористатися Patch Tool (J) для заміни текстур.

4. Створення складеного зображення. Відкрити додаткові фото (File → Place Embedded). Використовувати Layer Masks для плавного злиття зображень. Застосувати Transform (Ctrl + T) для зміни розміру та перспективи елементів.

5. Вирівнювання кольорів та освітлення. Використати Curves (Ctrl + M), Color Balance (Ctrl + B) для узгодження кольорів. Додати Gaussian Blur або Dodge & Burn для покращення тіней та світла.

6. Збереження проекту. Зберегти у PSD для подальшого редагування. Експортувати у JPEG для фінального перегляду.

Рекомендації щодо оформлення звіту роботи.

Звіт має містити:

- мету роботи та короткий опис Content-Aware Fill і техніки створення складених зображень;
- покроковий опис виконаної роботи з відповідними скріншотами;
- порівняння вихідного та обробленого зображення;
- висновки щодо використання інструментів.

Формат подачі: текстовий звіт у PDF, графічні файли у форматах PSD та JPEG.

Домашнє завдання. Опрацювати матеріал та виконати видалення об'єктів на іншому зображенні. Створити власне складене зображення, комбінуючи мінімум два фото.

Контрольні запитання за темою роботи.

1. Як працює Content-Aware Fill і в яких випадках його застосовують?
2. Чим відрізняється Clone Stamp від Patch Tool?
3. Як правильно поєднати кілька зображень для створення складеного фото?
4. Які методи корекції використовують для узгодження кольорів у складеному зображенні?
5. Як уникнути артефактів при використанні Content-Aware Fill?

Час виконання: 1,5 години

Завдання для самостійної роботи

Видалити об'єкти з іншого зображення за допомогою Content-Aware Fill. Створити колаж із використанням щонайменше двох фото, коригуючи кольори для реалістичного поєднання. Дослідити, як працює інструмент Auto-Blend Layers, та описати його можливості.

Лабораторна робота №5. «Додавання тексту, текстові ефекти та робота зі Smart Objects».

Мета заняття: розробити макет постера з використанням текстових елементів, стилів шарів і базових векторних інструментів.

Завдання до роботи.

1. Ознайомитися з інструментами **Type Tool**, панеллю **Character** та **Paragraph**.

2. Додати текстові елементи та налаштувати параметри шрифту (розмір, міжрядковий інтервал, кернінг).
3. Застосувати стилі шарів (**Layer Styles**) для створення ефектів тіней, світіння, об'ємного тексту.
4. Використати **Smart Objects** для збереження якості при трансформації тексту.
5. Додати базові векторні елементи для покращення композиції постера.
6. Зберегти роботу у форматах **PSD** та **JPEG**.

Опис способу обробки результатів.

Оцінюється: коректність використання текстових інструментів та робота з шрифтами, якість застосування ефектів до тексту, використання **Smart Objects** для збереження якості, композиційна гармонійність тексту та графічних елементів.

Рекомендації: використовуйте маски шарів для точного поєднання тексту з фоном, налаштовуйте **Blending Options** для створення унікальних ефектів, для роботи з векторною графікою застосовуйте **Shape Tools**.

Опис ходу роботи.

1. Створення нового документа. Відкрити **Adobe Photoshop** → **File** → **New**. Встановити **розмір постера (наприклад, A3, 300 dpi, CMYK або RGB для цифрової версії)**.

2. Додавання тексту. Вибрати **Horizontal Type Tool (T)**. Ввести основний текст та змінити шрифт, розмір, міжрядковий інтервал на панелі **Character**. Використати **Paragraph** для налаштування вирівнювання.

3. Застосування стилів тексту. Відкрити **Layer Styles (Double-click по текстовому шару)**. Додати **Drop Shadow, Outer Glow, Stroke** для створення ефектів. Використати **Bevel & Emboss** для об'ємного тексту.

4. Робота з **Smart Objects**. Перетворити текст у **Smart Object (Right-click → Convert to Smart Object)**. Виконати масштабування без втрати якості (**Ctrl + T**). Змінити вміст **Smart Object**, відкривши його подвійним кліком.

5. Додавання векторних елементів. Використати **Shape Tool (U)** для створення фігур. Налаштувати **заливку (Fill)** та **контур (Stroke)**. Поєднати графічні елементи з текстом для гармонійного дизайну.

6. Фінальні налаштування та збереження. Перевірити композицію та кольорову гаму. Зберегти у **PSD** для редагування та **JPEG** для експорту.

Рекомендації щодо оформлення звіту роботи

Структура звіту:

- мета та завдання роботи.
- опис використаних інструментів та технік.
- скріншоти етапів роботи та фінальний постер.
- оцінка композиції та застосованих ефектів.

Формат подачі: звіт у **PDF**, файл макету у **PSD** та зображення у **JPEG**.

Домашнє завдання. Опрацювати додаткові стилі тексту та створити власний макет банера, використовуючи **Smart Objects** та ефекти шарів.

Контрольні запитання за темою роботи.

1. Як додати текст у **Photoshop**?
2. Які параметри можна змінювати в панелі **Character**?
3. Як використовувати **Layer Styles** для створення ефектів?
4. Які переваги **Smart Objects** у роботі з текстом?
5. Як додати векторні елементи у **Photoshop**?

Час виконання: 1,5 години

Завдання для самостійної роботи

Розробити альтернативний варіант постера, використовуючи різні стилі тексту. Дослідити **типографічні ефекти** та створити ефект «металевого» чи «скляного» тексту. Ознайомитися з можливостями **3D-тексту** у Photoshop та підготувати коротке пояснення.

