

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

КОНСПЕКТ ЛЕКЦІЙ
з дисципліни «Графічний дизайн»
для студентів 2 курсу
Інституту цифрових технологій, дизайну та транспорту
за освітньо-професійною програмою «Архітектурний дизайн»
(частина 1)

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

КОНСПЕКТ ЛЕКЦІЙ
з дисципліни «Графічний дизайн»
для студентів 2 курсу
Інституту цифрових технологій, дизайну та транспорту
за освітньо-професійною програмою «Архітектурний дизайн»
(частина 1)

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.

Конспект лекцій з дисципліни «Графічний дизайн» для студентів першого (бакалаврського) рівня за спеціальністю 022 Дизайн, спеціалізація 022.1 Графічний дизайн за освітньо-професійною програмою «Архітектурний дизайн» (частина 1) / Укл.: А. В. Торопенко, О. Л. Становський – Одеса : ОНПУ, 2024. – 108 с.

Укладачі:

Становський О. Л., док. техн. наук, проф.
Торопенко А. В., канд. техн. наук, доц.

Конспект лекцій із дисципліни "Графічний дизайн" розроблений для студентів, які навчаються за спеціальністю 022 Дизайн, спеціалізація 022.1 Графічний дизайн за освітньо-професійною програмою «Архітектурний дизайн». Матеріали конспекту охоплюють основи графічного дизайну, його ключові аспекти, сучасні підходи та практичні методики, необхідні для професійної роботи у цій галузі. Конспект включає широкий спектр тем, таких як основи композиції, робота з кольором, типографіка, створення макетів і шаблонів, основи роботи з програмами Adobe Illustrator, Photoshop та InDesign. У конспекті розглядаються основні інструменти цифрового дизайну, прийоми роботи з векторною та растровою графікою, методи підготовки файлів для друку й експорту для вебу чи соціальних мереж. Увага приділена розгляду правових та етичних аспектів професії, що є невід'ємною складовою роботи графічного дизайнера.

ЗМІСТ

ВСТУП	5
ЛЕКЦІЯ 1. Вступ до курсу. Основи та історія графічного дизайну, сучасні напрямки.	7
ЛЕКЦІЯ 2. Композиція та візуальні елементи. Основи композиції: баланс, пропорції, симетрія, асиметрія. Простір у дизайні: негативний простір, шари, перспективи. Іконографія та символіка.	10
ЛЕКЦІЯ 3. Цифрові інструменти для графічного дизайну. Вступ до Adobe InDesign.	17
ЛЕКЦІЯ 4. Робота з текстом і шрифтами. Додавання текстових блоків. Типографіка в InDesign. Робота зі стилями тексту. Верстка тексту в багатосторінкових документах.	23
Лекція 5. Робота з графічними елементами. Додавання графіки до документа. Маніпуляція графічними об'єктами. Налаштування кольорів. Використання шарів для організації роботи з елементами дизайну.	28
Лекція 6. Створення макетів і шаблонів. Робота з майстер-сторінками. Організація колонок і напрямних. Верстка багатосторінкових документів. Використання бібліотек та шаблонів для оптимізації роботи.	38
Лекція 7. Цифрові інструменти для графічного дизайну. Вступ до Adobe Illustrator.	48
Лекція 8. Основні інструменти малювання. Інструмент «Перо», фігур, модифікація форм. Використання напрямних і сітки для точного розташування елементів.	60
Лекція 9. Робота з кольорами та заливками. Колірні моделі. Панель «Зразки» (Swatches). Градієнти. Прозорість і накладення кольорів.	67
Лекція 10. Робота з текстом у Illustrator. Додавання тексту. Типографіка. Створення текстових ефектів. Інструмент «Текст вздовж лінії» (Type on Path).	77
Лекція 11. Робота з шарами. Панель «Шари» (Layers): створення, організація, блокування, групування. Робота зі складними композиціями: зручність використання шарів. Маски об'єктів: принципи роботи з Clipping Mask.	86
Лекція 12. Трансформація та редагування об'єктів. Інструменти трансформації: масштабування, обертання, нахил. Редагування форм: інструмент «Кілька кутів» (Direct Selection Tool), робота з контурами. Паттерни: створення, редагування, використання повторюваних елементів.	92
Лекція 13. Імпорт та експорт графічних елементів. Імпорт растрових зображень та їх використання у векторних проєктах. Інтеграція з іншими програмами Adobe (Photoshop, InDesign). Підготовка файлів для друку: збереження у форматах PDF, EPS. Експорт графіки для вебу та соціальних мереж: SVG, PNG, JPEG.	95
Лекція 14. Експорт і підготовка документів до друку. Попередній перегляд документа. Налаштування експорту. Основи підготовки до друку.	99
Лекція 15. Правові та етичні аспекти. Авторське право у дизайні. Етичні аспекти графічного дизайну.	102
ЛІТЕРАТУРА	108

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 проектанта, виховання навичок комбінаторного мислення і уміння 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 проекти, 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-проектування – оптимально сполучать 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).

ЛЕКЦІЯ 1. Вступ до курсу. Основи та історія графічного дизайну, сучасні напрямки.

Графічний дизайн є важливою складовою сучасного світу, оскільки він визначає спосіб, у який ми сприймаємо візуальну інформацію. Це мистецтво й наука одночасно, адже дизайн поєднує творчість із функціональністю. Він використовується в усіх сферах: від реклами і медіа до освіти і технологій.

Мета графічного дизайну – створення візуальних матеріалів, які є не лише естетично привабливими, але й зрозумілими для споживача.

У цьому курсі ми розглянемо основи дизайну, опануємо принципи композиції, типографіки, роботи з кольорами та іншими графічними елементами. Особливу увагу буде приділено вивченню сучасних програм для створення графічних матеріалів, таких як Adobe Illustrator, Photoshop і InDesign. Ви дізнаєтеся, як правильно комбінувати візуальні елементи, щоб досягти гармонійного й ефективного результату.

Що таке графічний дизайн?

Графічний дизайн – це спосіб комунікації через зображення, текст і кольори. Він служить для передачі інформації, створення емоційного впливу або навіть формування ідентичності брендів. Цей напрямок об'єднує художнє мислення, технології та соціальні потреби.

Графічний дизайн можна вважати універсальною мовою, яка не потребує слів. Логотипи, плакати, упаковка, інфографіка, мобільні додатки – усе це приклади, де дизайн працює на формування візуального середовища.

Основи графічного дизайну

Ключові елементи графічного дизайну включають композицію, типографіку, колір і графічні форми. Композиція визначає спосіб розташування об'єктів у просторі, підпорядковуючи їх певним законам гармонії. Типографіка відповідає за роботу з текстом: вибір шрифтів, інтервалів, вирівнювання. Колір виконує роль емоційного посилення, допомагає акцентувати увагу чи гармонізувати композицію.

Історія графічного дизайну

Історія графічного дизайну налічує тисячоліття, починаючи від наскельних малюнків і закінчуючи цифровими технологіями. У доісторичний період люди використовували малюнки для передачі інформації, зокрема петрогліфи та ієрогліфи. Поява писемності стала наступним кроком у розвитку візуальної комунікації.

У XV столітті друкарський верстат Гутенберга започаткував еру масового тиражування друкованої продукції, що вплинуло на розвиток типографіки. У XVIII столітті індустріальна революція привела до створення перших плакатів і комерційної реклами.

У XX столітті з'явилися революційні напрями, такі як Баухаус, конструктивізм і модернізм, які заклали основи сучасного графічного дизайну. Після Другої світової війни розвинулися фірмові стилі, брендинг і рекламний дизайн. Згодом цифрові технології значно розширили можливості дизайнерів, дозволивши створювати складні композиції швидше й ефективніше.

Сучасні напрямки графічного дизайну

У XXI столітті графічний дизайн адаптується до нових технологій і потреб суспільства. Вебдизайн і UX/UI набули популярності завдяки розвитку інтернету й мобільних пристроїв. Моушн-дизайн дозволяє створювати анімовані елементи, які привертають увагу та додають динаміки.

Серед сучасних тенденцій варто виділити мінімалізм, що акцентує на простоті й функціональності, 3D-графіку, яка додає об'єму й реалістичності, а також інтерактивний дизайн, що забезпечує зручність для користувача. Важливим напрямком є також екологічний дизайн, який спрямований на використання сталих рішень у виробництві друкованої продукції.

Роль графічного дизайну у сучасному світі

Графічний дизайн виконує критичну роль у суспільстві, допомагаючи брендам будувати свою ідентичність, доносити інформацію й взаємодіяти з аудиторією. Він також має вплив на культуру, освіту та технології. У цифрову епоху дизайн став важливим елементом комунікації, створюючи комфорт і естетику у всіх сферах життя.

Графічний дизайн — це постійний розвиток і адаптація до змін. Вивчення цієї дисципліни дозволить студентам не лише оволодіти технічними навичками, але й розвинути творчий підхід, що стане основою для створення ефективних і гармонійних візуальних продуктів. Цей курс

надасть вам базові знання, які стануть фундаментом для майбутньої роботи в дизайні.

Контрольні запитання.

1. Що таке графічний дизайн і які його основні завдання?
2. Як історичні події, такі як винахід друкарського верстата Гутенберга або індустріальна революція, вплинули на розвиток графічного дизайну?
3. Які основні елементи графічного дизайну ви можете назвати? Поясніть їх значення.
4. Які сучасні напрямки у графічному дизайні є найбільш актуальними, і в яких сферах вони застосовуються?
5. Чому графічний дизайн відіграє важливу роль у сучасному суспільстві?

ЛЕКЦІЯ 2. Композиція та візуальні елементи. Основи композиції:

баланс, пропорції, симетрія, асиметрія. Простір у дизайні: негативний простір, шари, перспективи. Іконографія та символіка.

Композиція (від латинського "compositio" - твір, складання, зв'язок, зіставлення) – одне з базових понять для художників і дизайнерів. Існує безліч дефініцій даного поняття, але всі вони сходяться в одному – в ідеї формування гармонійного цілого шляхом підбора вірних взаємовідношень між його частинами.

Композиція є фундаментальною основою графічного дизайну. Це мистецтво організовувати візуальні елементи таким чином, щоб створити гармонійне, зрозуміле й естетично привабливе зображення. Композиція виконує кілька ключових функцій: вона спрямовує увагу глядача, створює баланс між елементами та передає основну ідею роботи.

Виділяють наступні види просторової композиції:

1. Площинна – композиція, яка складається з елементів, що не виступають над площиною (малюнок, аплікація, малюнок тканини й т.п.). У такій композиції елементи розташовуються в одній площині у двох напрямках - вертикальному і горизонтальному (рис. 2.3). Саме з площинною композицією має справу графічний дизайн.

2. Об'ємно-фронтальна – композиція, яка передбачає компонування рельєфних деталей на одній площині (оформлення фасадів будинків, різьблення на поверхні меблів, декоративні вироби з пластичних матеріалів). Така композиція розвивається в трьох напрямках - по вертикалі, по горизонталі та у глибину.

3. Об'ємно-просторова – композиція із взаємозалежних об'єктів, які розміщені на різних рівнях і площинах (старовинні бюро, оформлення прилавків і стелажів з полками різної глибини, виставочні стенди). Така композиція призначена для сприйняття з однієї, двох або трьох сторін.

4. Глибинно-просторова – композиція, яка створює зв'язок предметів із простором, у якому вони розміщені (інтер'єри, паркові площі, глибокі вітрини). Композиція даного виду може розглядатися з усіх боків, її елементи розташовані в різних площинах.

Принципи побудови композиції не слід сприймати як надумані, штучні обмеження, що накладаються на творчий процес. Ці принципи утворюються з природних, об'єктивно існуючих факторів, у першу чергу, з особливостей людського сприйняття дійсності.

У графічному дизайні композиція базується на взаємодії форм, ліній, кольорів і тексту. Вона залежить від чіткого розуміння таких понять, як **баланс, пропорції, симетрія, асиметрія**, а також від ефективного використання простору, перспективи та символічних елементів.

Баланс у композиції є ключовим принципом, що визначає, наскільки рівномірно розподілені візуальні елементи на площині. Баланс буває симетричним і асиметричним. Баланс у графічному дизайні — це принцип, який забезпечує рівномірний розподіл візуальних елементів у композиції, щоб створити гармонію, стабільність і комфорт для сприйняття. Він визначає, як глядач «відчуває» візуальну вагу кожного елемента, і впливає на те, як інформація читається та сприймається. Баланс є фундаментальним, оскільки дозволяє уникнути хаотичності й перенасиченості дизайну.

Візуальна вага — це ступінь, до якої певний елемент привертає увагу в композиції. Вона залежить від розміру, кольору, текстури, форми та розташування елемента. Наприклад, великі або яскраві об'єкти мають більшу візуальну вагу, ніж дрібні чи тьмяні. Баланс досягається, коли візуальна вага всіх елементів збалансована відносно загальної композиції.

Симетричний баланс. Симетрія у графічному дизайні виникає, коли елементи з обох боків центральної осі (вертикальної, горизонтальної або діагональної) є ідентичними або дуже схожими. Це створює відчуття стабільності, спокою та порядку.

Симетричний баланс часто використовується в логотипах, обкладинках книг чи офіційних документах. Наприклад, герби, монети або класичні архітектурні фасади демонструють симетричний баланс. Проте надмірна симетрія може здаватися статичною або передбачуваною, тому в дизайні її іноді комбінують з іншими прийомами.

Асиметричний баланс. Асиметрія виникає, коли елементи з різною візуальною вагою розташовані так, щоб створити гармонію. Наприклад, великий об'єкт з одного боку композиції може бути збалансований дрібними елементами з іншого боку.

Асиметричний баланс додає динамічності, енергії й сучасності дизайну. Його часто використовують у постерах, вебдизайні та рекламі, оскільки він привертає більше уваги і виглядає більш «живим».

Радіальний баланс. Радіальний баланс досягається, коли всі елементи композиції розташовані навколо центральної точки. Це створює відчуття обертання або руху. Радіальний баланс можна побачити в дизайні мандал, логотипів або інфографік.

Кристалографічний баланс. Це рівномірний розподіл елементів по всій площині композиції без чітко визначеної центральної точки. Прикладом може бути фон із повторюваним патерном. Цей тип балансу створює враження рівності й ритму, але не виділяє окремі елементи.

Прийоми для досягнення балансу у графічному дизайні:

- використання розміру та масштабу. Великі об'єкти мають більшу візуальну вагу. Їх можна збалансувати кількома дрібними елементами або розмістити поруч із негативним простором;
- робота з кольором. Яскраві кольори (наприклад, червоний або жовтий) привертають більше уваги, ніж пастельні чи нейтральні. Темніші тони здаються важчими, тоді як світлі додають легкості;
- застосування текстури. Об'єкти з текстурою здаються важчими, ніж гладкі;
- розташування елементів. Чим ближче об'єкт до краю композиції, тим більше візуальної ваги він отримує. Тому центральне розташування часто виглядає легшим і гармонійнішим.
- використання негативного простору. Негативний простір допомагає зрівноважити композицію, навіть якщо елементи здаються розкиданими.

Баланс створює візуальну гармонію, яка дозволяє глядачеві легко сприймати інформацію. Він допомагає уникнути перенавантаження композиції або її хаотичності. За допомогою балансу дизайнер може спрямувати увагу на ключові елементи, наприклад, заголовок чи ілюстрацію.

Симетричний баланс надає композиції офіційності й строгості, тоді як асиметричний дозволяє експериментувати з формами й кольорами, створюючи оригінальний і динамічний вигляд. Радіальний баланс додає енергії, а кристалографічний — відчуття ритму та текстурності.

Вдале використання балансу не лише впливає на естетичну якість роботи, а й формує емоційне сприйняття. Глядач підсвідомо реагує на гармонійний дизайн як на щось упорядковане й приємне, а незбалансовані роботи можуть викликати дискомфорт або незадоволення.

У логотипах баланс допомагає створити впізнаваність і гармонійність. Наприклад, логотипи Starbucks або Apple демонструють симетричний підхід, тоді як Nike використовує асиметрію, створюючи динамічний і сучасний образ.

У постерах чи рекламі баланс часто досягається за рахунок комбінації тексту, зображень і кольорових акцентів. Наприклад, у рекламних кампаніях часто використовується асиметрія, щоб створити візуальний акцент на продукті або ключовому повідомленні.

Пропорції – це співвідношення розмірів елементів у композиції, які визначають гармонію, ритм та візуальний баланс. Вони є одним із найважливіших принципів дизайну, оскільки допомагають акцентувати увагу на ключових елементах, спрямовувати погляд глядача та створювати відчуття естетичної привабливості. Пропорції визначають, як візуальні елементи взаємодіють один із одним і з простором композиції. Вдалі пропорції сприяють гармонії, роблять роботу привабливою та легкою для сприйняття. Наприклад, розмір заголовка відносно основного тексту вказує на його важливість, а пропорції між зображенням і негативним простором впливають на емоційне сприйняття композиції.

Принцип "золотого перетину" у дизайні.

"Золотий перетин" — це пропорційне співвідношення, яке приблизно дорівнює 1:1.618. Цей принцип був відкритий ще у Стародавній Греції й активно використовується у мистецтві, архітектурі та дизайні.

У графічному дизайні "золотий перетин" допомагає створювати гармонійні й естетично збалансовані композиції. Наприклад, у побудові макетів, коли ключові елементи розташовуються відповідно до цієї пропорції, вони природно привертають увагу глядача.

Форму "золотого перетину" можна побачити у створенні "золотого прямокутника", який ділиться на менші прямокутники та квадрати. Цей принцип часто використовується в дизайні логотипів, верстці сторінок і навіть фотографії.

Принципи пропорцій у дизайні.

1. Великі й малі елементи. Співвідношення розмірів великих і малих елементів створює динаміку. Великі об'єкти привертають більше

уваги й часто стають основними акцентами, тоді як дрібні елементи доповнюють композицію, додаючи деталі.

2. Ритм через повторення. Використання однакових або подібних пропорцій у кількох елементах створює ритм і послідовність. Наприклад, у верстці тексту ритм формується через співвідношення між розмірами заголовків, підзаголовків і основного тексту.

3. Відносний розмір елементів. Важливо враховувати не лише абсолютний розмір елемента, але й те, як він виглядає відносно інших об'єктів у композиції. Наприклад, великий об'єкт виглядає ще більшим, якщо поруч розташований дуже маленький елемент.

4. Співвідношення тексту та зображень. У дизайні плакатів, обкладинок чи вебсторінок розмір тексту має гармоніювати із зображенням, щоб композиція була зрозумілою й привабливою.

У графічному дизайні пропорції застосовуються на всіх етапах створення роботи. Наприклад, у верстці друкованих або цифрових матеріалів пропорції допомагають визначити ширину колонок, відступи, розташування тексту й зображень. Використання сіток є популярним підходом, що забезпечує гармонійні пропорції у макетах.

Пропорції важливі також у розробці логотипів. Багато відомих логотипів, наприклад, Apple чи Pepsi, створені з урахуванням гармонійних пропорцій, що робить їх привабливими й запам'ятовуваними.

Сучасні графічні редактори, такі як Adobe Illustrator або InDesign, мають вбудовані інструменти для роботи з пропорціями. Це можуть бути *сітки, напрямні або інструменти вирівнювання*, які дозволяють легко дотримуватися правильних співвідношень.

Крім того, дизайнери часто використовують спеціальні "золоті" сітки або спіралі для розташування ключових елементів у композиції.

Невдалі пропорції можуть спричинити хаос у композиції. Наприклад, занадто великі об'єкти можуть "переважувати" всю композицію, тоді як занадто дрібні елементи можуть залишитися непоміченими. Недотримання

пропорцій також ускладнює читання тексту чи розуміння інформації, якщо розмір тексту не відповідає його важливості.

У дизайні вебсторінок пропорції допомагають створити зрозумілу структуру. Наприклад, головний заголовок має бути більшим за підзаголовки, а основний текст – чітко виділятися, не перевантажуючи сторінку.

У постерах чи афішах основне зображення зазвичай займає більше місця, ніж текст, адже воно є головним акцентом. Водночас текст розташовується так, щоб бути достатньо помітним, але не "змагатися" із зображенням за увагу.

Пропорції є невід'ємною частиною гармонійного дизайну. Їх правильне застосування допомагає створити збалансовану, естетично привабливу композицію, яка спрямовує увагу глядача та робить роботу ефективною. Вивчення й практика використання пропорцій дозволяють дизайнерам створювати роботи, що запам'ятовуються, відповідають вимогам функціональності та водночас викликають позитивні емоції.

Простір у дизайні є не менш важливим компонентом, ніж самі візуальні елементи. Негативний простір, або "порожній" простір, — це ділянки, які не зайняті текстом чи зображеннями. Його правильне використання допомагає підкреслити головні елементи, створити відчуття легкості та збалансованості. Наприклад, логотип компанії Apple демонструє, як негативний простір може працювати на створення простоти й елегантності.

Шари у дизайні забезпечують глибину композиції, дозволяючи розташовувати елементи на різних рівнях. Це додає об'єму та структурованості роботі. Використання шарів є поширеним прийомом у створенні колажів, інфографіки або складних візуальних проєктів.

Перспектива, своєю чергою, дає можливість створювати ілюзію глибини. Лінійна перспектива базується на принципі, що паралельні лінії сходяться у точці на горизонті. Атмосферна перспектива враховує, як кольори й чіткість змінюються зі збільшенням відстані, створюючи реалістичність у візуальному просторі.

Іконографія та символіка є важливими інструментами візуальної комунікації. Ікони — це спрощені графічні зображення, які передають інформацію швидко та зрозуміло. Символи, у свою чергу, мають культурне або емоційне значення. Наприклад, коло часто асоціюється з єдністю, а трикутник — із динамікою чи стабільністю, залежно від його орієнтації.

Символи й ікони відіграють ключову роль у брендингу та інфографіці, адже вони допомагають швидко передати складні ідеї чи повідомлення. Наприклад, логотип Nike з його знаменитою "галочкою" (swoosh) є символом руху та перемоги, а ікона лупи універсально зрозуміла як інструмент пошуку.

Узагальнюючи, можна сказати, що композиція є основою будь-якої дизайнерської роботи. Розуміння принципів балансу, пропорцій, симетрії та асиметрії дозволяє створювати гармонійні композиції. Використання простору, шарів і перспективи допомагає додати глибину й естетику. Іконографія та символіка забезпечують ефективну комунікацію через візуальні елементи, додаючи роботам змісту та емоційної насиченості. Графічний дизайн, заснований на цих принципах, стає не лише функціональним, але й привабливим для аудиторії.

Контрольні запитання.

