



НМЦ департаменту освіти  
Житомирської міської ради

# ГРАФІЧНИЙ ДИЗАЙН

Варіативний модуль

Практичний посібник



Науково-методичний центр департаменту освіти  
Житомирської міської ради

Практичний посібник

Частина I

**ГРАФІЧНИЙ ДИЗАЙН**

Вибірковий модуль

Житомир  
2019

У практичному посібнику запропоновано розробки одного з вибіркового модулів навчальної програми вибірково-обов'язкового предмету для учнів 10-11 класів загальноосвітніх навчальних закладів (Рівень стандарту), який учитель добирає, відповідно до профілю навчання навчального закладу, запитів, індивідуальних інтересів і здібностей учнів, регіональних особливостей, матеріально-технічної бази та наявного програмного забезпечення.

У практичному посібнику розглядаються теоретичні та практичні завдання уроків з теми «Графічний дизайн». Особлива увага приділяється практичній частині уроку. Детально розглянуті виконання практичних робіт з растрової та векторної графіки. До деяких завдань записані авторські відео, які можна переглянути за посиланням або qr-кодом. Велика кількість пояснюючих рисунків допомагають кращому розумінню та засвоєнню матеріалу.

У посібнику представлені оригінальні і змістовні розробки уроків.

Навчальний посібник розрахований на педагогічних працівників загальноосвітніх навчальних закладів, учнів 10-11 класів.

#### **Рецензент:**

**Жуковський С.С.** – кандидат педагогічних наук, доцент кафедри прикладної математики та інформатики Житомирського державного університету ім. Івана Франка

#### **Упорядники:**

**Мяновська Т. М.** – завідувач НМЦ департаменту освіти.

**Воробей І. О.** – методист НМЦ департаменту освіти.

**Біляченко Т. М.** – вчитель інформатики Житомирського міського колегіуму, спеціаліст вищої кваліфікаційної категорії.

**Краснощоква Г. В.** – вчитель інформатики Житомирського міського колегіуму, спеціаліст першої кваліфікаційної категорії.

**Майківець О. В.** – вчитель інформатики загальноосвітньої школи І-ІІІ ступенів № 26 м. Житомира, спеціаліст другої кваліфікаційної категорії.

**Рудик А. В.** – вчитель інформатики загальноосвітньої школи І-ІІІ ступенів № 15 м. Житомира, спеціаліст.

**Сурікова О. В.** – вчитель інформатики загальноосвітньої школи І-ІІІ ступенів № 26 м. Житомира, спеціаліст вищої кваліфікаційної категорії, учитель-методист.



## Зміст

Вступ .....	4
ТЕМА 1. ГРАФІЧНИЙ ДИЗАЙН ЯК ЗАСІБ ВІЗУАЛЬНОЇ КОМУНІКАЦІЇ (6 ГОД.).....	6
Урок № 1 ІСТОРІЯ ГРАФІЧНОЇ КУЛЬТУРИ. ДИЗАЙН І ЙОГО ТЕНДЕНЦІЇ .....	6
Урок № 2 ІЛЮСТРАЦІЯ. ЦИФРОВЕ МИСТЕЦТВО. СУЧАСНА РЕКЛАМА ТА ФІРМОВИЙ СТИЛЬ: НАПРЯМКИ, СТИЛІ, ТРЕНДИ .....	10
Урок № 3 РЕКЛАМА. ПСИХОЛОГІЯ СПРИЙНЯТТЯМ РЕКЛАМИ. ІНФОГРАФІКА .....	25
УРОК № 4 ТИПОГРАФІКА, ШРИФТИ І ШРИФТОВІ ПАРИ. ПРИЙОМИ КАЛІГРАФІЇ ТА ЛЕТТЕРИНГУ. ОСОБЛИВОСТІ ПОЄДНАННЯ ШРИФТІВ. КОРОТКА ІСТОРІЯ ДИЗАЙНУ І ТИПОГРАФІКИ .....	29
Урок № 5 ЕЛЕКТРОННІ ТА ДРУКОВАНІ ПОРТФОЛІО.....	33
Урок № 6 ВЕБ-ДИЗАЙН. ТЕМАТИЧНА АТЕСТАЦІЯ.....	37
ТЕМА 2. РАСТРОВА ГРАФІКА (10 ГОД.).....	41
Урок № 7 ХАРАКТЕРИСТИКИ ЗОБРАЖЕННЯ ТА ЗАСОБІВ ЙОГО ВІДТВОРЕННЯ. КОЛІРНА ГАМА.....	41
Урок № 8. РАСТРОВИЙ ГРАФІЧНИЙ РЕДАКТОР ЯК ІНСТРУМЕНТ ДЛЯ ДИЗАЙНУ .....	44
Урок № 9. ОСНОВНІ ІНСТРУМЕНТИ ДЛЯ МАЛЮВАННЯ. ІНСТРУМЕНТИ ВИДІЛЕННЯ ....	46
Урок № 10-11. РОБОТА З ШАРАМИ. ТРАНСФОРМАЦІЯ ОБ'ЄКТІВ. ІНСТРУКТАЖ З БЖД. ПРАКТИЧНА РОБОТА №8 .....	49
Урок № 12 РОБОТА З ТЕКСТОМ. РОБОТА З ВЕКТОРНИМИ ЕЛЕМЕНТАМИ .....	54
Урок № 13-№14 РЕТУШІ ТА ХУДОЖНЯ ОБРОБКА ЗОБРАЖЕНЬ, ОТРИМАНИХ ШЛЯХОМ ФОТОГРАФУВАННЯ АБО СКАНУВАННЯ. ГАМА-КОРЕКЦІЯ ЯК ЗАСІБ УЗГОДЖЕННЯ ДІАПАЗОНУ ЯСКРАВОСТІ ЗОБРАЖЕННЯ І ХАРАКТЕРИСТИК ЗАСОБУ ЙОГО ВІДТВОРЕННЯ. ТОНОВА КОРЕКЦІЯ ЗОБРАЖЕНЬ. РОБОТА З КОЛЬОРОМ .....	56
Урок № 15 СТВОРЕННЯ ЕЛЕМЕНТІВ ДЛЯ ВЕБ-СТОРИНОК.....	59
Урок № 16 АНІМАЦІЯ В РАСТРОВОМУ ГРАФІЧНОМУ РЕДАКТОРІ.....	62
ТЕМА 4. ВЕКТОРНА ГРАФІКА (7 ГОД.).....	66
Урок № 23 ВЕКТОРНИЙ ГРАФІЧНИЙ РЕДАКТОР ЯК ІНСТРУМЕНТ ДЛЯ ДИЗАЙНУ .....	66
Урок № 24 ОСНОВНІ ІНСТРУМЕНТИ ДЛЯ МАЛЮВАННЯ .....	71
Урок № 25 РОБОТА З ВЕКТОРНИМИ КОНТУРАМИ ТРАСУВАННЯ ОБ'ЄКТІВ .....	74
Урок № 26 МАСКУВАННЯ. «ЖИВІ» ПЕРЕХОДИ. СПОТВОРЕННЯ І ДЕФОРМАЦІЯ .....	77
Урок № 27 ЗАЛИВКА ОБ'ЄКТІВ. РОБОТА З ГРАДІЄНТАМИ ПРОЗОРИСТЬ. ГРАДІЄНТНА СІТКА .....	80
Урок № 28 ХУДОЖНІ ЕФЕКТИ. РОБОТА З СИМВОЛЬНИМИ ОБ'ЄКТАМИ.....	84
Урок № 29 РОБОТА З ТЕКСТОМ. МАКЕТУВАННЯ. ХУДОЖНЕ ОФОРМЛЕННЯ ТЕКСТУ. ДІЛОВА ГРАФІКА .....	87
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ.....	91

## Вступ

Професія дизайнера-графіка по праву займає сьогодні одну з лідируючих позицій. Межі її діяльності постійно розширюються, зростає популярність професії у різних галузях культури і мистецтва. Професійний інтерес дизайнера-графіка звернений сьогодні не тільки до різноманітної поліграфічної продукції, але й нових жанрів і видів візуальних мистецтв.

Робота з комп'ютерною графікою — один з найпопулярніших напрямків використання персонального комп'ютера, до того ж виконують цю роботу не тільки професійні художники і дизайнери. На будь-яких підприємствах іноді виникає необхідність подачі рекламних оголошень в газетах і журналах або просто у випуску рекламної листівки або буклету.

Без комп'ютерної графіки не обходиться жодна сучасна мультимедійна програма. Робота над графікою становить до 90% робочого часу програмістських колективів, які випускають програми масового використання.

У практичному посібнику розглядаються теоретичні та практичні завдання уроків з теми «Графічний дизайн». Особлива увага приділяється практичній частині уроку. Детально розглянуті виконання практичних робіт з растрової та векторної графіки. До деяких завдань записані авторські відео, які можна переглянути за посиланням або qr-кодом. Велика кількість пояснюючих рисунків допомагають кращому розумінню та засвоєнню матеріалу.

Послідовність висвітлення уроків, деталізація практичних робіт робить посібник доступним як для використання на уроці так і в індивідуальному вивченні теми.

Практичний посібник розрахований на педагогічних працівників загальноосвітніх навчальних закладів та учнів 10-11 класів під час вивчення варіативного модуля «Графічний дизайн». Посібник містить 3 теми:

**Тема 1.** Графічний дизайн як засіб візуальної комунікації

**Тема 2.** Растрова графіка

**Тема 4.** Векторна графіка

Нумерація уроків відповідає номерам із таблиці, поданої нижче.



Кожний урок містить мотиваційний блок, що відмічений зображенням із знаком питання. В рубриці *Що потрібно?* визначені завдання, над якими потрібно працювати протягом уроку. Блок **Теоретичний довідник** надає інформацію, яка потрібна для виконання практичного завдання в уроці. Практичні роботи з векторної графіки містять розділ **НУМО, ДИЗАЙНЕРИ!** для розвитку творчих здібностей учнів. Кожна тема модуля в посібнику починається хмарою термінів, що використовуються в уроках. Із хмарного середовища можна завантажити додатки до практичних робіт посібника.

№	Тема, зміст уроку
<b>Тема 1. Графічний дизайн як засіб візуальної комунікації (6 год.)</b>	
1	Історія графічної культури. Дизайн і його тенденції.
2	Ілюстрація. Цифрове мистецтво. Сучасна реклама та фірмовий стиль: напрямки, стилі, тренди.
3	Реклама. Психологія сприйняття реклами. Інфографіка.
4	Типографіка, шрифти і шрифтові пари. Прийоми каліграфії та леттерингу. Особливості поєднання шрифтів. Коротка історія дизайну і типографіки.
5	Електронні та друковані портфоліо.
6	Веб-дизайн. Тематична атестація
<b>Тема 2. Растрова графіка (10 год.)</b>	
7	Характеристики зображення та засобів його відтворення - яскравість, контрастність, роздільна здатність, інтервал оптичної щільності (фотографічна ширина), колірна гама, палітра, глибина кольору, насиченість кольору.
8	Растровий графічний редактор як інструмент для дизайну.
9-10	Основні інструменти для малювання. Інструменти виділення. Концепція побудови пошарового зображення.
11	Робота з шарами. Трансформація об'єктів. Створення колажів. Прийоми колажування.
12	Робота з текстом. Робота з векторними елементами.
13	Ретуш та художня обробка зображень, отриманих шляхом фотографування або сканування. Гама-корекція як засіб узгодження діапазону яскравості зображення і характеристик засобу його відтворення. Тоновна корекція зображень. Робота з кольором.
14	
15	Створення елементів для веб-сторінок.
16	Анімація в растровому графічному редакторі. Тематична атестація
<b>Тема 4. Векторна графіка (7 год.)</b>	
22	Векторний графічний редактор як інструмент для дизайну.
23	Основні інструменти для малювання.
24	Робота з векторними контурами. Трасування об'єктів.
25	Маскування. «Живі» переходи. Спотворення і деформація.
26	Заливка об'єктів. Робота з градієнтами. Прозорість. Градієнтна сітка.
27	Художні ефекти. Робота з символічними об'єктами.
28	Робота з текстом. Макетування. Художнє оформлення тексту. Ділова графіка.

# ТЕМА 1. ГРАФІЧНИЙ ДИЗАЙН ЯК ЗАСІБ ВІЗУАЛЬНОЇ КОМУНІКАЦІЇ (6 ГОД.)



## Урок № 1

ІСТОРІЯ ГРАФІЧНОЇ КУЛЬТУРИ. ДИЗАЙН І ЙОГО ТЕНДЕНЦІЇ

**Обладнання:** дизайнерські малюнки, фотографії, мультимедійна презентація «ІСТОРІЯ ГРАФІЧНОЇ КУЛЬТУРИ. ДИЗАЙН І ЙОГО ТЕНДЕНЦІЇ», відеоролики «Амансіо Ортега – король дизайну», «Графічний дизайн», «Історія дизайну продукції компанії Apple», «Веб-дизайн», «Архітектурний дизайн», «Дизайн інтер'єру та його види», «Ландшафтний дизайн», «Фітодизайн», «Професія: дизайнер»; інструктивні картки із практичним завданням.

### Актуалізація опорних знань та життєвого досвіду учнів

Інтерактивна вправа, розроблена на основі сервісу LearningApps – «Знайти пару» <https://learningapps.org/watch?v=p1qzrwj7519>





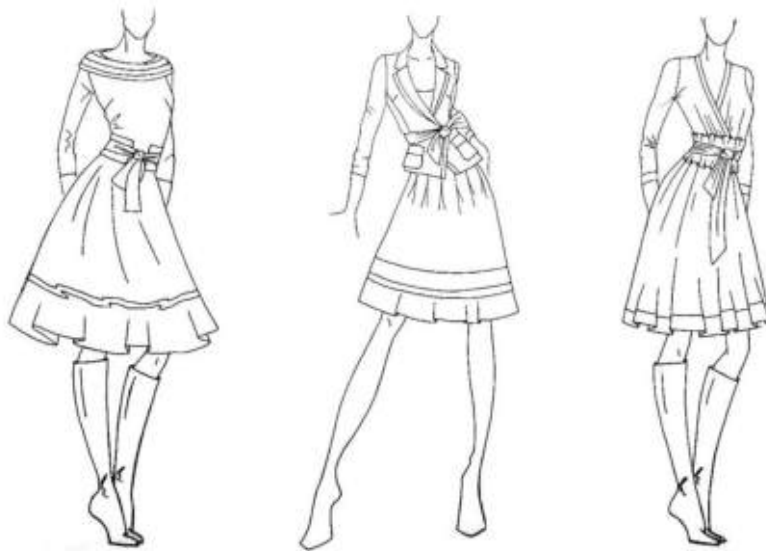
## Мотивація навчально - трудової діяльності

### Гра «Сам собі дизайнер»

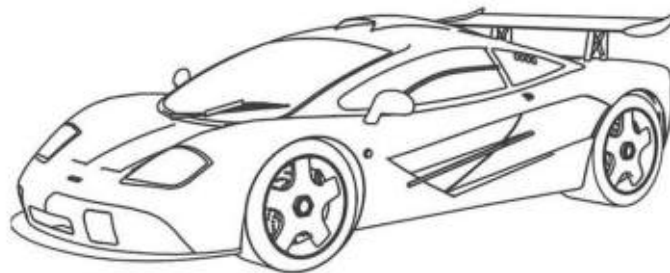
#### Хід гри

1. Відкрити на Робочому столі папку «Сам собі дизайнер».
2. Відкрити одне із зображень за допомогою будь-якого графічного редактора (*Для дівчаток – зображення моделей одягу, а для хлопчиків – автомобілі.*)
3. За 5 хв. розфарбувати зображення

#### Моделі одягу



#### Моделі автомобілів





4. По завершенню часу вчитель запрошує дівчаток продемонструвати створену колекцію одягу, потім хлопчики демонструють колекцію автомобілів.



- Ви тільки погляньте! В нас були зовсім однакові зображення, а кожен з вас додав їм щось неповторне та індивідуальне. Ви наповнили ці картинки фарбами. При цьому кожен з вас використали різні засоби та способи.

Саме тому, сьогодні на уроці, ми з вами познайомимося з історією графічної культури, дизайном та його тенденціями

### Теоретичний довідник

**Графіка** (грец. *γραφικός* - «письмовий», від грец. *Γραφω* - «пишу») – вид образотворчого мистецтва, для якого характерна перевага ліній і штрихів, використання контрастів білого і чорного та менше, ніж у живописі, використання кольору.

### Історія

**Графічна культура** – це вміння відтворювати, зберігати та передавати графічними засобами різну інформацію про предмети, процеси та явища.

### Види графіки:

**Станкова графіка** - це вид графіки, в якому зображення є друкованим відбитком рельєфного малюнку, що виконується художником на тому чи іншому матеріалі. Станкова графіка в залежності від характеру техніки підрозділяється на два типи: естамп і малюнок.