Лабораторна робота №6. «Основи роботи у Figma. Інтерфейс Figma, створення базового дизайну».

Мета заняття: навчитися працювати з основними фігурами, сітками та напрямними для створення інтерфейсу вебсторінки.

Завдання до роботи.

1. Ознайомитися з інтерфейсом та основними панелями Figma.
2. Навчитися працювати з фреймами, додавати та редагувати текстові елементи.
3. Використовувати векторні інструменти та форми для створення базових елементів дизайну.
4. Застосовувати стилі, тіні та градієнти для оформлення об'єктів.
5. Організувати дизайн у Figma за допомогою груп та автолейауту.
6. Зберегти та експортувати фінальний макет.

Опис способу обробки результатів.

Оцінюється: коректність роботи з фреймами та векторними елементами, використання автолейауту для організації контенту, грамотне застосування **стилів та ефектів**, загальна естетика та відповідність дизайну базовим принципам UI/UX.

Рекомендації: використовуйте групи та компоненти для зручності редагування, застосовуйте автолейаут для адаптивного дизайну, підбирайте гармонійні кольори та шрифти для кращої візуальної привабливості.

Опис ходу роботи.

1. Створення нового проєкту. Відкрити **Figma** та створити новий файл. Вибрати **Frame Tool (F)** та створити робочу область (наприклад, екран мобільного додатку або веб-сторінки).

2. Робота з текстом. Вибрати **Text Tool (T)** та додати заголовок та текстові блоки. Встановити шрифт, розмір, міжрядковий інтервал у **панелі властивостей**. Використати **автолейаут**, щоб забезпечити динамічне вирівнювання тексту.

3. Використання векторних інструментів та фігур. Додати прямокутники, кола, лінії за допомогою **Shape Tools (R, O, L)**. Використовувати **Pen Tool (P)** для створення довільних векторних фігур. Встановити **заливку, контури, тіні та градієнти**.

4. Організація об'єктів. Групувати елементи (**Ctrl + G**) або застосовувати **Autolayout (Shift + A)**. Використовувати **Constraints** для адаптивності дизайну.

5. Збереження та експорт макету. Зберегти файл у **Figma Cloud**. Експортувати у форматах **PNG, SVG, PDF** для перегляду.

Рекомендації щодо оформлення звіту роботи.

Структура звіту:

- мета роботи, короткий опис інтерфейсу Figma;
- опис використаних інструментів та технік;
- скріншоти процесу створення макету;
- висновки щодо зручності роботи у Figma та отриманого результату.

Формат подачі: текстовий звіт у PDF, експортований макет у PNG або SVG.

Домашнє завдання. Створити власний макет мобільного застосунку або веб-сторінки, використовуючи фрейми, текст, форми та автолейаут.

Контрольні запитання за темою роботи.

1. Які основні елементи інтерфейсу Figma?
2. Як створювати фрейми та налаштовувати їхні параметри?
3. Що таке автолейаут, і які його переваги?
4. Як експортувати макет у різних форматах?
5. Як працювати з векторними інструментами у Figma?

Час виконання: 1,5 години.

Завдання для самостійної роботи.

Створити альтернативний варіант макету з використанням додаткових ефектів. Використати компоненти та варіанти для створення кнопок або карток UI. Дослідити можливості прототипування у Figma та спробувати створити інтерактивний макет.

Лабораторна робота №7. «Робота з текстом і прототипами у Figma».

Мета заняття: створити інтерактивний прототип вебдодатку з використанням текстових і компонентних стилів, анімацій (smart animate).

Завдання до роботи.

1. Додати текстові елементи у макет, налаштувати їхні параметри (розмір, колір, міжрядковий інтервал, стилі).
2. Використати текстові стилі для уніфікації тексту в проєкті.
3. Організувати структуру макету за допомогою фреймів та автолейауту.
4. Додати інтерактивні переходи між екранами, налаштувати анімацію кліків і навігацію.
5. Протестувати створений прототип та експортувати проєкт.

Опис способу обробки результатів.

Оцінюється: якість роботи з текстовими стилями та їх узгодженість, грамотне використання автолейауту для зручності макетування, коректність налаштування інтерактивних зв'язків між екранами, функціональність прототипу та відповідність UX-принципам.

Рекомендації: використовуйте текстові стилі для заголовків, підзаголовків і основного тексту, перевіряйте автолейаут, щоб текст коректно змінювався під час редагування, налаштовуйте анімацію переходів для покращення UX.

Опис ходу роботи.

1. Створення нового проєкту. Відкрити **Figma** → **створити новий файл**. Додати **Frame (F)**, вибрати розмір (наприклад, екран мобільного застосунку).
2. Додавання та налаштування тексту. Вибрати **Text Tool (T)**, додати заголовки та основний текст. Налаштувати **шрифт, розмір, міжрядковий інтервал** у панелі **Text Properties**. Створити **текстові стилі (Styles → Create Style)** для узгодженості тексту в макеті.
3. Робота з автолейаутом. Обрати **Shift + A** для створення **автолейауту** текстового блоку. Визначити **відступи, вирівнювання, напрямок контенту**.
4. Створення інтерактивного прототипу. Додати нові **екрани (Frames)** для навігації. Перейти у вкладку **Prototype**. Зв'язати кнопки з відповідними екранами, вибрати тип

взаємодії (**On Click, Hover**). Налаштувати **анімацію (Smart Animate, Instant, Dissolve)** для плавних переходів.