1. Що таке композиція в графічному дизайні, і які її основні принципи?
2. Як баланс у композиції впливає на сприйняття дизайну, і чим відрізняються симетричний та асиметричний баланс?
3. Яке значення має пропорція в дизайні, і як правило золотого перерізу застосовується в графічній композиції?
4. Що таке негативний простір, і як його використання допомагає покращити композицію?
5. Яка роль іконографії та символіки у візуальних елементах дизайну, і як вони впливають на комунікацію з аудиторією?

ЛЕКЦІЯ 3. Цифрові інструменти для графічного дизайну. Вступ до Adobe InDesign.

Графічний дизайн тісно пов'язаний із цифровими технологіями. Сучасний дизайнер не може уявити свою роботу без професійних інструментів, які дозволяють створювати високоякісні проекти в короткі терміни. До таких інструментів належать програми для роботи з векторною графікою, редагування зображень, створення макетів, анімації та інших графічних елементів. Adobe InDesign є одним із найпотужніших інструментів для створення багатосторінкових документів і макетів.

Цифрові інструменти в роботі графічного дизайнера

У дизайні використовуються різні категорії програмного забезпечення.

Програми для роботи з растровою графікою, такі як *Adobe Photoshop*, які дозволяють редагувати фотографії, створювати текстури й зображення.

Інструменти для векторної графіки, наприклад, *Adobe Illustrator*, які застосовуються для створення логотипів, ікон, схем та інших масштабованих зображень.

Програми для верстки, як-от *Adobe InDesign*, які дозволяють створювати професійні макети для друку та цифрових форматів.

Інструменти для UX/UI-дизайну, такі як *Figma* чи *Adobe XD*, що забезпечують створення прототипів для цифрових продуктів.

Спеціалізовані програми для анімації та 3D-дизайну, наприклад, *After Effects* або *Blender*.

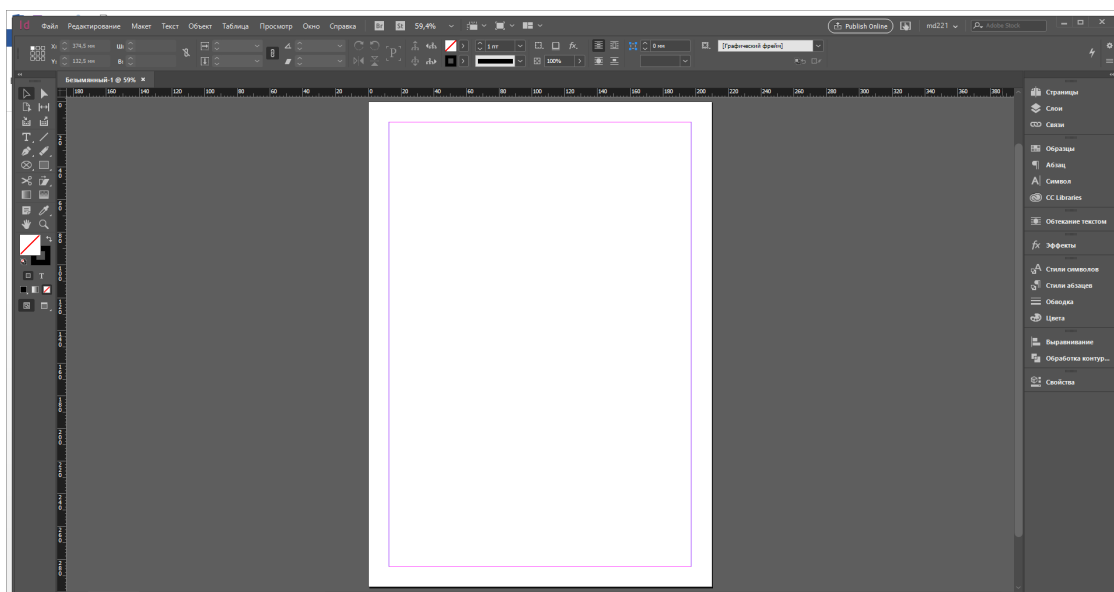
Adobe InDesign — це програма для роботи з багатосторінковими документами, яка використовується у видавництвах, дизайні друкованої продукції, рекламі та створенні цифрових публікацій. Вона дозволяє створювати макети книг, журналів, плакатів, буклетів, брошур та інших проектів, які потребують чіткої організації тексту й зображень.

Програма відрізняється гнучкістю, багатофункціональністю та можливістю інтеграції з іншими продуктами Adobe, такими як Photoshop і Illustrator. Наприклад, у макет можна легко імпортувати редаговані зображення з Photoshop або векторну графіку з Illustrator.

Інтерфейс програми побудований так, щоб забезпечити максимально зручну роботу з текстом, зображеннями та графічними елементами.

Головні складові інтерфейсу:

- панель інструментів: містить основні інструменти для створення й редагування елементів макета, наприклад, інструменти для малювання фреймів, тексту чи роботи з кольорами;
- панелі властивостей: дозволяють налаштовувати параметри вибраного елемента (тексту, зображення, графіки);
- робочий простір: основна область, де створюється макет. Тут можна налаштовувати сторінки, додавати фрейми, працювати з шарами;
- сторінковий навігатор: панель, яка показує всі сторінки проекту й дозволяє швидко переміщатися між ними.



Після запуску програми на екрані з'явиться головне вікно з рядком меню і панеллю управління у верхній частині. Панель управління містить кнопки з піктограмами, що відповідають командам, що найбільш часто використовуються. Головне вікно можна звертати, розвертати у весь екран, переміщати й масштабувати за допомогою системного меню, кнопок у правому верхньому куті, а також використовуючи стандартні клавіатурні скорочення.

Для початку роботи потрібно або відкрити існуючу публікацію, або

створити нову. Щоб створити нову публікацію, виберіть команду Новий меню Файл. У діалоговому вікні Новий документ, вкажіть: формат публікації, орієнтацію аркушів, використання двостороннього друку, відображення на екрані розвороту публікації або одиночних сторінок, кількість сторінок, номер першої сторінки, розміри полів, якщо ви не ввели яке-небудь значення у вікні діалогу, то будуть прийняті значення за замовчуванням.

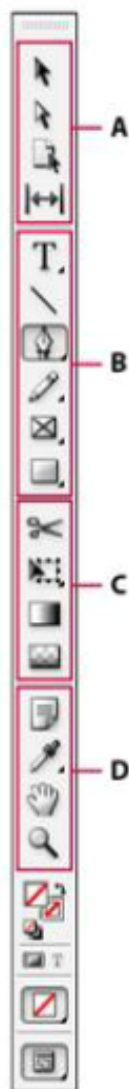
Основні інструменти.

Інструмент “Текст” (Type Tool): дозволяє створювати текстові блоки й вводити текст.

Інструмент “Прямокутний фрейм” (Rectangle Frame Tool): використовується для створення місць під зображення.

Інструмент “Перо” (Pen Tool): застосовується для малювання довільних форм.

Огляд Панелі інструментів



А Інструменти виділення

- Виділення (V, Escape)*
- Часткове виділення (A)
- Сторінка (Shift + P)
- Зазор (U)

В Інструменти малювання та роботи з текстом

- Текст (T)
 - Текст за контуром (Shift+T)
- Лінія (I)
- Перо (P)
 - Додати точку прив'язки (=)
 - Вилучити точку прив'язки (-)
 - Перетворити точку напрямку (Shift+C)
- Олівець (N)
 - Згладжування
 - Гумка
- Прямокутний кадр (F)
 - Овальний кадр
 - Багатокутний кадр
- Прямокутник (M)
 - Еліпс (L)
 - Багатокутник

Г Інструменти трансформування

- Ножиці (C)
- Вільне трансформування (E)
 - Поворот (R)
 - Масштаб (S)
 - Нахил (O)
- Зразок градієнта (G)
- Розтушовка градієнта (Shift+G)

Д Інструменти зміни та навігації

- Примітка
- Піпетка (I)
 - Лінійка (K)
- Рука (H)
- Масштабування (Z)

■ Інструмент за замовчуванням * Комбінації клавіш указано в дужках

Відображення параметрів інструментів

Двічі клацніть на інструменті на палітрі інструментів.

Ця процедура спрацює лише для окремих інструментів, таких як "Піпетка", "Олівець", "Багатокутник".

Виведення і вибір прихованих інструментів

1. На палітрі інструментів поставте вказівник на інструменті, що має приховані інструменти, і утримуйте натиснутою кнопку миші.

2. Коли приховані інструменти з'являться, виберіть один.

Тимчасовий вибір інструментів

1. Коли вибрано один інструмент, утримуйте комбінацію клавіш іншого інструмента.

2. Утримуючи комбінацію клавіш, виконайте дію.

3. Відпустіть комбінацію клавіш, щоб повернутися до попереднього інструмента.

Наприклад, якщо вибрано інструмент «Зазор», утримуйте клавішу V для тимчасового використання інструмента «Виділення». Після відпускання клавіші V буде вибрано інструмент «Зазор».

Перегляд підказок інструмента

На панелі «Підказки інструмента» описано клавіші-модифікатори, що використовуються з вибраним інструментом.

1. Щоб відобразити панель «Підказки інструмента», виберіть «Вікно» → «Утиліти» → «Підказки інструмента».

2. Виберіть інструмент на панелі, щоб переглянути його опис, опис його клавіш-модифікаторів та комбінацій клавіш.

Шари: дають змогу розташовувати елементи дизайну на різних рівнях, що полегшує роботу з комплексними проектами.

Однією з головних переваг Adobe InDesign є можливість створювати складні макети з чіткою структурою. Для цього використовуються такі функції.

Майстер-сторінки (Master Pages): шаблони, які задають стандартний вигляд для групи сторінок, наприклад, однакові заголовки, нумерацію або колонтитули.

Сітки й напрямні: допомагають вирівнювати елементи, створювати симетричні композиції та зберігати баланс у макеті.

Стилі тексту: дозволяють застосовувати однакові налаштування до різних текстових блоків, забезпечуючи узгодженість дизайну.

Експорт у різні формати: InDesign підтримує збереження файлів у форматах PDF, EPUB, JPG та інших, що дозволяє адаптувати проекти для друку чи цифрових платформ.

Програма підходить для широкого спектра задач:

1. Створення друкованої продукції: книги, газети, журнали, рекламні плакати.
2. Цифрові публікації: інтерактивні PDF, електронні книги у форматі EPUB.
3. Дизайн маркетингових матеріалів: брошури, буклети, візитки, сертифікати.
4. Презентації: створення макетів для презентацій, інтеграція з анімаціями та мультимедіа.

Однією з ключових переваг є точність у роботі з текстом. Програма дозволяє вирівнювати текстові блоки, працювати з шрифтами, інтервалами та абзацами на професійному рівні. Інтеграція з іншими продуктами Adobe дає змогу значно спростити робочий процес. Універсальність і функціональність програми роблять її незамінною для дизайнерів, які працюють із багатосторінковими документами.

Adobe InDesign — це потужний інструмент, який відкриває перед дизайнерами великі можливості у створенні друкованих і цифрових публікацій. Розуміння принципів роботи з цією програмою та її функцій дозволяє не лише спростити процес створення макетів, але й значно підвищити якість виконуваних проектів. У ході курсу ми детально розглянемо всі можливості InDesign, щоб ви змогли впевнено використовувати його у своїй професійній діяльності.

Контрольні питання.

1. Які категорії програмного забезпечення використовуються у графічному дизайні, і яка їхня специфіка?
2. Яке основне призначення Adobe InDesign, і чим ця програма відрізняється від Photoshop та Illustrator?
3. Що таке майстер-сторінки в Adobe InDesign, і як вони спрощують роботу з багатосторінковими документами?
4. Які основні функції та інструменти Adobe InDesign дозволяють працювати з текстовими та графічними елементами?
5. У яких форматах можна експортувати готові проекти з Adobe InDesign, і для яких завдань ці формати підходять?

ЛЕКЦІЯ 4. Робота з текстом і шрифтами. Додавання текстових блоків.

Типографіка в InDesign. Робота зі стилями тексту. Верстка тексту в багатосторінкових документах.

Текст є одним із ключових елементів у графічному дизайні. Його правильне оформлення забезпечує ефективне донесення інформації, покращує читабельність і загальний вигляд документа. Adobe InDesign — це потужний інструмент для роботи з текстом, який надає дизайнерам розширені можливості у створенні та налаштуванні текстових блоків, використанні шрифтів, стилів і верстці багатосторінкових документів.

Типи шрифтів і їх особливості

1. Шрифти із засічками (serif fonts). Ці шрифти мають невеликі декоративні лінії на кінцях символів. Вони традиційно асоціюються з класичністю, елегантністю та формальністю. Шрифти із засічками використовуються в друкованих виданнях (газетах, журналах, книгах), оскільки полегшують читання на папері. Прикладом є Times New Roman, Garamond, Georgia.
2. Шрифти без засічок (sans-serif fonts). Ці шрифти відрізняються простотою та чіткістю. Вони не мають засічок, що робить їх більш сучасними та універсальними. Вебсайти, мобільні додатки та цифрові платформи часто використовують sans-serif шрифти завдяки їхній легкості для читання на екранах. Приклади: Arial, Helvetica, Open Sans.

3. Декоративні шрифти (display fonts). Декоративні шрифти створені для акцентів і привернення уваги. Їх використовують у заголовках, афішах чи логотипах, але обережно, щоб не перенасичувати композицію. Декоративні шрифти часто асоціюються з певними стилями, наприклад, ретро, футуризм або рукописні стилізації.
4. Рукописні шрифти (script fonts). Ці шрифти імітують рукописний текст. Вони створюють відчуття індивідуальності, тепла, творчості чи розкоші, але їх потрібно використовувати в невеликих обсягах, оскільки вони можуть ускладнювати читання. Приклади: Brush Script, Pacifico, Dancing Script.
5. Моноширинні шрифти (monospaced fonts). У таких шрифтах усі символи мають однакову ширину. Їх часто використовують у технічних текстах, кодуванні або для створення ретро-естетики. Приклади: Courier New, Consolas.

Критерії вибору шрифтів

Читабельність і зручність сприйняття. Основна мета будь-якого тексту — бути зрозумілим для читача. Вибраний шрифт має бути чітким і зручним для читання у відповідному контексті. Для основного тексту краще обирати прості, добре сприйнятливі шрифти, наприклад, із засічками або без засічок.

Ціль і контекст проекту. Шрифт повинен відповідати змісту й настрою проекту. Наприклад, для офіційних документів краще обрати строгі serif шрифти, для дитячих книг — більш грайливі декоративні шрифти, а для технологічних брендів — сучасні sans-serif.

Поєднання шрифтів. У дизайні часто використовують більше одного шрифту, щоб створити контраст між заголовками, підзаголовками та основним текстом. Головне правило — уникати занадто великої кількості шрифтів (оптимально 2–3). Наприклад, serif шрифт може використовуватись для основного тексту, а sans-serif — для заголовків.

Розмір і масштабованість. Шрифт має добре виглядати у різних розмірах. Це особливо важливо для друкованих матеріалів і вебдизайну, де текст може бути показаний у великих і малих масштабах.

Кольорова гамма та контраст. Шрифти повинні мати достатній контраст із фоном, щоб текст був читабельним. Наприклад, темний текст на світлому фоні завжди читабельніший, ніж світлий на темному

У InDesign текст додається у спеціальні контейнери — текстові блоки. Вони є основою для організації тексту на сторінці, і їх можна створювати за допомогою інструменту *Type Tool*.

Текстові блоки мають гнучкі налаштування. Дизайнер може змінювати їхні розміри, форму, положення та властивості. Блоки можна зв'язувати між собою, що дозволяє тексту автоматично перетікати з одного контейнера до іншого, що є особливо корисним для багатосторінкових документів.

Розриви рядків, абзаців і колонок у текстових блоках налаштовуються через панель властивостей. Ця функція дозволяє дизайнерам створювати макети, які гармонійно виглядають і забезпечують легкість читання.

Типографіка — це мистецтво роботи зі шрифтами. Вона має ключове значення для передачі емоційного змісту й покращення візуального вигляду тексту.

Вибір шрифтів. InDesign дозволяє використовувати як стандартні системні шрифти, так і додаткові, доступні через Adobe Fonts. Вибір шрифту залежить від стилю проекту: шрифти із засічками (серіфи) підходять для друкованих матеріалів, а шрифти без засічок (сан-серіфи) часто використовуються у цифрових форматах.

Міжрядковий інтервал (leading) впливає на зручність читання. InDesign дозволяє налаштовувати цей параметр вручну або автоматично, враховуючи розмір шрифту. Для друкованих документів рекомендовано залишати інтервал більший за розмір тексту на 2–4 пункти.

Вирівнювання тексту включає лівобічне, правобічне, по центру та вирівнювання за шириною. Вирівнювання за шириною часто

використовується для друкованих документів, тоді як лівобічне вирівнювання є оптимальним для цифрових носіїв.

Кернінг і трекінг. Кернінг — це відстань між окремими парами символів, а трекінг — загальний інтервал між буквами в тексті. В InDesign ці параметри можна налаштовувати вручну, що дозволяє створювати більш професійний вигляд тексту.

Робота зі стилями тексту

Стилі тексту є однією з найпотужніших функцій InDesign. Вони дозволяють зберігати й застосовувати задані налаштування до різних текстових елементів у документі. Це значно спрощує редагування тексту, особливо у великих проектах.

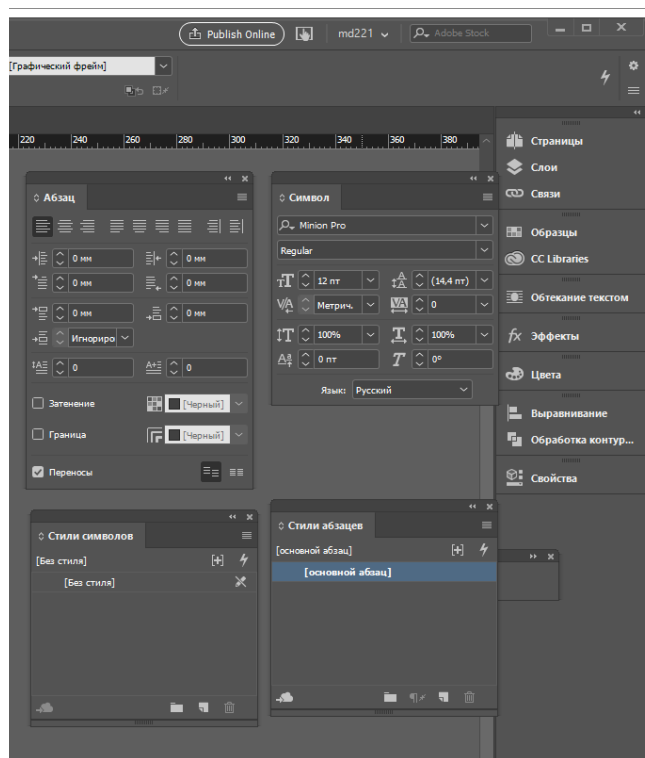
Існують три основні типи стилів.

Стилі символів (Character Styles) застосовуються до окремих слів чи символів. Вони дозволяють налаштувати шрифт, розмір, колір, стиль (курсив, жирний) та інші параметри.

Стилі абзаців (Paragraph Styles) використовуються для налаштування тексту цілими абзацами. Це може включати вирівнювання, відступи, інтервали між рядками та абзацами, а також булітні списки.

Об'єднані стилі (Nested Styles) дозволяють одночасно застосовувати стилі символів та абзаців.

Створення стилів виконується через панель *Styles*. Один раз налаштувавши стиль, його можна застосовувати до різних частин тексту або змінювати глобально, якщо виникає необхідність.



Верстка текста в багатосторінкових документах

Багатосторінкові документи, такі як книги, журнали чи брошури, вимагають професійного підходу до верстки тексту. InDesign забезпечує інструменти для організації тексту на рівні всієї публікації.

Майстер-сторінки (Master Pages) дозволяють задавати стандартні елементи оформлення, які повторюються на всіх сторінках. Наприклад, це можуть бути заголовки, номери сторінок або колонтитули.

Колонки й напрямні. У багатосторінкових документах текст часто розподіляється по колонках. InDesign дозволяє налаштовувати їхню кількість, ширину та проміжки, забезпечуючи гармонійний вигляд сторінок.

Потік тексту. Зв'язування текстових блоків між сторінками дозволяє автоматично переносити текст при редагуванні або додаванні нових частин. Це особливо корисно для довгих документів.

Гіфенація та налаштування переносів. InDesign пропонує гнучкі параметри гіфенації, що дозволяють контролювати розриви слів і уникати небажаних переносів.

Adobe InDesign є стандартом для професійної роботи з текстом у дизайні. Його інструменти дозволяють з легкістю працювати із великими обсягами тексту, створювати гармонійні й читабельні макети, підтримувати узгодженість стилів. Інтеграція з іншими продуктами Adobe дозволяє використовувати графічні елементи, розроблені у Photoshop чи Illustrator.

Робота з текстом і шрифтами є ключовим аспектом графічного дизайну, особливо у верстці багатосторінкових документів. Adobe InDesign пропонує потужний набір інструментів для створення текстових блоків, налаштування типографіки й роботи зі стилями тексту. Освоєння цих функцій допоможе дизайнерам створювати якісні, професійні й естетично привабливі проекти.

Контрольні питання

1. Що таке текстові блоки в Adobe InDesign і які налаштування можна застосовувати до них?
2. Як шрифти із засічками та без засічок відрізняються за використанням у дизайні?
3. Що таке стилі тексту в InDesign, які їх типи існують і для чого вони використовуються?
4. Які принципи слід враховувати при верстці тексту в багатосторінкових документах?
5. Як негативний простір впливає на читабельність і загальний вигляд тексту в макеті?

Лекція 5. Робота з графічними елементами. Додавання графіки до документа. Маніпуляція графічними об'єктами. Налаштування кольорів. Використання шарів для організації роботи з елементами дизайну.

Графічні елементи є важливою частиною будь-якого дизайну, адже вони допомагають привернути увагу, підсилити ідею проєкту та організувати візуальну комунікацію. У програмі Adobe InDesign графіка може бути представлена як растровими зображеннями (фотографії, текстури), так і векторними елементами (ілюстрації, іконки). Робота з графічними елементами в InDesign включає їх додавання до документа, налаштування кольорів, маніпуляцію об'єктами та організацію роботи за допомогою шарів.

Розміщення (імпорт) графіки

Команда «Помістити» — це основний спосіб для вставляння графіки в InDesign, тому що він забезпечує найвищий рівень підтримки роздільної здатності, файлових форматів, багатосторінкових PDF-файлів та файлів INDD, а також кольорів. Помістити графіку – це те саме, що й *імпортувати зображення або вставити малюнок*.

1. Виконайте одну з описаних нижче дій.

Для того, щоб імпортувати графіку не створюючи кадр, перевірте, чи в документі не виділено жодного елемента.