**Плакатна графіка** – художній твір, виконаний в агітаційних, рекламних чи навчальних цілях. Плакатна графіка є поліграфічним відтворенням створеного художником оригіналу.

**Промислова графіка** — вид прикладної художньої графіки, що обслуговує сферу виробництва і збуту промислової продукції (товарні ярлики, фірмові знаки, видавничі марки, рекламні видання — каталоги, конверти тощо).

**Архітектурна графіка** — графічний образ ідеї архітектора в кресленні з масштабом. Це детальна розробка плану майбутньої будівлі(або саду у ландшафтного архітектора) з використанням умовних позначок майбутніх фундаментів, стін, пілонів або колон, з позначкою майбутніх вікон, дверей.

**Комп'ютерна графіка** — розділ інформатики, який вивчає методи цифрового синтезу і обробки візуального контенту.

**Ксилографія** - вид друкованої графіки, гравюра на дереві, найдавніша техніка гравірування по дереву або відбиток на папері, зроблений з такої гравюри.

**Ліногравюра** - це спосіб отримання зображення, при якому малюнок вирізують на лінолеум, товщиною до 3 мм, покривають отримані контури фарбою, а після роблять їх відбиток на папері.

**Літографія** (від грец. λίθος — камінь та грец. γράφω — писати) — техніка гравюри, коли фарба під тиском переноситься з плоскої друкарської форми на папір.

**Офорт** (фр. eau-forte, буквально — міцна вода; азотна кислота) — різновид гравюри на металі, котрий дозволяє отримувати відтиски з друкарських форм, які попередньо оброблені кислотами. [23]

Демонстрація відео «Амансіо Ортега – король дизайну». Режим доступу:

<https://www.youtube.com/watch?v=2XudxSsgjsM>

### **Робота в групах.**

**Завдання.** Використовуючи інформаційні картки «Види дизайну» та можливості відеосервісу YouTube, підготувати міні-повідомлення про той чи інший вид дизайну. [5]

#### **Інформаційна картка 1.**

**Графічний дизайн**

#### **Інформаційна картка 2.**

**Індустріальний дизайн**

#### **Інформаційна картка 3.**

**Комп'ютерний дизайн (веб-дизайн)**

#### **Інформаційна картка 4.**

**Архітектурний дизайн**

#### **Інформаційна картка 5.**

**Дизайн інтер'єрів**

#### **Інформаційна картка 6.**

**Ландшафтний дизайн**

#### **Інформаційна картка 7.**

**Фітодизайн**

**Приєм «Конференція».** Представники від груп виступають з доповідями про види дизайну.

Можливі відеоролики для доповідей:

- графічний дизайн: <https://www.youtube.com/watch?v=u8UsyBHnGIY>;
- індустриальний дизайн: історія дизайну продукції компанії Apple <https://www.youtube.com/watch?v=JtJPV7WZVg4>;
- веб-дизайн: <https://www.youtube.com/watch?v=XPwNu44cM6A>;
- архітектурний дизайн: <https://www.youtube.com/watch?v=F58bihWC2vM>;
- дизайн інтер'єру: <https://www.youtube.com/watch?v=mA83RGccRr4>;
- ландшафтний дизайн: [https://www.youtube.com/watch?v=zjWr7Y9o\\_hk](https://www.youtube.com/watch?v=zjWr7Y9o_hk);
- фітодизайн: <https://www.youtube.com/watch?v=Zonf8bPql9Y>.

## Стаття 10 тенденцій графічного дизайну 2019

<https://designtalk.club/10-tendentsij-grafichnogo-dyzajnu-2019/>

### Професія дизайнера.

Демонстрація відео «Професія: дизайнер». Режим доступу:

<https://www.youtube.com/watch?v=szSrgJVY6wE>.

## ПРАКТИЧНА РОБОТА

**Завдання.** Створити презентацію на тему «Професія: дизайнер»

### Хід роботи

1. Відкрити програму створення презентацій Power Point.
2. Відкрити на Робочому столі папку «Дизайн».
3. З поданого переліку малюнків, фотографій та інших графічних файлів створити презентацію на тему «Професія: дизайнер» (як варіант можна використати матеріали повідомлень, які готувала ваша група).
4. Кількість слайдів не повинна перевищувати 15.
5. Застосувати анімаційні ефекти при появі зображень та переходах між слайдами.
6. Оформити слайди згідно принципам стильового оформлення презентацій та основним принципам дизайну слайдів.
7. Зберегти файл на Робочому столі у папку «10(11) клас» під іменем «profesiya\_dyzauner.ppt».
8. Показати результат вчителю.
9. Закрити всі вікна.
10. Вимкнути комп'ютер.

## Урок № 2

### ІЛЮСТРАЦІЯ. ЦИФРОВЕ МИСТЕЦТВО. СУЧАСНА РЕКЛАМА ТА ФІРМОВИЙ СТИЛЬ: НАПРЯМКИ, СТИЛІ, ТРЕНДИ.



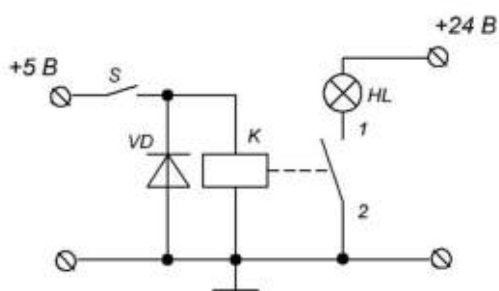
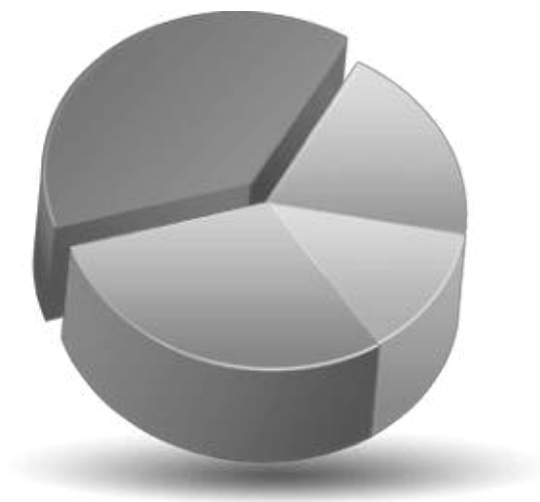
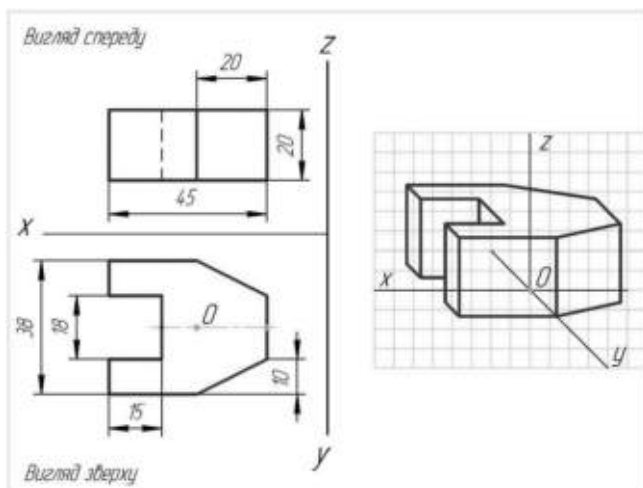
Чи замислювались ви, що беручи до рук ілюстроване видання людина завжди спочатку розглядає ілюстрації і лише потім переходить до тексту? І саме гарна ілюстрація викликає позитивне емоційне ставлення до тексту інтерес.

## Теоретичний довідник

*Ілюстрація* – зображення, що супроводжує текст літературного твору, газетної статті тощо з метою полегшення для читача візуалізації змісту. До винаходу книгодрукування рукописні книги ілюструвалися художниками вручну. [1]

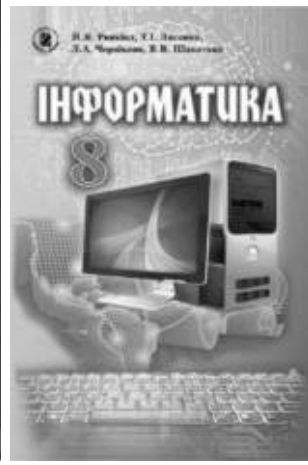
### Окремі різновиди ілюстрацій:

- технічні малюнки,
- діаграми,
- схеми,
- графіки.



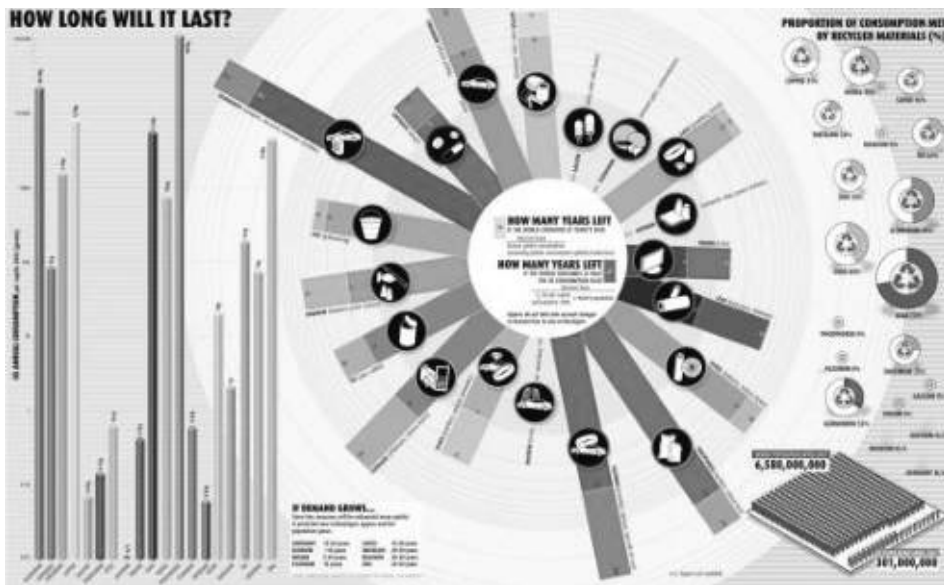
### КНИЖКОВА ІЛЮСТРАЦІЯ

*Книжкова ілюстрація* — елемент книжки, що або пояснює текст *наочними образами*, або активно тлумачить текст, даючи можливість читачеві по-новому зрозуміти і відчувати цінність літературного змісту і форми.



## ІНФОГРАФІКА

**Інформаційна графіка** або **інфографіка** (англ. Information graphics; infographics) — це графічне візуальне подання інформації, даних або знань, призначених для швидкого та чіткого відображення комплексної інформації.



## ЦИФРОВЕ МИСТЕЦТВО

*Цифрове мистецтво* – діджитальне мистецтво (англ. Digital art) – напрям в медіамистецтві, заснований на використанні інформаційних (комп'ютерних) технологій, результатом якої є художні твори в цифровій формі.





## РЕКЛАМА

Слово «реклама» походить від латинського *reclamare* – викрикувати.

Під рекламою розуміють наступне:

- популяризація товарів, видовищ, послуг і т. ін. з метою привернути увагу покупців, споживачів, глядачів, замовників тощо;
- поширення інформації про когось (щось) для створення популярності;
- візуальна та інша медіа-продукція (плакати, оголошення, відеокліпи), що використовуються як засіб привертання уваги потенційних споживачів.

### *З історії реклами...*

#### Реклама на вулицях сучасних міст



## ФІРМОВИЙ СТИЛЬ

*Фірмовий стиль* - це сукупність прийомів (графічних, колірних, пластичних, акустичних, відео), яке забезпечує єдиний стиль та образ для всіх виробів фірми і заходів, він покращує можливість запам'ятовувати, сприймати покупцями, партнерами, іншими незалежними спостерігачами не тільки товари фірми, але і всю її діяльність і відрізнити від конкурентних фірм.



### **Товарний знак і торгова марка.**

Основна роль у формуванні фірмового стилю належить товарному знаку. Він визначає відношення споживачів до товару. При цьому наявність фірмового стилю підсилює можливість товару бути впізнаним, деколи дозволяє відрізнити справжній товар від підробки.





Логотипом є спеціально розроблене, оригінальне зображення повного або скороченого найменування фірми (можливо також одного товару або групи товарів).



### Слоган.

Слоган - це девіз фірми. Він може бути зареєстрований як власність фірми, і як товарний знак.



## Фірмовий блок.

Зазвичай товарний знак, логотип і інші написи об'єднуються в графічну композицію, яка називається фірмовим блоком. Серед інших написів можуть бути поштові і банківські реквізити фірми, різні написи пояснень і різні графічні декоративні елементи. Наявність перерахованих складових фірмового блоку не є обов'язковою. У фірмовий блок може входити тільки частина з них.



## Фірмовий колір.

Разом з графічними символами для позначення різних товарних груп або підрозділів фірми може використовуватися фірмова колірна гамма. При цьому застосування різних кольорів полегшує сприйняття інформації, підсилює емоційну дію на покупців і споживачів товарів.



### *Psychology of Blue:*

*• Trusted • Conservative • Staid • Dependable • Honesty • Calm • Secure • Cool*



*Notable: Most popular corporate color. Evokes trust so used frequently for online businesses & financial institutions. Masculine color.*

# Red

## Psychology of Red:

• Bold • Passion • Strength • Attention • Love • Exciting • Action • Aggressive



*Notable: Red works on white & black. Can mean stop, danger and hot. Pinks (tints of red) are generally considered feminine colors.*

# Green

## Psychology of Green:

• Nature • Wealth • Fresh • Life • Harmony • Environment • Growth • New



*Notable: Means "Go." Used frequently to represent eco-friendly companies & products. Thought to be a calming color.*



1976



1976-1998



1998-2009



(current logo)

Приклад зміни фірмового кольору Apple

## Фірмовий комплект шрифтів.



Фірмовий стиль є своєрідною формою комунікації, за допомогою якої фірма впливає на покупців. [9]

### 12 нових трендів по створенню фірмового стилю

#### 1. Мінімалізм



#### 2. Малюнок від руки



### 3. Негативний простір



### 4. Кадрування



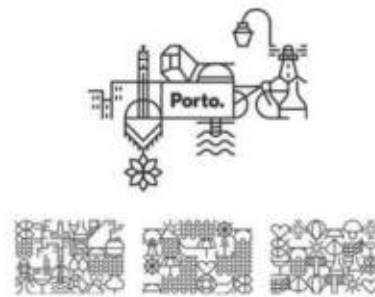
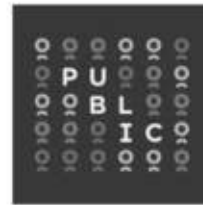
### 5. Геометричні форми



## 6. Штрихове художнє оформлення



## 7. Візерунок



## 8. Анімовані логотипи

Моушн дизайн - це головний тренд нинішнього року, присутній у всіх сферах дизайну.



## 9. Вiнтаж



## 10. Кольорові переходи



## 11. Ілюстрації в логотипах



## 12. Фотографія в логотипах



[12 нових трендів по створенню фірмового стилю // ADOBE CREATIVE CLOUD – URL: <https://helpx.adobe.com/ua/photoshop/using/creating-frame-animations.html>]

## ПРАКТИЧНА РОБОТА

**Завдання.** Уявіть собі, що ви власник фірми, яка випускає певну продукцію. Визначіться із назвою фірми, продукцією, яку випускає та аудиторією споживачів товарів. Виконати завдання згідно інструкційної картки.