5. Перегляд та тестування прототипу. Натиснути **Present (Play icon)** у правому верхньому куті. Перевірити, як працює навігація та взаємодія елементів.

6. Збереження та експорт. Зберегти файл у хмарному сховищі **Figma**. Експортувати прототип як **PNG, SVG або інтерактивне посилання**.

Рекомендації щодо оформлення звіту роботи

Структура звіту:

- мета та завдання роботи;
- опис використаних інструментів (текст, автолейаут, прототипування);
- скріншоти етапів роботи та фінального прототипу;
- висновки щодо зручності роботи у Figma та отриманого результату.

Формат подачі: звіт у PDF, файл макету у Figma та експортований варіант у PNG або посилання на інтерактивний прототип.

Домашнє завдання. Створити власний прототип мобільного застосунку, використовуючи текстові стилі, автолейаут та інтерактивні переходи.

Контрольні запитання за темою роботи.

1. Як створити та редагувати текст у Figma?
2. Для чого використовуються текстові стилі?
3. Що таке автолейаут, і як його застосовувати?
4. Як створювати інтерактивні зв'язки між екранами?
5. Які типи анімації доступні у Figma?

Час виконання: 1,5 години

Завдання для самостійної роботи. Створити альтернативний варіант прототипу з іншою навігацією. Використати **компоненти** для повторюваних елементів UI. Ознайомитися з можливостями **Variants** у Figma та підготувати короткий опис.

Лабораторна робота №8. «Основи айдентики. Розробка логотипу».

Мета заняття: Опанувати процес створення логотипу, застосовуючи принципи простоти, універсальності та впізнаваності.

Завдання до роботи

1. Ознайомитися з основними принципами створення айдентики та логотипів.
2. Використати векторні інструменти для розробки простих геометричних форм.
3. Додати текстовий елемент із відповідним стилем.
4. Налаштувати кольорову палітру відповідно до принципів айдентики.
5. Опрацювати адаптивність логотипу, створивши його різні варіанти (повний, спрощений, монохромний).
6. Зберегти проєкт у векторному форматі (SVG, PDF) та растровому (PNG, JPEG).

Опис способу обробки результатів

Оцінюється: гармонійність та відповідність логотипу принципам айдентики, коректність використання векторних інструментів, узгодженість кольорової гами та типографіки, адаптивність логотипу для різних носіїв.

Рекомендації: використовуйте мінімалізм у дизайні логотипу, дотримуйтеся правил композиції (золоте січення, баланс, пропорції), створюйте логотип у векторному форматі для масштабування без втрати якості.

Опис ходу роботи.

1. Створення нового проекту. Відкрити Figma / Adobe Illustrator та створити новий артборд. Встановити розмір полотна 1000×1000 px для зручності.

2. Робота з векторними формами. Використати Pen Tool (P) або Shape Tools (R, O, L) для створення базової форми логотипу. Опрацювати пропорції, масштаб та геометрію знака.

3. Додавання тексту. Обрати Text Tool (T), ввести назву бренду. Вибрати відповідний шрифт (без засічок для сучасних логотипів, з засічками для класичних). Відкоригувати міжлітерні інтервали (кернінг) та вирівнювання.

4. Вибір кольорової палітри. Використати теорію кольорів для вибору основного кольору. Додати монохромний варіант для друку та темного/світлого фону.

5. Адаптація логотипу. Створити три версії логотипу (повний варіант (з графічним знаком і текстом), спрощений варіант (тільки графічний знак), монохромний варіант для друку).

6. Фінальні налаштування та збереження. Перевірити масштабування логотипу для різних носіїв. Експортувати у SVG, PDF (векторні формати) та PNG, JPEG (растрові формати).

Рекомендації щодо оформлення звіту роботи

Структура звіту:

- мета та завдання роботи;
- опис використаних інструментів та етапів розробки;
- скріншоти кожного етапу створення логотипу;
- фінальний вигляд логотипу у різних версіях;
- висновки щодо айдентики та застосованих технік.

Формат подачі: звіт у PDF, файл логотипу у SVG, PDF та PNG.

Домашнє завдання. Створити альтернативний логотип для іншого бренду або редизайн існуючого логотипу.

Контрольні запитання за темою роботи.

1. Які основні принципи створення логотипів?
2. Які інструменти використовуються для роботи з векторною графікою?
3. Що таке адаптивність логотипу і чому вона важлива?
4. Як правильно обрати кольорову гаму для бренду?
5. У чому різниця між векторними та растровими логотипами?

Час виконання: 1,5 години

Завдання для самостійної роботи

Створити логотип для вигаданого стартапу або власного бренду. Розробити брендбук (короткий опис логотипу, шрифти, кольори, варіанти використання). Дослідити логотипи відомих компаній та визначити їхні ключові особливості.

Лабораторна робота №9. «Розробка елементів фірмового стилю».

Мета заняття: навчитися створювати дизайн корпоративних матеріалів із застосуванням кольорів, логотипів і типографіки.

Завдання до роботи.

1. Ознайомитися з поняттям фірмового стилю та його складовими.
2. Розробити логотип як центральний елемент айдентики.

3. Створити макет візитки, використовуючи фірмові кольори та шрифти.
4. Сформувати палітру кольорів та типографіку для бренду.
5. Використати векторні інструменти для створення макетів у Figma / Adobe Illustrator.
6. Зберегти проєкт у векторному (SVG, PDF) та растровому (PNG, JPEG) форматах.