Щоб імпортувати графіку до існуючого кадру, виділіть його. Якщо нове зображення більше за розмір кадру, ви можете змінити кадр пізніше, виконавши команду "Об'єкт → Припасування".

Щоб замінити існуюче зображення, виділіть його графічний кадр.

2. Оберіть команду "Файл → Помістити" та виділіть один або декілька графічних файлів будь-якого доступного формату.

Якщо ви виділяєте декілька файлів, ви можете розмістити їх одночасно у документі, клацнувши кнопкою миші або перетягнувши їх у документ. Якщо виділяєте один натисніть «Відкрити» та розтягніть рамку необхідного розміру.

3. Щоб замінити виділений вами об'єкт, оберіть "Замінити виділений елемент".

4. Щоб додати підпис на базі метаданих зображення, виберіть «Створити статичні підписи».

Щоб налаштувати параметри для імпорту у певному форматі, виконайте одну з наступних дій:

5. Виберіть Показати параметри імпорту та натисніть «Відкрити».

6. Натискаючи «Відкрити», утримуйте клавішу Shift або двічі клацніть

кнопкою миші по імені файлу, також утримуючи клавішу Shift.

Копіювання та вставлення графіки

1. В InDesign або іншій програмі виділіть оригінальну графіку та оберіть "Правка → Копіювати".

2. Перейдіть до вікна документа InDesign та оберіть "Правка → Вставити".

Для здійснення вкладання графіки в межах контейнерних кадрів скористайтеся командою «Вставити в».

Припасування об'єкта до кадру

Якщо кадр та його вміст різні за розміром, ви можете скористатися командою

«Припасування», щоб досягти ідеального припасування

1 Виділіть кадр об'єкта.

2 Виберіть «Об'єкт → Припасування (Подгонка)» та один з параметрів.

Можна вибрати параметр «Автоматичне припасування» на панелі керування.

Обтікання об'єктів текстом

1. Панель "Обтікання текстом", виберіть "Вікно" → "Обтікання текстом".

2. Інструментом "Виділення" або "Часткове виділення" виділіть об'єкт.

3. У панелі "Обтікання текстом" натисніть на потрібній фігурі обтікання: *Обтікання навколо рамки розміру*. Створює прямокутне обтікання, ширина та висота якого визначається рамкою розміру вибраного об'єкта, включно будь-які вказані вами відстані зсуву.

Обтікання навколо фігури об'єкта. Також відоме як обтікання контуру, створює межу обтікання тексту, що має ту саму форму, що й виділений кадр (плюс-мінус будь-які встановлені відстані зсуву).

Перехід до об'єкта. Не дає текстові з'являтися в будь-якому доступному

місці праворуч або ліворуч від кадру.

Перейти до наступної колонки. Змушує сусідній абзац перейти на верх наступної колонки або текстового кадру.

Зміна форми обтікання текстом

Щоб редагувати межу обтікання текстом, скористайтеся інструментом «Перо» та інструментом «Часткове виділення».

Маніпуляція графічними об'єктами

Після додавання зображення або графічного елемента в документ дизайнер може змінювати його параметри за допомогою панелі властивостей або інструментів трансформації. InDesign дозволяє масштабувати об'єкти, обертати їх, змінювати форму фреймів, обрізати непотрібні частини та переміщувати елементи на сторінці.

Інструмент "Direct Selection Tool" дозволяє працювати з окремими точками векторних зображень, що дає змогу змінювати форму графічних об'єктів без необхідності редагування у зовнішніх програмах, таких як Illustrator.

Для точного вирівнювання елементів на сторінці використовуються напрямні та сітки. InDesign автоматично підказує оптимальне розташування об'єктів, показуючи "магнітні" лінії, які вказують на вирівнювання відносно інших елементів або сторінки.

Налаштування кольорів

InDesign підтримує роботу з кольоровими моделями RGB, CMYK та Pantone. Вибір моделі залежить від кінцевого призначення проекту. Для друкованих матеріалів використовується CMYK, а для цифрових носіїв — RGB.

Кольорові моделі RGB і CMYK є основними стандартами, які використовуються у графічному дизайні для роботи з кольорами. Вибір моделі залежить від типу проекту та його кінцевого призначення: для цифрових носіїв або друку. Розуміння принципів роботи цих моделей

допомагає дизайнерам створювати кольори, які точно відображатимуться на екрані чи на друкованих матеріалах.

Кольорова модель RGB

RGB (Red, Green, Blue) — це адитивна кольорова модель, яка використовується для цифрових екранів (моніторів, смартфонів, телевізорів). У цій моделі кольори формуються шляхом змішування трьох основних кольорів: червоного, зеленого та синього.

Принцип роботи RGB полягає у випромінюванні світла. Чим більше світла додається до кожного каналу, тим яскравішим стає колір. Коли всі три канали (червоний, зелений і синій) мають максимальні значення, утворюється білий колір. Якщо всі три канали мають нульові значення, отримується чорний колір.

RGB зазвичай використовується у вебдизайні, створенні цифрових зображень, відео та інтерактивних матеріалів. У цій моделі кольори виражаються у вигляді значень від 0 до 255 для кожного з трьох каналів. Наприклад, RGB (255, 0, 0) — це чисто червоний колір.

RGB має широкий колірний спектр, що дозволяє створювати яскраві насичені кольори. Проте кольори RGB не можна відтворити точно на друкованих носіях, тому вони потребують конвертації у модель CMYK перед друком.

Кольорова модель CMYK

CMYK (Cyan, Magenta, Yellow, Key/Black) — це субтрактивна кольорова модель, яка використовується для друку. У цій моделі кольори створюються шляхом накладання фарб (пігментів) на білий фон, зазвичай папір.

Принцип роботи CMYK полягає у поглинанні світла. Фарби накладаються одна на одну, зменшуючи відбите світло, і таким чином формують різні кольори.

- Блакитний (Cyan) поглинає червоне світло.
- Малиновий (Magenta) поглинає зелене світло.
- Жовтий (Yellow) поглинає синє світло.

- Чорний (Key/Black) додається для досягнення глибини й контрасту.

Коли всі фарби змішуються в максимальних пропорціях, теоретично утворюється чорний колір. Однак у реальному друці така суміш створює темно-коричневий колір, тому використовується окрема чорна фарба для досягнення глибокого чорного.

СМΥК використовується для друкованої продукції, включаючи плакати, буклети, книги, газети та іншу поліграфію. Значення кольорів у СМΥК задаються у відсотках (від 0% до 100%) для кожного каналу. Наприклад, СМΥК (100%, 0%, 0%, 0%) — це чистий блакитний колір.

RGB і СМΥК відрізняються за принципами роботи, сферою використання й колірним охопленням.

RGB є адитивною моделлю, що додає кольори за допомогою світла, тому вона краще підходить для екранів і цифрових носіїв. СМΥК — субтрактивна модель, яка базується на поглинанні світла пігментами, тому вона використовується для друку.

RGB має більший колірний діапазон (гамму), ніж СМΥК, що дозволяє створювати яскравіші й насиченіші кольори. Проте цей широкий спектр не може бути повністю відтворений у СМΥК, що може призводити до зміни кольорів під час друку.

Під час конвертації кольорів із RGB у СМΥК можуть виникати зміни у вигляді кольорів, оскільки модель СМΥК не здатна відтворити весь спектр RGB. Це особливо помітно у насичених червоних, зелених і синіх кольорах, які можуть виглядати тьмяніше після конвертації.

Дизайнери, які працюють над проектами для друку, зазвичай починають із налаштування документа у СМΥК, щоб уникнути несподіваних результатів. Важливо також перевіряти кольори за допомогою режиму «Proof Colors» у програмі Adobe InDesign або Illustrator, щоб попередньо побачити, як вони виглядатимуть у друці.

Для проектів, які будуть використовуватися на екранах (вебсайти, банери, презентації), завжди використовується модель RGB. Це забезпечує яскравість і насиченість кольорів, які гармонійно виглядають на цифрових пристроях.

Для друкованої продукції завжди слід вибирати CMYK. Це дозволяє врахувати обмеження друкарських фарб і забезпечує точність кольорів у кінцевому продукті.

Розуміння кольорових моделей RGB і CMYK є критично важливим для створення якісних проектів у графічному дизайні. Вибір відповідної моделі залежить від кінцевого використання продукту, а правильна робота з конвертацією між моделями допомагає уникнути проблем із кольорами. Дизайнери повинні враховувати ці нюанси, щоб створювати візуально привабливі й технічно точні проекти.

Палітра кольорів у InDesign налаштовується через панель Swatches, яка дозволяє створювати власні кольори, додавати градієнти та працювати зі стандартними зразками. Градієнти в InDesign можуть бути лінійними або радіальними, з можливістю детального налаштування кольорів і переходів.

Особливістю програми є функція "Eyedropper Tool", яка дозволяє скопіювати кольори з існуючих елементів, що значно спрощує створення узгодженого дизайну.

Панель **Swatches** — це інструмент для роботи з кольорами в Adobe InDesign, який дозволяє створювати, зберігати й організовувати кольорові зразки (swatches) для використання в проекті. Вона є важливою частиною процесу дизайну, оскільки забезпечує зручність і узгодженість кольорів у всіх елементах макета: тексті, графіці, фреймах і фонах.

Основні функції панелі Swatches

Панель Swatches надає можливість:

- додавати нові кольори або імпортувати зразки з інших проектів;
- створювати градієнти й патерни;

- зберігати кольори для повторного використання;
- налаштовувати кольори за кольоровими моделями (RGB, CMYK, Lab, Pantone);
- застосовувати кольори до об'єктів, тексту та фреймів;
- легко редагувати кольори у всьому документі шляхом зміни зразка.

Ця панель розташована за замовчуванням у правій частині робочого простору програми й доступна через меню *Window → Color → Swatches*.

Створення нового кольорового зразка

Новий зразок кольору можна створити через меню панелі Swatches. Для цього оберіть опцію "New Color Swatch". У вікні налаштувань потрібно вибрати кольорову модель (CMYK, RGB, Lab) і налаштувати відсоткове співвідношення кольорів для створення потрібного відтінку.

Для друкованих проектів важливо працювати в моделі CMYK, щоб кольори правильно відтворювалися у друці. У цифрових проектах рекомендується використовувати модель RGB, яка забезпечує яскравіші й насиченіші відтінки.

Імпорт зразків кольорів із зовнішніх джерел

Панель Swatches дозволяє імпортувати зразки кольорів із інших проектів InDesign, а також із файлів Adobe Illustrator. Це зручно для збереження єдиного стилю дизайну в межах декількох проектів. Для імпорту оберіть команду "Load Swatches" у меню панелі й виберіть потрібний файл.

Робота з градієнтами у Swatches

Градiente — це плавні переходи між двома або більше кольорами, які додають динамічності дизайну. Їх можна створити через опцію "New Gradient Swatch". У вікні налаштувань виберіть тип градієнта (лінійний або радіальний) і кольори для переходу.

Після створення градієнт додається до панелі Swatches і може застосовуватися до фреймів, тексту чи об'єктів так само, як звичайні кольори.

Робота з Pantone-колорами

Для друкованих проектів, де потрібна точна відповідність кольорів, часто використовують Pantone-колори. Pantone — це система стандартних кольорів, яка дозволяє дизайнерам і друкарям використовувати однакові відтінки незалежно від обладнання чи програмного забезпечення.

У панелі Swatches можна додати Pantone-колір через функцію "New Color Swatch", обравши в якості кольорової моделі Pantone Solid Coated або Uncoated і вибравши потрібний номер кольору.

Редагування зразків кольорів

Редагування зразка дозволяє змінити його відтінок у всьому документі, де він застосований. Це економить час і забезпечує узгодженість дизайну. Для цього потрібно двічі клацнути на зразок у панелі Swatches, внести зміни у вікні налаштувань і зберегти.

Видалення та очищення панелі Swatches

Щоб видалити зразок, який більше не використовується, його можна обрати в панелі й натиснути кнопку "Delete Swatch". Для оптимізації роботи можна також скористатися опцією "Select All Unused" у меню Swatches, яка виділить усі невикористані кольори, і видалити їх.

Панель Swatches значно спрощує роботу з кольорами, дозволяючи зберігати єдиний стиль і гармонію в проекті. Вона забезпечує:

- швидкий доступ до потрібних кольорів;
- легке коригування кольорів у всьому документі;
- підтримку узгодженості дизайну навіть у великих і складних проектах;
- інтеграцію з іншими програмами Adobe для спільного використання кольорів.

Під час створення проекту рекомендується одразу додавати до панелі основні кольори, які використовуватимуться у дизайні. Це спростить їхнє застосування й забезпечить узгодженість кольорів.

Для складних проектів, наприклад, багатосторінкових документів, зручно створювати власні колірні бібліотеки. Збережені кольори можна експортувати для подальшого використання в інших проектах.

Панель Swatches — це потужний і зручний інструмент для управління кольорами в Adobe InDesign. Вона дозволяє створювати, редагувати й застосовувати кольори, забезпечуючи гармонію та узгодженість у дизайні. Завдяки своїм можливостям панель Swatches значно спрощує роботу дизайнерів і забезпечує професійний підхід до використання кольорів у друкованих і цифрових проектах.

Використання шарів для організації роботи

Шари є важливим інструментом організації роботи в багатокомпонентних проектах. Панель Layers дозволяє створювати, перейменовувати та сортувати шари, що допомагає уникнути хаосу в складних макетах. Наприклад, текст можна розташувати на окремому шарі, а графіку — на іншому, що полегшує їх редагування без ризику пошкодження інших елементів.

Шари також дозволяють приховувати або блокувати певні елементи, що є корисним під час роботи над великими проектами. Це зменшує ризик випадкового переміщення чи редагування важливих об'єктів.

Для складних проектів, таких як багатосторінкові документи, шари допомагають підтримувати порядок і дозволяють швидко вносити зміни. Наприклад, можна змінити фонові зображення на всіх сторінках, просто відредагувавши шар із фоном.

Графічні елементи часто використовуються для створення постерів, брошур, презентацій та інших матеріалів. Наприклад, у рекламному плакаті графічний елемент може слугувати фоном, привертати увагу до ключового тексту або слугувати декоративним доповненням.

У брошурах зображення часто розташовують поруч із текстовими блоками, щоб підтримувати інтерес до візуального контенту. Використання

шарів у таких проектах забезпечує гнучкість: дизайнер може окремо працювати з текстом і графікою, не впливаючи на загальну композицію.

Робота з графічними елементами в Adobe InDesign охоплює додавання зображень, їх редагування, налаштування кольорів та організацію за допомогою шарів. Ці функції дозволяють дизайнерам створювати складні та професійні макети з високою якістю. Завдяки можливостям програми графічні елементи легко інтегруються у друковані й цифрові проекти, забезпечуючи їхню естетичність і функціональність.

Контрольні питання

1. Як додати графічний елемент у документ Adobe InDesign, і які формати підтримуються програмою?
2. У чому полягають основні принципи роботи з текстовими та графічними фреймами?
3. Які можливості надає панель Swatches для роботи з кольорами?
4. Як за допомогою шарів у Adobe InDesign можна організувати роботу з багатокomпонентним проектом?
5. Яка різниця між кольоровими моделями RGB та CMYK, і коли слід використовувати кожен з них?

Лекція 6. Створення макетів і шаблонів. Робота з майстер-сторінками. Організація колонок і напрямних. Верстка багатосторінкових документів. Використання бібліотек та шаблонів для оптимізації роботи.

У графічному дизайні створення багатосторінкових документів, таких як журнали, книги, каталоги чи брошури, вимагає чіткого планування та організації. Ефективність роботи над такими проектами значно підвищується завдяки використанню макетів, шаблонів і функцій, які пропонує Adobe InDesign. Зокрема, це майстер-сторінки, колонки, напрямні та бібліотеки елементів. Ці інструменти дозволяють оптимізувати процес створення дизайну, забезпечуючи узгодженість і гармонію в усьому документі.

Макет – це структура документа, яка визначає розташування тексту, зображень, заголовків і графічних елементів. Шаблони базуються на макетах і

є попередньо створеними дизайнами, які можна використовувати повторно для інших проектів.

Створення нового документа

1. Виберіть команди меню «Файл» → «Створити» → «Документ...».

Після цього на екрані з'явиться діалогове вікно «Новий документ», що містить розділи «Параметри документа» та «Поля і колонки», за допомогою яких можна налаштовувати розмір сторінки, поля та колонки за допомогою єдиного діалогового вікна. Ці параметри можна змінити в будь-який час.

2. Встановлення налаштувань документа.

Щоб вказати значення випуску за обріз і розмірів службових полів, клацніть екранну кнопку зі стрілкою, розташовану напроти параметра «Випуск за обріз та службове поле». Області випуску за обріз та службове поле знаходяться поза краями, визначеними за допомогою параметра «Розмір сторінки». Щоб області випуску за обріз та службові поля простягалися рівномірно з усіх сторін, клацніть значок «Зробити всі параметри однаковими».

3. Натисніть кнопку «ОК», щоб відкрити новий документ із визначеними параметрами.

Щоб установити параметри макета за замовчуванням для всіх нових документів, виберіть команди меню «Файл» → «Параметри документа» або «Макет» → «Поля і колонки» та налаштуйте необхідні параметри (при цьому всі документи InDesign мають бути закриті).

Параметри нового документа

Стиль документа

Виберіть стиль документа, збережений заздалегідь.

Метод

Під час створення документа для виводу у форматі PDF або «Web» зміниться кілька параметрів у діалоговому вікні.

Кількість сторінок

Вкажіть кількість сторінок, яку необхідно створити в новому документі.

Початкова сторінка №

Укажіть номер початкової сторінки документа. Якщо вказати парне число

(наприклад, 2), коли обрано параметр «Розворот», документ починатиметься із двосторінкового розвороту.

Розворот

Виберіть цей параметр, щоб змусити ліву та праву сторінку виглядати як двосторінковий *розворот*, як у книгах та журналах. Зніміть виділення з цього параметра, щоб дозволити кожній сторінці стояти окремо, як під час друку флаєрів чи плакатів, або якщо ви бажаєте, щоб об'єкти *були обрізані* біля корінця.

Після створення документа можна використовувати панель «Сторінки» для створення розворотів більше ніж із двох сторінок або примусово відкрити перші дві сторінки як розворот

Шаблонний текстовий кадр

Оберіть цей параметр, щоб створити текстовий кадр із вказаними атрибутами стовпців та полів. Шаблонний текстовий кадр додається до шаблону А.

Розмір сторінки

Виберіть розмір сторінки з меню або введіть значення для параметрів «Ширина» та «Висота» чи оберіть власний розмір. Розмір сторінки представляє кінцевий необхідний розмір після обрізання області випуску або інших позначок за межами сторінки.

Орієнтація

Виберіть «Книжна» (вертикальна) або «Альбомна» (горизонтальна). Ці значки знаходяться у динамічному взаємозв'язку із розмірами, введеними у полі «Розмір сторінки». При виборі неактивного значка змінюються значення висоти та ширини.

Дообрізний формат

Область випуску за обріз дозволяє друкувати об'єкти, які розміщені на

зовнішньому краї сторінки визначеного розміру. Якщо на сторінці з потрібними розмірами об'єкт розміщено на краю, через неправильне розташування під час друку або обрізки на краю може з'явитися білий колір. Тому об'єкт, який знаходиться на краю сторінки з потрібними розмірами, необхідно розмістити за межами краю, а потім обрізати після друку. Область випуску за обріз позначена в документі червоною лінією. Параметри області випуску за обріз можна визначити в розділі «Випуск за обріз» діалогового вікна «Друк».

Службове поле

Область службового поля втрачається під час обрізання документа до кінцевого розміру сторінки. Область службового поля містить інформацію для друку, інформацію про налаштовану колірну шкалу або відображає інші інструкції та описи про інші об'єкти в документі. Об'єкти (включно з текстовими кадрами), розміщені в області службового поля, друкуються, але зникнуть під час обрізання документа до кінцевого розміру сторінки.

Об'єкти, які знаходяться поза межами області випуску за обріз та службового поля (яким би не був його розмір), не підлягають друку.

Зміна параметрів документу

Зміна параметрів у діалоговому вікні Параметри документа впливає на кожну сторінку документа.

1. Виберіть меню «Файл» → пункт Параметри документа.
2. Зазначте параметри документа і натисніть кнопку ОК.

Зміна полів сторінки та налаштувань колонок

Для сторінок і розворотів можна змінити параметри колонок і полів. Під час зміни параметрів колонок і полів на сторінці-шаблоні змінюються параметри для всіх сторінок, до яких застосовано цей шаблон. Зміна колонок і полів звичайних сторінок впливає тільки на сторінки, виділені на панелі "Сторінки".

Щоб змінити параметри полів і колонок для сторінок, виберіть ці сторінки на панелі "Сторінки" або виберіть шаблон, керуючий сторінками, які

необхідно змінити.

Виберіть пункт меню Макет → Поля та колонки, визначіть наступні параметри і натисніть кнопку ОК.

Поля

Введіть значення, щоб визначити відстань між напрямними полів і кожним краєм сторінки. Якщо в діалоговому вікні "Новий документ" вибрано "Розворот", назви полів "Ліве" та "Праве" змінюються на "Зовнішнє" та "Внутрішнє" і, таким чином, можна визначити додатковий внутрішній простір для розміщення корінця.

Стовпці

Визначає проміжок між колонками.

Створення колонок різної ширини

Коли на сторінці є більше однієї колонки, посередині з'являються парні напрямні колонок. Якщо перетягувати одну напрямну колонок, інша теж переміщується. Проміжок між напрямними колонок — це встановлене вами значення середнику, інша напрямна переміщується для збереження цього значення.

Примітка. Створити в текстовому кадрі колонки різної ширини неможливо. Замість цього створюються зв'язані, суміжні текстові кадри з різною шириною колонок.

1. Перейдіть до шаблону або розвороту, який необхідно змінити.

2. Якщо напрямні колонок заблоковано, виберіть пункт меню Перегляд → Сітки та напрямні → Заблокувати напрямні колонок і вимкніть цей параметр.

3. Використовуючи інструмент виділення, перетягніть напрямну колонки. Неможливо перетягнути напрямну повз прилеглу напрямну колонки або поза межі краю сторінки. Перетягування напрямної колонки для створення колонок різної ширини

Напрявні

Створити напрямні Макет→Напрявні (витягнути з лінійки)

Керування кольором напрямних Напрямні -лінійки

Шаблони забезпечують:

- єдиний стиль і формат усіх сторінок;
- економію часу завдяки попередньо заданим налаштуванням;
- швидке внесення змін в усі елементи документа.

В Adobe InDesign шаблони можуть містити стилі тексту, кольорові схеми, макети сторінок, розташування колонок і напрямних. Вони дозволяють дизайнерам працювати швидше та уникати повторюваної роботи.