### Хід роботи

1. Створити логотип фірми. [3]

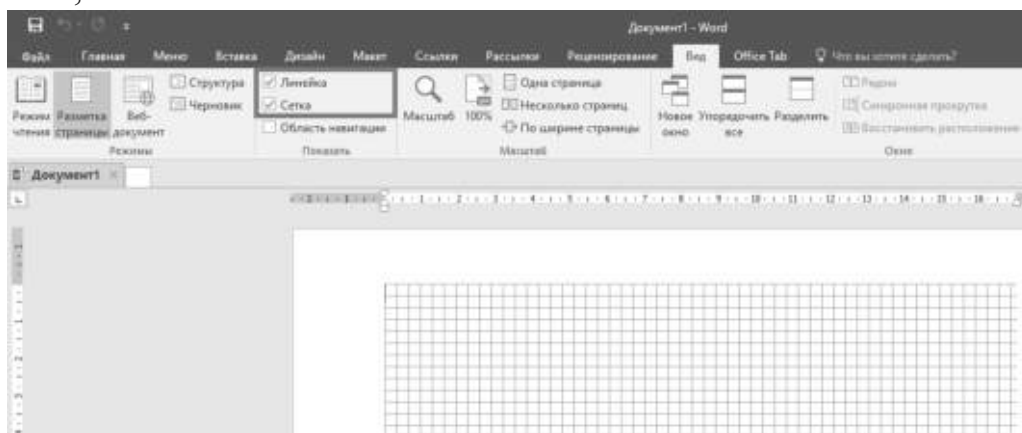
#### Приклад створення в Microsoft Word:

1. Запускаємо Word ( ми будемо використовувати версію 2016 р)

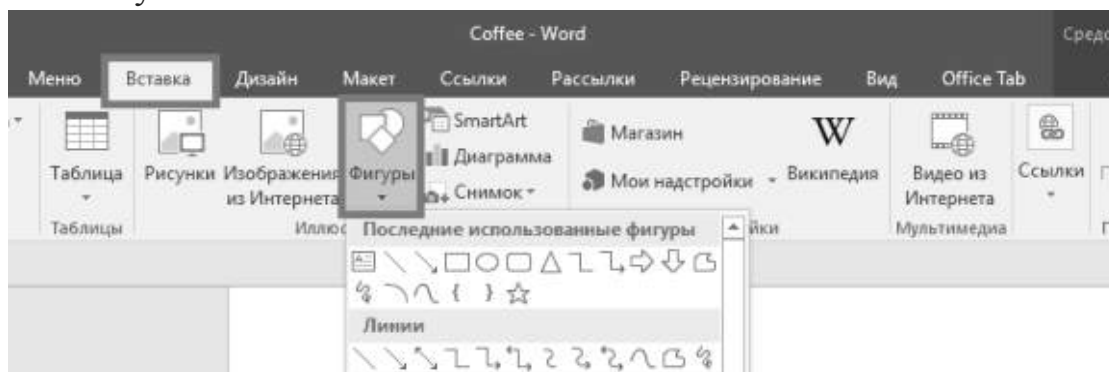


2. Включаємо сітку с розміткою, яка допоможе вирівнювати елементи логотипу.

Відкрийте новий документ. Перейдіть у вкладку Вид, а потім поставте галочку на "Лінійка", "Сітка".

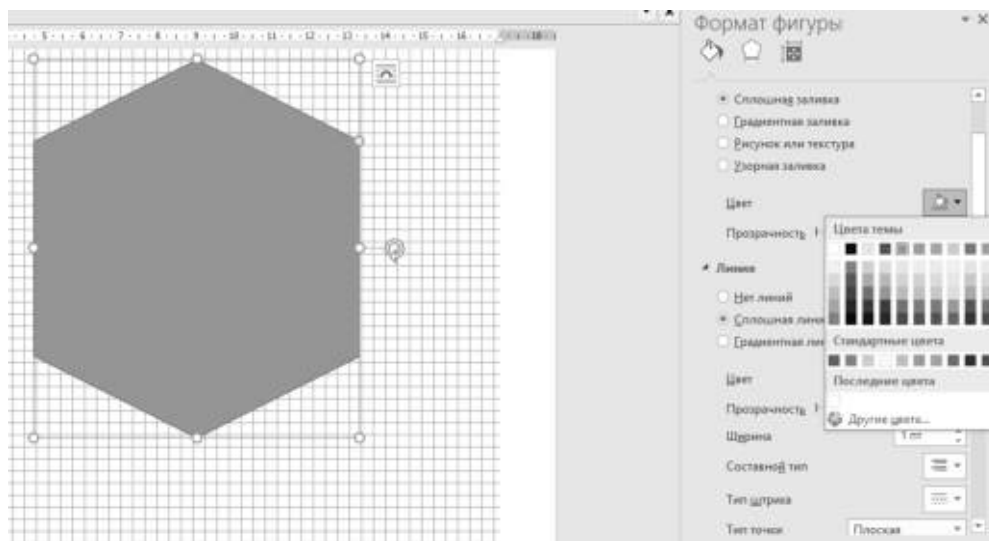


3. Тепер переходимо на вкладку Вставити, переходимо до фігур і вибираємо шестикутник.

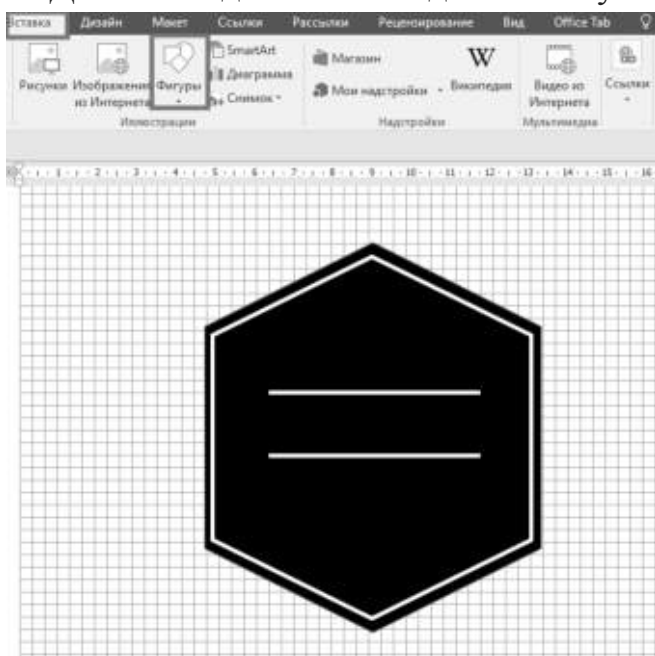




4. Краще заздалегідь підібрати колір, тому при потребі змінюємо колір заливки. Ми поміняємо встановлений за замовчуванням синій на чорний.

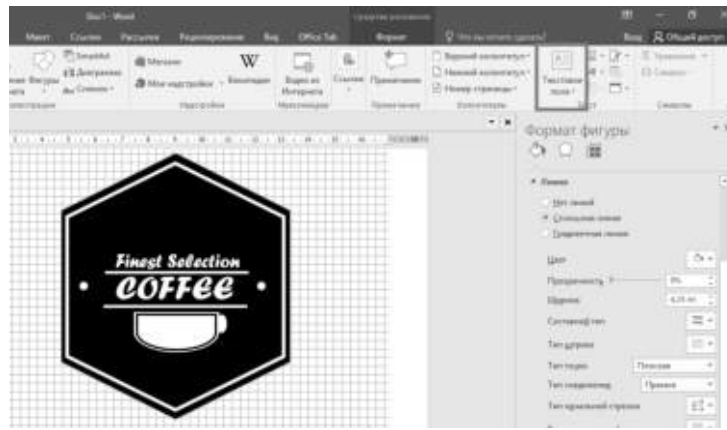


5. Далі необхідно накласти два шестикутника один на одного. Для цього створюємо

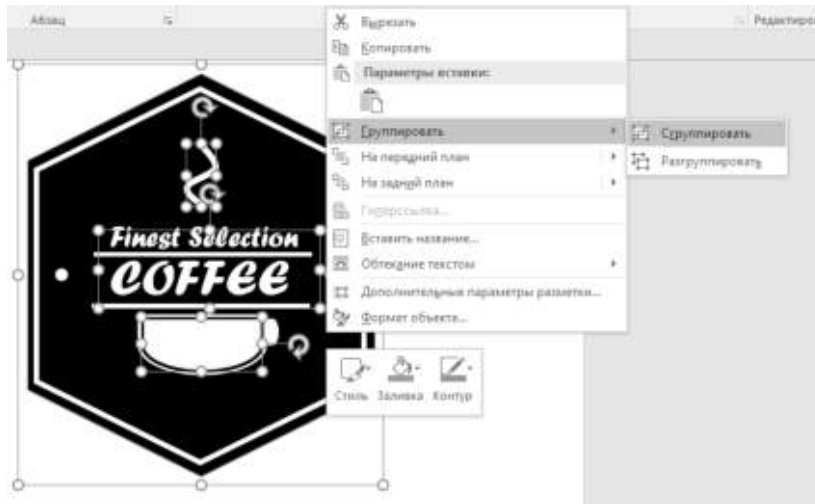


копію шестикутника, спочатку клікнувши на шестикутник, далі на праву кнопку миші, далі вибираємо Копіювати. Переміщати фігуру можна за допомогою курсору миші. Трохи зменшуємо внутрішній шестикутник. Зазвичай всі фігури мають обведення суцільною лінією, тому натискаємо на той шестикутник, що всередині, і робимо товщину лінії його обведення більш масивною. Також міняємо колір лінії на білий. Для подальшої зручності варто згрупувати дві фігури натиснувши на праву кнопку миші.

6. Таким же чином через опцію вставки фігур додамо дві горизонтальні лінії, які йдуть паралельно.
7. Тепер можна додати назву фірми за допомогою текстового блоку. Текст можна поставити як всередині створеної фігури, так і під фігурою або поруч з нею.
8. Далі за допомогою тієї ж вставки фігур додаємо фігури, які допоможуть нам намалювати чашку під назвою.



Додамо вигнуту лінію над назвою, щоб надати чашці більшого витонченості.



В кінці бажано виділити всі елементи логотипу і згрупувати їх для того, щоб в разі переміщення логотипу, він переміщався як цілісне зображення і всі деталі зберігалися на своєму місці.

Відео-інструкції, як зробити логотип в Ворді

[https://www.youtube.com/watch?v=XkHsYuU1OYg&feature=emb\\_logo](https://www.youtube.com/watch?v=XkHsYuU1OYg&feature=emb_logo)

**Приклад створення через <https://www.logaster.ru/>:**

- 1) Переходьте за посиланням « Створити логотип », потім вводите назву своєї компанії та слоган (якщо є), а також виберіть напрямок її діяльності;
- 2) На наступній сторінці представлена підбірка з десятків можливих варіантів лого, також можна звузити область пошуку, вказавши додаткові ключові слова;
- 3) Далі вам будуть запропоновані широкі можливості для редагування лого (колір, шрифт, розміри, місце розташування об'єктів і т.д.);
- 4) У кінці скачайте готовий логотип на комп'ютер в популярних форматах - JPEG, PDF, PNG, SVG.

Після завершення розробки лого, ви зможете додати під неї підкладку, щоб створити емблему онлайн. Для цього вам знадобиться:

- 1) Вибрати форму для підкладки у вигляді певної геометричної фігури, яка буде ідеально відповідати спеціалізації вашого бізнесу (наприклад, щит для охоронних структур, овал або круг для авіакомпаній і т.д.). Її можна завантажити в Інтернеті або ж виготовити самому в Photoshop;

- 2) Після того, як у вас є підкладка, необхідно накласти на неї зверху свій логотип - за допомогою графічних редакторів Illustrator або Photoshop;
- 3) Потім вам потрібно залити область підкладки одним з кольорів свого лого (найкраще контрастним), щоб надати їм цілісність.

Виконавши ці прості етапи, ви отримаєте готову емблему, яка поєднуватиме в собі всі необхідні деталі цього знака.

2. Зберегти роботи у власну папку.
3. Створити рекламу для вашої фірми, користуючись програмою Microsoft PowerPoint.
4. Зберегти роботи у власну папку.
5. Продемонструвати роботу вчителю.

### Урок № 3

## РЕКЛАМА. ПСИХОЛОГІЯ СПРИЙНЯТТЯМ РЕКЛАМИ. ІНФОГРАФІКА.



На сьогоднішній день ми бачимо рекламу більше 3000 разів на день. Одна - привертає увагу, на іншу ми просто не реагуємо. Чому так?

### Що потрібно?

1. Ознайомитися з рекламою та психологією її сприйняття, інфографікою.
2. Навчитися створювати створювати інфографіку.

### Теоретичний довідник

#### Процес сприйняття реклами

Процес сприйняття складається з двох стадій:

**Перша стадія** — зосередження уваги. Людина свідомо чи несвідомо фільтрує нескінченний потік інформації.

**Друга стадія** — процес тлумачення (інтерпретації). Людина вкладає зміст стимулу у свої власні моделі реальності, моделі, які можуть дуже відрізнятися від моделей інших людей або тих, хто надіслав цей стимул.

Схематично це можна зобразити так: стимул (рекламне звернення) - увага (активний пошук, пасивний пошук, пасивна увага) - інтерпретація (спрощення, перекручування, створення нового стимулу) - пізнання.

У потенційного покупця можуть бути чотири основні причини звернути увагу на інформаційні повідомлення:

1. Отримання інформації, яка буде корисною (вважають, що інформація про торгову марку допомагає прийняти більш обґрунтоване рішення щодо купівлі товару з цією маркою).
2. Отримання інформації, яка підтверджує їхню власну думку (так званий підт-

верджувальний перегляд реклами), та уникнення інформації, що суперечить їй (людина не бажає жити з почуттям дисонансу).

3. Отримання стимулюючої інформації.

4. Отримання інформації, що цікавить.

Асиміляція — це процес, за допомогою якого людина намагатиметься довести до максимуму або звести до мінімуму різницю між стимулами. [7]

**Методи психологічного впливу в рекламі**  
(<https://vlasnifinansy.info/video/advertisingyou.mp4>)

- *Повторення.*
- *Відповідність.*
- *Імітація.*
- *Емоційний заклик.*
- *Добра воля.*
- *Техніка лякання.*
- *Заклик до снобів.*
- *Економічна привабливість.*
- *Комфорт і насолода.*
- *Гумор.*

**Маніпуляції** <https://www.youtube.com/watch?v=7DGxvkdqWRA> [8]

**Символіка і колір**

**Вплив кольору на сприймання реклами [10]**

Колір	Символ чуттєво-зорового сприймання				
	Відстань	Розмір	Температура	Настрій	Чистота
Синій	Далека	Зменшує	Холодний	Спокійний	Чистий
Зелений	Далека	Зменшує	Нейтральний	Дуже спокійний	Свіжий
Червоний	Близька	Збільшує	Теплий	Тривожний	-
Оранжевий	Дуже близька	Збільшує	Гарячий	Захоплюючий, збуджуючий	-
Жовтий	Близька	-	Гарячий	-	-
Коричневий	Дуже близька	-	Нейтральний	-	Брудний
Фіолетовий	Дуже близька	-	Холодний	Агресивний, тривожний	-

## Інфографіка

Відповідно до оксфордського словника Oxford English Dictionary, інфографіка (або інформаційна графіка) – «візуальне представлення інформації або даних».

**Інфографіка – це добірка зображень, діаграм і мінімального обсягу тексту, що роблять огляд теми легкозрозумілим.**[26]

Інфографіка може бути у пригоді для наступних цілей:

- Швидкий огляд теми
- Пояснення складного процесу
- Подання результатів дослідження чи даних опитування
- Підсумування довгого допису блогу чи звіту
- Порівняння та співставлення декількох думок
- Привернення уваги до проблеми чи ідеї

Маркетологи використовують інфографіку для розвитку обізнаності про бренд та збільшення залученості.

Консультанти використовують інфографіку для візуалізації графіків реалізації проектів та подання нових/галузевих тем своїм клієнтам у спрощеному для розуміння вигляді.

Уряди використовують інфографіку для подання статистичної інформації та ценових даних.

Викладачі використовують інфографіку для подання контенту в більш запам'ятовуваній формі для учнів та студентів.

А некомерційні організації використовують інфографіку для промоції заходів та привертання уваги громадськості до важливих тем.

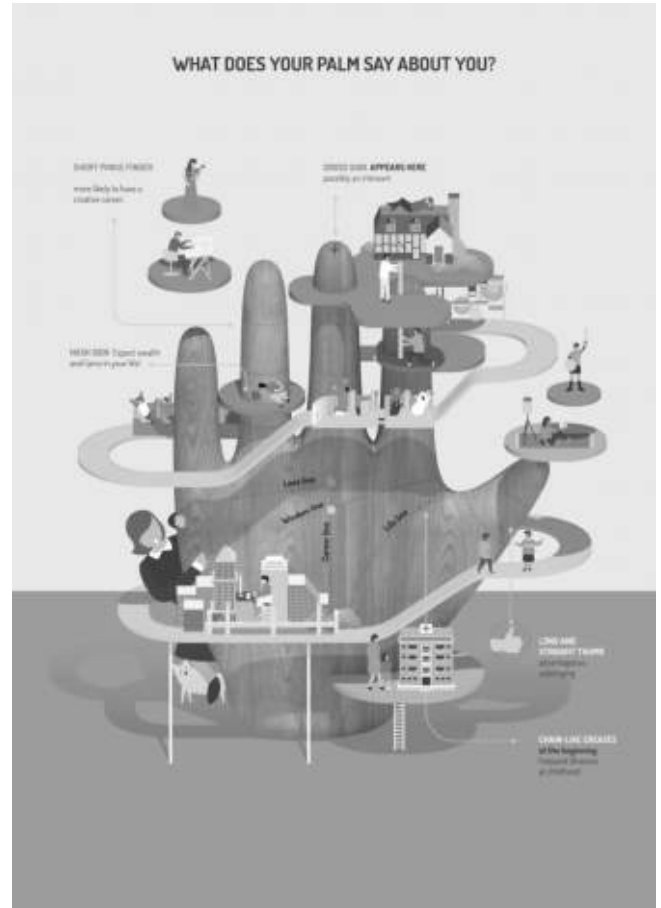
### Як створювати інфографіку?