Опис способу обробки результатів

Оцінюється: гармонійність логотипу та його відповідність концепції бренду, узгодженість кольорової гами та типографіки, якість дизайну візитки та її відповідність стилю, загальна естетика та адаптивність фірмового стилю.

Рекомендації: дотримуйтеся принципів мінімалізму та читабельності, використовуйте не більше 3-5 основних кольорів у палітрі, тримайте баланс між текстом, логотипом і вільним простором у макетах.

Опис ходу роботи

1. Створення логотипу. Відкрити Figma / Adobe Illustrator, створити новий проєкт. Використати Pen Tool (P), Shape Tools (R, O, L) для створення векторного знака. Додати текстовий елемент із фірмовим шрифтом.

2. Формування палітри кольорів і шрифтів. Визначити основні та допоміжні кольори. Створити палітру у Color Styles (Figma) або Swatches (Illustrator). Обрати 1-2 шрифти для заголовків і тексту.

3. Розробка макета візитки. Відкрити новий артборд (90×50 мм або 85×55 мм). Розмістити логотип, ім'я, контактні дані, фірмові кольори та шрифти. Переконайтеся, що текст добре читається, а елементи розташовані гармонійно.

4. Додаткові елементи фірмового стилю. Створити шаблон для бланка або конверта. Додати графічні елементи (лінії, іконки, патерни).

5. Збереження та експорт. Зберегти у PSD, AI, SVG для редагування. Експортувати у PNG, JPEG, PDF для друку та використання в цифровому середовищі.

Рекомендації щодо оформлення звіту роботи

Структура звіту:

- мета роботи, короткий опис фірмового стилю;
- опис створених елементів (логотип, візитка, кольорова палітра);
- кріншоти процесу роботи та фінальних макетів;
- висновки щодо створення єдиної візуальної концепції.

Формат подачі: звіт у PDF, фінальні макети у SVG, PDF, PNG.

Домашнє завдання. Створити альтернативний варіант фірмового стилю для вигаданого бренду або редизайн існуючого.

Контрольні запитання за темою роботи.

1. Що таке фірмовий стиль, і які його основні елементи?
2. Які принципи слід враховувати при створенні логотипу?
3. Як правильно вибрати кольорову гаму для бренду?
4. Які розміри використовуються для стандартної візитки?
5. Чому важливо використовувати векторні формати для логотипу?

Час виконання: 1,5 години

Завдання для самостійної роботи

Розробити брендбук, що містить опис логотипу, кольорової палітри, шрифтів та принципів використання. Створити альтернативну візитку або шаблон бланка в корпоративному стилі. Дослідити фірмовий стиль відомих компаній та підготувати аналіз їхніх рішень.

Лабораторна робота №10. «Розробка графічних елементів (патерни, іконки, декоративні деталі)».

Мета заняття: створити набір унікальних графічних елементів для використання у фірмовому стилі.

Завдання до роботи

1. Ознайомитися з принципами розробки патернів, іконок та декоративних елементів.
2. Створити просту іконку (наприклад, для застосунку або вебсайту).
3. Розробити повторюваний патерн (геометричний або декоративний).
4. Додати декоративні деталі (рамки, текстурні елементи, графічні вставки).
5. Експортувати готові елементи у векторному (SVG, PDF) та растровому (PNG, JPEG) форматах.

Опис способу обробки результатів

Оцінюється: якість виконання іконок (простота, впізнаваність, масштабованість), гармонійність патерну (безперервність і логіка повторення), креативність декоративних деталей та їх відповідність стилістиці, коректність експорту у різних форматах для подальшого використання.

Рекомендації: дотримуйтеся принципу мінімалізму для іконок – вони повинні бути простими та впізнаваними, для створення патерну переконайтеся, що він правильно повторюється без видимих швів, використовуйте векторні інструменти для забезпечення якості при масштабуванні.

Опис ходу роботи.

1. Створення нового проєкту. Відкрити Figma, Adobe Illustrator або інший графічний редактор. Створити новий артборд (500×500 px для іконки, 1000×1000 px для патерну).

2. Розробка іконки. Використати Shape Tools (R – прямокутник, O – коло, L – лінія) для створення базових форм. Використовувати Boolean Operations (об'єднання, віднімання) для створення складніших форм. Налаштувати товщину ліній, заливку та кутові радіуси для м'якого вигляду. Додати версії іконки: основну, монохромну та маленьку (16×16 px).

3. Створення патерну. Намалювати базову форму (геометричну, органічну або абстрактну). Використовувати Repeat Grid (у Figma) або Pattern Maker (в Illustrator) для створення безшовного патерну. Перевірити, чи коректно повторюється патерн, виправити стики, якщо потрібно.

4. Додавання декоративних деталей. Створити графічні вставки (рамки, текстурні елементи або прикраси). Використати Stroke (контур) та Fill (заливку) для стилізації. Створити варіанти монохромні та кольорові для різних застосувань.

5. Фінальні налаштування та збереження. Зберегти проєкт у вихідному форматі (AI, Figma, PSD). Експортувати: SVG – для масштабованої векторної графіки., PNG – для використання в цифровому середовищі, PDF – для друку або презентації.

Рекомендації щодо оформлення звіту роботи

Структура звіту:

- мета та завдання роботи;
- опис процесу створення іконок, патернів та декоративних елементів;
- кріншоти етапів роботи та фінальні результати;
- висновки про складність виконання та потенційне застосування створених елементів.