Використання шаблонів документів

Шаблони – це зручні заготовки для створення стандартних документів, вони попередньо налаштовують макет, графіку і текст. Наприклад, якщо ви готуєте щомісячний журнал, ви можете створити шаблон, що міститиме макет типового випуску, включно з напрямними лініями, сіткою, шаблонами сторінок, власними стилями та зразками, шаблонними кадрами, шарами і будь-якою стандартною графікою й текстом. Відтак кожного місяця ви можете просто відкривати цей шаблон і імпортувати до нього новий вміст.

Шаблон створюється так само, як і звичайний документ, єдина відмінність полягає у тому, як документ записується.

Збереження документа як шаблону:

1. Виберіть «Файл» → «Зберегти як» і задайте місце і назву.
2. Виберіть «Шаблон InDesign» у полі Тип файлу.

Створення нового документа з шаблону:

1. Виберіть «Файл» → «Відкрити».
2. Знайдіть і виділіть шаблон.
3. Виберіть наприклад «Звичайний» потім натисніть «Відкрити».
4. Запишіть новий документ із його власною назвою.

Редагування наявного шаблону:

1. Виберіть «Файл» → Відкрити».
2. Знайдіть і виділіть шаблон.
3. Виберіть «Оригінал» потім натисніть «Відкрити».

Робота з основним шаблоном публікації

Шаблон подібний фону, який можна швидко застосувати до багатьох сторінок.

Об'єкти шаблону з'являються на усіх сторінках, до яких застосовано шаблон. Елементи шаблону, скопійовані на сторінки документа, помічаються пунктирною межею. Зміни, які виконуються у шаблоні, автоматично застосовуються до зв'язаних сторінок. Шаблони зазвичай містять повторювані логотипи, номери сторінок і колонтитули. Вони також можуть містити порожні текстові або графічні кадри, які використовуються як заповнювачі на сторінках документа. Елемент шаблону на сторінці документа неможливо виділити, доки цей елемент не перевизначено.

Створення шаблонів сторінок

За замовчуванням, кожний створений вами документ має сторінку-шаблон.

Можна створити додаткові шаблони із самого початку або з існуючого шаблону сторінки чи сторінки документа.

Створення шаблону із самого початку

1. Виберіть пункт меню "Новий шаблон" на панелі "Сторінки".
2. Визначіть наступні параметри і натисніть кнопку "ОК":

У полі "Префікс" введіть префікс, який визначає шаблон, застосовуваний для кожної сторінки на панелі "Сторінки". Можна ввести до чотирьох символів.

У полі "Ім'я" вкажіть назву розвороту-шаблону.

У полі «На основі шаблону» виберіть існуючий розворот-шаблон, на основі якого буде створено цей розворот-шаблон або виберіть «Немає».

У поле «Кількість сторінок» введіть кількість сторінок, яку необхідно створити в шаблоні (максимум десять).

Створення шаблону з існуючої сторінки або розвороту

Перетягніть увесь розворот з розділу "Сторінки" на панелі "Сторінки" до розділу "Шаблони".

Виберіть розворот на панелі «Сторінки», а потім із меню панелі «Сторінки» виберіть Зберегти як шаблон.

Редагування макета шаблону

Макет сторінок-шаблонів можна редагувати у будь-який час, зроблені зміни автоматично відобразяться на всіх сторінках, до яких застосовано шаблон. Наприклад, будь-який текст чи графічне зображення, додані до шаблону, з'являться на сторінках документа, до якого буде застосовано шаблон.

Зміна параметрів сторінки-шаблону

1. На панелі "Сторінки" клацніть ім'я розвороту-шаблону, щоб вибрати його. 2. У меню панелі "Сторінки" виберіть "Параметри шаблону для" [назва шаблону].

3. Змініть будь-який параметр і натисніть ОК.

Видалення шаблону з документа

1. На панелі "Сторінки" виділіть один або більше значків сторінок-шаблонів. 2. Виконайте одну з описаних нижче дій.

Перетягніть виділену значок сторінки-шаблону або розвороту на значок "Видалити" внизу панелі.

Клацніть значок "Видалити" внизу панелі.

У меню панелі "Сторінки" виберіть "Видалити розворот-шаблон"

Робота з майстер-сторінками

Майстер-сторінки (Master Pages) є фундаментальним інструментом у багатосторінкових документах. Вони дозволяють створювати елементи, які автоматично застосовуються до всіх сторінок документа або до певних груп сторінок.

На майстер-сторінках можна розташовувати постійні елементи, такі як:

- заголовки, колонтитули, номери сторінок;
- логотипи, водяні знаки, декоративні елементи;
- сітки, напрямні та стандартні фрейми для тексту й зображень.

Щоб створити майстер-сторінку, потрібно перейти до вкладки "Pages" і вибрати команду "New Master". Зміни, внесені до майстер-сторінки, автоматично відображаються на всіх пов'язаних сторінках.

Для створення варіативних макетів можна створювати кілька майстер-сторінок, які використовуються для різних частин документа, наприклад, для розділів книги або для обкладинки.

Колонки є важливим елементом дизайну багатосторінкових документів, які забезпечують чітке й гармонійне розташування тексту та зображень. У Adobe InDesign їх можна налаштувати при створенні нового документа або змінити через меню "Layout → Margins and Columns".

Напрявні допомагають вирівнювати елементи в документі, підтримуючи симетрію й акуратність дизайну. Їх можна додавати вручну через лінійки або за допомогою функції "Create Guides". Застосування напрямних дозволяє уникнути помилок у розташуванні тексту й графіки, особливо на сторінках із складною структурою.

Сітки є корисним інструментом для створення модульних макетів. Наприклад, використання сітки з чотирма колонками дозволяє створити динамічний і гнучкий дизайн, який виглядає професійно й узгоджено.

Верстка багатосторінкових документів у Adobe InDesign потребує врахування таких аспектів:

Робота з потоковим текстом. Текст у багатосторінкових документах зазвичай переноситься з однієї сторінки на іншу. Для цього текстові блоки можна пов'язувати між собою. Якщо додати чи видалити текст, він автоматично перетікає на наступну або попередню сторінку.

Нумерація сторінок. Для автоматичного додавання номерів сторінок використовується функція "Insert Special Character → Markers → Current Page Number". Нумерацію зазвичай розташовують у колонтитулах, які задаються на майстер-сторінках.

Розділи й заголовки. Для документів із великою кількістю сторінок важливо створювати розділи, щоб організувати зміст і структуру. У InDesign

можна налаштувати стилі заголовків і таблицю змісту, яка генерується автоматично.

Adobe InDesign дозволяє створювати власні бібліотеки елементів, які містять часто використовувані об'єкти: іконки, текстові стилі, логотипи, зображення тощо. Це значно спрощує створення проектів із повторюваними елементами.

Для створення бібліотеки потрібно перейти в меню "Window → CC Libraries" і додати потрібні елементи. Ці бібліотеки інтегруються з іншими програмами Adobe, такими як Photoshop і Illustrator, що дозволяє легко обмінюватися елементами між проектами.

Шаблони документів також оптимізують роботу дизайнера. Adobe InDesign пропонує готові шаблони для різних типів проектів, які можна адаптувати під конкретні потреби. Їх можна знайти через меню "File → New → Templates" або завантажити з Adobe Stock.

Створення макетів і шаблонів є основою багатьох професійних проектів. Наприклад, у верстці журналів шаблони використовуються для обкладинок, сторінок із текстом і графікою, рекламних блоків. У корпоративній поліграфії шаблони можуть застосовуватися для створення узгоджених дизайнів візиток, буклетів і звітів.

Для великих проектів, таких як книги чи каталоги, використання майстер-сторінок і бібліотек дозволяє дотримуватися єдиного стилю, зменшує ризик помилок і значно скорочує час роботи.

Створення макетів і шаблонів, а також використання майстер-сторінок і бібліотек є невід'ємною частиною ефективного дизайну багатосторінкових документів. Ці інструменти дозволяють дизайнерам підтримувати узгодженість, організовувати робочий процес і економити час, забезпечуючи при цьому професійний результат. Освоєння цих функцій Adobe InDesign робить роботу з дизайном більш структурованою й продуктивною.

Контрольні питання.

1. Що таке майстер-сторінки в Adobe InDesign, і які їх основні функції у верстці багатосторінкових документів?

2. Як можна налаштувати колонки та напрямні в документі Adobe InDesign?
3. У чому переваги використання бібліотек і шаблонів для створення графічних проектів?
4. Які елементи зазвичай розташовуються на майстер-сторінках, і чому це важливо?
5. Як відбувається автоматичне перенесення тексту між сторінками у багатосторінкових документах?

Лекція 7. Цифрові інструменти для графічного дизайну. Вступ до Adobe Illustrator.

Adobe Illustrator — це потужний інструмент для створення векторної графіки, широко використовуваний у графічному дизайні. Векторні зображення базуються на математичних обчисленнях, а не на пікселях, тому вони залишаються чіткими і якісними незалежно від масштабу. Це робить Illustrator ідеальним для створення логотипів, ілюстрацій, інфографіки, типографіки, дизайну упаковки, друкованих матеріалів і цифрового контенту.

Особливості Adobe Illustrator

Головна особливість Adobe Illustrator — це робота з векторною графікою. Завдяки цьому програма дозволяє створювати зображення, які можна масштабувати без втрати якості, що є ключовою перевагою для дизайнерів, які працюють із друкованими або великими форматами. Illustrator також забезпечує точний контроль над формами, кольорами, текстом і композицією, що робить його універсальним інструментом для творчих проектів.

Інтеграція з іншими програмами Adobe, такими як Photoshop, InDesign і After Effects, забезпечує безперешкодний робочий процес. Графіка, створена в Illustrator, легко імпортується в інші програми для подальшого використання, наприклад, у верстці чи анімації.

Тут варто більше поговорити про векторну і растрову графіку.

Графічний дизайн базується на двох основних типах зображень: *векторній та растровій графіці*. Розуміння їхніх особливостей є ключовим

для правильного вибору інструментів і форматів під час роботи над проектами.

Векторна графіка

Векторна графіка базується на математичних обчисленнях, які описують зображення за допомогою точок, ліній, кривих та геометричних фігур. Об'єкти у векторній графіці зберігаються як формули, а не як сукупність пікселів.

Однією з головних особливостей векторної графіки є її масштабованість. Зображення можна збільшувати або зменшувати без втрати якості, оскільки воно будується на основі математичних алгоритмів. Це робить векторну графіку ідеальною для створення логотипів, іконок, ілюстрацій, схем, інфографіки та інших об'єктів, які мають бути чіткими у будь-якому розмірі.

Основними форматами векторної графіки є SVG, AI, EPS, PDF.

Переваги векторної графіки включають її легкість для редагування, невеликий розмір файлів і можливість зберігати чіткість зображень. Проте векторна графіка має свої обмеження: вона менш підходить для реалістичних фотографій, оскільки не дозволяє відтворити складну деталізацію текстур і кольорів.

Adobe Illustrator є одним із провідних інструментів для роботи з векторною графікою. У ньому зручно створювати логотипи, ілюстрації, графіки й інші проекти, що потребують точності та масштабованості.

Растрова графіка

Растрова графіка складається з пікселів — дрібних кольорових точок, які формують зображення. Кожен піксель має певний колір, і сукупність цих пікселів створює зображення. Чим більше пікселів містить зображення, тим вища його роздільна здатність і, відповідно, якість.

Растрові зображення є ідеальними для роботи з фотографіями та зображеннями, що вимагають високої деталізації, текстур та реалістичності. Проте, на відміну від векторної графіки, растрові зображення не

масштабуються без втрати якості. При збільшенні пікселі стають помітними, а зображення втрачає чіткість.

Основними форматами растрової графіки є JPEG, PNG, TIFF, BMP, PSD.

Растрова графіка має переваги у реалістичності відображення деталей, багатстві кольорів і текстур, але вона створює великі за розміром файли та обмежена в масштабуванні. Adobe Photoshop є стандартом для роботи з растровими зображеннями, дозволяючи редагувати фотографії, працювати з текстурами, додавати фільтри та ефекти.

Основні відмінності між векторною та растровою графікою

Структура зображення. Векторна графіка побудована на формулах і математичних об'єктах, а растрова складається з пікселів.

Масштабованість. Векторні зображення можна масштабувати без втрати якості, тоді як растрові при збільшенні втрачають чіткість.

Розмір файлу. Векторні файли зазвичай займають менше місця, оскільки не містять інформації про кожен піксель, як растрові файли.

Призначення. Векторна графіка використовується для логотипів, схем, іконок та ілюстрацій, які потребують точності та чіткості. Растрова графіка підходить для фотографій, текстур та реалістичних зображень.

Інструменти. Adobe Illustrator є основним інструментом для векторної графіки, тоді як Adobe Photoshop — для растрової.

Взаємодія векторної та растрової графіки

У дизайні часто виникає потреба комбінувати векторну та растрову графіку. Наприклад, ілюстрація логотипу, створена у векторі, може бути розміщена на фоні з растровою текстурою. Інтеграція між Adobe Illustrator і Adobe Photoshop дозволяє легко поєднувати ці типи графіки у проекті.

Важливо правильно вибирати формат зображення залежно від його подальшого використання. Для друкованих матеріалів, таких як плакати чи банери, часто використовуються растрові зображення високої роздільної здатності разом із векторними логотипами. Для вебдизайну і цифрових

платформ, особливо у створенні іконок і графіки, перевага надається векторним форматам, які гарантують швидке завантаження та чіткість.

Растрова та векторна графіка мають свої унікальні переваги й обмеження. Растрова графіка забезпечує деталізацію та реалістичність, тоді як векторна гарантує чіткість і масштабованість. Вибір між ними залежить від завдань проекту та кінцевого призначення зображення. Дизайнерам важливо розуміти ці особливості, щоб використовувати найкращі інструменти для створення якісних графічних продуктів.

Інтерфейс Adobe Illustrator побудований так, щоб забезпечити зручний доступ до інструментів і функцій, необхідних для створення векторної графіки. Знання інтерфейсу дозволяє ефективніше працювати в програмі, зменшуючи час на пошук потрібних опцій і полегшуючи робочий процес.

Основні компоненти інтерфейсу Adobe Illustrator

1. Робоча область (Artboard). Центральною частиною інтерфейсу є робоча область або артборд, де створюються і редагуються графічні елементи. Артборди виконують роль полотна, на якому розташовуються елементи проекту. У одному документі можна створювати кілька артбордів різного розміру. Це зручно для роботи з макетами, що містять кілька форматів, наприклад, логотипи, постери чи іконки.

2. Панель інструментів (Tools Panel). Ліва частина інтерфейсу займається панеллю інструментів, яка містить основні інструменти для створення та редагування векторних об'єктів. Інструменти поділяються на кілька категорій:

Інструменти малювання: «Перо» (Pen Tool), «Кисть» (Brush Tool), «Олівець» (Pencil Tool).

Інструменти створення форм: «Прямокутник» (Rectangle Tool), «Еліпс» (Ellipse Tool), «Многокутник» (Polygon Tool).

Інструменти роботи з текстом: «Текст» (Type Tool), «Текст вздовж контуру» (Type on Path Tool).

Інструменти трансформації: «Масштабування» (Scale Tool), «Обертання» (Rotate Tool), «Віддзеркалення» (Reflect Tool).

Панель інструментів має налаштування, які дозволяють змінювати вигляд і розташування інструментів для зручності користувача.

3. Панель властивостей (Properties Panel). У правій частині інтерфейсу знаходиться панель властивостей, яка змінюється залежно від вибраного об'єкта чи інструмента. Вона містить параметри редагування, такі як розміри, колір, обводка, ефекти, шрифти та інші. Це дозволяє швидко налаштовувати об'єкти без потреби відкривати додаткові вікна.

4. Панель керування (Control Panel). Розташована у верхній частині інтерфейсу й надає швидкий доступ до основних функцій та налаштувань вибраного інструмента. Наприклад, при роботі з текстом панель відображає параметри шрифту, вирівнювання та міжрядковий інтервал.

5. Панель шарів (Layers Panel). Шари забезпечують організацію об'єктів у проекті. Панель шарів дозволяє групувати елементи, блокувати їх, приховувати чи змінювати порядок розташування. Це особливо важливо для роботи з великими та складними проектами.

6. Панель кольорів (Color Panel) і зразків (Swatches Panel). Ці панелі забезпечують роботу з кольорами та градієнтами. Панель кольорів дозволяє налаштовувати відтінки, прозорість і кольорові моделі (RGB, CMYK). Панель зразків дає змогу зберігати й повторно використовувати кольори, а також працювати з градієнтами та шаблонами.

7. Панель інструментів трансформації (Transform Panel). Ця панель допомагає точно змінювати розміри, обертати й переміщувати об'єкти. Вона особливо корисна для роботи над геометрично складними проектами, де потрібна висока точність.

8. Панель вирівнювання (Align Panel). Панель вирівнювання дозволяє розташовувати об'єкти на робочій області з урахуванням сітки, напрямних або інших об'єктів. Інструменти вирівнювання використовуються для створення симетричних і гармонійних композицій.

9. Робочий простір (Workspaces). Adobe Illustrator дозволяє налаштовувати робочий простір під потреби дизайнера. У програмі є

попередньо визначені робочі простори для ілюстрацій, друку, вебдизайну, типографіки та інших завдань. Користувач може створювати власні робочі простори, додаючи або приховуючи панелі.

Налаштування інтерфейсу для оптимізації роботи.

Інтерфейс Adobe Illustrator можна налаштувати для зручності роботи. Панелі можна переміщувати, закріплювати або згортати. Дизайнери часто створюють власні робочі простори, які відповідають їхнім потребам, наприклад, для створення логотипів або роботи з ілюстраціями.

Щоб покращити ефективність роботи, можна використовувати гарячі клавіші для швидкого доступу до інструментів і функцій. Також важливо враховувати налаштування сіток, напрямних і лінійок, які забезпечують точність і гармонійність дизайну.

Adobe Illustrator має багатий набір інструментів, які дозволяють створювати, редагувати та налаштовувати векторну графіку. Розуміння основних інструментів є ключовим для ефективної роботи в програмі. Нижче описані найважливіші інструменти та їх функції.

Інструменти малювання.

Перо (Pen Tool). Це один із найпотужніших інструментів у Adobe Illustrator. Перо дозволяє створювати криві й прямі лінії, які утворюють контури. Робота з Pen Tool вимагає певної практики, але вона дає змогу створювати надзвичайно точні та складні форми.

Інструмент дозволяє працювати з вузлами (anchor points) і напрямними лініями (handles), які визначають форму кривих. Його основне застосування — створення ілюстрацій, логотипів і векторизація зображень.

Кисть (Brush Tool). Brush Tool використовується для створення довільних ліній і форм. Інструмент має різні стилі кистей, які імітують олівець, фарбу чи текстурні ефекти. Brush Tool часто використовується в ілюстраціях, де важливі природні лінії та елементи.

Олівець (Pencil Tool). Pencil Tool дозволяє малювати вільні лінії та форми. На відміну від Pen Tool, олівець створює менш точні, але більш

природні лінії. Цей інструмент ідеально підходить для швидких ескізів або створення декоративних елементів.

Градiєнтний інструмент (Gradient Tool). Gradient Tool дозволяє додавати градієнти до об'єктів. Градієнт — це плавний перехід між двома або більше кольорами. Інструмент дозволяє налаштовувати тип градієнта (лінійний або радіальний), кут, прозорість і положення кольорових точок.

Інструмент Shape Builder. Цей інструмент використовується для комбiнування, віднімання чи перетинання форм. Наприклад, два перекриті кола можна об'єднати в одну форму або вирізати одну частину з іншої. Shape Builder Tool значно спрощує створення складних графічних елементів.

Інструменти створення форм.

Прямокутник (Rectangle Tool). Rectangle Tool дозволяє створювати прямокутники та квадрати. Після вибору інструмента потрібно просто клацнути й потягнути мишу, щоб створити форму. Для створення ідеального квадрата необхідно утримувати клавішу Shift.

Еліпс (Ellipse Tool). Ellipse Tool створює овали та кола. Аналогічно до прямокутника, можна створювати ідеальні кола, утримуючи клавішу Shift. Цей інструмент широко використовується для побудови геометричних композицій.

Многокутник (Polygon Tool) і Зірка (Star Tool). Polygon Tool створює багатокутники із заданою кількістю сторін. Star Tool дозволяє створювати зіркоподібні форми. Під час малювання можна змінювати кількість вершин, утримуючи клавішу "Стрілка вгору" або "Стрілка вниз".

Інструменти роботи з текстом

Текст (Type Tool). Type Tool дозволяє створювати текстові блоки. Текст може бути статичним, розташованим у фреймі або уздовж кривої. Інструмент надає доступ до налаштувань шрифтів, розмірів, кольорів і міжрядкових інтервалів.

Текст вздовж контуру (Type on Path Tool). Цей інструмент дозволяє розміщувати текст уздовж кривої або форми. Він використовується для створення декоративного тексту в логотипах, ілюстраціях і дизайні упаковок.

Інструменти трансформації.

Масштабування (Scale Tool). Scale Tool дозволяє змінювати розмір об'єктів, зберігаючи або не зберігаючи пропорції. Пропорційне масштабування здійснюється при утриманні клавіші Shift.

Обертання (Rotate Tool). Rotate Tool використовується для обертання об'єктів навколо заданої точки. Точку обертання можна змінювати вручну, що дозволяє створювати симетричні візерунки чи малюнки.

Віддзеркалення (Reflect Tool). Reflect Tool дозволяє дзеркально відображати об'єкти. Цей інструмент корисний для створення симетричних форм, наприклад, крил метелика чи листя.

Переміщення (Move Tool). Move Tool використовується для переміщення об'єктів у межах артборду.

Інструменти роботи з кольорами.

Eyedropper Tool (Пінетка). Eyedropper Tool дозволяє вибирати колір з будь-якого об'єкта або області на робочій площині й застосовувати його до іншого об'єкта. Це дуже зручно для збереження узгодженості кольорів у проекті.

Панель "Swatches" і "Color". Панелі Swatches і Color допомагають зберігати й використовувати кольори. Вони дозволяють працювати з готовими палітрами, створювати градієнти й додавати нові зразки.

Інструменти організації роботи.

Layers Panel (Панель шарів). Layers Panel забезпечує організацію об'єктів у проекті. Шари дозволяють групувати елементи, приховувати їх або блокувати для зручності роботи.

Artboards (Артборди). Артборди використовуються для розміщення окремих сторінок або робочих областей у межах одного документа. Вони

дозволяють створювати проекти з кількома форматами в одному файлі, наприклад, логотипи для друку та вебу.

Інструменти вирівнювання.

Align Panel (Панель вирівнювання). Панель Align дозволяє вирівнювати об'єкти один відносно одного або відносно артборду. Це полегшує створення симетричних і гармонійних композицій.