**У цьому відео-уроці показано, як створити інфографіку лише за 5 кроків:**

[https://www.youtube.com/watch?time\\_continue=14&v=uQXf\\_d5Mgjg](https://www.youtube.com/watch?time_continue=14&v=uQXf_d5Mgjg)

Шаблони інфографіки <https://ua.venngage.com/templates/infographics>

### Які існують типи інфографіки?



Бібліотека шаблонів інфографіки на платформі Venngage поділена на 9 різних категорій:

1. Статистична інфографіка
2. Інформаційна інфографіка
3. Хронологічна інфографіка
4. Процесуальна інфографіка
5. Географічна інфографіка
6. Порівняльна інфографіка
7. Ієрархічна інфографіка
8. Інфографіка зі списками
9. Інфографіка для резюме

Кожен тип інфографіки налаштований на візуалізацію різних типів контенту.

### Що робить інфографіку ефективною?

Використовуйте лінії, рамки та фігури для групування пов'язаної інформації

Використовуйте контрастні кольори для направлення уваги читача

**Виберіть колір, який контрастує з іншими кольорами інфографіки, та використовуйте його для виділення важливої інформації.**

### Висновок

Найдієвіші приклади інфографіки влучно поєднують текст, зображення та дані, що виконують функцію інформування та залучення.

Якщо ви готові створити інфографіку, що поєднує розважальну функцію з навчальною, переконайтеся, що ви дотримуетесь цих найкращих практик дизайнування:

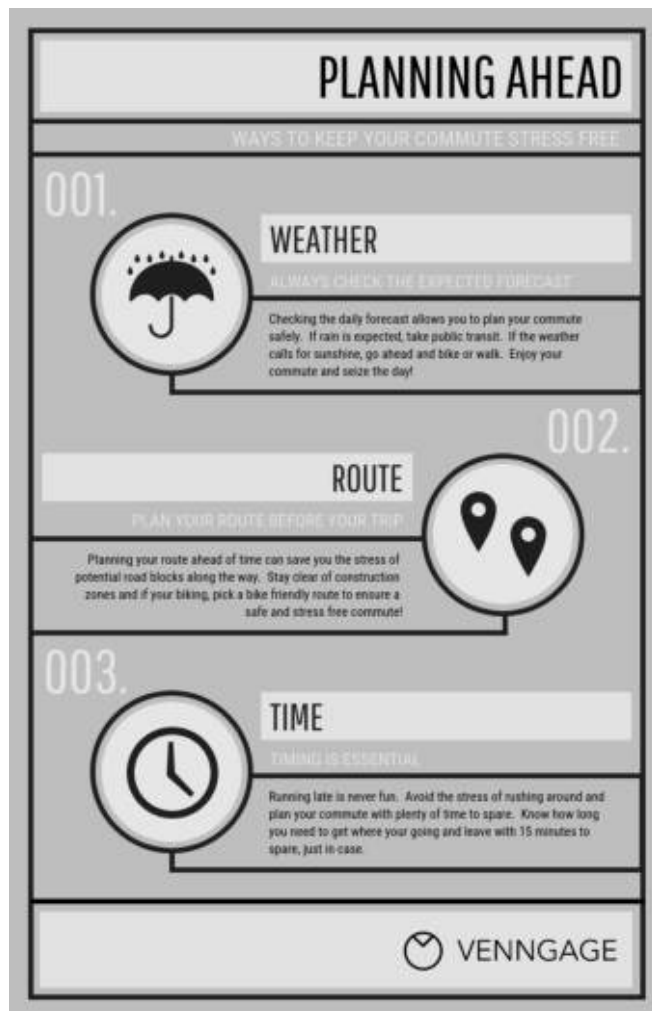
- Використовуйте лінії, рамки та фігури для групування пов'язаної інформації.
- Використовуйте контрастні кольори для привертання уваги до ключової інформації.
- Створіть текстову ієрархію за допомогою трьох різних стилів шрифту.
- Використовуйте зображення, значки та ілюстрації для легкого запам'ятовування основних тез.[24]

## ПРАКТИЧНА РОБОТА

**Завдання.** Створити інфографіку яка б відображала ваш розклад дня.

### Хід роботи

1. Зайти на сайт <https://www.easel.ly/>



2. Створи інфографіку, яка б відображала ваш розклад дня. Скільки часу ви спите, навчаєтесь, відпочиваєте, тощо. Намагайтеся використовувати різні технології, щоб результат був якнайкращим.
3. Розмістіть роботу на Google-диску та відправте копію вчителю на електронну адресу

## УРОК № 4

### ТИПОГРАФІКА, ШРИФТИ І ШРИФТОВІ ПАРИ. ПРИЙОМИ КАЛІГРАФІЇ ТА ЛЕТТЕРИНГУ. ОСОБЛИВОСТІ ПОЄДНАННЯ ШРИФТІВ. КОРОТКА ІСТОРІЯ ДИЗАЙНУ І ТИПОГРАФІКИ.



На що ви звертаєте увагу, переглядаючи сайт або друковану продукцію? Макет, колірна гамма, зображення формують візуальну привабливість сторінки. Але одним із головних можна вважати шрифт.

#### Що потрібно?

1. Ознайомитися з типографікою та історією її розвитку, шрифтами і шрифтовими парами, прийомами каліграфії та леттерінгу, з особливостями поєднання шрифтів.
2. Навчитися підбирати шрифтові пари

#### Теоретичний довідник

#### Типографіка. Історія типографіки

**Типографія** (грец. *τύπογραφία*) — мистецтво оздоблення друкарського тексту.

Включає в себе мистецтва:

- *шрифтового дизайну*, тобто створення символів літер та цілих шрифтів;
- *шрифтового оздоблення*, тобто модифікації та декорування малюнків літер;
- *верстки*, тобто вибору шрифту, параметрів набору, способів розміщення на площині та компоновання з іншими елементами.

#### Чому типографія важлива?

Книгодрукування на кожному кроці. Просто погляньте на свій телефон, рекламний щит тощо. Кожен шрифт, розташування літери, і характер грає роль у визначенні того, як передається повідомлення.

“Загальний ефект більш легкий, більш сучасний на вигляд блок тексту,” – Chris Mills.

Old font

æd, which is easily my  
be games, challenges,  
Show Show with the  
. Ghoulish good times!

New font

æd, which is easily my  
be games, challenges,  
show Show with the  
Ghoulish good times!

Подібне відбулося, коли компанія Apple змінила свій дефолтний шрифт з різко тонкого Helvetica Neue на шрифт своєї розробки під назвою San Francisco.

“Відмінності між Helvetica і San Francisco дуже незначні, навіть для досвідченого ока, але вони є”, – пише Ліз Стінсон для Wired. “San Francisco лишився строгим sans serif (без зарубок), але він сміливіший і доброзичливіший, ніж Helvetica Neue. На основі німецької гарнітури DIN, San Francisco дає символам більше простору, що робить його більш зручним для читання на відносно невеликих мобільних екранах. Високий і худий, San Francisco є простір-ефективним, як Roboto від Google, який ви могли б вважати двоюрідним братом шрифту від Apple”.

Який висновок? Маленькі деталі мають значення.

Насправді, лише один курс коледжу, який відвідував Стів Джобс, який він вважав, відіграв вирішальну роль в успіху Apple – був про каліграфію і типографію. Як він одного разу сказав, у промові для Стенфордського університету: “Якби я ніколи не записався на той курс в коледжі, у Маках ніколи б не було кількох гарнітур і вибору шрифтів.” Чи можете ви уявити собі світ, де продукти компанії Apple не були б зосереджені на гарному дизайні? Я, звичайно, не можу.

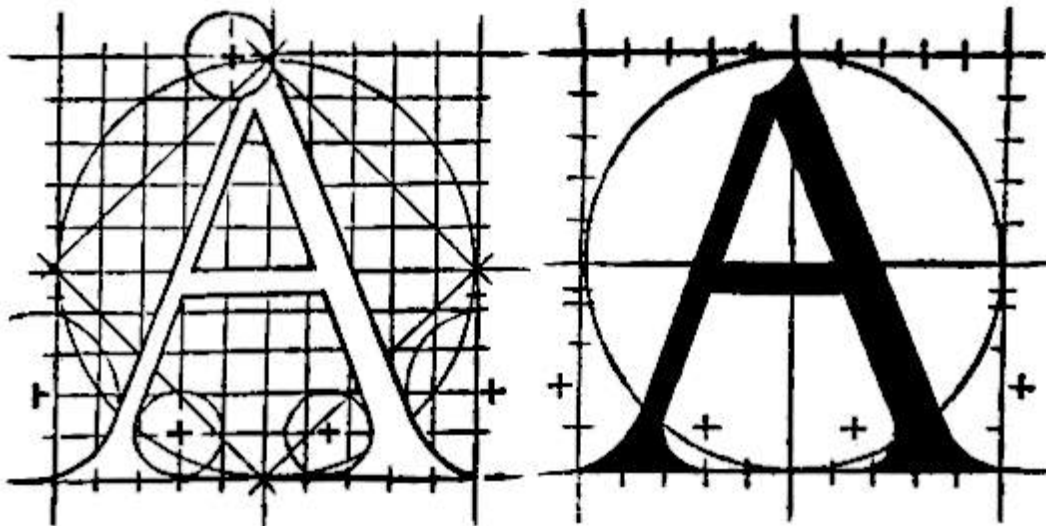
Після того, як ви розумієте, скільки думки йде на ретельний вибір гарнітури шрифту, стає набагато легше розпізнати різницю між шрифтами і зрозуміти, чому вони, можливо, вже були обрані в першу чергу.

### **Шрифти і шрифтові пари**

*Шрифт* –

- 1) графічний малюнок накреслень літер і знаків, складових єдину стилістичну та композиційну систему;
- 2) алфавіт, в якому зображення букв, цифр та інших письмових знаків має загальну закономірність побудови та єдиний стиль;
- 3) у вузькому друкарському сенсі - комплект друкарських літер, призначених для набору тексту. [12]





**Гарнітура** (англ. typeface, від нім. Garnitur — комплект) — сімейство накреслень шрифтів, що мають загальні стилеві особливості та різні деталі рисунку знаків (в деяких випадках **гарнітура** складається з одного накреслення).

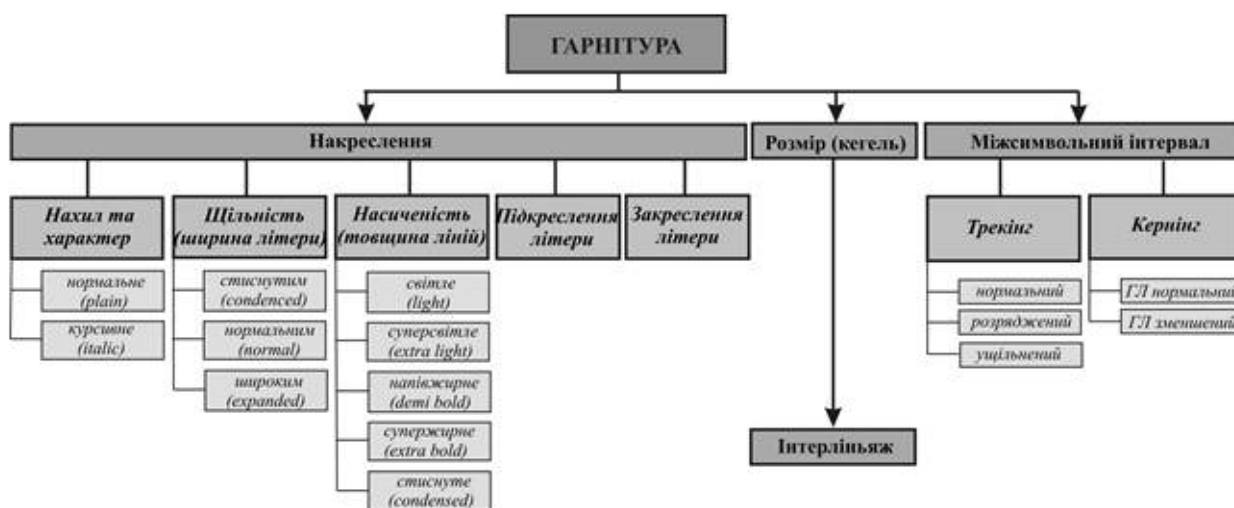


Рис. Основні характеристики шрифту

## Шрифтові пари

Існує 4 інструменти для створення шрифтових пар, якими можна впливати на контраст:

1. Шрифт.
2. Накреслення
3. Розмір.
4. Колір.

Є усталені пари, які можна брати і використовувати. Наприклад,

- 1) **Garamond i Verdana.**
- 2) **Proxima Nova**

### 3) PT Sans і PT Serif.

#### Де брати шрифти?

- [google.com/fonts/](https://google.com/fonts/) - це каталог безкоштовних шрифтів від Google
- [typekit.com](https://typekit.com) - схожий по моделі, за концепцією.
- [myfonts.com](https://myfonts.com) - величезна база шрифтів (як латиниці, так і кирилиці).

#### Головне правило

Перед тим, як ви починати дизайн, слід підібрати шрифтову пару. Це дозволить не плутатися в розмірах у подальшому, не думати кожен раз про те, який шрифт використовувати. Краще один раз визначити, який буде заголовок, підзаголовок, які у них розміри, і далі просто застосовувати вже в своєму макеті.

#### Прийоми каліграфії та лєттерінгу

Каліграфія (грец. «гарний почерк») - одна з галузей образотворчого мистецтва. Ще каліграфію часто називають мистецтвом красивого письма. **Сучасне визначення каліграфії звучить наступним чином: «мистецтво оформлення знаків в експресивній, гармонійній і майстерній манері».**

Лєттерінг - єдині в своєму роді кілька букв, виготовлених (намальованих, вирізаних ) для однієї конкретної ситуації.



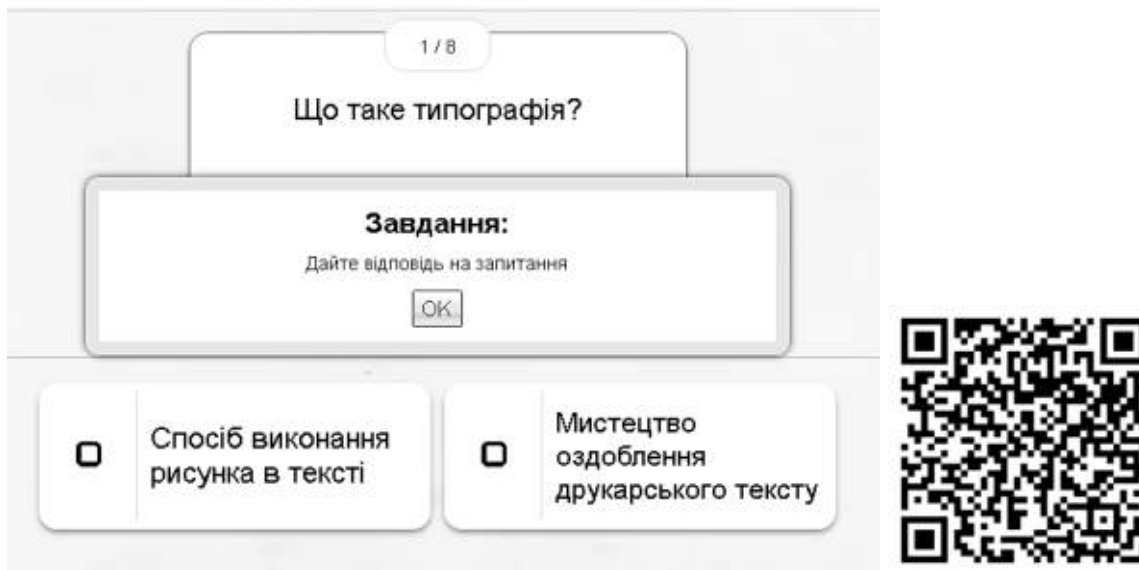
#### ПРАКТИЧНА РОБОТА

**Завдання.** Підібрати шрифтові пари для шрифтів.

#### Хід роботи

1. Зайти на сайт <https://fonts.google.com>
2. Підібрати шрифтові пари для шрифтів:
  - Roboto
  - Noto Sans
  - Verdana
3. Створити текстовий документ, у якому представити кожен шрифтову пару у вигляді заголовку і абзацу довільного тексту.

4. Вказати назви шрифтів.
5. Надіслати документ на e-mail вчителя.
6. Виконати інтерактивна вправу, розроблену на основі сервісу LearningApps – «Вікторина» - Типографія. Шрифти <https://learningapps.org/watch?v=p40oyvd4j19>



## Урок № 5

### ЕЛЕКТРОННІ ТА ДРУКОВАНІ ПОРТФОЛІО.



Близьке знайомство з людиною, сім'єю чи підприємством починається з вивчення роду діяльності, інтересів, а також того, наскільки добре у когось виходить робити свою справу.