Формат подачі: звіт у PDF, готові файли у SVG, PDF та PNG.

Домашнє завдання. Створити альтернативну серію іконок у єдиній стилістиці (3-5 штук). Розробити комплексний патерн, використовуючи складніші елементи та колірні схеми.

Дослідити стилі плоских (Flat), матеріальних (Material) та неоморфних (Neumorphism) і створити приклад іконки в кожному стилі.

Контрольні запитання за темою роботи

1. Які інструменти використовуються для створення векторних іконок?
2. Як створити безшовний патерн у Figma або Adobe Illustrator?
3. Чим відрізняється векторна графіка від растрової?
4. Які формати використовуються для експорту графічних елементів?
5. Які принципи потрібно враховувати при створенні іконок та декоративних елементів?

Час виконання: 1,5 години

Завдання для самостійної роботи

Створити набір монохромних іконок для мобільного додатка (мінімум 5 іконок). Розробити патерн на тему "Природа" або "Технології". Створити анімовану іконку або патерн у Figma з використанням прототипування.

Лабораторна робота №11. «Розробка гайдлайну. Основні компоненти гайдлайнів».

Мета заняття: створити короткий гайдлайн, включаючи правила використання логотипу, кольорової палітри та шрифтів.

Завдання до роботи.

1. Ознайомитися з структурою гайдлайну та його ключовими компонентами.
2. Створити логотип та визначити правила його використання (формати, кольори, заборонені варіанти).
3. Розробити кольорову палітру (основні, допоміжні та нейтральні кольори).
4. Визначити типографіку (основні шрифти, правила їх використання).
5. Сформулювати базові правила використання графічних елементів (іконки, патерни, декоративні деталі).
6. Створити макет гайдлайну у Figma / Adobe Illustrator, експортувати у PDF.

Опис способу обробки результатів

Оцінюється: чітка структура гайдлайну та коректне представлення компонентів, узгодженість логотипу, кольорової палітри та типографіки, якість графічного оформлення (читабельність, композиція, лаконічність), готовність документа до використання у реальних проектах.

Рекомендації: дотримуйтесь логічної послідовності компонентів гайдлайну, використовуйте мінімалістичний дизайн, щоб інформація була легкою для сприйняття, переконайтесь, що всі правила логотипу та графічних елементів чітко прописані та демонструються візуально.

Опис ходу роботи

1. Створення нового проекту. Відкрити Figma / Adobe Illustrator, створити новий макет A4 або A3 для структурування гайдлайну. Визначити основні розділи, які необхідно додати.

2. Розробка логотипу та правил його використання. Додати логотип у гайдлайн (основний, альтернативний, монохромний варіант). Визначити допустимі та заборонені варіанти використання. Вказати мінімальний розмір логотипу та правила розташування.

3. Формування кольорової палітри. Визначити основні, допоміжні та нейтральні кольори. Додати CMYK, RGB, HEX-коди для коректного використання у друці та вебі.

4. Вибір та опис типографіки. Визначити основний шрифт для заголовків та основного тексту. Вказати правила розміру, міжрядкового інтервалу, варіанти написання (Regular, Bold, Italic). Візуально продемонструвати приклади використання тексту.

5. Додаткові графічні елементи. Додати правила використання іконок, патернів, декоративних елементів. Показати допустимі варіанти застосування графічних компонентів у дизайні.

6. Оформлення макета гайдлайну. Використати чистий і структурований макет, додати роздільники між секціями. Зробити візуальні приклади застосування елементів бренду.

7. Збереження та експорт. Перевірити узгодженість дизайну та інформації. Зберегти у PDF для презентацій, а також у Figma, AI або PSD для редагування.

Рекомендації щодо оформлення звіту роботи.

Структура звіту:

- мета роботи та короткий опис гайдлайну;
- опис кожного елемента гайдлайну (логотип, кольори, шрифти, іконки);
- скріншоти або приклади оформлених сторінок гайдлайну;
- висновки щодо важливості гайдлайнів у дизайні.

Формат подачі: звіт у PDF, файл макета у Figma, AI або PSD.

Домашнє завдання. Створити гайдлайн для іншого бренду або редизайн існуючого.

Контрольні запитання за темою роботи

1. Що таке гайдлайн, і навіщо він потрібен?
2. Які основні компоненти містить гайдлайн?
3. Як правильно визначати кольорову палітру бренду?
4. Чому важливо встановлювати правила використання логотипу?
5. Як оформити типографіку в брендбуці?

Час виконання: 1,5 години

Завдання для самостійної роботи.

Розробити розширений гайдлайн, додавши рекомендації щодо стилю фотографій та ілюстрацій. Дослідити гайдлайни відомих компаній (Google, Apple, Airbnb) та підготувати аналіз. Створити адаптивні варіанти логотипу для різних платформ (веб, мобільні застосунки, друк).

Лабораторна робота №12. «Стратегія бренду. Айдентика як відображення місії, бачення та цінностей бренду».

Мета заняття: описати концепцію бренду, визначити цінності та створити позиціонування через візуальну айдентичу.

Завдання до роботи

1. Дослідити, що таке місія, бачення та цінності бренду та їхній вплив на айдентичу.
2. Визначити основні характеристики бренду та його унікальну торговельну пропозицію (USP).
3. Розробити концепцію візуального стилю бренду (кольори, шрифти, форми, графічні елементи).
4. Створити логотип, що відображає ідеологію бренду.
5. Сформулювати ключові візуальні компоненти (патерни, іконки, стилі фотографій).
6. Структурувати концепцію бренду у вигляді презентації або брендбуку.