Snap to Grid i Snap to Point. Ці функції допомагають прив'язувати об'єкти до сітки або точок, забезпечуючи точне позиціонування елементів.

Можливості роботи з шарами та артбордами

Робота з шарами та артбордами є одними з ключових функцій Adobe Illustrator, які значно полегшують створення, організацію та редагування графічних проектів. Ці інструменти дозволяють упорядкувати складні композиції, працювати з різними частинами проекту незалежно одна від одної, створювати кілька форматів у межах одного документа та зберігати структурованість роботи.

Шари в Adobe Illustrator

Шари — це окремі рівні, на яких розташовуються елементи проекту, такі як об'єкти, текст, зображення або фрейми. Вони дозволяють організувати роботу, забезпечуючи зручність редагування кожного елемента без ризику випадкового впливу на інші частини композиції. Панель шарів (Layers Panel) — це основний інструмент для роботи з шарами.

Особливості та функції шарів

Організація елементів. Шари дозволяють групувати об'єкти, наприклад, текст, графіку чи фонові елементи, на окремих рівнях, що полегшує роботу з кожним із них.

Блокування. Шари можна блокувати, щоб захистити їх від випадкових змін. Це особливо корисно для фонових шарів або завершених елементів, які не потрібно редагувати.

Приховування. Шари можна приховувати, щоб вони не відображалися у робочій області. Це спрощує роботу із проєктами з великою кількістю об'єктів.

Групування елементів у підшари. Кожен шар може містити підшари, що дозволяє детальніше організувати елементи всередині. Наприклад, один шар може містити текстові блоки, а інший — ілюстрації.

Зміна порядку шарів. Елементи, розташовані на верхніх шарах, перекривають ті, що знаходяться нижче. Це дає змогу легко контролювати, які об'єкти видно в першу чергу.

Застосування шарів у практичних проєктах

Шари незамінні під час роботи з великими проєктами, такими як ілюстрації, плакати чи макети для друку. Наприклад, у багат шаровому проєкті можна створити окремі шари для фону, тексту, декоративних елементів і зображень. Це спрощує редагування — ви можете працювати тільки з потрібним шаром, не впливаючи на інші.

Робота з панеллю шарів

Панель шарів відображає список усіх шарів у документі. Ви можете:

Створювати нові шари за допомогою кнопки «Create New Layer».

Перейменовувати шари, що корисно для підтримки порядку в проєктах.

Видаляти непотрібні шари або об'єднувати кілька шарів в один.

Групувати об'єкти, що полегшує їх спільне редагування.

Артборди в Adobe Illustrator

Артборди (Artboards) — це робочі області, які слугують як окремі полотна для дизайну в межах одного документа. Вони дозволяють створювати декілька варіантів дизайну або різні формати в одному файлі. Це зручно для роботи над проєктами, які мають кілька компонентів, наприклад, логотипів, візиток, постерів чи банерів.

Особливості артбордів

Різні формати в одному файлі. Ви можете створити кілька артбордів із різними розмірами, наприклад, один для друкованого постера, а інший — для банера у соціальних мережах.

Ефективна організація проекту. Артборди допомагають зберігати всі пов'язані частини проекту в одному файлі, що спрощує керування ними.

Експорт окремих артбордів. Кожен артборд можна експортувати як окремий файл, вибравши потрібний формат і роздільну здатність.

Створення та редагування артбордів

Артборди створюються під час налаштування нового документа. Ви можете вибрати кількість артбордів і їхній розмір у вікні налаштувань. Щоб додати новий артборд у вже існуючий документ, використовується інструмент «Artboard Tool», який знаходиться на панелі інструментів.

Розміри артбордів можна змінювати вручну, використовуючи Artboard Tool, або вводячи точні параметри у панелі властивостей. Артборди також можна дублювати, що зручно для створення варіантів дизайну.

Навігація між артбордами

Adobe Illustrator пропонує зручні способи переміщення між артбордами. На панелі «Artboards» відображається список усіх артбордів із можливістю перейменування, зміни порядку або видалення. Ви також можете швидко перемикатися між артбордами, натискаючи їх у списку або вибираючи безпосередньо у робочій області.

Практичне застосування артбордів

Артборди часто використовуються для створення пакетів дизайнів. Наприклад, у проекті можна створити артборд для логотипа, ще один для візитки й кілька для рекламних постерів. Це дає змогу дизайнеру зберігати всі варіанти дизайну в одному файлі, що полегшує перегляд і редагування.

Шари та артборди ідеально працюють разом. Ви можете використовувати шари для організації елементів у межах одного артборда, а артборди — для розділення різних форматів або частин проекту. Наприклад, якщо ви створюєте набір іконок для вебсайту, кожна іконка може бути

розташована на окремому артборді, але всі вони використовуватимуть однакові шари для кольорової палітри, тексту або фону.

Переваги роботи з шарами та артбордами:

- полегшують організацію складних проектів;
- забезпечують точність і контроль над елементами дизайну;
- дозволяють зберігати різні формати або частини проекту в одному файлі;
- прискорюють редагування й узгодження дизайну завдяки можливості ізольованої роботи з окремими частинами проекту.

Практичне застосування Adobe Illustrator

Adobe Illustrator використовується в багатьох сферах дизайну. У графічному дизайні його застосовують для створення логотипів, айдентики, рекламних матеріалів. В ілюстраціях Illustrator допомагає створювати деталізовані зображення для друкованих і цифрових проектів. Вебдизайнери використовують його для створення іконок, банерів і векторної графіки для сайтів.

Основною перевагою Adobe Illustrator є його здатність працювати з векторною графікою, яка не втрачає якості при зміні масштабу. Програма також пропонує високий рівень точності й контроль над кожним елементом дизайну. Інтеграція з іншими продуктами Adobe і широка підтримка різних форматів робить Illustrator універсальним інструментом для дизайнерів.

Adobe Illustrator — це незамінний інструмент для дизайнерів, які працюють із векторною графікою. Завдяки своїй функціональності, зручності й широким можливостям для творчості, програма стала стандартом у світі графічного дизайну. Вивчення Adobe Illustrator відкриває перед дизайнерами величезні можливості для створення якісного й інноваційного контенту.

Контрольні питання.

1. Що таке векторна графіка, і в чому її основні переваги порівняно з растровою графікою?
2. Які основні задачі вирішуються за допомогою Adobe Illustrator?
3. Яка структура інтерфейсу Adobe Illustrator і для чого використовуються панелі інструментів, властивостей і шарів?
4. Які основні формати файлів підтримує Adobe Illustrator, і в яких випадках вони використовуються?
5. У чому полягають ключові особливості роботи з артбордами в Adobe Illustrator?

Лекція 8. Основні інструменти малювання. Інструмент «Перо», фігур, модифікація форм. Використання напрямних і сітки для точного розташування елементів.

Малювання є однією з ключових функцій Adobe Illustrator, і програма пропонує широкий набір інструментів для створення форм, ліній та інших елементів дизайну. Основою для роботи з векторною графікою є інструменти малювання, які дозволяють створювати геометричні форми, точні криві, а також модифікувати контури й елементи. До основних інструментів малювання належать «Перо», інструменти для створення фігур, а також функції модифікації форм. Для точного розташування елементів використовуються сітки, напрямні й прив'язки, які допомагають створювати гармонійний і структурований дизайн.

Інструмент «Перо» (Pen Tool)

Інструмент «Перо» є одним із найпотужніших інструментів Adobe Illustrator, що забезпечує створення точних контурів і кривих. Його робота базується на додаванні вузлів (anchor points) і ліній між ними. Він використовується для побудови складних форм, малювання логотипів, ілюстрацій, а також векторизації зображень. Робота з Pen Tool дозволяє створювати як прямі лінії, так і складні криві, регулюючи їхні параметри за допомогою напрямних.

Вузли є основними точками, які формують контур. Вони поділяються на кутові, гладкі та симетричні. Кутові вузли формують різкі кути, гладкі забезпечують плавний перехід між лініями, а симетричні створюють однакові

вигини з обох боків вузла. Контури, створені за допомогою інструмента «Перо», можуть бути замкнутими (наприклад, коло) або відкритими (наприклад, лінія).

Робота з Pen Tool починається з вибору інструмента на панелі інструментів або натискання клавіші **P**. Для створення прямої лінії достатньо клацнути у двох точках. Для створення кривої потрібно, клацнувши мишею, потягнути за напрямні, що визначатимуть вигин. Зміна типу вузла можлива за допомогою інструмента «Convert Anchor Point», що дозволяє перетворювати кутові вузли на гладкі чи навпаки.

Контури можна редагувати навіть після створення. За допомогою інструмента «Direct Selection Tool» можна вибирати окремі вузли або напрямні й змінювати їх положення. Інструмент «Convert Anchor Point» дозволяє змінювати тип вузлів або редагувати криві. Для видалення зайвих вузлів або додавання нових можна скористатися Pen Tool повторно.

Перо забезпечує точність і гнучкість. Воно дозволяє малювати ідеально точні форми й лінії, які легко редагувати. Завдяки цьому інструменту дизайнери можуть створювати контури високої складності, працювати над деталізованими ілюстраціями, або ж точно відтворювати форми під час векторизації.

Робота з Pen Tool потребує практики. Для створення гладких контурів варто використовувати мінімальну кількість вузлів, розташованих у ключових точках вигину. Утримання клавіші Alt/Option дозволяє редагувати напрямні вже під час створення вузлів. Комбінація клавіш Shift і Pen Tool забезпечує малювання прямих ліній під кутом 45° або 90°.

Практичне використання Pen Tool охоплює широкий спектр завдань у дизайні. Він є незамінним для створення точних логотипів із чіткими деталями, складних ілюстрацій, а також для векторизації растрових зображень. Завдяки цьому інструменту можна створювати декоративні шрифти або модифікувати існуючі типографічні рішення.

Pen Tool є основним інструментом для створення векторної графіки, і його освоєння відкриває широкі можливості для професійного дизайну. Його точність і гнучкість роблять його незамінним у складних проектах, де важливий контроль над кожним елементом.

Інструменти для створення фігур у Adobe Illustrator дозволяють швидко малювати геометричні форми, такі як прямокутники, кола, багатокутники та зірки.

Прямокутник (Rectangle Tool). Цей інструмент використовується для створення прямокутників і квадратів. Для створення ідеального квадрата необхідно утримувати клавішу Shift.

Еліпс (Ellipse Tool). Інструмент дозволяє створювати кола й овали. Ідеальні кола також створюються утриманням клавіші Shift під час малювання.

Багатокутник (Polygon Tool). Polygon Tool дозволяє створювати багатокутники із заданою кількістю сторін. Кількість сторін можна змінювати під час малювання, натискаючи клавіші зі стрілками «вгору» або «вниз».

Зірка (Star Tool). Інструмент створює зірки з заданою кількістю вершин. Аналогічно до багатокутника, кількість вершин можна змінювати під час малювання.

Ці інструменти використовуються як основа для створення складніших форм. Наприклад, комбінуючи базові фігури, можна створювати піктограми, логотипи або декоративні елементи.

Модифікація форм у Adobe Illustrator є важливим аспектом роботи з векторною графікою, що дозволяє змінювати, комбінувати та перетворювати базові фігури в складні об'єкти. Завдяки цьому функціоналу дизайнери можуть швидко створювати унікальні елементи, працювати з геометричними композиціями та досягати високої точності у виконанні своїх проектів.

Модифікація форм починається зі створення базових фігур, таких як прямокутники, кола чи багатокутники, які потім комбінуються, розділяються або видозмінюються за допомогою спеціальних інструментів і функцій. Це

дозволяє розширити базові можливості малювання, створюючи складні об'єкти з простих елементів.

Інструмент «Shape Builder». Інструмент «Shape Builder» є одним із найбільш інтуїтивних інструментів для роботи з формами. Він дозволяє об'єднувати кілька перекритих форм в одну, видаляти зайві частини або створювати нові області на основі перетину фігур. Для використання Shape Builder достатньо виділити кілька об'єктів і, натискаючи й тягнучи мишею, вибирати, які частини потрібно залишити або об'єднати. Це корисно для створення нестандартних форм із кількох базових елементів.

Панель «Pathfinder». Pathfinder пропонує потужні інструменти для модифікації форм. Основні функції панелі включають:

Unite (Об'єднання): з'єднання кількох форм в одну.

Minus Front (Віднімання): вирізання однієї форми з іншої.

Intersect (Перетин): створення нової форми на основі перекриття об'єктів.

Exclude (Виключення): збереження лише тих частин, які не перекриваються.

Pathfinder дозволяє працювати з високою точністю, забезпечуючи можливість створювати складні об'єкти шляхом маніпуляції з базовими фігурами.

Інструмент «Direct Selection Tool». Direct Selection Tool дозволяє вибирати й редагувати окремі вузли та напрямні у формах. Це корисно для тонкої настройки контурів і кривих, а також для редизайну базових фігур. Наприклад, можна перемістити одну сторону прямокутника, щоб створити трапецію, або змінити кривизну овала.

Інструмент «Curvature Tool». Curvature Tool забезпечує швидке створення плавних кривих і їх редагування. Використання цього інструмента не потребує прямого керування напрямними, оскільки він автоматично налаштовує вигин на основі вибраних вузлів.

Інструменти деформації. Adobe Illustrator пропонує кілька інструментів для творчої модифікації форм:

Warp Tool: дозволяє вручну деформувати об'єкти, перетягуючи їх окремі частини.

Pucker & Bloat Tool: стискає або розширює форму, змінюючи її пропорції.

Twirl Tool: створює закручені форми, додаючи динаміки в об'єкт.

Інтерактивні прив'язки та точність модифікації.

Для точної модифікації форм Adobe Illustrator пропонує інтерактивні прив'язки до напрямних і сіток. Ці функції допомагають підтримувати симетрію та вирівнювання під час редагування. Інструмент «Smart Guides» автоматично підказує, коли об'єкти вирівнюються або перекриваються.

Модифікація форм використовується у багатьох аспектах дизайну:

- у логотипах, де базові форми об'єднуються для створення унікальних композицій;
- ілюстраціях, де форма може бути тонко налаштована, щоб створити деталізовані елементи;
- у створенні інфографіки, де геометричні форми використовуються для побудови схем і діаграм.

Модифікація форм у Adobe Illustrator відкриває широкі можливості для творчості та точного проектування. Завдяки поєднанню базових фігур, редагуванню контурів і використанню інструментів Pathfinder і Shape Builder, дизайнери можуть створювати складні й інноваційні графічні елементи. Це один із найважливіших етапів роботи з векторною графікою, який дозволяє перетворювати прості об'єкти на професійні дизайнерські рішення.

Використання напрямних і сітки для точного розташування елементів.

Точність і акуратність є ключовими елементами будь-якого дизайну. У Adobe Illustrator для забезпечення точного розташування елементів використовуються такі інструменти, як напрямні, сітки, прив'язки та «розумні» напрямні (Smart Guides). Ці функції допомагають організувати

робочу область, створювати гармонійні композиції та підтримувати пропорції об'єктів у проекті.

Сітка (Grid).

Сітка є допоміжною структурою, яка накладається на робочу область і забезпечує вирівнювання об'єктів. Вона складається з рівномірно розташованих горизонтальних і вертикальних ліній. Сітка не друкується, але вона дуже корисна для створення симетричних і точних композицій.

У меню **View → Show Grid** можна активувати відображення сітки. Налаштувати її параметри можна через меню **Edit → Preferences → Guides & Grid**. Тут можна задати розміри осередків сітки, кількість розподілів між лініями та колір ліній.

Сітка використовується для вирівнювання елементів, побудови модульних композицій або створення іконок, де важлива точність. Наприклад, у веб-дизайні сітка допомагає побудувати макет із чітко визначеними відступами й колонками.

Напрявні (Guides).

Напрявні – це лінії, які дизайнер може створювати вручну для вирівнювання та організації об'єктів. Вони забезпечують гнучкість і адаптацію під специфічні потреби проекту. Напрявні створюються шляхом перетягування ліній із лінійок, які активуються через меню **View → Rulers → Show Rulers**.

Напрявні можна розташовувати горизонтально або вертикально, а також повертати під кутом, щоб відповідати певним композиційним вимогам. Наприклад, при створенні багатосторінкового документа напрямні можуть позначати межі текстових блоків або розташування зображень.

Для організації роботи можна заблокувати напрямні через меню **View → Guides → Lock Guides** або приховати їх, щоб зосередитися на інших елементах.

Прив'язка до сітки та напрямних (Snap to Grid/Snap to Guides).

Функції прив'язки автоматично вирівнюють об'єкти до найближчих ліній сітки чи напрямних. Це особливо корисно під час роботи з геометричними формами або при створенні повторюваних елементів. Прив'язку можна активувати через меню **View → Snap to Grid** або **View → Snap to Guides**.

Коли прив'язка активна, об'єкти автоматично притягуються до найближчої лінії сітки чи напрямної, що гарантує точність їхнього розташування. Наприклад, при побудові логотипа або іконки ця функція забезпечує симетрію та рівномірні відступи.

«Розумні» напрямні (Smart Guides).

Smart Guides — це динамічні напрямні, які автоматично з'являються під час переміщення або створення об'єктів. Вони показують точки вирівнювання, центри, кути та відстані між об'єктами.

Ця функція значно спрощує вирівнювання елементів без необхідності створювати вручну постійні напрямні. Наприклад, якщо ви переміщаєте об'єкт, Smart Guides підказують, коли він вирівнюється з центром або краєм іншого об'єкта.

Smart Guides активуються через меню **View → Smart Guides**. Їх можна налаштувати у **Preferences → Smart Guides**, де доступні опції для зміни кольору напрямних і активації додаткових підказок.

Поєднання напрямних, сітки та Smart Guides.

У складних проектах усі ці інструменти працюють разом, забезпечуючи максимальну точність і ефективність. Наприклад, сітка може слугувати базовою основою для розмітки, напрямні допоможуть визначити межі текстових блоків або зображень, а Smart Guides спростять вирівнювання окремих елементів.

Практичне застосування напрямних і сітки.

Верстка багатосторінкових документів. Напрявні використовуються для розподілу тексту й зображень на сторінках, забезпечуючи єдиний стиль макета.

Створення іконок та логотипів. Сітка допомагає створювати ідеально симетричні форми та підтримувати пропорції.

Інфографіка та схеми. Напрямні й прив'язка дозволяють точно розташовувати елементи, щоб створити гармонійні графічні об'єкти.

Веб-дизайн. Сітка допомагає створювати адаптивні макети з точними колонками й відступами.

Напрямні, сітки та прив'язки є невід'ємними інструментами для досягнення точності й узгодженості у графічному дизайні. Їх використання дозволяє дизайнерам працювати ефективно, створюючи гармонійні композиції та зберігаючи структуру навіть у складних проектах. Освоєння цих функцій є важливим кроком для професійної роботи в Adobe Illustrator.

Інструменти малювання використовуються в усіх сферах графічного дизайну. Наприклад, за допомогою Pen Tool можна створювати складні ілюстрації та векторизувати логотипи. Інструменти фігур дозволяють швидко створювати піктограми та декоративні елементи. Використання напрямних і сіток забезпечує точність і узгодженість дизайну, що важливо для роботи з багатокomпонентними проектами, такими як інфографіка чи багатосторінкові документи.

Основні інструменти малювання в Adobe Illustrator є базою для створення будь-якої векторної графіки. Знання Pen Tool, інструментів для фігур, методів модифікації форм і використання напрямних забезпечує гнучкість і ефективність роботи дизайнера. Вміння точно працювати з цими інструментами допомагає створювати професійні та естетично привабливі дизайни.

Контрольні питання.

1. Як працює інструмент «Перо» в Adobe Illustrator, і які типи вузлів можна створювати з його допомогою?
2. Які фігури можна створювати за допомогою базових інструментів для малювання форм у Adobe Illustrator?
3. Для чого використовується інструмент «Shape Builder» і які операції з формами він дозволяє виконувати?
4. Як напрямні та сітка допомагають у створенні точного й узгодженого дизайну?

5. Що таке «Smart Guides», і як вони полегшують роботу з розташуванням елементів?

Лекція 9. Робота з кольорами та заливками. Колірні моделі. Панель «Зразки» (Swatches). Градієнти. Прозорість і накладення кольорів.

Кольори є одним із ключових елементів графічного дизайну, які визначають емоційне сприйняття та естетику проекту. У Adobe Illustrator доступні потужні інструменти для роботи з кольорами, заливками, градієнтами та прозорістю. Програма підтримує різні кольорові моделі, дозволяє додавати й редагувати кольори через панель «Зразки» (Swatches), створювати складні градієнти та застосовувати ефекти накладення для досягнення потрібних візуальних результатів.

Колірні моделі.

Колірні моделі — це системи, які визначають, як кольори описуються й відображаються на екрані або під час друку. Adobe Illustrator підтримує кілька моделей, найважливішими з яких є RGB і CMYK.

RGB (Red, Green, Blue) використовується для створення зображень, які відображаються на екранах. У цій моделі кольори формуються за допомогою додавання червоного, зеленого та синього світла. RGB має широкий спектр яскравих кольорів, але вони не завжди точно відтворюються під час друку.

CMYK (Cyan, Magenta, Yellow, Key/Black) використовується для друкованих матеріалів. Кольори створюються шляхом змішування пігментів, які поглинають світло. Хоча CMYK має менший спектр кольорів порівняно з RGB, він забезпечує точне відтворення кольорів у поліграфії.

Lab та Pantone також використовуються для спеціальних завдань, наприклад, у складному друці або дизайні, де потрібна точна відповідність кольорів.

Панель «Зразки» (Swatches).

Панель «Зразки» (Swatches) — це важливий інструмент у Adobe Illustrator, який дозволяє організовувати кольори, градієнти, узори та

використовувати їх у проектах. Ця панель надає зручний доступ до палітри кольорів, спрощує управління кольоровою гамою та допомагає зберігати узгодженість дизайну.

Панель Swatches дозволяє додавати нові кольори, градієнти та патерни (узори), редагувати їх і організовувати в групи. Вона також містить стандартний набір кольорів і градієнтів, доступний у всіх документах, а також можливість створення власних палітр.

Кольори в панелі «Зразки» можна швидко застосовувати до заливок (Fill) і обведень (Stroke) об'єктів. При цьому редагування кольору в зразках автоматично оновлює всі елементи, які використовують цей зразок, що особливо корисно для проектів із повторюваними елементами.

Для створення нового зразка кольору потрібно:

- вибрати об'єкт із потрібним кольором або задати його через панель «Color»;
- відкрити меню панелі Swatches та вибрати «New Swatch»;
- у вікні налаштувань обрати кольорову модель (наприклад, RGB чи CMYK) і ввести значення компонентів кольору;
- зберегти зразок із назвою, що полегшить його подальше використання.