З того, наскільки смачні страви і, чи є порядок вдома, ми складаємо враження про господиню, за результатами роботи оцінюють спеціаліста, фірми-виробники виставляють на продаж свої товари, а окремі люди і компанії, які задіяні у творчих напрямках чи займаються наданням послуг, демонструють портфоліо.

Портфоліо – це своєрідне резюме, за яким можна визначити, годиться чи не годиться підприємство для виконання необхідних робіт. Про що Вам розповість портфоліо?

#### Що потрібно?

1. Ознайомитися з електронними та друкованими порт фоліо.
2. Навчитися створювати електроні та друковані портфоліо.

#### Теоретичний довідник

1. Портфоліо. Мета та завдання

**Портфоліо** (від італ. *portafoglio* — «портфель») — збірка (широке портфоліо) виконаних робіт та напрацювань певної особи (компанії).

Термін «портфоліо» запозичений через посередництво англ. *portfolio* з італійської мови (*portafoglio* — «портфель»), де утворений від *porta* («носи») + *foglio* («аркуш»).

## **Завдання:**

- проаналізувати і узагальнити свою роботу;
- відобразити динаміку свого професійного росту;
- представити досвід своєї роботи найбільш повно і ефективно.

## **Функції портфоліо:**

- діагностична — фіксує зміни за певний проміжок часу;
- змістовна — розкриває спектр виконуваних робіт;
- розвиваюча — забезпечує безперервний процес освіти і самоосвіти;
- мотиваційна — відзначає результати діяльності;
- рейтингова — дозволяє виявити кількісні і якісні індивідуальні досягнення.

## **Практичне значення портфоліо:**

- атестація в майбутньому;
- систематизація діяльності власника портфоліо;
- фактор, який стимулює професійний розвиток.

## **Моделі портфоліо:**

- Портфель досягнень (для себе і для інших) Мета створення: оцінити прогрес в дослідницькій, професійній і творчій діяльності;
- Портфель-самооцінка (для себе) Мета створення: показати прогрес чи регрес в якихось видах чи окремих аспектах професійної діяльності
- Портфель-звіт (для інших) Мета створення: показати успішність і доказати прогрес дослідницької, професійної і творчої діяльності

## **Типи портфоліо**

Портфоліо документів • дипломи • грамоти • посвідчення • свідоцтва • довідки  
Портфоліо робіт • конкурсні роботи • проекти розвитку бібліотеки • тексти виступів на семінарах, методичних радах • сценарії різних масових заходів • відеозаписи, фотоальбоми різних заходів • друковані роботи • авторські освітні програми

Портфоліо відгуків — це характеристики ставлення бібліотекаря до різних видів діяльності. В ньому дається письмовий аналіз ставлення бібліотекаря до своєї діяльності і її результатів (рецензії, відгуки, резюме іт.д.) Включає відгуки колег про проведені заходи, методистів, адміністрації школи, вчителів-предметників. попередньо складається список представлених робіт.

## **Види портфоліо**

Особистий можна назвати професійним портретом. Портрет розповідає про особистість працівника. Його пропонується виконувати у формі резюме. Акцент необхідно зробити на досвіді роботи: самоосвіті, використанні в своїй практиці сучасних інформаційних технологій, проектній діяльності.

Тематичний портфоліо має зміст робити, якщо ви постійно і цілеспрямовано займаєтесь певною темою. Тематичний портфоліо може включати:

- план (структуру, схему) занять чи розробку теми;
- пояснювальну записку з інформацією про автора, про форму представлення матеріалів іт.д.;
- обґрунтування теми, своє бачення даної теми, яких результатів очікуєте;
- програму курсу (плани, розробки уроків, бібліотечних занять);
- роботи дітей (анкети, тести, відгуки про конкретний урок, малюнки);
- самоаналіз проведеної роботи;
- підведення підсумків, визначення перспектив.

### **Методика формування портфоліо**

Різні проекти, дослідження, папки з грамотами, дипломами та багато інших матеріалів. Це і є складова вашого портфоліо — потрібно тільки відібрати головне і систематизувати. Для чого я хочу створити портфоліо? В залежності від відповіді визначте тип і вид вашого портфеля досягнень; Що я хочу включити в портфоліо? Професійний портфоліо бажано робити за останні 3-5 років. Ви самі повинні вирішити, які матеріали відібрати у портфель. Як буде організований портфоліо? Що це буде — файлова папка, чи електронний варіант? Чи і те і інше? Як будуть розміщені матеріали? В прямій чи зворотній хронології, чи за видами матеріалів. Обов'язково складається перелік матеріалів, і розміщується з самого початку як друкованого так і електронного варіанту. Де буде зберігатися портфоліо і хто до нього буде мати доступ? Варіантів декілька — в бібліотеці, у методичному кабінеті, в адміністрації школи. Якщо в бібліотеці, то можна представити оригінали, якщо в іншому місці, то краще представити копії. Найкращий варіант представлення — захист, чи презентація перед колективом.

### **Оформлення портфоліо**

Стандартів не існує. Головне — логічна послідовність.

Декілька рекомендацій:

- Можна оформити у вигляді файлової папки з заголовками розділів;
- Кожну роботу, документ, підбірку кладіть в окремий файл;
- На кожному елементі портфоліо бажано ставити дату, щоб прослідкувати динаміку;
- В друкованому варіанті обов'язково робіть посилання на документи чи їх копії, вказавши номер додатку;
- В електронному варіанті треба оформити гіперпосилання на документи та інші матеріали з презентації портфоліо.

### **Резюме**

Резюме — це коротке узагальнення найважливіших відомостей про особу. Зокрема в ньому подаються дані про освіту, професійний досвід, а також основні

біографічні дані. На відміну від автобіографії, резюме характеризується граничним лаконізмом і дає людині змогу, влаштувавшись на роботу, повідомити про себе те, що вона вважає за найнеобхідніше, аби справити на роботодавця приємне враження про себе як потенційного працівника. Правильно, грамотно складене резюме — запорука успіху. Обсяг резюме не повинен перевищувати однієї сторінки. Інформацію слід розміщувати так, щоб легко сприймалася візуально, передусім акцентувала увагу на особистісних позитивах.

Вимоги до складання резюме:

- вичерпність інформації з акцентом на основних елементах;
- грамотність, бездоганний друк;
- чітке оформлення;
- персоніфікація резюме (при бажанні можна перелічити назви фірм, де людина працювала раніше, та зазначити імена їхніх керівників);

### **Види резюме**

Є три форми резюме:

- звичайне, або стандартне (довільне),
- хронологічне (висвітлює досвід за роками),
- функціональне (демонструє освіту й потенціал автора, увиразнює професійні здібності, підтверджені попередніми роками діяльності).

### **Хронологічне резюме**

Містить таку інформацію:

- прізвище, ім'я, по батькові, адреса та номер телефону;
- мета пошуку роботи;
- освіта та наукові ступені (зазначаються, починаючи з найвищого), назви закінчених навчальних закладів, кваліфікація; (нагороди та премії);
- список публікацій;
- плани на майбутнє щодо освіти, кар'єри;
- інформація про досвід роботи;
- сімейний статус, стан здоров'я, хобі, членство у товариствах тощо;
- наявність рекомендаційних листів.

У функціональному резюме початкові пункти збігаються з пунктами хронологічного, а в подальших замість переліку попередніх посад висвітлюються уміння та навички, професіоналізм.

## **ПРАКТИЧНА РОБОТА**

**Завдання.** Створити особисте портфоліо

### **Хід роботи**

1. У текстовому процесорі Microsoft Word створити особисте портфоліо (досягнення, творчі доробки за минулий чи поточний навчальний рік).
2. Зберегти портфоліо у власній папці

### 3. Продемонструвати роботу вчителю.

## Урок № 6

### ВЕБ-ДИЗАЙН. ТЕМАТИЧНА АТЕСТАЦІЯ



Дуже часто, зайшовши на сторінку до якоїсь організації, хочеться її закрити і не відкривати більше. Чому? Та тому, що дизайн невдалий, або він занадто строкатий, або він настільки неакуратно зроблено, що навіть не хочеться мати справу з такою компанією, якщо у них такий дизайн.

#### *Що потрібно?*

1. Ознайомитися з поняттям веб-дизайн, правилами веб - дизайну.
2. Розглянути етапи створення веб - сайтів.

#### **Теоретичний довідник**

Веб-дизайн (англ. web design) — галузь веб-розробки, що охоплює цілий ряд напрямів і дисциплін із створення та супроводу сайтів або веб-застосунків, таких як графічний веб-дизайн, проектування інтерфейсів, авторинг (у тому числі стандартизований код і власницьке програмне забезпечення), використання та оптимізація для пошукових систем.

#### **Інструменти і технології**

Інструменти: пакети векторної й растрової графіки для створення прототипів зображень чи дизайну у форматі для веб.



До інструментів вебдизайну належать також валідатори розмітки та інші засоби тестування використовності й доступності, які дозволяють пересвідчитися у тому, що сайт відповідає стандартам веб.

**Валідатор** — комп'ютерний сервіс, програма, об'єкт, функція або оператор, яка/який перевіряє відповідність деяких даних вимогам до типу, вмісту, формату або синтаксису.

Технології: стандартизована розмітка, яку пишуть вручну чи генерують за допомогою редакторів WYSIWYG. Для перевірки позиціонування сайту у пошукових системах та його покращення застосовують інструменти оптимізації для пошукових систем.

#### **Розробка веб-сайту складається з кількох етапів.**

1. Постановка завдання. На цьому етапі визначається мета створення сайту, його основна тематика, здійснюється аналіз існуючих сайтів такої самої або схожої тематики.

У результаті розробник повинен знати:

- мету, з якою створюється сайт;

- тематику сайту, відмінності сайту від інших сайтів такої самої тематики;
- аудиторію потенційних відвідувачів сайту: вік, стать, коло інтересів тощо;
- перелік сервісів для розміщення на сайті: форум, чат, пошукова система, веб-каталог, електронна пошта та інше;
- перспективи розвитку сайту.

2. Визначення структури сайту. На цьому етапі важливо скласти перелік розділів сайту для формування системи навігації, список сторінок, визначити зв'язки між ними.

3. Розробка структури веб-сторінок сайту. Оскільки для більшості сторінок сайту рекомендується застосовувати єдиний стиль оформлення, то потрібно визначити схему розташування на сторінках основних блоків: як буде розташовано: основний матеріал, додаткові інформаційні та рекламні блоки, анонси, меню, лічильник відвідувачів тощо.

Як правило, на веб-сторінках передбачено розміщення:

- верхнього блоку — заголовка, у якому містяться логотип і назва сайту;
- блоку навігації (меню) для переходу до основних розділів сайту;
- інформаційного блоку з основним матеріалом, що займає центральну частину сторінки;
- нижнього блоку — підвалу, для розміщення контактних даних, повідомлення про авторські права тощо.

Якщо розробка сторінок сайту буде здійснюватись автоматизованими засобами, то структура веб-сторінок може бути запропонована в шаблоні сторінки.

4. Розробка дизайн-макета сторінок сайту. Дизайн-макет сторінок включає набір значень властивостей текстових і графічних об'єктів сторінки:

- Кольорової гама сторінок
- Елементів графічного оздоблення
- Набору шрифтів та іншого.

Тобто визначає стиль сайту.

5. Створення та верстка сторінок сайту. Створюються сторінки, як правило, з використанням тегів мови HTML. У процесі створення відбувається верстка сторінок.

Верстка — це процес розміщення на сторінці під час її створення текстових, графічних та інших об'єктів так, щоб сторінка отримала вигляд згідно з розробленим дизайн-макетом. На цьому етапі здійснюється й інформаційне наповнення сайту.

6. Якщо на етапі постановки завдання передбачалося розміщення на сайті додаткових сервісів і засобів зворотного зв'язку, таких як системи пошуку, голосування, форуми та інше, то потрібен ще й етап програмування сайту.

7. Розміщення (публікація) сайту в Інтернеті.

Після цього сайт стає доступним для перегляду користувачами Інтернету, якщо він або його частина не мають обмежень на доступ.



Сервер, на якому розміщується сайт, повинен надавати послуги хостингу.

**Хостинг** (англ. hosting — виявлення гостинності) — виділення апаратних і програмних ресурсів сервера для розміщення файлів користувача, забезпечення доступу до них, опрацювання запитів та іншого.

Організації, що надають послуги хостингу, називають **хостинг-провайдерами**.

Онлайн-системи конструювання сайтів, які одночасно з послугами з розробки веб-сайтів надають послуги безкоштовного хостингу: **Google Сайти, uCoz, Weebly та інші**. У цих системах створення веб-сайту здійснюється у режимі онлайн одразу на сервері хостингу.

Цей процес називають **популяризацією або просуванням сайту**. Для популяризації використовують й інші засоби, але важливо, щоб матеріали, доступні на вашому сайті, були варті того, щоб ними зацікавилися відвідувачі.

## ПРАКТИЧНА РОБОТА

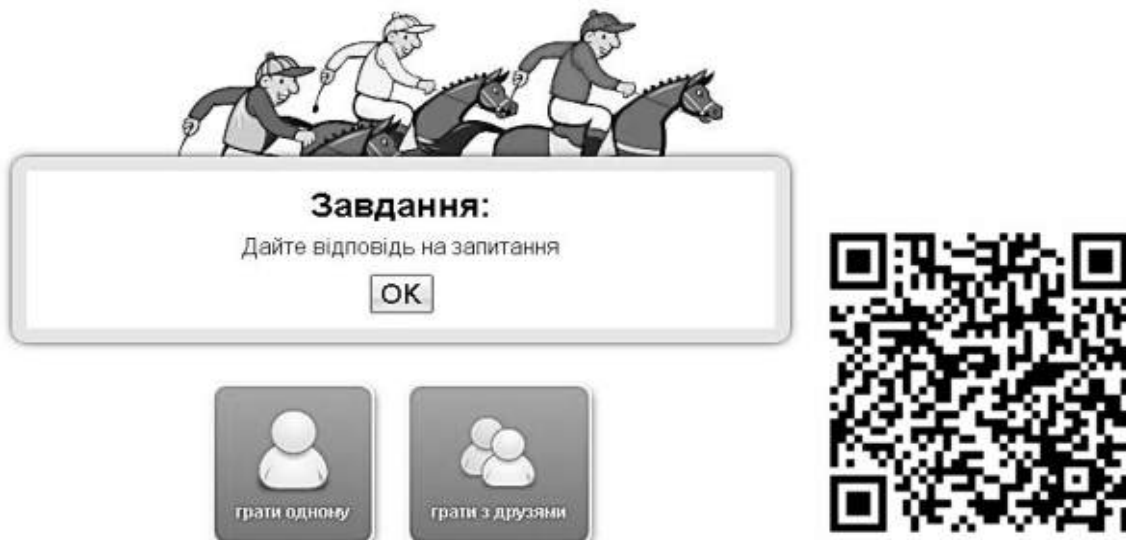
### Завдання № 1

<https://learningapps.org/watch?v=pb574hgm219>



### Завдання № 2

<https://learningapps.org/watch?v=pjytd2qmc19>



# **ТЕМАТИЧНА АТЕСТАЦІЯ**

## **ПРАКТИЧНА РОБОТА**

### **Початковий рівень**

#### **«Графіті»**

##### **Хід роботи**

1. Використовуючи графічний редактор, створити графіті на тему: «Я українець і цим я пишаюсь». Для пошуку матеріалів користуватися ресурсами мережі Інтернет.
2. Зберегти роботу у власній папці.
3. Продемонструвати роботу вчителю.

### **Середній рівень**

#### **«Портфоліо»**

##### **Хід роботи**

1. Використовуючи текстовий процесор Microsoft Word, створити електронне портфоліо учня. Для пошуку матеріалів користуватися ресурсами мережі Інтернет.
2. Зберегти роботу у власній папці.
3. Продемонструвати роботу вчителю.

### **Достатній рівень**

#### **«Реклама»**

##### **Хід роботи**

1. Використовуючи редактор презентацій Microsoft PowerPoint, створити рекламу на тему: «Я українець і цим я пишаюсь». Для пошуку матеріалів користуватися ресурсами мережі Інтернет.
2. Зберегти роботу у власній папці.
3. Продемонструвати роботу вчителю.

### **Високий рівень**

#### **«Реклама»**

##### **Хід роботи**

1. Використовуючи відео редактор, створити рекламу на тему: «Я українець і цим я пишаюсь». Для пошуку матеріалів користуватися ресурсами мережі Інтернет.
2. Зберегти роботу у власній папці.
3. Продемонструвати роботу вчителю.