Опис способу обробки результатів

Оцінюється: узгодженість місії, бачення та цінностей бренду з його візуальним стилем, гармонійність кольорової палітри, типографіки та графічних елементів, зрозумілість та лаконічність подачі матеріалу, готовність візуальної концепції до подальшого використання у бренд-комунікаціях.

Рекомендації: використовуйте мінімалістичний підхід для передачі основних ідей бренду, аналізуйте конкурентів для пошуку унікального стилю, дотримуйтеся принципу єдності всіх елементів айдентики.

Опис ходу роботи.

1. Визначення стратегічної основи бренд. Описати **місію бренду** (його ціль, призначення). Сформувати **бачення** (довгострокову мету). Визначити **цінності** (ключові принципи, що формують бренд).

2. Формування візуального стилю. Визначити **основні кольори**, що асоціюються з брендом та його філософією. Обрати шрифти, що відповідають характеру бренду (сучасний, класичний, технологічний тощо). Розробити додаткові графічні елементи (патерни, текстури, іконки).

3. Розробка логотипу. Використати **векторні інструменти** (Figma / Illustrator) для створення логотипу. Визначити варіанти логотипу (основний, монохромний, адаптивний). Вказати обмеження у використанні логотипу (кольори, фон, мінімальні розміри).

4. Візуалізація айдентики. Створити приклади застосування айдентики (на візитках, упаковці, сайті, соцмережах). Оформити всі напрацювання у вигляді **презентації або брендбуку**.

5. Збереження та презентація. Перевірити узгодженість візуальної концепції та стратегічної основи бренду. Зберегти проєкт у **PDF** для презентації, а також у **Figma, AI або PSD** для редагування.

Рекомендації щодо оформлення звіту роботи

Структура звіту:

- мета роботи та короткий опис стратегії бренду;
- формулювання місії, бачення та цінностей бренду;
- опис візуальної концепції (кольори, шрифти, графічні елементи);
- скріншоти логотипу та інших компонентів айдентики;
- приклади застосування айдентики у різних форматах;
- висновки щодо створення брендової айдентики.

Формат подачі: звіт у PDF, фінальний макет у Figma / Illustrator та графічні елементи у SVG, PNG.

Домашнє завдання. Створити розширену концепцію бренду, включаючи стратегію комунікації (тональність голосу, ключові повідомлення).

Контрольні запитання за темою роботи

1. Що таке стратегія бренду і які її ключові складові?
2. Як айдентика відображає місію та цінності бренду?
3. Які правила слід враховувати при розробці логотипу?
4. Чому важливо визначати єдину кольорову палітру та типографіку для бренду?
5. Як візуальна айдентика допомагає бренду бути впізнаваним?

Час виконання: 1,5 години

Завдання для самостійної роботи

Розробити альтернативну айдентику для іншого бренду, використовуючи принципи роботи з місією та баченням. Дослідити айдентику відомих брендів та проаналізувати, як вона відображає їхні цінності. Створити макети рекламних матеріалів із використанням розробленої айдентики.

Лабораторна робота №13. «Зовнішня та друкована реклама, дизайн етикетки».

Мета заняття: розробити макет банера, плаката чи етикетки з акцентом на візуальну привабливість і функціональність.

Завдання до роботи.

1. Ознайомитися з основними принципами дизайну зовнішньої та друкованої реклами.
2. Створити макет білборда або сітілайта, адаптувавши графіку під великоформатний друк.
3. Розробити дизайн етикетки для товару, використовуючи брендovanі елементи.
4. Використати векторні та растрові інструменти для створення макету.
5. Врахувати вимоги до друку (формат, роздільна здатність, кольорова модель CMYK, обрізні краї).
6. Зберегти макети у PDF, AI, PSD, TIFF та адаптувати для друку.

Опис способу обробки результатів

Оцінюється: гармонійність та відповідність дизайну рекламного матеріалу заданій тематиці, якість роботи з композицією, типографікою та кольоровими рішеннями, відповідність макетів технічним вимогам друку, читабельність інформації, правильне розміщення ключових елементів.

Рекомендації: використовуйте контрастні кольори та мінімалістичний стиль для покращення сприйняття реклами, перевіряйте безпечні зони та обрізні поля перед підготовкою до друку, залишайте вільний простір для важливої інформації (назва продукту, слоган, контактні дані).

Опис ходу роботи.

1. Вибір формату та налаштування макету. Відкрити **Adobe Illustrator / Photoshop / Figma** та створити макет із розмірами:

Білборд: 6000 × 3000 px (CMYK, 300 dpi).

Сітілайт: 1200 × 1800 px (CMYK, 300 dpi).

Етикетка: варіюється в залежності від продукту (додавання 3-5 мм під обрізку).

2. Робота із зовнішньою рекламою. Додати **фірмові кольори, логотип, рекламний слоган**. Використати **векторні зображення** для масштабування без втрати якості. Переконайтеся, що **шрифти великі та читабельні з великої відстані**.

3. Розробка етикетки. Створити контур майбутньої упаковки. Розмістити **логотип, назву продукту, опис, штрих-код**. Використати **високоякісні текстури та елементи айдентики**. Перевірити макет на узгодженість із правилами друку (CMYK, мінімальний розмір шрифту 6 pt).