Новий зразок з'явиться у панелі та буде доступний для повторного застосування в проекті.

Щоб редагувати зразок кольору, потрібно двічі клацнути на нього у панелі Swatches. У вікні налаштувань можна змінити кольорову модель, значення компонентів або перетворити його на глобальний зразок.

Глобальні зразки автоматично оновлюють всі об'єкти, до яких вони застосовані. Це дуже корисно для великих проектів, де потрібно швидко змінити кольорову гамму.

Для полегшення роботи з кольорами в складних проектах можна *створювати групи кольорів*. Це робиться через меню «New Color Group». Групи дозволяють організувати кольори, використані в проекті, та

полегшують їх пошук. Наприклад, можна створити окремі групи для кольорів тексту, фону й декоративних елементів.

Імпорт і експорт зразків кольорів.

Adobe Illustrator дозволяє імпортувати готові палітри кольорів із зовнішніх джерел, таких як Adobe Color, або з інших проектів Illustrator. Для імпорту зразків потрібно вибрати «Open Swatch Library» у меню панелі Swatches, а потім знайти потрібну палітру.

Експорт палітри кольорів виконується через збереження файлу в форматі ASE (Adobe Swatch Exchange). Це дозволяє передавати палітри між проектами або користувачами.

Робота з градієнтами та узорами у Swatches.

Панель Swatches дозволяє зберігати й застосовувати градієнти та узори (патерни). Градієнти створюються через панель «Gradient», після чого їх можна додати в Swatches для повторного використання. Узори зберігаються так само: вони можуть бути створені вручну або імпортовані з бібліотек Illustrator.

Бібліотеки кольорів у Swatches

Adobe Illustrator містить вбудовані бібліотеки кольорів, доступні через меню «Open Swatch Library». Вони включають стандартні палітри, наприклад:

- палітри Pantone для поліграфії;
- палітри для вебдизайну з кольорами, сумісними із стандартами RGB;
- палітри для додрукової підготовки з кольорами, оптимізованими для друку.

Ці бібліотеки забезпечують швидкий доступ до готових професійних рішень для дизайну.

Панель Swatches забезпечує єдність дизайну, спрощує роботу з кольорами й значно скорочує час на налаштування кольорової палітри. Вона дозволяє легко редагувати кольори в масштабних проектах і забезпечує

збереження стилістичної цілісності. Крім того, збережені зразки можна використовувати у майбутніх проектах, що покращує ефективність роботи дизайнера.

Практичні приклади застосування панелі Swatches.

У дизайні логотипів зразки забезпечують чітке дотримання кольорової палітри бренду. У поліграфії, використовуючи Pantone-зразки, можна гарантувати точне відтворення кольорів на друкарському обладнанні. У вебдизайні RGB-зразки дозволяють забезпечити відповідність кольорів для відображення на екранах.

Градienteнти

Градienteнти є одним із ключових інструментів Adobe Illustrator для створення плавних переходів між кольорами. Вони додають глибини, об'єму й динаміки до дизайну. Завдяки широким можливостям налаштування градієнтів у Illustrator дизайнери можуть створювати як прості кольорові переходи, так і складні текстуровані ефекти.

Illustrator підтримує кілька основних типів градієнтів, які використовуються для різних дизайнерських завдань:

Лінійний градієнт (Linear Gradient). Кольори плавно переходять уздовж прямої лінії. Цей тип градієнта найчастіше використовується для створення фонових заливок, додавання об'єму до об'єктів або роботи зі світлом і тінями.

Радіальний градієнт (Radial Gradient). Плавний перехід кольорів від центру до країв. Використовується для створення ефектів об'ємності, сяйва або сфери.

Градienteтна сітка (Gradient Mesh). Інструмент Gradient Mesh дозволяє створювати складні кольорові переходи в межах одного об'єкта, розбиваючи його на сітку з вузлами. Кожен вузол може мати свій колір, що дає змогу досягти реалістичних ефектів, таких як текстури, об'єм або природні переходи.

Щоб створити градієнт, необхідно вибрати об'єкт, перейти до панелі **Gradient** і вибрати тип градієнта. Після цього можна налаштовувати кольори, напрямок і прозорість переходу.

Кольори додаються до градієнта за допомогою кольорових маркерів (color stops), які розташовані на шкалі в панелі Gradient. Клацнувши на шкалі, можна додати новий маркер, а перетягнувши його — змінити розташування кольору. Видалити маркер можна, перетягнувши його за межі шкали.

Налаштування градієнтів

Зміна кольорів градієнта. Для кожного маркера можна вибрати колір із панелі Swatches або ввести точні значення компонентів кольорової моделі (RGB, CMYK тощо).

Напрямок градієнта. Напрямок переходу можна змінити за допомогою інструмента «Gradient Tool» (клавіша G). Потягнувши лінію в потрібному напрямку, можна задати кут, довжину й розташування градієнта.

Прозорість і накладення. Прозорість кожного маркера можна змінювати через панель Transparency або прямо в панелі Gradient. Це дозволяє створювати ефекти, коли кольори градієнта стають частково або повністю прозорими.

Перехід між кількома кольорами. Можна створювати градієнти з кількома кольорами, додаючи додаткові маркери на шкалу. Завдяки цьому легко створити складні переходи між більш ніж двома кольорами.

Повторення градієнта. Використовуючи панель Appearance, можна застосувати один градієнт кілька разів із різними налаштуваннями, наприклад, для створення шаруватих ефектів.

Градiєнтна сітка (Gradient Mesh)

Gradient Mesh дозволяє деталізувати об'єкти шляхом створення кольорових переходів у межах сітки. Щоб застосувати Gradient Mesh, потрібно вибрати об'єкт і використовувати команду **Object → Create Gradient Mesh**. Сітка складається з вузлів і ліній, кожен вузол може мати свій колір, прозорість і положення.

Gradient Mesh часто використовується для створення реалістичних ілюстрацій, таких як об'ємні форми, світло-тіні, текстури фруктів чи тканин.

Робота з градієнтними заливками в тексті та фігурах

Градiєнти можна застосовувати до текстових об'єктів, перетворивши текст у контури (команда **Type** → **Create Outlines**). Це дозволяє створювати ефекти, коли текст має плавний перехід кольорів або градієнтні тіні.

До фігур градієнти застосовуються безпосередньо, а їх налаштування легко змінюються через панель Gradient або інструмент Gradient Tool.

Градiєнти додають глибини та динамічності дизайну, допомагаючи створювати реалістичні текстури й об'ємні форми. Вони забезпечують плавний перехід кольорів, що робить композиції гармонійними й привабливими. Градієнтна сітка дозволяє працювати з високою деталізацією, що особливо важливо для ілюстрацій і складних графічних елементів.

Градiєнти використовуються в логотипах, щоб додати їм сучасного вигляду та об'єму. У веб-дизайні вони створюють привабливі фони, кнопки й акценти. В ілюстраціях градієнтна сітка допомагає досягти реалістичності, наприклад, при відтворенні текстур, шкіри чи металу.

Градiєнти є незамінним інструментом у дизайні, що дозволяє створювати багаті візуальні ефекти та складні композиції. Їх використання відкриває широкі можливості для творчості, а налаштування дозволяють точно відповідати потребам кожного проекту. Освоєння роботи з градієнтами в Adobe Illustrator робить дизайн більш динамічним, професійним і привабливим.

Прозорість і накладення кольорів.

Прозорість і накладення кольорів є важливими інструментами для створення складних графічних ефектів у Adobe Illustrator. Ці функції дозволяють змінювати рівень видимості об'єктів, взаємодію кольорів між елементами, а також створювати багат шарові композиції з різними ефектами освітлення, тіней і накладень.

Прозорість (Opacity)

Прозорість визначає, наскільки об'єкт буде видимим. Значення прозорості задається у відсотках: 100% — об'єкт повністю непрозорий, 0% — об'єкт стає невидимим.

Прозорість налаштовується через панель **Transparency**, яку можна активувати через меню **Window → Transparency**. Виділивши об'єкт, можна змінити його прозорість, ввівши потрібне значення у полі **Opacity**.

Прозорість дозволяє створювати ефекти накладення, такі як легка тінь, прозорі шари чи світлові акценти. Наприклад, зменшення прозорості кольорового об'єкта, розташованого поверх інших елементів, дозволяє побачити нижні шари крізь нього.

Режими накладення (Blending Modes)

Режими накладення визначають, як кольори одного об'єкта взаємодіють із кольорами нижніх шарів. Вони дозволяють створювати складні візуальні ефекти, змінюючи відтінки, освітлення та контраст. Режими накладення доступні у панелі **Transparency** у випадіючому меню біля поля **Opacity**.

Найпопулярніші режими накладення включають:

Normal — стандартний режим, у якому кольори об'єктів не взаємодіють.

Multiply — затемнює кольори, поєднуючи їх, як ніби шари накладаються один на одного. Використовується для створення тіней або темних накладень.

Screen — освітлює кольори, поєднуючи їх, як ніби шари є джерелами світла. Підходить для створення саява або легкого ефекту освітлення.

Overlay — комбінує **Multiply** і **Screen**, залежно від яскравості кольорів. Цей режим додає контрасту й робить кольори насиченішими.

Soft Light — забезпечує м'якший ефект освітлення або затемнення, залежно від базових кольорів. Використовується для делікатних тіней або підсилення текстури.

Hard Light — створює більш агресивний контраст, комбінуючи освітлення та затемнення.

Difference — створює ефект інверсії кольорів на основі різниці між шарами.

Кожен із цих режимів може бути налаштований додатково через зміну рівня прозорості.

Маски прозорості (Opacity Masks)

Маски прозорості дозволяють створювати складні градієнтні ефекти прозорості. Маска визначає, які частини об'єкта залишаться видимими, а які стануть прозорими.

Щоб створити маску прозорості:

- виділіть об'єкт, до якого потрібно застосувати маску;
- виберіть у панелі Transparency опцію «Make Mask»;
- намалюйте форму або градієнт усередині маски. Білі ділянки маски роблять об'єкт видимим, чорні — прозорим, а сірі — частково прозорими.

Маски прозорості корисні для створення м'яких переходів між об'єктами, ефектів туманності або делікатного освітлення.

Практичне застосування прозорості та накладення кольорів

Прозорість і режими накладення кольорів широко застосовуються в різних аспектах дизайну.

У створенні ілюстрацій. Взаємодія кольорів через прозорість і накладення дозволяє створювати природні тіні, відблиски та текстури.

У логотипах. Прозорі накладення допомагають створювати ефекти взаємодії елементів і досягати сучасного вигляду.

У поліграфії. Режими накладення кольорів використовуються для імітації ефектів фарбування або друку на прозорих поверхнях.

У веб-дизайні. Прозорість дозволяє створювати стильні накладення тексту чи зображень для створення легких, сучасних дизайнів.

Ці інструменти дозволяють дизайнерам створювати багат шарові композиції, підсилювати текстури, створювати візуальні акценти та

експериментувати з кольорами. Вони додають глибини та професійності дизайну, дозволяючи поєднувати елементи в гармонійний і складний графічний образ.

Практичні поради для роботи з прозорістю та накладенням кольорів

1. Використовуйте прозорість для створення ефектів взаємодії шарів, особливо в мінімалістичних дизайнах.
2. Експериментуйте з режимами накладення, щоб досягти несподіваних і цікавих ефектів взаємодії кольорів.
3. Застосовуйте маски прозорості для градієнтних переходів і плавних накладень.
4. Зберігайте оригінальні шари об'єктів без змін, щоб можна було повернутися до початкової версії дизайну.
5. Перевіряйте ефекти прозорості у режимі друку (Proof Setup → Simulate Overprint), якщо проект буде відправлено на друк.

Прозорість і накладення кольорів є потужними інструментами для створення складних графічних композицій в Adobe Illustrator. Вони додають дизайну багат шаровість, глибину та динаміку, забезпечуючи професійний вигляд проектів. Освоєння цих функцій дозволяє створювати унікальні візуальні ефекти та вдосконалювати будь-який графічний проект.

Робота з кольорами та заливками в Adobe Illustrator охоплює широкий спектр завдань. У веб-дизайні кольорові моделі RGB забезпечують яскравість і насиченість, тоді як у друкованих проектах CMYK гарантує точне відтворення кольорів. Панель Swatches дозволяє підтримувати єдиний стиль у проекті, а градієнти додають динаміки та об'єму. Прозорість і режими накладення часто використовуються для створення складних багат шарових композицій, які виглядають професійно й естетично.

Робота з кольорами в Adobe Illustrator є одним із основних етапів створення графічного дизайну. Інструменти для управління кольорами, заливками, градієнтами й прозорістю дозволяють створювати гармонійні,

яскраві й професійні дизайни. Освоєння цих функцій дає можливість досягати більшої глибини й естетики в роботі з графікою.

Контрольні питання.

1. Які основні кольорові моделі використовуються в Adobe Illustrator, і коли доцільно застосовувати RGB та CMYK?
2. Як створювати й редагувати кольори в панелі «Зразки» (Swatches), і які переваги це забезпечує для роботи над проектом?
3. Які типи градієнтів доступні в Adobe Illustrator, і як створити складний градієнт із кількома кольорами?
4. Як працює прозорість і які можливості надають режими накладення (Blending Modes)?
5. Що таке градієнтна сітка (Gradient Mesh), і для яких завдань її найкраще використовувати?

Лекція 10. Робота з текстом у Illustrator. Додавання тексту. Типографіка. Створення текстових ефектів. Інструмент «Текст вздовж лінії» (Type on Path).

Текст є невід'ємним елементом багатьох графічних проектів, таких як логотипи, постери, інфографіка, рекламні банери чи веб-дизайн. Adobe Illustrator надає потужні інструменти для роботи з текстом, які дозволяють створювати як прості текстові блоки, так і складні типографічні композиції. У цій лекції розглянемо додавання тексту, налаштування типографіки, створення текстових ефектів і особливості роботи з текстом вздовж лінії.

Adobe Illustrator пропонує два основних способи додавання тексту: **точковий текст** і **текст у рамках**. Розуміння відмінностей між цими методами дозволяє ефективно використовувати текстові елементи залежно від потреб дизайну.

Точковий текст створюється при клацанні інструментом **Type Tool** (Текст) у робочій області. Він використовується для коротких текстів, таких як заголовки, підписи або окремі слова, які не потребують автоматичного переносу рядків.

Особливості точкового тексту: має необмежену довжину і не прив'язаний до розмірів конкретної області, розмір тексту змінюється вручну через налаштування шрифту (розмір у пунктах) або масштабування об'єкта, текст розташовується лінійно, його довжина залежить від кількості символів, якщо текст виходить за межі бажаної ширини, дизайнер повинен вручну розбивати його на кілька рядків.

Як створити точковий текст.

Виберіть інструмент **Type Tool** (клавіша T).

Клацніть мишею в будь-якому місці робочої області.

Введіть текст. Після цього його можна редагувати, змінювати шрифт, розмір, колір або інші параметри через панель Character.

Точковий текст ідеально підходить для створення заголовків, логотипів чи декоративного тексту, оскільки його легко розташувати й швидко змінювати.

Текст у рамках (Area Type)

Текст у рамках створюється, коли ви натискаєте мишею і перетягуєте її, утворюючи текстову область. У цей прямокутник або іншу форму вводиться текст, який автоматично розподіляється всередині меж. Цей метод використовується для довгих текстів, таких як абзаци, описові блоки чи статті.

Особливості тексту в рамках: **т**екст адаптується до розмірів рамки, автоматично розбиваючись на рядки відповідно до її ширини й висоти, **я**кщо текст перевищує межі рамки, з'являється червона позначка у вигляді «+», це означає, що текст виходить за рамки й потребує додаткового місця; **т**екстові рамки можна об'єднувати в ланцюжки, дозволяючи тексту плавно переходити з однієї рамки в іншу.

Як створити текст у рамках.

Виберіть інструмент **Type Tool** (клавіша T).

Натисніть і потягніть мишею, щоб створити прямокутну область для тексту.

Введіть текст у рамку. Illustrator автоматично розподілить текст по рядках відповідно до ширини рамки.

Редагування тексту в рамках.

Розмір рамки можна змінювати, перетягуючи її краї. Текст автоматично адаптується до нового розміру рамки.

Використовуйте інструмент **Direct Selection Tool (A)**, щоб змінювати форму текстової рамки, наприклад, зробити її трапецією або іншим багатокутником.

Ланцюжки рамок створюються через натискання на червону позначку («+») і перетягування тексту в нову рамку.

Текст у рамках підходить для роботи з багатосторінковими документами, афішами або іншими проектами, де потрібно впорядковано подавати великий обсяг тексту.

Порівняння точкового тексту і тексту в рамках

Характеристика	Точковий текст	Текст у рамках
Призначення	Короткі текстові елементи, заголовки	Довгі текстові блоки, абзаци
Розташування тексту	Лінійне, необмежене рамкою	Адаптується до меж рамки
Розмір тексту	Змінюється за рахунок масштабу тексту	Змінюється через розмір рамки
Редагування форми	Неможливе	Можливе змінення форми рамки
Перенос рядків	Не автоматичний	Автоматичний

Практичне застосування точкового тексту та тексту в рамках

Точковий текст найкраще підходить для заголовків, підписів, логотипів, коротких етикеток або декоративних текстових елементів.

Текст у рамках ідеальний для створення рекламних матеріалів, багатосторінкових документів, афіш і плакатів, де текст має розподілятися на рядки автоматично.

Поради для роботи з текстом.

Для великих обсягів тексту завжди використовуйте текст у рамках, щоб уникнути необхідності вручну коригувати переноси рядків.

Використовуйте ланцюжки рамок, коли текст потрібно розподілити між кількома частинами макета. Це особливо корисно для багатосторінкових документів.

Працюючи з текстом у рамках, стежте за появою червоної позначки, щоб вчасно помітити прихований текст.

Типографіка є ключовим елементом графічного дизайну. У Adobe Illustrator доступний широкий набір інструментів для роботи з текстом, що дозволяє точно налаштовувати шрифти, міжрядкові інтервали, відстань між символами та вирівнювання. Розуміння основ типографіки допомагає створювати гармонійні, читабельні й естетично привабливі текстові композиції.

Налаштування шрифтів у Illustrator.

Шрифти відіграють визначальну роль у передачі характеру й атмосфери дизайну. Adobe Illustrator дозволяє працювати зі шрифтами, встановленими на вашому комп'ютері, а також із шрифтами Adobe Fonts, доступними через Creative Cloud.

Вибір шрифту. Шрифт вибирається через панель **Character** (Текст → Character). Панель надає доступ до списку шрифтів, стилів (наприклад, звичайний, напівжирний, курсив) та додаткових налаштувань, таких як розмір або міжрядковий інтервал.

Поради щодо вибору шрифту.

Використовуйте прості й читабельні шрифти для основного тексту. Наприклад, шрифти типу Sans Serif, такі як Helvetica чи Arial, підходять для сучасних дизайнів.

Для заголовків можна обрати декоративні шрифти або Serif (Times New Roman, Garamond), які створюють враження елегантності й класичності.

Уникайте використання більш ніж трьох шрифтів у одному проекті, щоб зберегти гармонійний вигляд композиції.

Розмір тексту. Розмір тексту задається в пунктах (pt). Для друкованих матеріалів основний текст зазвичай становить 10–12 pt, тоді як заголовки можуть бути значно більшими.

Кольори тексту. Колір тексту змінюється через панель **Properties** або **Color Picker**, що дозволяє адаптувати текст до загальної кольорової гами проекту.

Налаштування інтервалів

Кернінг (Kerning). Кернінг визначає відстань між двома конкретними символами. Його використовують для точного вирівнювання букв, що дозволяє досягти естетичної рівноваги між елементами тексту. Наприклад, у заголовках із великими літерами кернінг допомагає уникнути надмірних чи занадто малих відстаней між літерами.

Щоб налаштувати кернінг, виберіть текстовий об'єкт, розташуйте курсор між двома символами та змініть значення в полі **Kerning** на панелі **Character**.

Трекінг (Tracking). Трекінг змінює відстань між усіма символами в тексті або рядку. Це корисно для налаштування загального вигляду тексту, особливо в заголовках або логотипах.

Змінити трекінг можна через панель **Character**, вибравши весь текст і ввівши потрібне значення. Позитивні значення збільшують інтервал, тоді як негативні зменшують.

Міжрядковий інтервал (Leading). Міжрядковий інтервал визначає відстань між рядками тексту. Він важливий для читабельності, особливо у великих текстових блоках.

Щоб налаштувати міжрядковий інтервал, виділіть текст і змініть значення **Leading** у панелі **Character**. Для основного тексту рекомендується інтервал, що приблизно в 1,2–1,5 раза перевищує розмір шрифту.

Вирівнювання тексту

Вирівнювання тексту допомагає організувати текстові блоки в межах макета й забезпечити їх узгодженість із композицією дизайну. У Illustrator доступні різні типи вирівнювання:

Вирівнювання ліворуч, праворуч і по центру. Текст вирівнюється за вибраним краєм рамки або центром.

Вирівнювання по ширині. У цьому випадку текст рівномірно розподіляється по ширині текстової рамки. Це часто використовується для великих текстових блоків у друкованих матеріалах.

Вирівнювання виконується через панель **Paragraph**, яка доступна через меню **Window → Type → Paragraph**.

Додаткові налаштування вирівнювання.

Інтервал першого рядка (Indent). задає відступ для першого рядка абзацу.

Відступи зліва й справа. задають відстань тексту від меж текстової рамки.

Розрив рядків і переноси. налаштовуються через **Type → Hyphenation**. У Illustrator можна увімкнути автоматичний перенос, щоб уникнути занадто великих пробілів між словами.

Практичне застосування типографіки.

У логотипах. Налаштування кернінгу й трекінгу дозволяють створити гармонійні й акуратні композиції тексту.

У друкованих матеріалах. Вирівнювання тексту й міжрядковий інтервал забезпечують читабельність у брошурах, книгах і афішах.

У веб-дизайні. Точне налаштування типографіки допомагає організувати текстовий контент у стилі, що відповідає бренду.

Поради для роботи з типографікою

Завжди перевіряйте читабельність тексту, особливо для великих текстових блоків.

Використовуйте трекінг для заголовків, щоб створити візуальний баланс.

Уникайте надто маленьких розмірів шрифтів, особливо в друкованих матеріалах.

Під час роботи зі складними проектами створюйте текстові стилі через панель **Character Styles** для узгодженості шрифтів у всьому проекті.

Створення текстових ефектів

Текстові ефекти в Adobe Illustrator дозволяють створювати унікальні композиції, які привертають увагу та додають динамічності до дизайну. Завдяки широким можливостям програми текст можна трансформувати, прикрашати, додавати до нього 3D-ефекти, градієнти чи прозорість. Ці інструменти корисні при розробці логотипів, постерів, банерів і рекламних матеріалів.