## Теоретичний довідник

Основні властивості растрового графічного зображення:

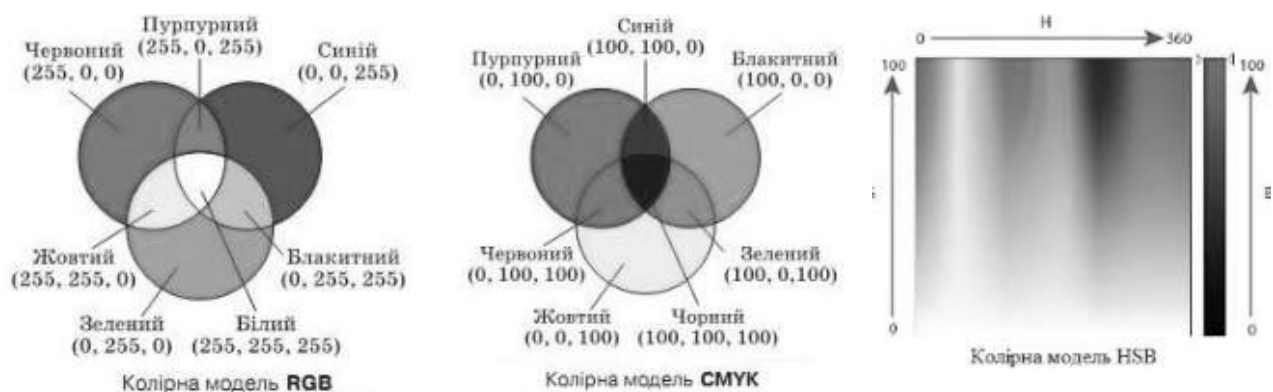
- розмір зображення – визначає ширину та висоту малюнка;
- роздільна здатність зображення – визначає кількість пікселів на одиницю довжини зображення;
- глибина кольору – кількість бітів що використовуються для кодування кольору одного пікселя

Основні властивості засобів відтворення растрового зображення:

- Роздільна здатність екрану — властивість комп'ютерної системи (залежить від монітора, відео карти, налаштувань операційної системи), що визначає розмір зображення у пікселях (екранних точках) на екрані монітора.
- Роздільна здатність принтера — властивість принтера, що виражає кількість окремих точок, які можна надрукувати на ділянці одиничної довжини. Її вимірюють у кількості точок на один дюйм dpi (англійською dots per inch точки).

Колірна модель – спосіб розділення колірного відтінку на складові компоненти.

Види колірних моделей в комп'ютерній графіці:



**Колірна модель RGB** передбачає, що будь-який колір вважають складеним з трьох основних кольорів: червоного (Red), зеленого (Green) і синього (Blue). Яскравість кожної складової подають цілим числом від 0 до 255, а результат змішування — трійкою таких чисел.

**Колірна модель CMYK** — для підготовки не екранних, а друкарських зображень. Накладаючи по черзі блакитний, бузковий, жовтий і чорний відбитки, отримують повноколірну ілюстрацію.

**Колірна модель HSB** реалізовано лише у деяких графічних редакторах. У моделі HSB також є 3 складових: відтінок кольору (Hue), насиченість кольору (Saturation) і яскравість кольору (Brightness).[22]

## ПРАКТИЧНА РОБОТА

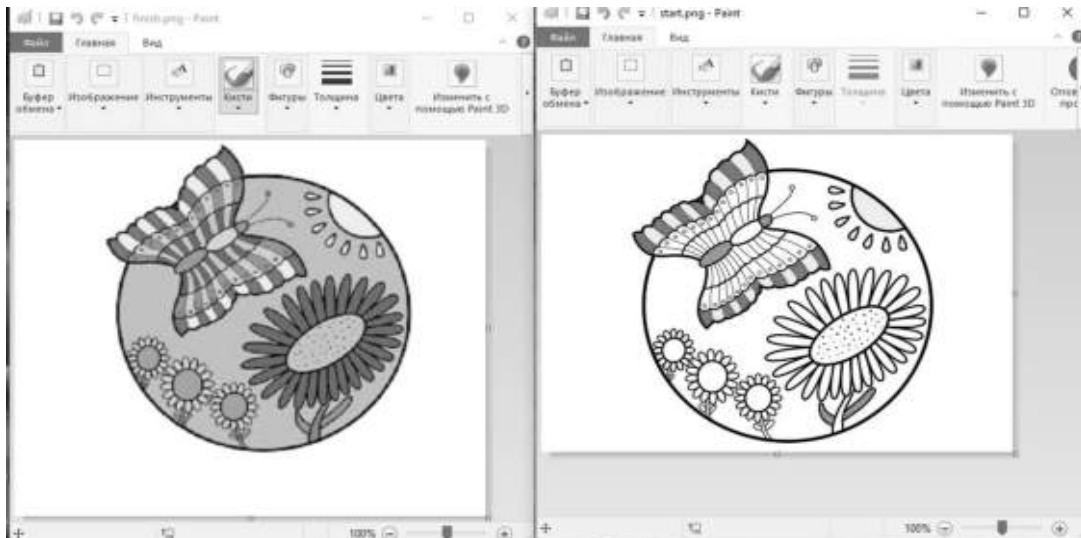
**Завдання.** Оживити зображення, додавши кольорів.

**Стартові файли:** start.png

Фінішні файли: finish.png

### Хід роботи

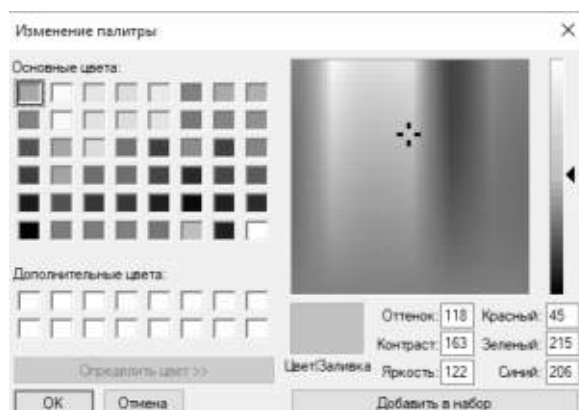
1. Перегляньте результат **Lesson\_7/finish.jpg**
2. Відкрийте файл **Lesson\_7/start.png** за допомогою редактора **Paint**
3. Зберегти файл у своїй робочій папці з назвою **Colop\_model.png**
4. Встановити розмір зображення по горизонталі в 500 пікселів
5. Сонце та відповідні ділянки метелика залити жовтим, червоним або зеленим кольорами



6. Для розфарбування квіток використати колірну модель **RGB**

7. Відтінок	8. Червоний	9. Зелений	10. Синій
11. Ліловий	12.162	13.73	14.163
15.Рожевий	16.255	17.174	18.202
19.Оранжевий	20.	21.	22.
23.Золотистий	24.	25.	26.
27.Коричневий	28.	29.	30.

7. Фон залити 118 відтінком з 163 контрастністю та 122 яскравістю, використовуючи колірну модель **HSB**



8. За допомогою цієї ж колірної моделі до розфарбовувати метелика.
9. Зберегти файл у робочій папці під назвою **метелик.bmp**

## Урок № 8.

### РАСТРОВИЙ ГРАФІЧНИЙ РЕДАКТОР ЯК ІНСТРУМЕНТ ДЛЯ ДИЗАЙНУ



Зроблені під час подорожі фото не завжди виходять ідеальними: не правильно вибрано експозицію, невдале освітлення, рух під час фотографування і т. д. Можливості зробити нові знімки немає, а фото на згадку, мають бути ідеальними...

#### *Що потрібно?*

1. Познайомитись з середовищем растрового графічного редактора Photoshop
2. Визначити основні вікна та особливості роботи з ними
3. Навчитись створювати та зберігати зображення за допомогою редактора Photoshop

#### **Теоретичний довідник**

Растровий графічний редактор — спеціалізована програма для створення і обробки растрових зображень. Ці програмні продукти знайшли широке застосування в роботі художників-ілюстраторів, при підготовці зображень до друку або на фотопапері, публікації в інтернеті. [14]

Робоче середовище - комфортне: у головному вікні програми ліворуч розташована панель інструментів, праворуч – панель палітр, угорі – меню, а під ним розміщено панель параметрів, в центрі – робочий простір

Вікно зображення. При створенні нового або відкриванні уже існуючого файлу зображення, він відкривається у новому вікні, яке можна переміщувати в межах робочого простору Photoshop, захопивши смугу заголовка, протягнувши мишею за будь-який з чотирьох боків вікна, можна змінити його розмір. У заголовку вікна зображення наведено: Ім'я файлу, Масштаб зображення (у відсотках), Назву колірної моделі, Число 8 або 16, що позначає глибину кольору

Рядок стану. Зліва в рядку стану ще раз наводиться значення масштабу, з точністю до сотих. У наступному полі рядка стану наводяться розділені скісною рисою два числа, які визначають розмір файлу. Перше число вказує на обсяг пам'яті, яку займає записане у файл зображення. Друге значення розмір файлу після редагування.

Палітри. Багато інструментів та виконуваних у Photoshop операцій подано у так званих палітрах – вкладках у невеликих вікнах, що дають змогу швидко й ефективно виконувати операції із зображенням. Щоб відобразити на екрані чи приховати палітру, слід клацнути у меню Вікно її назву чи відповідне вікно на панелі палітр.

Панель інструментів. На панелі інструментів Photoshop розташовані значки лише основних інструментів. Поруч із значком інструмента є невелика чорна стрілка, якщо її клацнути протягом секунди – відобразиться додаткова панель із списком інструментів з цієї групи.

Панель параметрів. На панелі параметрів (розташована під рядком меню), відображаються параметри активного інструмента. Перш ніж приступити до вико-

нання будь-якої операції, необхідно перевірити настройки на панелі параметрів і за потреби змінити їх.

Перегляд зображення. Масштабування. Для збільшення і зменшення масштабу відображення графічного файлу на екрані використовується інструмент Масштаб.

Інструмент Рука. Спочатку клацнути на панелі інструментів кнопку із зображенням руки чи натиснути H. Клацнути будь-яке місце зображення кнопкою миші та не відпускаючи її, починати пересувати його.

Смуги прокручування. У вікні програми праворуч і знизу містяться смуги прокручування. Захопити повзунок і переміщати його в той чи інший бік. [15]

## ПРАКТИЧНА РОБОТА

**Завдання:** Зібрати календар природи за зразком фінішних файлів

**Стартові файли:**

autumn_1.jpg	spring_1.jpg	summer_1.jpg	winter_1.jpg	Text.jpg
autumn_2.jpg	spring_2.jpg	summer_2.jpg	winter_2.jpg	Sun.jpg
autumn_3.jpg	spring_3.jpg	summer_3.jpg	winter_3.jpg	

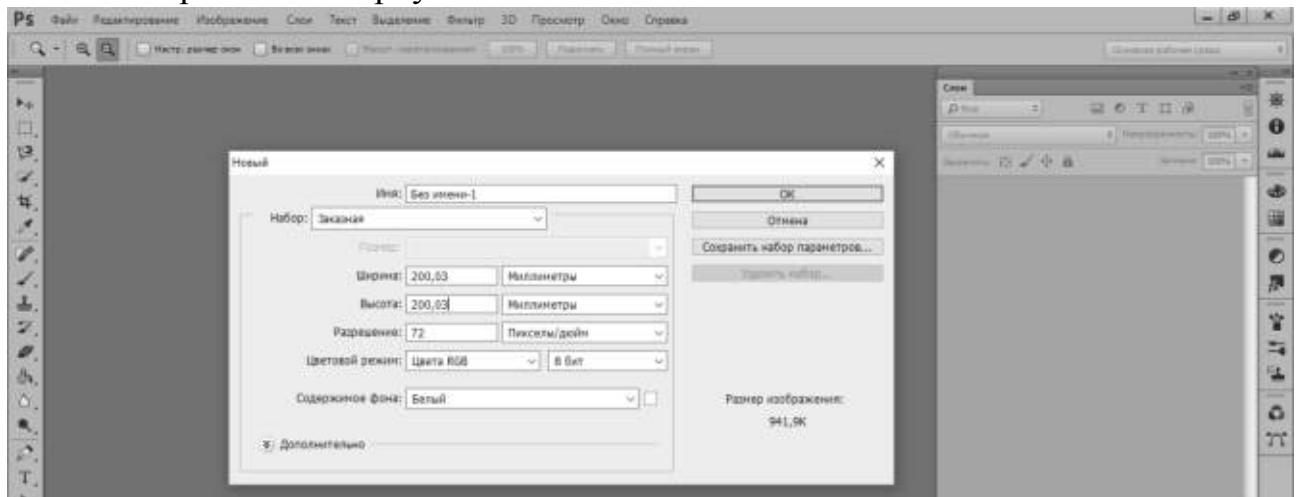
**Фінішні файли:** finish\_1.jpg

finish\_pازل\_2.jpg

finish\_pازل\_3.jpg

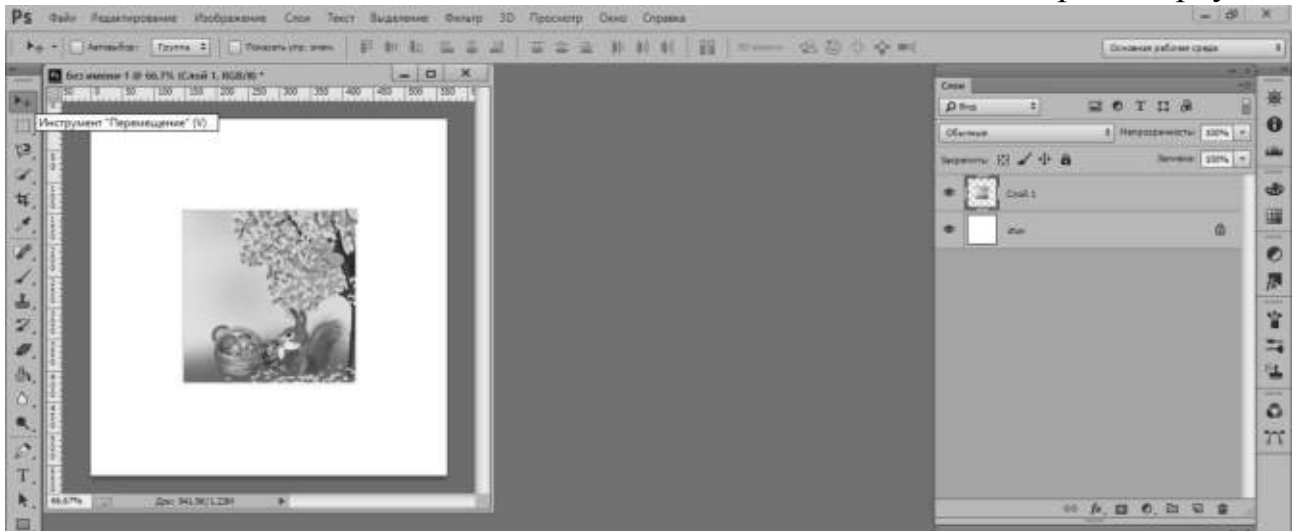
### Хід роботи

1. Запустити растровий графічний редактор Photoshop
2. Ознайомитись з графічним інтерфейсом
3. Скласти пазл за зразком **Lesson\_8/finish\_pازل\_2.jpg**, використовуючи відповідні стартові файли
  - a. Створіть новий аркуш: *Файл/Создать*

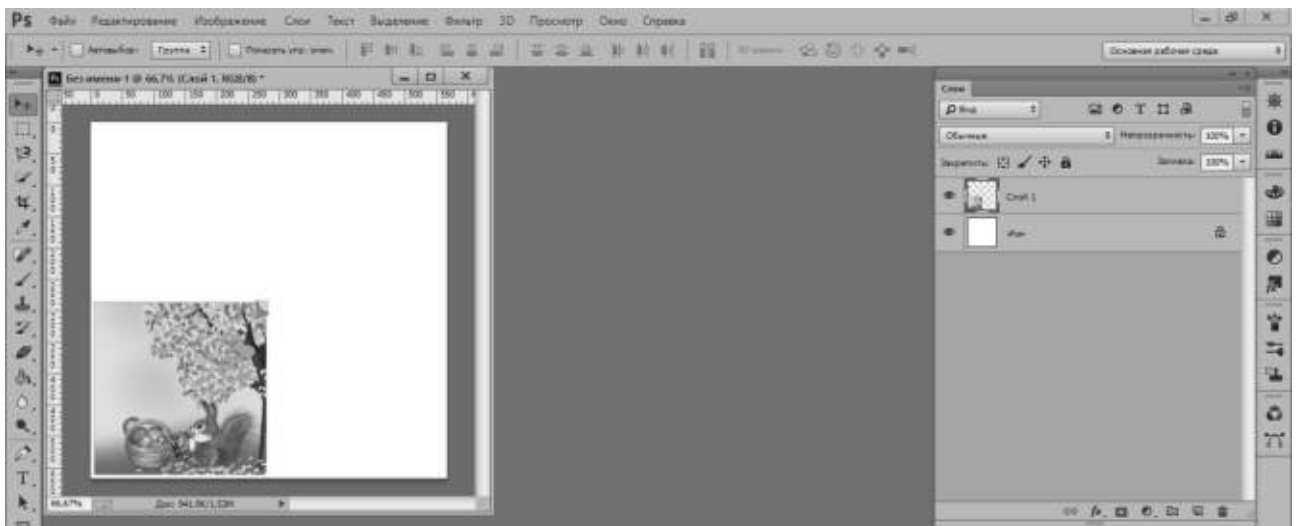


- b. Відкрити один із стартових файлів: *Файл/Открыть* і обрати необхідний файл

- в. За допомогою комбінації клавіш *Ctrl+A* виділити відкрившийся фрагмент
- г. За допомогою комбінації клавіш *Ctrl+C* скопіювати його
- д. За допомогою комбінації клавіш *Ctrl+V* вставити на новостворений аркуш



- е. За допомогою інструмента *Перемещение* перемістити фрагмент у потрібне місце аркуша



- ж. Аналогічно додати інші три частини
- 3. Зберегти файл у своїй робочій папці з іменем **Pazl\_2.psd**
- 4. Зібрати за тим же алгоритмом другий пазл та зберегти в робочій папці з іменем **Pazl\_3.psd**
- 5. Скласти картинку за зразком **finish\_1.jpg** та зберегти в робочій папці з іменем **Picture\_1.psd**

## Урок № 9.

### ОСНОВНІ ІНСТРУМЕНТИ ДЛЯ МАЛЮВАННЯ. ІНСТРУМЕНТИ ВИДІЛЕННЯ



Назва нашого міста поєднує в собі два прекрасних слова: жито та мир. Як би хотілось оздобити літери зображеннями житнього поля та символами миру...