4. Оформлення композиції та підготовка до друку. Вирівняти основні елементи відповідно до **сітки композиції**. Додати тіні, текстури або ефекти для покращення вигляду етикетки. Перевірити правильність **накладання фарб та кольорових профілів**.

5. Збереження та експорт. **Зберегти у PDF для друку. Експортувати у PNG/JPEG** для попереднього перегляду. **Перевірити технічні вимоги** друкарні (кольоровий профіль, обрізка).

Рекомендації щодо оформлення звіту роботи.

Структура звіту:

- мета роботи, короткий опис рекламних матеріалів;
- опис процесу створення макетів (білборд, сітілайт, етикетка);
- скріншоти або приклади макетів на носіях (мокапи);
- опис вимог до друку та технічні характеристики файлів;
- висновки щодо особливостей розробки друкованої реклами.

Формат подачі: звіт у PDF, фінальні макети у AI, PDF, PSD, PNG.

Домашнє завдання. Розробити альтернативний варіант етикетки або рекламного банера для іншого продукту.

Контрольні запитання за темою роботи.

1. Які вимоги слід враховувати при підготовці макету для друку?
2. Чим відрізняється CMYK від RGB і чому для друку використовується CMYK?
3. Як правильно налаштувати безпечні зони та обрізні поля в друкованих макетах?
4. Які особливості потрібно враховувати при дизайні зовнішньої реклами?
5. Як забезпечити високу якість друку при роботі з растровими зображеннями?

Час виконання: 1,5 години

Завдання для самостійної роботи.

Розробити рекламний макет для розміщення у соцмережах, адаптуючи його під мобільний екран. Дослідити упаковку відомих брендів і проаналізувати її дизайн. Створити мокап (3D-візуалізацію) етикетки або білборда для презентації клієнту.

Лабораторна робота №14. «Використання анімації та моушн-дизайну».

Мета заняття: створити анімований логотип або графічний елемент із використанням Adobe After Effects або Figma.

Завдання до роботи.

1. Ознайомитися з поняттями анімації, ключових кадрів, плавності руху.
2. Вивчити інструменти Adobe After Effects, Figma (Smart Animate), або Canva (Motion effects).
3. Створити анімацію тексту або логотипу з використанням основних ефектів.
4. Застосувати інтерполяцію (Easing) для плавного руху об'єктів.
5. Використати маски, градієнти та розмиття для покращення ефекту.
6. Експортувати результат у форматах MP4, GIF, Lottie JSON.

Опис способу обробки результатів.

Оцінюється: плавність анімації та коректне використання ключових кадрів, використання інтерполяції та динаміки руху, якість графічних елементів (чіткість, композиція, гармонія), відповідність технічним вимогам для експорту (роздільна здатність, частота кадрів).

Рекомендації: використовуйте Easing (легкість руху) для природності анімації, обирайте прості кольорові схеми для легкого сприйняття, переконайтесь, що анімація не занадто швидка або перевантажена ефектами.

Опис ходу роботи

1. Створення нового проєкту. Відкрити **Adobe After Effects / Figma / Canva**. Визначити **розмір полотна** (наприклад, Full HD 1920×1080 px, 30 fps).

2. Робота з ключовими кадрами. Додати **об'єкт (текст, логотип, графіку)**. Встановити перший **ключовий кадр (Position, Opacity, Scale)**. Змінити параметри у наступному кадрі для створення руху.

3. Застосування інтерполяції та ефектів. Використати **Easy Ease (F9 у After Effects)** для плавності. Додати ефекти розмиття, масштабування або обертання. Використати **Motion Blur** для реалістичності руху.

4. Додавання масок та переходів. Використати **Track Matte / Masking** для ефекту проявлення. Додати **ефект градієнтного фону або світлових променів**.

5. Перегляд і фінальне налаштування. Переконайтеся, що рух плавний і не ривковий. Виправити швидкість анімації, якщо необхідно.

6. Збереження та експорт. **After Effects: File → Export → Add to Media Encoder (MP4, GIF)**. **Figma: Prototype → Export GIF / MP4 (Smart Animate)**. **Canva: Download → MP4 / GIF**.

Рекомендації щодо оформлення звіту роботи

Структура звіту:

- мета роботи, короткий опис інструментів;
- опис процесу створення анімації (ключові кадри, ефекти);
- скріншоти етапів роботи;
- готовий результат (збережений у відео/GIF);
- висновки щодо використання анімації в моушн-дизайні.

Формат подачі: звіт у PDF, фінальна анімація у MP4, GIF, або JSON (Lottie).

Домашнє завдання. Створити альтернативну анімацію (наприклад, заставку для бренду або анімований банер).

Контрольні запитання за темою роботи

1. Що таке **ключові кадри** в анімації?
2. Як працює **інтерполяція руху (Easing)**?
3. Які основні формати експорту для анімації?
4. Як використовувати **Motion Blur** для реалістичного руху?
5. У чому відмінність GIF та MP4 у моушн-дизайні?

Час виконання: 1,5 години.

Завдання для самостійної роботи.

Створити анімаційний банер для вебсайту. Використати **Lottie JSON** для інтерактивної анімації у додатках. Дослідити тренди у моушн-дизайні та створити moodboard.

Лабораторна робота №15. «Оцінка якості дизайну та тестування матеріалів».

Мета заняття: навчитися оцінювати якість створених графічних матеріалів, тестувати їх на різних носіях (цифрових та друкованих), виявляти та виправляти помилки у кольорах, форматуванні чи композиції.

Завдання до роботи.