Перетворення тексту в контури (Create Outlines)

Перетворення тексту в контури дозволяє працювати з текстом як із векторними об'єктами. Після цього текст можна редагувати індивідуально для кожної літери, змінювати форму, масштабувати чи додавати складні ефекти.

Щоб перетворити текст у контури:

- виділіть текст;
- у меню виберіть **Type** → **Create Outlines** або натисніть **Shift + Ctrl + O (Windows)** / **Shift + Command + O (Mac)**;
- після перетворення текст більше не можна редагувати як текстовий об'єкт, тому перед початком роботи рекомендується зберегти його копію;
- приклад використання: створення нестандартних форм літер у логотипах чи декоративного тексту.

Деформація тексту (Warp Text)

Деформація тексту дозволяє змінювати його форму, додаючи вигини, хвилі чи інші геометричні трансформації. Цей інструмент надає готові стилі, які легко налаштовувати.

Щоб застосувати ефект деформації:

- виділіть текст;
- у меню виберіть **Effect** → **Warp** та оберіть потрібний стиль (наприклад, Arc, Bulge, Flag);

- у вікні налаштувань можна змінювати параметри вигину, горизонтальної чи вертикальної деформації;
- деформація часто використовується для створення динамічних заголовків або тексту, що слідує певному геометричному мотиву.

Застосування градієнтів до тексту

Градієнти дозволяють додати глибини й візуального інтересу до тексту. У Illustrator градієнт можна застосувати лише до тексту, перетвореного в контури.

Для цього:

- перетворіть текст у контури за допомогою команди **Create Outlines**;
- виділіть текст і відкрийте панель **Gradient** (Window → Gradient);
- додайте градієнт, налаштувавши його тип (лінійний чи радіальний), кольори й напрямки;
- градієнти створюють ефект переходу кольорів, який часто використовується у веб-дизайні, логотипах чи сучасних стилях оформлення.

Прозорість і накладення кольорів

До тексту можна застосовувати прозорість та режими накладення кольорів для створення складних шаруватих ефектів.

Щоб налаштувати прозорість:

- виділіть текст;
- відкрийте панель **Transparency** (Window → Transparency);
- встановіть значення прозорості (Opacity) або змініть режим накладення (Blending Mode), наприклад, Multiply, Screen або Overlay.

Ці ефекти часто використовуються для створення тексту, який гармонійно взаємодіє з іншими елементами композиції.

Текст вздовж лінії (Type on Path)

Інструмент «Текст вздовж лінії» дозволяє розташувати текст уздовж кривої, прямої чи будь-якого іншого шляху.

Щоб створити текст уздовж лінії:

- намалюйте криву або форму за допомогою інструмента **Pen Tool** чи будь-якого інструмента малювання;
- виберіть інструмент **Type on Path Tool** (утримуйте кнопку Type Tool і виберіть у випадаючому меню);
- клацніть на лінії та введіть текст.

Параметри тексту можна налаштувати через **Type on Path Options**, наприклад, змінити розташування тексту (зверху, знизу чи по центру лінії). Цей інструмент часто застосовується у дизайні логотипів, створенні декоративних елементів або заголовків.

Ефекти 3D для тексту

Illustrator дозволяє створювати тривимірний текст за допомогою функції 3D.

Щоб додати ефект 3D:

- виділіть текст або контури тексту;
- меню виберіть **Effect → 3D and Materials → Extrude & Bevel** або **Revolve**;
- налаштуйте параметри, такі як глибина екструзії, кут огляду та освітлення;
- 3D-ефекти додають об'єму та сучасності, що використовується в рекламних макетах або для створення заголовків із відчуттям простору.

Робота з текстурованими ефектами.

До тексту можна застосувати текстури за допомогою патернів або масок.

Щоб створити текст із текстурою:

- перетворіть текст у контури;
- помістіть текстуру над текстом;
- виділіть обидва об'єкти, клацніть правою кнопкою миші й виберіть **Make Clipping Mask**;

Це дозволяє інтегрувати в текст такі елементи, як текстура дерева, металу чи паперу.

Практичне використання текстових ефектів

Логотипи. Використання контурів тексту, градієнтів і прозорості додає тексту індивідуальності та стилю.

Постери. Ефекти деформації чи 3D роблять заголовки динамічними та привертають увагу.

Рекламні матеріали. Градієнти та накладення кольорів створюють яскраві та професійні композиції.

Створення текстових ефектів у Adobe Illustrator відкриває великі можливості для творчості та інновацій у графічному дизайні. Інструменти програми дозволяють змінювати форму тексту, інтегрувати його з іншими елементами дизайну та створювати ефекти, які підсилюють візуальний вплив. Освоєння цих технік є важливим для кожного дизайнера, який прагне створювати унікальні та професійні проекти.

Інструмент «Текст вздовж лінії» (Type on Path)

Інструмент «Текст вздовж лінії» дозволяє розташовувати текст уздовж будь-якого шляху, такого як крива, лінія або форма. Щоб використати цей інструмент, потрібно вибрати об'єкт (наприклад, коло чи криву), а потім натиснути на ньому за допомогою інструмента **Type on Path Tool**.

Після цього текст автоматично розташується вздовж шляху. Ви можете змінювати його положення, вирівнювання та напрямок через панель **Type on Path Options**. Зокрема, можна вибрати вирівнювання тексту зверху, знизу або по центру лінії.

Текст уздовж лінії використовується для створення декоративних елементів, таких як текст у формі кола, хвилясті підписи або унікальні логотипи.

Робота з текстом є важливою частиною дизайну. У логотипах текст часто перетворюється в контури для створення унікальних форм. У постерах налаштування шрифтів і міжрядкових інтервалів допомагають акцентувати увагу на головних елементах. У складних ілюстраціях текст уздовж лінії використовується для додавання декоративності й стилю.

Робота з текстом у Adobe Illustrator — це поєднання функціональності й творчості. Інструменти для роботи з текстом дозволяють створювати прості й складні типографічні елементи, адаптувати текст до композиції, а також

експериментувати з формою та стилем. Освоєння цих інструментів допоможе дизайнерам створювати професійні проекти, які не лише виглядають естетично, але й ефективно виконують свою функцію.

Контрольні питання.

1. Які види текстових об'єктів доступні в Adobe Illustrator, і чим відрізняються точковий текст і текст у рамках?
2. Які основні принципи типографіки потрібно враховувати під час роботи з текстом у Illustrator?
3. Як застосувати інструмент «Текст вздовж лінії» (Type on Path) для створення тексту, що слідує за кривою або формою?
4. Як створювати й налаштовувати текстові ефекти, наприклад, градієнти, обводки або 3D-ефекти?
5. Як редагувати міжрядковий інтервал, кернінг і трекінг для покращення зовнішнього вигляду тексту?

Лекція 11. Робота з шарами. Панель «Шари» (Layers): створення, організація, блокування, групування. Робота зі складними композиціями: зручність використання шарів. Маски об'єктів: принципи роботи з Clipping Mask.

Шари (Layers) є фундаментальною складовою роботи у Adobe Illustrator. Вони забезпечують структуровану організацію елементів дизайну, що особливо важливо при роботі зі складними композиціями. Використання шарів дозволяє дизайнерам розташовувати об'єкти у вигляді упорядкованих рівнів, що полегшує редагування, налаштування видимості, групування й блокування елементів. Крім того, шари дозволяють застосовувати маски, які додають гнучкості й точності в роботі.

Шари — це окремі рівні, на яких розташовуються об'єкти дизайну. Вони дозволяють організувати всі елементи проекту, включаючи текст, зображення, векторні фігури й графічні елементи. Завдяки шарам дизайнер може легко маніпулювати різними частинами композиції, не зачіпаючи інші елементи.

Панель **Layers** (Window → Layers) є основним інструментом для управління шарами. У ній можна створювати нові шари, групувати об'єкти, блокувати або приховувати їх, а також змінювати порядок шарів.

Створення та організація шарів.

Створення нового шару. Для створення нового шару достатньо натиснути кнопку **Create New Layer** у нижній частині панелі Layers. Кожен новий шар додається поверх попередніх і має свій унікальний колір виділення, що полегшує ідентифікацію об'єктів.

Створення шарів

Щоб створити новий шар:

Перейдіть до панелі Layers (вікно Layers активується через меню **Window → Layers**).

Натисніть кнопку **Create New Layer** у нижній частині панелі Layers.

Новий шар додається поверх усіх існуючих шарів.

Кожен шар має свій унікальний колір виділення, який допомагає ідентифікувати об'єкти, розташовані на цьому шарі. Наприклад, під час виділення об'єкта його межі підсвічуються кольором, відповідним до шару. Це спрощує роботу в проектах із великою кількістю елементів.

Організація шарів

Організація шарів передбачає впорядкування, перейменування, зміни порядку та структурування елементів у проекті.

Перейменування шарів. Перейменування шарів допомагає швидко орієнтуватися в проекті, особливо якщо шари мають конкретне призначення. Наприклад, шари можуть називатися «Фон», «Текст», «Іконки» тощо. Для перейменування двічі клацніть на назві шару в панелі Layers і введіть нову назву.

Зміна порядку шарів. Об'єкти на верхніх шарах перекривають ті, що знаходяться на нижніх. Щоб змінити порядок шарів:

Перетягніть шар вгору або вниз у панелі Layers.

Відповідно до нового положення шару, зміниться й розташування його об'єктів у композиції.

Переміщення об'єктів між шарами. Щоб перемістити об'єкт на інший шар:

- виділіть об'єкт;
- у панелі Layers перетягніть маленький кольоровий квадрат поруч із назвою об'єкта на потрібний шар;

Підшари (Sublayers).

Кожен шар може містити підшари, які автоматично створюються для кожного нового об'єкта, доданого на шар. Підшари дозволяють ще глибше організувати елементи всередині шару.

Щоб переглянути підшари:

- натисніть на трикутник поруч із назвою шару в панелі Layers;
- відобразяться всі об'єкти, розташовані на цьому шарі.

Підшари зручно використовувати для групування елементів і організації складних композицій, таких як багат шарові ілюстрації.

Блокування та приховування шарів

Блокування шарів. Блокування шару робить його елементи недоступними для редагування. Це корисно, коли потрібно зосередитися на певній частині проекту, не зачіпаючи інші. Щоб заблокувати шар, натисніть на піктограму замка поруч із його назвою в панелі Layers.

Приховування шарів. Щоб тимчасово приховати шар, натисніть на піктограму ока поруч із його назвою. Приховані шари не відображаються в робочій області, але залишаються у файлі. Це зручно для тестування дизайну без окремих елементів або для зменшення візуального навантаження під час роботи.

Поради для організації шарів.

Дотримуйтеся логічної структури. Для великих проектів розділіть шари за категоріями, наприклад, «Фон», «Основні елементи», «Декоративні деталі».

Використовуйте кольорове кодування. Шари з різними кольорами виділення легко ідентифікувати, що зменшує плутанину.

Групуйте дрібні об'єкти. Елементи, які мають спільну функцію (наприклад, іконки або текстові блоки), краще об'єднувати в групи для спрощення редагування.

Регулярно перейменовуйте шари. Чіткі назви спрощують навігацію й прискорюють роботу, особливо якщо проект передається іншому дизайнеру.

Зберігайте резервний варіант. Перед внесенням серйозних змін дублікуйте шар або створюйте резервні копії проекту, щоб уникнути втрати даних.

Групування об'єктів.

Групування дозволяє об'єднати кілька об'єктів в одну групу, щоб вони діяли як єдиний елемент. Це корисно для роботи з пов'язаними елементами, такими як піктограми або текстові блоки.

Щоб створити групу, виділіть кілька об'єктів і натисніть **Ctrl + G (Windows) / Command + G (Mac)** або виберіть **Object → Group**.

Групу можна відкрити та редагувати окремі елементи, не руйнуючи структуру групи. Це робиться через панель Layers або за допомогою **Direct Selection Tool (A)**.

Робота зі складними композиціями: зручність використання шарів.

При створенні складних дизайнів, таких як багат шарові ілюстрації або багатосторінкові макети, шари значно полегшують роботу. Основні переваги:

Ізоляція елементів. Використовуючи окремі шари для кожної групи об'єктів (наприклад, текст, фони, графічні елементи), ви зменшуєте ризик випадкового редагування інших частин дизайну.

Робота з деталями. Шари дозволяють приховувати фонові або неактивні елементи, щоб зосередитися на деталях конкретної області проекту.

Швидке редагування. Дизайнер може швидко знайти потрібний об'єкт у панелі Layers, навіть якщо він є частиною складної композиції.

Збереження порядку. При роботі в команді або передачі проекту іншому дизайнеру правильно організовані шари роблять макет зрозумілим і легким у використанні.

Маски об'єктів: принципи роботи з Clipping Mask.

Маски дозволяють приховувати частини об'єктів без їх видалення, зберігаючи можливість редагування. Clipping Mask є найпоширенішим типом масок у Adobe Illustrator.

Як створити Clipping Mask:

- намалюйте об'єкт, який слугуватиме формою маски (наприклад, коло чи прямокутник);
- розташуйте його поверх об'єктів, які потрібно замаскувати;
- виділіть всі об'єкти (маску й ті, що будуть під нею);
- виберіть **Object** → **Clipping Mask** → **Make** або натисніть **Ctrl + 7 (Windows)** / **Command + 7 (Mac)**.

Маска залишає видимою тільки ту частину об'єктів, яка знаходиться в межах форми маски.

Редагування Clipping Mask. Після створення маски можна змінювати її форму або переміщувати об'єкти всередині неї. Це робиться через панель Layers, відкривши групу Clipping Mask, або за допомогою **Direct Selection Tool**.

Clipping Mask використовується для створення цікавих візуальних ефектів, наприклад, обмеження графіки певною формою, накладення текстур або вставки зображень у контур.

Практичне використання шарів і масок.

Ілюстрації. Шари організовують графіку, розділяючи елементи на фони, деталі та текстури.

Логотипи. Clipping Mask дозволяє вставляти градієнти чи зображення всередину тексту або геометричних форм.

Поліграфія. Шари забезпечують чітку організацію текстових блоків, зображень і декоративних елементів у макеті.

Поради для ефективної роботи з шарами.

Використовуйте кольорове кодування для легшої ідентифікації шарів.

Об'єднуйте пов'язані елементи в групи або поміщайте їх на окремі шари.

Переименовуйте шари, щоб швидко знаходити потрібні елементи.

Використовуйте маски для роботи з деталями без зміни оригінальних об'єктів.

Шари в Adobe Illustrator є основою організації будь-якого дизайну. Вони забезпечують гнучкість у редагуванні, полегшують роботу зі складними композиціями та сприяють підвищенню ефективності дизайну. Маски об'єктів, зокрема Clipping Mask, додають інструментарію Illustrator потужності, дозволяючи створювати вражаючі графічні ефекти. Освоєння роботи з шарами й масками є ключовим для створення професійного дизайну.

Контрольні питання.

1. Що таке шари в Adobe Illustrator, і яку роль вони відіграють у створенні складних композицій?
2. Як створити новий шар і змінити його порядок у панелі Layers?
3. У чому різниця між блокуванням і приховуванням шарів, і коли доцільно використовувати ці функції?
4. Що таке Clipping Mask, як її створити, і для яких завдань вона використовується?
5. Які переваги забезпечує групування об'єктів, і як редагувати об'єкти всередині групи?

Лекція 12. Трансформація та редагування об'єктів. Інструменти трансформації: масштабування, обертання, нахил. Редагування форм: інструмент «Кілька кутів» (Direct Selection Tool), робота з контурами. Паттерни: створення, редагування, використання повторюваних елементів.

Adobe Illustrator є потужним інструментом для роботи з векторною графікою, який дозволяє легко трансформувати й редагувати об'єкти, змінюючи їхні розміри, форму, розташування та вигляд. Завдяки функціям

трансформації й редагування дизайнер може створювати гармонійні композиції, працювати з повторюваними елементами й адаптувати форми відповідно до потреб проєкту.

Трансформація об'єктів

Трансформація — це процес зміни розміру, форми, положення чи орієнтації об'єкта. Основними інструментами трансформації в Adobe Illustrator є **масштабування**, **обертання** та **нахил**.

Масштабування (Scale). Масштабування дозволяє збільшувати або зменшувати об'єкт, зберігаючи його пропорції або змінюючи їх.

Щоб масштабувати об'єкт вручну, виберіть інструмент **Selection Tool (V)**, виділіть об'єкт і потягніть за маркери на межах виділення.

Для точного масштабування використовуйте інструмент **Scale Tool (S)**. Виділіть об'єкт, двічі клацніть на інструменті Scale у панелі інструментів і введіть точні значення масштабування у відсотках.

Обертання (Rotate). Обертання змінює орієнтацію об'єкта навколо центральної точки або заданої осі.

Для ручного обертання використовуйте інструмент **Rotate Tool (R)**. Клацніть і тягніть об'єкт, щоб обертати його навколо центральної точки.

Щоб обертати з точністю, двічі клацніть Rotate Tool і введіть кут обертання в градусах.

Нахил (Shear). Інструмент нахилу змінює форму об'єкта, додаючи до нього ілюзію перспективи або асиметрії.

Щоб нахилити об'єкт, виберіть інструмент **Shear Tool** і потягніть за об'єкт у потрібному напрямку.

Для точного налаштування двічі клацніть Shear Tool і введіть потрібний кут у вікні налаштувань.

Редагування форм.

Редагування форм дозволяє змінювати контури об'єктів, додавати нові вузли, модифікувати їхню геометрію та створювати унікальні елементи.

Інструмент «Кілька кутів» (Direct Selection Tool). Direct Selection Tool (A) дозволяє вибирати й редагувати окремі вузли й сегменти об'єкта. Це корисно для тонкого налаштування форми або зміни окремих частин контуру.

Виберіть об'єкт. За допомогою Direct Selection Tool клацніть на конкретному вузлі або сегменті, який потрібно змінити. Потягніть за вузол або напрямні, щоб змінити форму об'єкта.

Додавання та видалення вузлів.

Для додавання вузлів використовуйте інструмент **Add Anchor Point Tool (+)**.

Для видалення вузлів використовуйте **Delete Anchor Point Tool (-)**.

Редагування контурів. Контури об'єктів можна редагувати, використовуючи інструменти малювання, такі як Pen Tool або Curvature Tool. Це дозволяє створювати плавні вигини або чіткі кути, змінюючи характер об'єкта.

Створення та редагування паттернів (Patterns).

Паттерни — це повторювані елементи, які використовуються для заповнення фігур або фону. Illustrator дозволяє створювати, редагувати й застосовувати паттерни до будь-якого об'єкта.

Створення паттерна.

Створіть базовий елемент (наприклад, форму або ілюстрацію).

Виділіть його й виберіть у меню **Object → Pattern → Make**.

У вікні Pattern Options можна налаштувати тип повторення (Grid, Brick, Hex), розміри осередків і відстань між елементами.

Збережіть паттерн, щоб додати його в панель Swatches.

Редагування паттерна.

Відкрийте панель **Swatches**.

Двічі клацніть на зразку паттерна, щоб увійти в режим редагування.

Змініть базовий елемент, його положення або налаштування повторення.

Використання паттернів.

Паттерн можна застосувати як заливку для будь-якої фігури. Виділіть об'єкт і виберіть потрібний паттерн у панелі Swatches.

Заливка паттерном редагується за допомогою інструмента **Transform (Object → Transform → Scale)**, де можна змінити розмір або орієнтацію паттерна без зміни форми об'єкта.

Практичне застосування трансформації та редагування

Масштабування. Використовується для створення графічних елементів різних розмірів, таких як іконки, банери або друковані матеріали.

Обертання. Допомагає створювати симетричні композиції, логотипи або декоративні елементи, такі як квіткові орнаменти.

Нахил. Використовується для створення перспективи або додавання динаміки до статичних форм.

Редагування контурів. Надає дизайнерам гнучкість у створенні унікальних форм і стилізованих елементів.

Паттерни. Корисні для створення текстурованих фонових елементів, узорів для упаковки або декоративних заливок.

Трансформація та редагування об'єктів у Adobe Illustrator є основними інструментами для створення професійних графічних елементів. Масштабування, обертання й нахил дозволяють легко адаптувати об'єкти до потреб композиції, а редагування контурів і створення паттернів відкривають безмежні можливості для творчості. Освоєння цих функцій є ключем до створення досконалих і гнучких дизайнів.

Контрольні питання.

1. Які основні інструменти трансформації об'єктів доступні в Adobe Illustrator, і як вони використовуються?
2. Як працює інструмент Direct Selection Tool, і для яких завдань він найкраще підходить?
3. Який порядок дій для створення паттерна, і як його можна редагувати?
4. У чому різниця між масштабуванням і нахилом об'єктів, і коли доцільно застосовувати кожен із цих інструментів?
5. Як додати, видалити або змінити вузли об'єкта, використовуючи інструменти редагування контурів?

Лекція 13. Імпорт та експорт графічних елементів. Імпорт растрових зображень та їх використання у векторних проєктах. Інтеграція з іншими програмами Adobe (Photoshop, InDesign). Підготовка файлів для друку. Експорт графіки для вебу та соціальних мереж.

Adobe Illustrator є потужним інструментом для створення векторної графіки, але його функціонал не обмежується тільки розробкою нових елементів. Для повноцінної роботи часто потрібне інтегрування різних типів файлів, таких як растрові зображення, векторні ілюстрації або графіка, створена в інших програмах Adobe. Також важливо знати, як правильно експортувати готові проєкти для друку, вебу або соціальних мереж.

Імпорт графічних елементів

Імпорт — це процес додавання до проєкту графічних файлів із зовнішніх джерел. У Adobe Illustrator можна імпортувати як растрові, так і векторні файли, залежно від потреб проєкту.

Імпорт растрових зображень

Растрові зображення (наприклад, фотографії чи графіка у форматах JPEG, PNG, PSD) додаються до векторних проєктів у Illustrator для використання як фони, текстури чи зразки для малювання.

Щоб імпортувати растрове зображення:

У меню оберіть **File → Place**.

Виберіть файл на вашому комп'ютері та натисніть «Place».

Помістіть зображення у робочій області, натиснувши мишею в потрібному місці.

Після імпорту зображення можна масштабувати, обертати або змінювати його положення, але якість растрової графіки залежить від її роздільної здатності (DPI).

Використання растрових зображень:

Трасування. Растрові зображення можна перетворити на векторні об'єкти за допомогою інструмента **Image Trace**. Це корисно для стилізованих ілюстрацій.

Прозорість. Зображення у форматі PNG із прозорим фоном можна використовувати у складі багатошарових композицій.

Ретушування в Photoshop. Зображення можна відредагувати в Photoshop, після чого оновлений файл автоматично з'явиться в Illustrator, якщо увімкнена функція зв'язування.