#### Що потрібно?



## 1. Ознайомитися з основними інструментами для малювання:

- «Пензель»;
- «Олівець»;
- «Гумка»;
- «Розмиття»;
- «Палець»

## 2. Ознайомитися з інструментами виділення:

### Прямокутна область виділення:

- Прямокутна область виділення;
- Овальна область виділення;
- Виділення рядка;
- Виділення стовпця

### Ласо:









- Ласо;
- Прямолінійне Ласо;
- Магнітне Ласо

### Швидке виділення:

- Швидке виділення;
- Чарівна паличка

## Теоретичний довідник

### Галерея інструментів малювання

 <p><i>Інструмент «Пензель» малює мазками пензля.</i></p>	 <p><i>Інструмент «Олівець» малює чіткими штрихами.</i></p>	 <p><i>Інструмент «Заміна кольору» заміняє вибраний колір на новий.</i></p>	 <p><i>Інструмент «Пензель змішування» імітує реалістичні техніки малювання, такі як накладання кольору на полотно та варіювання вологості фарби.</i></p>
 <p><i>Інструмент «Архівний пензель» малює копію вибраного стану або знімка в поточному вікні зображення.</i></p>	 <p><i>Інструмент «Художній історичний пензель» малює стилізованими мазками, що імітують різні стилі, використовуючи вибраний стан або знімок.</i></p>	 <p><i>Інструмент «Гرادієнт» створює прямі, радіальні, кутові, відображені та ромбічні переходи між кольорами.</i></p>	 <p><i>Інструмент «Заливка» заливає однакольорові області кольором переднього плану.</i></p>



## ПРАКТИЧНА РОБОТА

**Завдання:** Тематично оформити назву нашого рідного міста

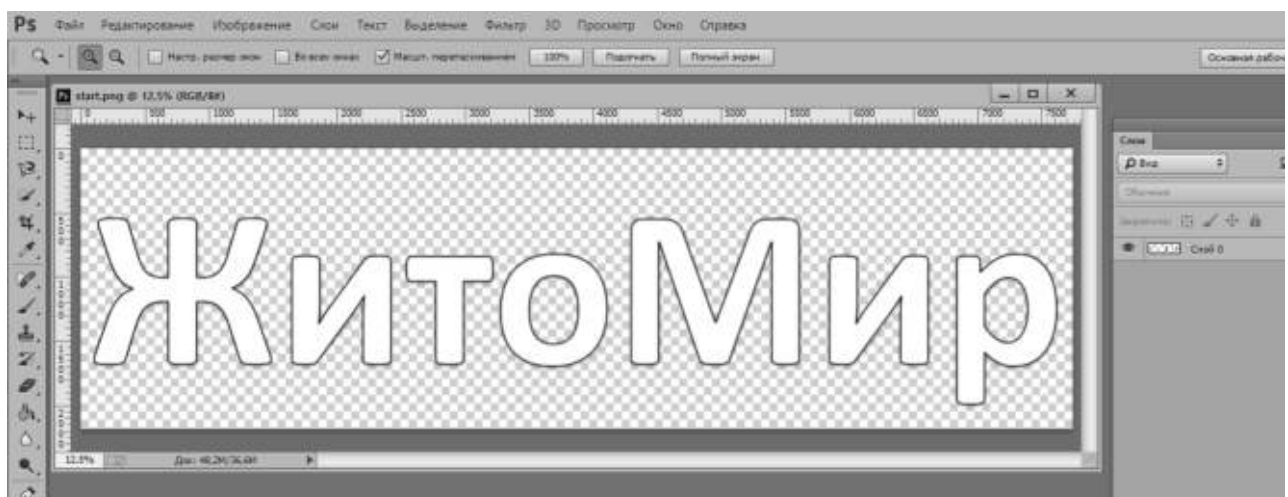
**Стартові файли:**

- 1.png
- 2.png
- 3.png
- start.png
- flower\_1.jpg
- flower\_2.jpg
- simvol-mira.jpg

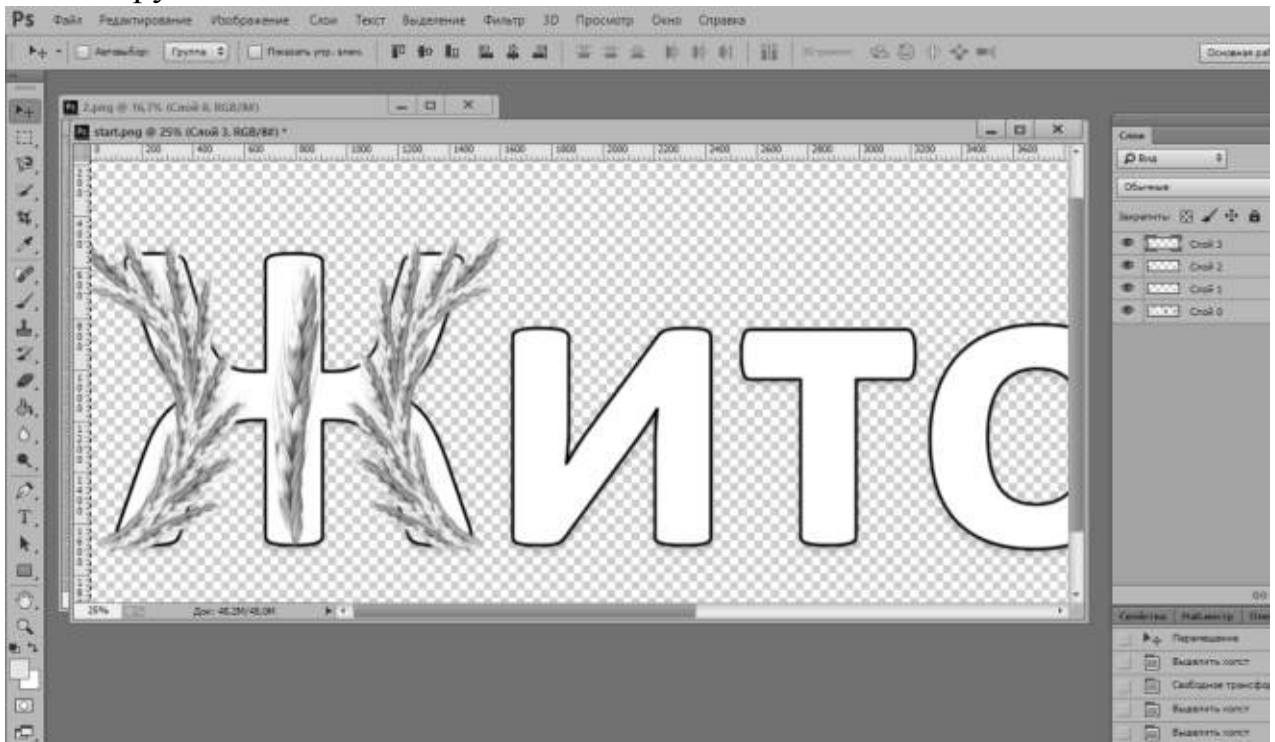
**Фінішні файли:** finish.png

### Хід роботи

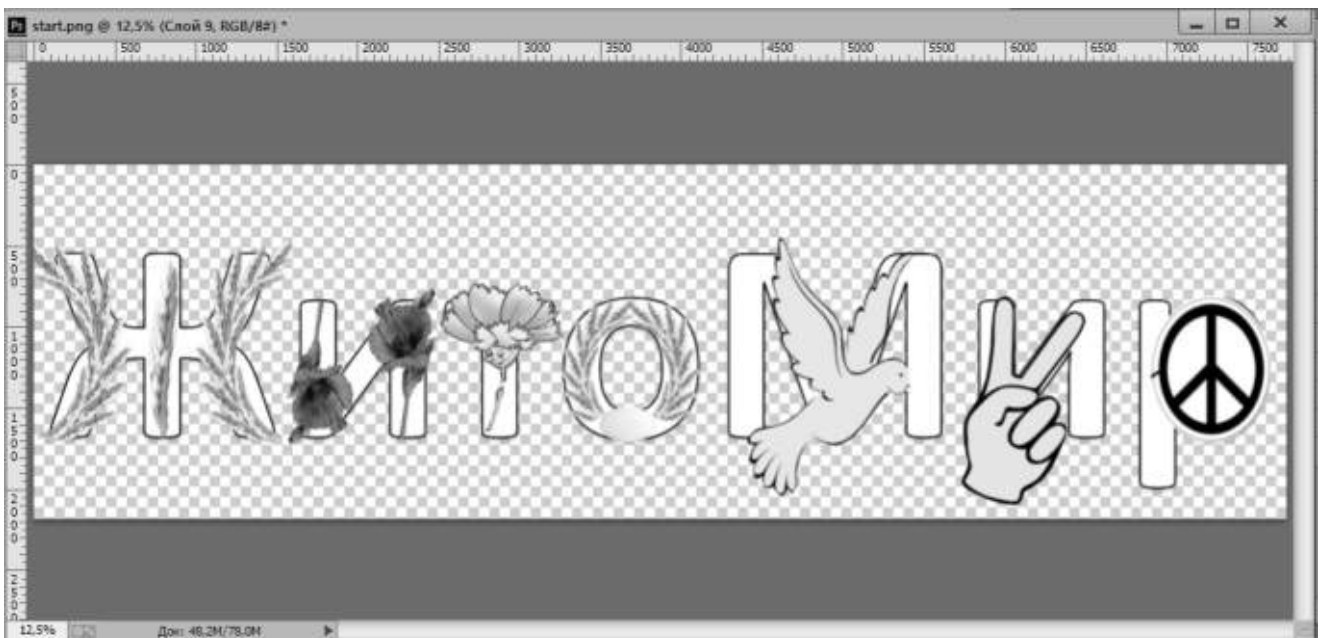
1. Запустити растровий графічний редактор Photoshop та відкрийте файли **start.png** з папки **Lesson\_9** та збільшіть масштаб за допомогою лупи



- З файлів **1.png** та **2.png** за допомогою інструмента виділення оздобте літеру **Ж** колосками



- Використавши файли **flower\_1.jpg**, **flower\_2.jpg**, **3.png** та **simvol-mira.jpg** оформіть інші літери відповідно до зразка



- Зберегти файл у своїй робочій папці з іменем **Zt.psd**

## Урок № 10-11.

### РОБОТА З ШАРАМИ. ТРАНСФОРМАЦІЯ ОБ'ЄКТІВ. ІНСТРУКТАЖ З БЖД. ПРАКТИЧНА РОБОТА №8



В житті необхідно прагнути змін до кращого. Так кожний архітектор прагне створити свій найкращий, наймодніший шедевр. Сьогодні кожний з вас спробує себе в ролі архітектора і спробує реалізувати проект естетичної зміни Житомирської центральної площі

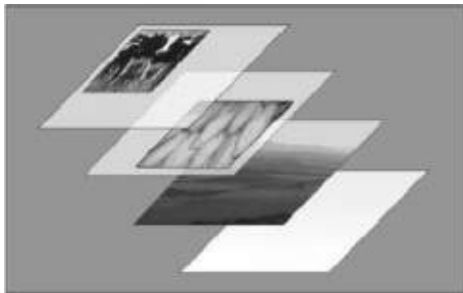


### **Що потрібно?**

1. Ознайомитися з принципом багатошарового зображення.
2. Ознайомитись з можливостями деформації та трансформації у растровій графіці.

### **Теоретичний довідник**

Кожний доданий елемент буде розміщуватись на окремому прозорому аркуші-



шарі. *Шари Photoshop* нагадують аркуші кальки у стосі. Через прозорі області шару можна бачити нижні шари. Ви переміщуєте шар, щоб розмістити на ньому вміст, точно таким же чином, як переміщували б аркуш кальки у стосі. Також можна змінити непрозорість шару і таким чином зробити вміст частково прозорим. Шари використовуються

для створення декількох зображень, а також для додавання тексту або фігур векторної графіки до зображення. До шару можна застосовувати стилі, які дозволяють додавати спеціальні ефекти, такі як тінь або світіння. Робота з шарами відбувається у панелі «Шари». Групи шарів допомагають упорядковувати шари та керувати ними. За допомогою груп шари можна розташувати в логічному порядку, уникаючи таким чином мішанини у панелі «Шари» (*клавіша F7*).



Для того щоб виконувати дії над певним шаром він має бути активним (виділеним) у вікні «Шари» [11]

Трансформація зображень. Малюнки у програмі можна розтягувати, стискати, повернути, перекручувати. Такі операції об'єднані в підменю Трансформувати меню Редагування. Коли треба трансформувати один елемент малюнка, слід спочатку цей елемент перенести на окремий шар, тоді, не виділяючи, його можна трансформувати.

Режим вільної трансформації. Поєднання описаних операцій – режим трансформації - вільна трансформація (Ctrl+T). Виділиться габаритна рамка. Маркер вісі обертання (має вигляд «приціл», вказує центр обертання). Межі на сторонах рамки (зміни по горизонталі чи вертикалі, масштабування). Для деформації – переміщати кутовий маркер, з натиснутою клавішею Ctrl. Переміщення кутового маркера (з клавішею Alt) – протилежна сторона чи кут переміщається у протилежному напрямку

## ПРАКТИЧНА РОБОТА

**Завдання.** Екологічно-естетично оформити центральну площу м. Житомир.

**Стартові файли:**

gazon.jpg  
lamp\_2.jpg

font.jpg  
rouse\_1.jpg

rouse\_2.jpg  
rozarij-3.jpg

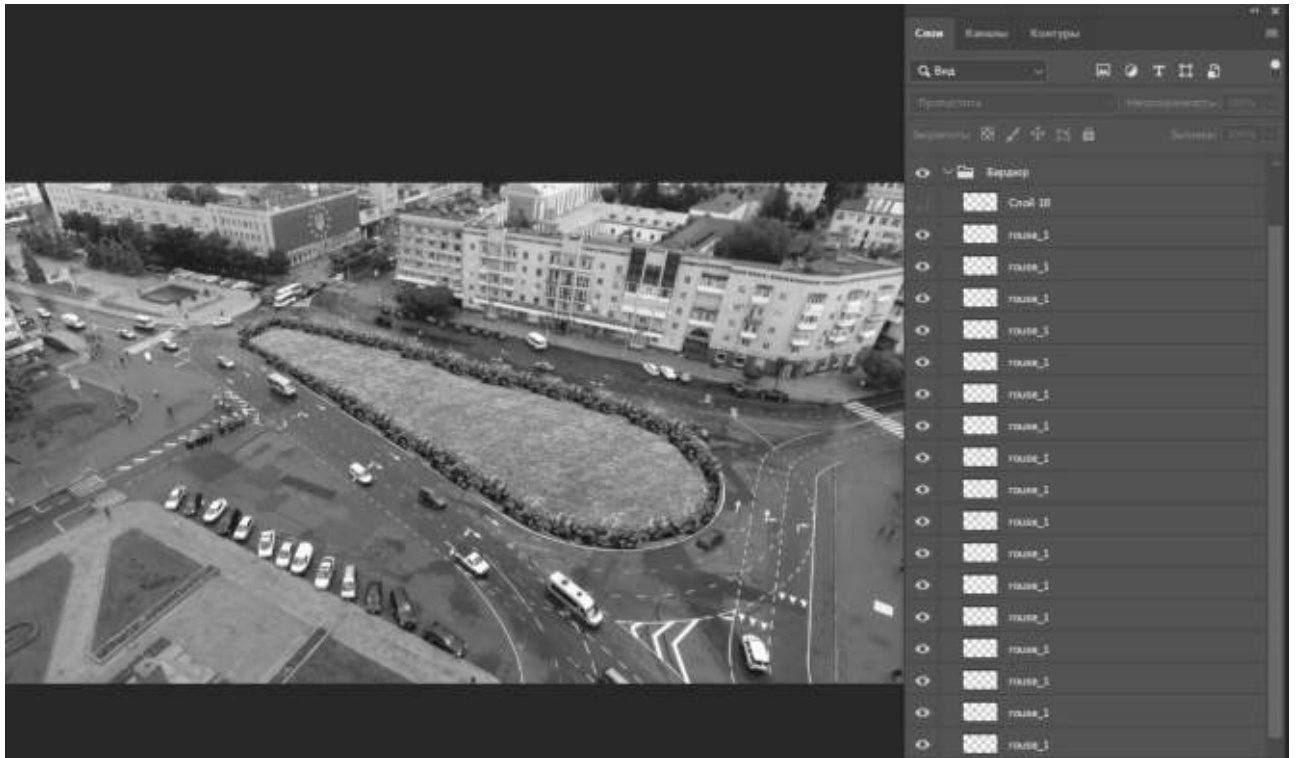
**Фінішні файли:** square\_finish.jpg

### Хід роботи

1. Запустіть редактор Photoshop та відкрийте файл **fon.jpg** та **gazon.jpg** з папки **Lesson\_10-11**.
2. Скопіюйте газон на фон та за допомогою вільної деформації надати йому форми площі



3. Відкрити файл **rouse\_1.jpg**. За допомогою інструмента *Виділення* виділити бордюри рози та розмістити їх по краю газону.