1. Ознайомитися з методами оцінки дизайну (правило третин, контраст, баланс, кольорова гармонія).
2. Виконати аналіз дизайну веб- або друкованого матеріалу, використовуючи контрольні критерії.
3. Провести тестування матеріалів, використовуючи методи А/В-тестування, eye-tracking або опитування користувачів.
4. Визначити проблемні аспекти дизайну та запропонувати способи їх покращення.
5. Оформити звіт із результатами оцінки та тестування.

Опис способу обробки результатів

Оцінюється: відповідність дизайну принципам UI/UX, аналіз композиції, типографіки, кольорів та візуальної ієрархії, якість тестування та обґрунтованість висновків, запропоновані покращення та їх вплив на користувацький досвід.

Рекомендації: використовуйте перевірені методики оцінки (heuristic evaluation, Nielsen's usability heuristics), візуалізуйте результати тестування (графіки, heatmaps, відгуки користувачів), оцінюйте дизайн із точки зору читабельності, естетики та зручності.

Опис ходу роботи

1. Вибір дизайну для оцінки. Обрати **веб-дизайн, мобільний додаток або друкований макет** для аналізу. Визначити його **основну функцію та цільову аудиторію**.

2. Оцінка за критеріями якості дизайну. Використати **контрольний список** оцінки (**колірна гармонія та контраст, типографіка: шрифти, розміри, міжрядковий інтервал, розташування елементів та композиція, ієрархія контенту та зручність сприйняття, адаптивність для різних пристроїв**).

3. Проведення тестування матеріалів. Використати **A/B-тестування**, протестувавши дві версії дизайну. Виконати **eye-tracking аналіз** (за допомогою heatmaps, записів кліків). Провести **опитування користувачів** (Google Forms, UserTesting).

4. Аналіз результатів та визначення проблем. Зібрати **результати тестування** (відгуки, поведінкові патерни). Виявити **ключові проблеми дизайну** та зони покращення.

5. Запропонування покращень. Розробити **список покращень**, що підвищать ефективність дизайну. Візуалізувати покращену версію (прототип у **Figma, Adobe XD**).

6. Оформлення результатів та збереження. Описати отримані **висновки та рекомендації**. Зберегти звіт у **PDF**, додати графіки або приклади тестування.

Рекомендації щодо оформлення звіту роботи

Структура звіту:

- мета та завдання оцінки;
- аналіз дизайну за критеріями якості;
- результати тестування (A/B-тести, опитування, heatmaps);
- висновки та запропоновані покращення;
- приклад оновленого макету (за можливості).

Формат подачі: звіт у PDF, графіки та аналітика у PNG/JPEG.

Домашнє завдання. Оцінити якість іншого дизайну, використовуючи отримані знання.

Контрольні запитання за темою роботи

1. Які ключові критерії оцінки дизайну?
2. Як працює метод A/B-тестування у UI/UX?
3. Що таке eye-tracking, і як він допомагає у тестуванні?
4. Як оцінити ефективність колірної палітри у дизайні?
5. Які інструменти допомагають проводити тестування користувачів?

Час виконання: 1,5 години.

Завдання для самостійної роботи.

Провести оцінку дизайну мобільного застосунку за 10 критеріями якості. Підготувати тестову версію дизайну та запустити A/B-тестування. Дослідити кейси успішного редизайну та їх вплив на користувацький досвід.

КРИТЕРІЇ ОЦІНЮВАННЯ ЛАБОРАТОРНИХ РОБІТ

Інтегральна оцінка кожної роботи базується на визначенні відповідності оцінюваної роботи наступним основоположним критеріям:

технічна якість виконання
композиційна гармонія
типографіка
кольорова гармонія
інноваційність та креативність
функціональність
візуальна естетика
відповідність технічному завданню.

Поточний контроль полягає у виконанні 15-ти індивідуальних поточних завдань. Індивідуальні поточні завдання полягають в виконанні типових завдань відповідно до мети та завдань лабораторних занять. Бездоганне виконання індивідуальних поточних завдань №1 – №15 оцінюється у 4 бали кожне.

ЛІТЕРАТУРА

1. Гребенюк Г. Основи композиції та рисунок [Текст] : підруч. для уч. проф.-тех. навч. закладів / Г. Є. Гребенюк. – К. : Техніка, 1997. – 221 с.
2. Потрашкова Л. В. Основи композиції та дизайну : навч. посібн. / Л. В. Потрашкова. – Х. : Вид. ХНЕУ, 2008. – 144 с.
3. Білодід Ю.М. Основи дизайну: навч. посіб. / Ю.М. Білодід, О.П. Поліщук. – Київ: ПАРАПАН, 2004. – 240 с.
4. Вілер А. Ідентичність бренду. Базові рекомендації щодо створення фірмового стилю / Аліна Вілер. – Київ: КМ-Букс, 2020 – 336 с.
5. Куленко Я.М. Основи графічного дизайну: Підручник. – К.: Кондор, 2006. – 492 с.
6. The Business of Graphic Design: The RGD Professional Handbook – 3 – Toronto: 2015. – С. 12–15. – 264 с. – ISBN 978-0-9688734-5-8
7. Charlotte Fiell, Peter Fiell. Contemporary Graphic Design. – Taschen Publishers, 2008. – 559 с. – ISBN 978-3-8228-5269-9.
8. Wiedemann, Julius & Taborda, Felipe. Latin-American Graphic Design. – Taschen Publishers, 2008. – 544 с. – ISBN 978-3-8228-4035-1.