Імпорт векторних файлів

Illustrator підтримує файли у форматах AI, EPS, SVG та PDF. Ці формати зберігають усі властивості векторної графіки, такі як контури, кольори та шари.

При імпорті PDF або EPS файл може відкриватися як готовий документ або додаватися до існуючого проєкту. Після імпорту всі об'єкти залишаються редагованими.

Інтеграція з іншими програмами Adobe

Adobe Illustrator підтримує тісну інтеграцію з іншими продуктами Creative Cloud, такими як Photoshop, InDesign і After Effects. Це дозволяє легко переносити графіку між програмами для комплексного опрацювання.

Інтеграція з Adobe Photoshop

Імпорт PSD-файлів. При додаванні PSD-файлу до Illustrator зберігаються шари, прозорість і ефекти. Виділіть необхідні шари для роботи або об'єднайте їх у групи.

Редагування зображень. Растрові зображення, імпортовані в Illustrator, можна редагувати у Photoshop. Для цього клацніть правою кнопкою на зображенні й оберіть **Edit in Photoshop**. Після збереження змін файл автоматично оновлюється в Illustrator.

Інтеграція з Adobe InDesign

Експорт із Illustrator. Елементи дизайну, створені в Illustrator, можна експортувати як PDF або AI-файли та вставити в макет InDesign. Векторна графіка залишається редагованою.

Створення ілюстрацій для друку. Використовуйте Illustrator для розробки векторних елементів, таких як логотипи чи іконки, і розташовуйте їх у макетах InDesign.

Інтеграція з After Effects

Illustrator дозволяє експортувати шари як окремі файли для анімації в After Effects. Ця інтеграція особливо корисна для створення моушн-дизайну та відеографіки.

Експорт графічних елементів

Експорт є завершальним етапом роботи, який залежить від призначення проєкту: друк, веб або соціальні мережі.

Підготовка файлів для друку

Файли для друку мають бути високої якості, з правильною кольоровою моделлю (CMYK) і роздільною здатністю не менше 300 DPI.

PDF (Portable Document Format). Найпоширеніший формат для друку. Щоб експортувати файл, виберіть **File** → **Save As** → **PDF** і вкажіть параметри для друку (наприклад, високоякісний PDF, включення полів обрізки).

EPS (Encapsulated PostScript). Формат для професійного друку, який зберігає шари й точні кольори. Підходить для друку на спеціалізованому обладнанні.

Експорт графіки для вебу та соціальних мереж

Для вебдизайну та соціальних мереж графіка повинна бути легкою за розміром і використовувати кольорову модель RGB.

PNG (Portable Network Graphics). Формат для графіки з високою якістю й прозорим фоном. Використовується для логотипів, іконок і кнопок.

JPEG (Joint Photographic Experts Group). Формат із стисненням для зменшення розміру файлів. Підходить для фотографій і зображень із великою кількістю кольорів.

SVG (Scalable Vector Graphics). Формат для вебу, який зберігає всі властивості векторної графіки й масштабування без втрати якості.

Щоб експортувати графіку для вебу:

Оберіть **File** → **Export** → **Export for Screens**.

Укажіть формат файлу (PNG, SVG, JPEG), роздільну здатність і розмір.

Екпортуйте вибрані об'єкти або весь артборд.

Практичні рекомендації з експорту

Завжди перевіряйте кольорову модель (RGB або CMYK) залежно від призначення графіки.

Використовуйте PDF для друку та багатосторінкових документів.

Для вебу оптимізуйте зображення, щоб зменшити їхній розмір, але зберегти якість.

Використовуйте SVG для адаптивної графіки, яка повинна зберігати якість при масштабуванні.

Імпорт і експорт графічних елементів є важливою складовою роботи в Adobe Illustrator. Знання цих процесів дозволяє інтегрувати зовнішні ресурси, співпрацювати з іншими програмами Adobe і підготувати графіку для друку, вебу чи соціальних мереж. Розуміння правильних форматів і налаштувань експорту гарантує, що кінцевий результат відповідатиме найвищим стандартам якості.

Контрольні питання.

1. Які формати файлів можна імпортувати в Adobe Illustrator, і для яких завдань вони найчастіше використовуються?
2. Як додати растрове зображення в проєкт Illustrator, і які можливості його редагування доступні?
3. У чому полягає інтеграція Illustrator з іншими програмами Adobe, такими як Photoshop і InDesign?
4. Які формати рекомендується використовувати для підготовки графіки до друку, і чому?
5. Чим відрізняються формати експорту PNG, JPEG та SVG, і як обрати правильний формат для вебу чи соціальних мереж?

Лекція 14. Експорт і підготовка документів до друку. Попередній перегляд документа. Налаштування експорту. Основи підготовки до друку.

Підготовка документів до друку є одним із найважливіших етапів роботи дизайнера. Неправильно підготовлений файл може призвести до помилок у кольорах, розмитого зображення або невідповідності форматів під час друку. Adobe Illustrator забезпечує всі необхідні інструменти для налаштування проєктів відповідно до вимог друкарні. У цій лекції розглянемо основні етапи підготовки документів, налаштування експорту та попереднього перегляду для успішного друку.

Основи підготовки документа до друку

Під час підготовки дизайну до друку важливо враховувати кілька основних факторів: кольорову модель, роздільну здатність, поля обрізки та формат файлу.

Кольорова модель (Color Mode). Для друку необхідно використовувати кольорову модель CMYK (Cyan, Magenta, Yellow, Key/Black), яка відповідає стандартам друкарського обладнання. У Illustrator можна переключити кольорову модель через меню **File** → **Document Color Mode** → **CMYK Color**.

Роздільна здатність (Resolution). Хоча Illustrator працює з векторною графікою, у випадках використання растрових зображень у проєкті їх роздільна здатність повинна бути не менше 300 DPI (dots per inch). Це забезпечує чіткість і якість друкованих матеріалів.

Поля обрізки (Bleed). Поля обрізки потрібні для уникнення білих смуг на краях друкованих матеріалів через технічні похибки друкарських машин. Стандартне значення поля обрізки становить 3 мм з кожного боку. Налаштувати поля можна під час створення документа або через меню **File** → **Document Setup**.

Попередній перегляд документа

Перед експортом документа для друку важливо перевірити його за допомогою попереднього перегляду.

Перевірка кольорів. У меню **View** → **Proof Colors** можна побачити, як кольори виглядатимуть у моделі CMYK. Це особливо важливо, якщо дизайн створювався в RGB, де кольори яскравіші, ніж у друкованій версії.

Перевірка шрифтів. Шрифти, використані в документі, повинні бути перетворені у криві (команда **Type** → **Create Outlines**), щоб уникнути проблем із їхньою відсутністю на обладнанні друкарні.

Перевірка полів обрізки. Увімкніть відображення полів обрізки через **View** → **Show Print Tiling**, щоб переконатися, що важливі елементи не виходять за межі безпечної зони.

Налаштування експорту для друку

Експорт файлів для друку вимагає точності та відповідності вимогам друкарні. Найчастіше використовуються формати PDF та EPS.

Експорт у PDF. PDF є стандартним форматом для друкарень, оскільки він зберігає векторні дані, шари, прозорість і високоякісні зображення.

Щоб експортувати файл у PDF:

Оберіть **File** → **Save As** і виберіть формат PDF.

У налаштуваннях виберіть **Adobe PDF Preset** → **High Quality Print** або інший профіль, наданий друкарнею.

Увімкніть опцію «Trim Marks» (мітки обрізки) та «Use Document Bleed Settings», щоб зберегти поля обрізки.

Натисніть «Save PDF».

Експорт у EPS. EPS (Encapsulated PostScript) використовується для професійного друку, коли потрібно передати векторну графіку з точними кольорами та шрифтами.

Щоб експортувати файл у EPS:

Оберіть **File** → **Save As** і виберіть формат EPS.

У налаштуваннях виберіть профіль CMYK і вкажіть потрібну якість зображень.

Підготовка файлів для друку з растровими елементами.

Якщо у вашому проєкті використовуються растрові зображення, слід дотримуватися таких правил.

Перевірте, щоб роздільна здатність зображень була не менше 300 DPI.

Уникайте використання зображень у RGB, оскільки вони можуть неправильно друкуватися. Для перетворення в CMYK використовуйте Photoshop або сам Illustrator.

Всі растрові елементи повинні бути вбудовані у файл, щоб уникнути їх втрати.

Експорт для друку в Pantone.

Друк у Pantone використовується для точного відтворення кольорів у проєктах, таких як логотипи або упаковка. В Illustrator можна використовувати бібліотеки Pantone для створення проєктів із точним підбором кольорів.

Щоб зберегти файл для друку в Pantone:

- виберіть кольори з бібліотеки Pantone через **Window → Swatches → Open Swatch Library → Pantone**;
- збережіть файл у PDF або EPS із відповідними налаштуваннями для друку.

Практичні поради для підготовки до друку

Перевірте всі шари. Увімкніть усі шари, щоб переконатися, що жодна частина дизайну не залишилася прихованою.

Оберіть правильний формат. Для звичайного друку використовуйте PDF, а для спеціалізованого обладнання — EPS.

Зберігайте резервні копії. Перед експортом створіть копію документа для редагування в майбутньому.

Консультуйтеся з друкарнею. Дізнайтеся їхні технічні вимоги до файлів, щоб уникнути помилок.

Експорт і підготовка документів до друку в Adobe Illustrator вимагає уважності до деталей, таких як кольорові моделі, поля обрізки та роздільна

здатність. Завдяки функціям попереднього перегляду, налаштуванню експорту та використанню відповідних форматів, дизайнер може гарантувати, що готовий продукт відповідатиме високим стандартам якості. Освоєння цих навичок забезпечує ефективну співпрацю з друкарнями та професійний результат.

Контрольні питання.

1. Яка кольорова модель використовується для підготовки файлів до друку, і як її налаштувати в Adobe Illustrator?
2. Що таке поля обрізки (Bleed), і чому вони важливі для друкарської підготовки?
3. Як перевірити правильність кольорів і шрифтів перед експортом документа для друку?
4. Які формати файлів рекомендуються для експорту документів до друкарні, і чим вони відрізняються?
5. Як використовувати функцію попереднього перегляду документа в Adobe Illustrator для перевірки відповідності дизайну вимогам друку?

Лекція 15. Правові та етичні аспекти. Авторське право у дизайні. Етичні аспекти графічного дизайну.

У сучасному світі графічний дизайн є не лише творчою діяльністю, але й сферою, яка має регулюватися правовими нормами та етичними принципами. Відсутність розуміння цих аспектів може призвести до юридичних проблем, втрати репутації або фінансових наслідків. Ця лекція висвітлює ключові питання авторського права та етичних аспектів у роботі графічного дизайнера.

Авторське право у дизайні.

Авторське право — це сукупність прав, які захищають оригінальні творчі роботи автора, зокрема графічні проекти, ілюстрації, логотипи, макети тощо. У контексті графічного дизайну авторське право надає дизайнеру право володіти, використовувати, відтворювати або продавати свої роботи.

Що захищає авторське право?

Логотипи, ілюстрації, дизайни упаковки.

Шрифти (за умови, що вони є оригінальними і створені автором).

Графічні елементи, створені унікально для конкретного проєкту.

Композиції та макети, які є оригінальними.

Обмеження авторського права.

Ідеї, концепції або стилі не захищаються авторським правом — захищаються лише конкретні реалізації цих ідей.

У випадку створення дизайну для замовника, права на роботу, зазвичай, передаються замовнику, якщо це прописано у договорі.

Порушення авторського права. Порушенням вважається використання чужих матеріалів без дозволу автора. Наприклад, використання чужого логотипа в комерційному проєкті, завантаження й використання шрифтів або зображень без ліцензії, відтворення графічних робіт без посилання на автора.

Як уникнути порушень?

Використовуйте ліцензовані матеріали, доступні у відкритому доступі або придбані через платформи (наприклад, Adobe Stock, Unsplash).

Завжди перевіряйте права на використання графічних матеріалів, шрифтів чи фотографій.

Підписуйте договори з клієнтами, які чітко визначають передачу авторських прав.

Ліцензування у графічному дизайні

Ліцензування є важливим аспектом правової регуляції у сфері графічного дизайну. Воно визначає правила використання творчих робіт, створених дизайнером, і забезпечує баланс між авторськими правами дизайнера та правами користувача (замовника чи споживача).

Ліцензія — це договір, який регулює, хто, як і на яких умовах може використовувати графічну роботу. Вона допомагає захистити інтереси дизайнера та уникнути порушень авторського права.

Основні типи ліцензій у графічному дизайні

1. Ексклюзивна ліцензія. Ексклюзивна ліцензія передбачає, що всі права на використання роботи передаються одному замовнику. Дизайнер більше не

може використовувати цю роботу або надавати її іншим клієнтам. Дизайнер, як правило, отримує вищу оплату за ексклюзивність. Використовується для унікальних проєктів, наприклад, корпоративної айдентики, логотипів або авторських ілюстрацій.

2. Неексклюзивна ліцензія. Неексклюзивна ліцензія дозволяє дизайнеру надавати права на використання роботи кільком замовникам або використовувати її самостійно. Ця форма ліцензії менш обмежує дизайнера, але передбачає нижчу оплату від замовника. Поширена у створенні шаблонів, стокової графіки або ілюстрацій для відкритих платформ.

3. Ліцензії Creative Commons. Creative Commons — це система ліцензій, які дозволяють автору регулювати ступінь доступності своїх робіт для публіки.

Види ліцензій.

CC BY (Attribution). Дозволяє використовувати роботу за умови зазначення автора.

CC BY-NC (Non-Commercial). Дозволяє використання тільки для некомерційних цілей.

CC BY-SA (Share Alike). Вимагає, щоб похідні роботи мали таку саму ліцензію.

CC0. Робота повністю передається у відкритий доступ без будь-яких обмежень.

4. Ліцензії для стокових платформ. Графіка, яку продають через стокові платформи (Adobe Stock, Shutterstock), має власні умови ліцензування:

Стандартна ліцензія дозволяє використання графіки для особистих і комерційних цілей, але з обмеженням на тираж. Розширена ліцензія дозволяє використання графіки у великих тиражах або для створення продуктів, які будуть продаватися (наприклад, футболки чи сувеніри).

Переваги ліцензування для дизайнера. Ліцензування допомагає уникнути неправомірного використання робіт і дає можливість звернутися до суду у разі порушень. Дизайнер може чітко визначити, як і де

використовуватиметься його робота. Ліцензії дозволяють дизайнеру отримувати роялті (плату за кожне використання роботи), що створює пасивний дохід. Наявність ліцензійного договору зменшує ризик конфліктів і непорозумінь.

Використання ліцензованих матеріалів.

Дизайнер також часто працює з матеріалами, створеними іншими авторами (шрифтами, фотографіями, текстурами). У таких випадках важливо дотримуватися умов ліцензування цих ресурсів.

Основні правила роботи з ліцензованими матеріалами: використовуйте ресурси тільки з надійних платформ, які гарантують легальність контенту (Adobe Stock, Unsplash, Freepik), ознайомтеся з умовами використання: чи дозволяється комерційне використання, чи потрібне зазначення автора. Уникайте використання матеріалів із невідомих джерел або завантаження зображень без ліцензії.

Ліцензійні договори з клієнтами.

Під час роботи з клієнтами важливо підписувати договори, які чітко визначають права й обов'язки обох сторін щодо використання створеного дизайну.

Ключові пункти ліцензійного договору.

Передача прав. Які права передаються замовнику: повні чи обмежені?

Територіальне використання. Де замовник може використовувати роботу (наприклад, тільки в межах однієї країни чи глобально)?

Термін дії ліцензії. Робота надається на обмежений період чи безстроково?

Мета використання. Робота може використовуватися тільки для конкретного проєкту чи для інших цілей.

Наслідки порушення ліцензії.

Неправильне використання ліцензії може призвести до юридичних проблем, зокрема, штрафи або компенсації за використання робіт без дозволу; судові позови з боку автора або компанії, що володіє правами; втрата

репутації дизайнера через неетичну поведінку; дотримання умов ліцензії захищає як дизайнера, так і клієнта, дозволяючи уникнути цих наслідків.

Етичні аспекти графічного дизайну

Графічний дизайн тісно пов'язаний із комунікацією, впливом на аудиторію та формуванням суспільної думки. Тому важливо дотримуватися етичних принципів у своїй роботі.

Етична відповідальність дизайнера.

Чесність і правдивість. Дизайнер не повинен створювати роботи, які вводять аудиторію в оману або сприяють поширенню неправдивої інформації.

Відповідальність за вплив. Графічні матеріали можуть впливати на поведінку людей, формувати їхні думки та переконання. Дизайнер має враховувати цей вплив і уникати робіт, які можуть шкодити.

Повага до культури. Уникайте використання образливих або недоречних символів, які можуть негативно вплинути на різні соціальні чи культурні групи.

Уникнення плагіату. Використання чужих ідей або робіт без дозволу є етичним порушенням і підриває довіру до професії.

Справедливість у співпраці. Дизайнер повинен дотримуватися прозорості у відносинах із замовниками, партнерами чи іншими дизайнерами, уникати необґрунтованого заниження цін на свої послуги або недобросовісної конкуренції.

Конфіденційність та робота з клієнтами. Етичні принципи також включають повагу до конфіденційності інформації, отриманої від клієнтів. Графічний дизайнер повинен не розкривати комерційну або приватну інформацію клієнта без його дозволу, не використовувати дизайн, створений для одного клієнта, в проєктах інших замовників без чіткого погодження, дотримуватися умов договору та не порушувати його положення.

Роль дизайнера у суспільстві

Дизайнер є комунікатором, який формує сприйняття брендів, продуктів і послуг. Його робота повинна сприяти підвищенню якості комунікації та

збагачувати культурний простір. Етичний дизайнер створює роботи, які відповідають суспільним цінностям, уникає співпраці з компаніями або проєктами, які пропагують дискримінацію, ненависть чи незаконну діяльність; підтримує екологічні ініціативи, зокрема, через використання стійких матеріалів або розробку дизайнів, які сприяють зменшенню відходів.

Робота дизайнера не обмежується технічними й творчими завданнями. Юридичні та етичні аспекти є невід’ємною частиною професії. Розуміння авторського права, правильне ліцензування робіт, дотримання етичних принципів і відповідальність перед суспільством формують імідж професіонала та сприяють розвитку дизайну як культурного й соціального явища. Дотримуючись цих принципів, дизайнер не лише захищає себе від юридичних ризиків, а й підтримує довіру до своєї професії та сприяє позитивному впливу на суспільство.

Контрольні питання.

1. Що таке авторське право, і які види робіт у графічному дизайні воно захищає?
2. У чому полягають відмінності між ексклюзивною та неексклюзивною ліцензією на використання графічних робіт?
3. Які дії дизайнера можуть вважатися порушенням авторського права, і як їх уникнути?
4. Які ключові етичні принципи повинен дотримуватися графічний дизайнер під час створення своїх робіт?
5. Чому важливо враховувати культурний і соціальний контекст у графічному дизайні, і які наслідки можуть мати етичні порушення?

ЛІТЕРАТУРА

1. Клубкова М. *Вступ до роботи з програмами Adobe: Photoshop, Illustrator, InDesign*. — Харків: Фактор, 2021.
2. Гордон Б. *Основи графічного дизайну*. — Київ: Видавництво «Книга», 2020.
3. Лупандін А. *Типографіка: мистецтво розміщення тексту*. — Київ: АртПрес, 2018.
4. Вільямс Р. *Дизайн для недизайнерів*. — Львів: Видавництво Старого Лева, 2021.
5. Малевич А. *Сучасні інструменти графічного дизайну*. — Київ: Дизайн-Медіа, 2019.

6. Adobe Systems Incorporated. Adobe Illustrator: Керівництво користувача. — Офіційна документація.
7. Пентак С., Лофті Д. Дизайн і композиція. — Київ: Рідна Мова, 2020.
8. Шаров В. Практика графічного дизайну: навчальний посібник. — Київ: Альпіна Паблішер, 2017.
9. Бартон Д. Візуальне мислення у дизайні. — Львів: Видавництво Старого Лева, 2019.
10. Крістоферсон Б. Графічний дизайн: основи для професіоналів. — Київ: Манн, Іванов і Фербер Україна, 2020.
11. Васишин Д.В. Технологія набору та верстки: навч.посіб. / Д.В.Васишин, О.М. Васишин; за ред. О.В.Мельникова. — Вид.2е. — Львів: Укр.акад.друкарства, 2011. — 272 с.
12. Потрашкова Л. В. Основи композиції та дизайну : навч. посібн. / Л. В. Потрашкова. — Х. : Вид. ХНЕУ, 2008. — 144 с.
13. Комп'ютерна графіка : конспект лекцій / Укладач: Скиба О.П. — Тернопіль: Тернопільський національний технічний університет імені Івана Пулюя, 2019. — 88 с.
14. Гребенюк Г. Основи композиції та рисунок: підруч. для уч. проф.-тех. навч. закладів / Г. С. Гребенюк. — К. : Техніка, 1997. — 221 с.
15. Емброуз Г., Леонард Н. Основи. Графічний дизайн. Київ : ArtHuss, 2019. 576 с.
16. Іттен Й. Мистецтво кольору. Київ : ArtHuss, 2022. 96 с.
17. Куленко М.Я. Основи графічного дизайну: підручник. Вид. 2-е, доп. і випр. — / М.Я. Куленко. — Київ : Кондор, 2007. — 492 с.
18. Потрашкова Л. В. Основи композиції та дизайну : навч. посібн. / Л. В. Потрашкова. — Х. : Вид. ХНЕУ, 2008. — 144 с.
19. Білодід Ю.М. Основи дизайну: навч. посіб. / Ю.М. Білодід, О.П. Поліщук. — Київ: ПАРАПАН, 2004. — 240 с.
20. Вілер А. Ідентичність бренду. Базові рекомендації щодо створення фірмового стилю / Аліна Вілер. — Київ: КМ-Букс, 2020 — 336 с.
21. Куленко Я.М. Основи графічного дизайну: Підручник. — К.: Кондор, 2006. — 492с.
22. Балабанова Л.В., Юзик Л.О. Рекламний менеджмент: підруч. / Л.В. Балабанова, Л.О. Юзик. — Київ: ЦУЛ, 2013. — 391с.
23. The Business of Graphic Design: The RGD Professional Handbook – 3 – Toronto: 2015. — С. 12–15. — 264 с. — ISBN 978-0-9688734-5-8
24. Charlotte Fiell, Peter Fiell. Contemporary Graphic Design. — Taschen Publishers, 2008. — 559 с. — ISBN 978-3-8228-5269-9.
25. Wiedemann, Julius & Taborda, Felipe. Latin-American Graphic Design. — Taschen Publishers, 2008. — 544 с. — ISBN 978-3-8228-4035-1.