4. Відкрити файл **lamp\_2.jpg**, виділити за допомогою *Магнітного Лоссо* ліхтар, скопіювати та розмістити по периметру за зразком



5. Відкрити файли **rouse\_2.jpg**, за допомогою *Лоссо* виділити кущ троянд, скопіювати та розмістити на газоні



6. Відкрити файли **rozarij-3.jpg**, за допомогою *Лоссо* виділити кущ троянд, скопіювати та розмістити на газоні



7. Збалансувати кольоровий баланс для фону та для газону. Виділити шар з фоном та виконати: *Изображение*→*Коррекция*→*Цветовой баланс* (комбінація клавіш *Ctrl+B*)



8. Застосувати кольоровий тон для фону виконавши: *Изображение*→*Коррекция*→*Цветовой тон/Насыщенность* (комбінація клавіш *Ctrl+U*)



9. Зберегти файл у своїй робочій папці з іменем **Square\_Zt.psd**

## Урок № 12

### РОБОТА З ТЕКСТОМ. РОБОТА З ВЕКТОРНИМИ ЕЛЕМЕНТАМИ



«Казкове щастя — лежати і ні про що не думати...» (Еріх Марія Ремарк. Триумфальна арка.) Давайте додамо ці слова до фотографії офісного працівника і підглянемо її сон.

#### Що потрібно?

1. Створити текст за векторним контуром
2. Додати векторну маску, що показує вміст фігури
3. Розмити краї виділення маски

#### Теоретичний довідник

##### Додавання векторної маски, що показує вміст фігури

1. На панелі шарів клацніть шар, до якого потрібно додати векторну маску.
2. Виберіть контур або скористайтеся інструментом «Фігура» чи «Перо», щоб намалювати робочий контур.
3. Клацніть кнопку «Векторна маска» у панелі «Маски» або виберіть «Шар» → «Векторна маска». → «Активний контур».

##### Розмивання країв виділення маски

1. На панелі «Шари» виділіть шар, що містить маску, яку потрібно редагувати.
2. На панелі «Шари» клацніть мініатюру «Маски». Навколо мініатюри з'явиться межа.
3. Перетягніть повзунок «Розтушовка», щоб застосувати розтушовку до країв маски.

Розтушовка розмиває краї виділення маски, щоб створити м'якший перехід між замаскованими та незамаскованими ділянками.

##### Створення тексту вздовж або всередині контуру

1. Створити контур за допомогою інструменту «Перо» або «Фігура».
2. Виберіть інструмент «Горизонтальний текст» **T** або «Вертикальний текст» **↓T**
3. Встановіть вказівник таким чином, щоб покажчик базової лінії текстового інструменту **⌘** знаходився на контурі, та клацніть. Після цього на контурі з'явиться точка вставлення.
4. Уведіть текст.

#### ПРАКТИЧНА РОБОТА

**Завдання.** Створити рух стрілок на циферблаті за аналогією роботи годинника.

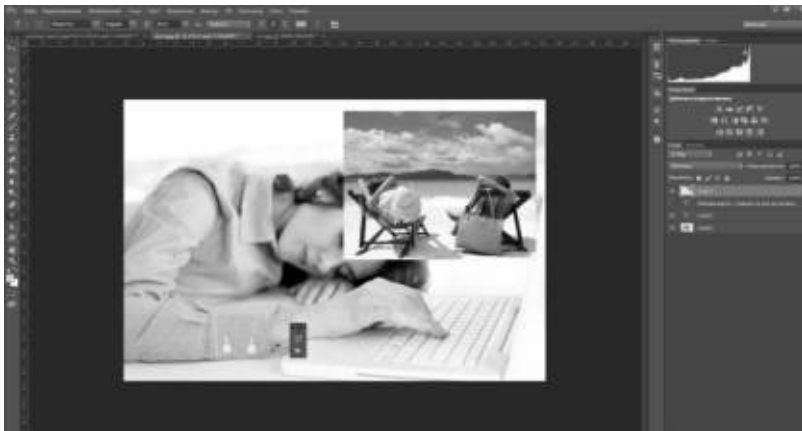
**Стартові файли:** start.jpg, sea.jpg

**Фінішні файли:** finish.jpg, finish.psd

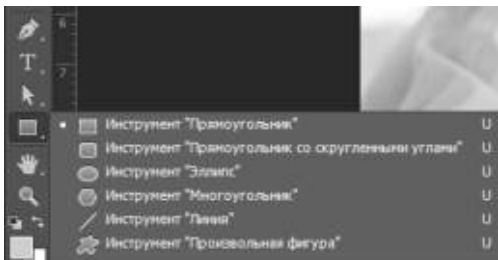


## Хід роботи

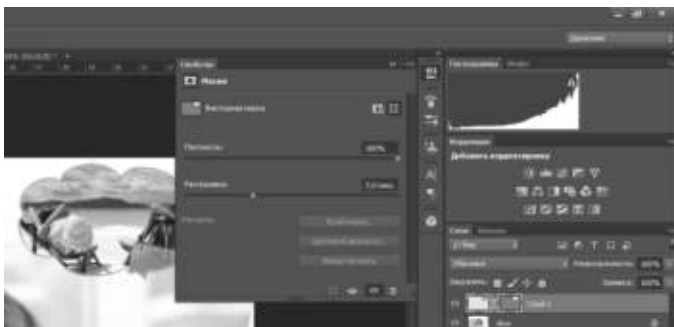
1. Запустити редактор Photoshop та відкрити **start.jpg**, **sea.jpg** з папки **Lesson\_12**.
2. Вставити шар з морем поверх шару з працівником




3. Зробити активним шар з морем для створення на ньому векторної маски у вигляді хмари:
  - Вибрати інструмент групи «Фігури» Довільна фігура .→Оберати хмару → Встановити режим Path(Контури) на панелі параметрів →Накреслити хмару потрібної форми та розміру
  - Слои →Векторная маска→Активний контур.

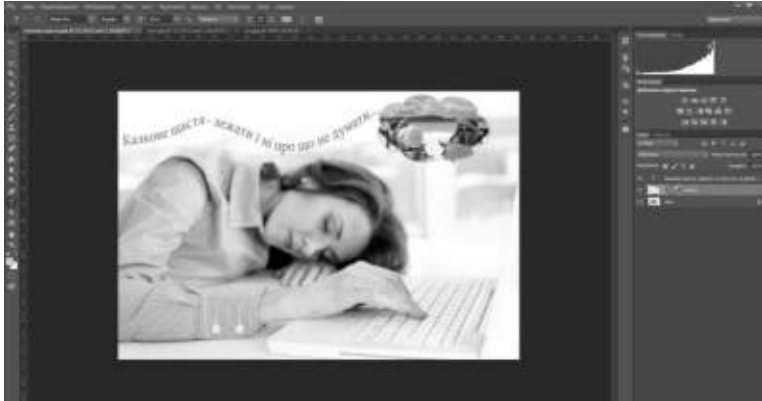


4. Розмиємо краї маски, щоб створити м'який перехід між замаскованою і незамаскованою ділянками. Клацнути на панелі Шари мініатюру Маски, щоб з'явилась рамка. Перетягнути повзунок Розтушовка.[ 13]



5. Накресліть контур кривої вздовж спини дівчини за допомогою інструмента Перо [20]

6. При активному контурі оберіть кнопку Текст і підведіть курсор до фігури. Коли вказівник набуде вигляду , клацніть.
7. Після цього на контурі з'явиться точка вставлення. Наберіть потрібний текст. «Казкове щастя — лежати і ні про що не думати...» (Еріх Марія Ремарк. Тріумфальна арка.)
8. За потреби змініть колір тексту
9. Збережіть файл у власну папку з назвою **finish.jpg, finish.psd**



**Відео уроку за посиланням**

**[https://www.youtube.com/watch?v=YYTTjDMgxlI&feature=emb\\_logo](https://www.youtube.com/watch?v=YYTTjDMgxlI&feature=emb_logo)**



## **Урок № 13-№14**

**РЕТУШ ТА ХУДОЖНЯ ОБРОБКА ЗОБРАЖЕНЬ, ОТРИМАНИХ ШЛЯХОМ ФОТОГРАФУВАННЯ АБО СКАНУВАННЯ. ГАМА-КОРЕКЦІЯ ЯК ЗАСІБ УЗГОДЖЕННЯ ДІАПАЗОНУ ЯСКРАВОСТІ ЗОБРАЖЕННЯ І ХАРАКТЕРИСТИК ЗАСОБУ ЙОГО ВІДТВОРЕННЯ. ТОНОВА КОРЕКЦІЯ ЗОБРАЖЕНЬ. РОБОТА З КОЛЬОРОМ**



Ретуш – це будь-яке втручання у вихідний варіант фотографії з метою її поліпшення та вирішення естетичних і художніх завдань.

Спробуємо покращити власні фото.

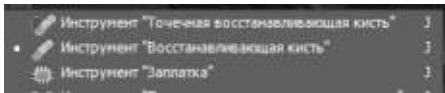
### ***Що потрібно?***

1. Використати інструменти ретуші:
  - Точковий пензель відновлення
  - Пензель відновлення
  - Латка
  - Штамп
2. Використати коригуючий шар Криві та шар маски

### **Теоретичний довідник**

Ознайомимось з деякими інструментами ретуші.

### **Інструмент «точковий пензель відновлення» (J)**



Цей інструмент іноді може творити чудеса. Наприклад, якщо на зображенні є пил або подряпини, цей інструмент їх легко видалить.

#### **Принцип дії інструмента:**

1. Клікнути на відновлювальну область інструментом

Область покриття пензля зміщується з периферійної областю об'єкта.

Тобто, інструмент обчисливши колір і яскравість об'єкту, що видаляється, заливає його мікшованим кольором периферійної області. Щоб домогтися найкращого результату, іноді необхідно точково заливати об'єкт, клікаючи по ньому декілька разів.

### **Інструмент «пензель відновлення» (J)**


Цей інструмент працює так само як і попередній, але більш гнучко.

#### **Принцип дії інструмента:**

1. Поруч з об'єктом що видаляється необхідно взяти зразок відновлювальної області. Для цього, встановлюємо курсор в потрібному місці, натискаємо клавішу "Alt", та натискаємо лівою клавішею мишки. Зразок заповнить круглий курсор.
2. Після цього встановлюємо курсор із зразком на об'єкт що видаляється, та клікаємо.

Таким чином, ретушована область (об'єкт) заливається не тільки мікшованим кольором периферії, але також фрагментом взятого зразка, що дозволяє зберегти фактуру шкіри при ретуші. Чим більше розмір пензля, тим більшу площу займатиме фрагмент зразка. Важливо встановити оптимальний розмір пензля для отримання найкращого ефекту. При ретуші шкіри не варто встановлювати занадто великий розмір пензля, щоб уникнути появи плям. Оптимальний розмір пензля повинен бути приблизно як сам об'єкт, або трохи більше за нього.


### **Інструмент «латка» (J)**

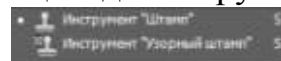
Інструмент «Латка» вмiє  дивовижним чином зміксувати схожі за кольором пікселі об'єкта і периферії, що сприяє суттєвому полегшенню ретуші складних ділянок шкіри

#### **Принцип дії інструмента:**

1. Виділити замкнутим контуром потрібну ділянку
2. Перетягнути цей контур на «ідеальну» область для ретуші

### **Інструмент "штамп" (S)**

**Принцип дії даного інструмента** дуже  схожий на принцип дії інструментів «Пензель відновлення» і «Латка»:



1. Утримуючи клавішу "Alt", вибираємо на зображенні джерело для заміни, клікнувши по зображенню в певній точці.
  2. Після того, коли зразок взято, пересуваємо курсор в те місце, де буде відбуватися заміна фрагмента, після чого робимо заміну
    - Виділення кількох об'єктів, утримуйте при виділенні клавішу «Shift»
    - Вирахування з виділеної області «Alt».
    - Прибрати виділення «Ctrl+D»
- [21]

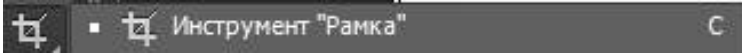
## ПРАКТИЧНА РОБОТА

**Завдання.** Відретушувати фото: вирівняти лінію горизонту на фото, прибрати недоліки роботи будівельників на стінах будинку, висвітлити праву частину фото.

**Стартові файли:** **start\_retush.jpg**

**Фінішні файли:** **finish\_retush.jpg, finish\_retush.psd**

### Хід роботи

1. Запустити редактор Photoshop та відкрийте **start\_retush.jpg** з папки **Lesson\_13-14**.
2. Вирівняти лінію горизонту за допомогою інструменту «Рамка»  

3. За допомогою інструментів ретуші прибрати недоліки на стінах будинку.
4. Висвітлити праву частину фото, скориставшись коригуючим шаром Криві та шаром маскою. **Відео уроку за посиланням [https://www.youtube.com/watch?v=z7zf-PgnLoU&feature=emb\\_logo](https://www.youtube.com/watch?v=z7zf-PgnLoU&feature=emb_logo)**
5. Зберегти файл у власну папку з іменем **finish\_retush.jpg, finish\_retush.psd**



start\_retush.jpg



finish\_retush.jpg

## Урок № 15



### СТВОРЕННЯ ЕЛЕМЕНТІВ ДЛЯ ВЕБ-СТОРІНОК

Одією з вимог прийняття на роботу веб дизайнера – знання Adobe Photoshop. Що ж робить веб дизайнер в цій програмі?

#### *Що потрібно?*

1. Робота з готовим макетом веб сторінки в Photoshop
2. Створити кнопки для веб сторінки
3. Робота з іконками із шрифту Font Awesome

#### **Теоретичний довідник**

Щоб отримати сайт, який би відповідав Вашим вимогам до нього і стандартам, які висувають сайту сучасні реалії ведення успішного та прибуткового бізнесу за допомогою Інтернету, сайт повинен відповідати певним правилам і бути створений з дотриманням технології створення сайту.

Складовою цієї технології - повноцінне проходження етапів створення сайту.

Один з етапів створення ефективного сайту це **Розробка дизайну сайту**.

На даному етапі веб-дизайнери реалізують затверджений веб-дизайн сайту: створюють необхідні графічні елементи, підбирають стиль і розмір шрифтів, проробляють колірну гаму, роблять ескіз розміщення модулів сайту. Підсумок етапу «Розробка дизайну сайту» - затвержені макети дизайну всіх сторінок сайту в форматі PSD.

#### **Верстка сторінок сайту**

Після того, як дизайн сайту готовий, за роботу беруться верстальники. Верстальник повинен перенести графічний дизайн-макет сайту в коди, які зрозумілі комп'ютеру. Для цих цілей верстальник використовує коди спеціальної розмітки сторінок для сайтів HTML, а також створює таблиці стилів CSS і задіює скриптову мову програмування JavaScript.

Правильно підготовлений макет економить багато часу при верстці.

#### **ПРАКТИЧНА РОБОТА**

**Завдання.** Переглянути готовий макет дизайну веб сторінки. Створити кнопки для сайту **Додати в кошик** у двох станах: статичному та при наведенні курсору.

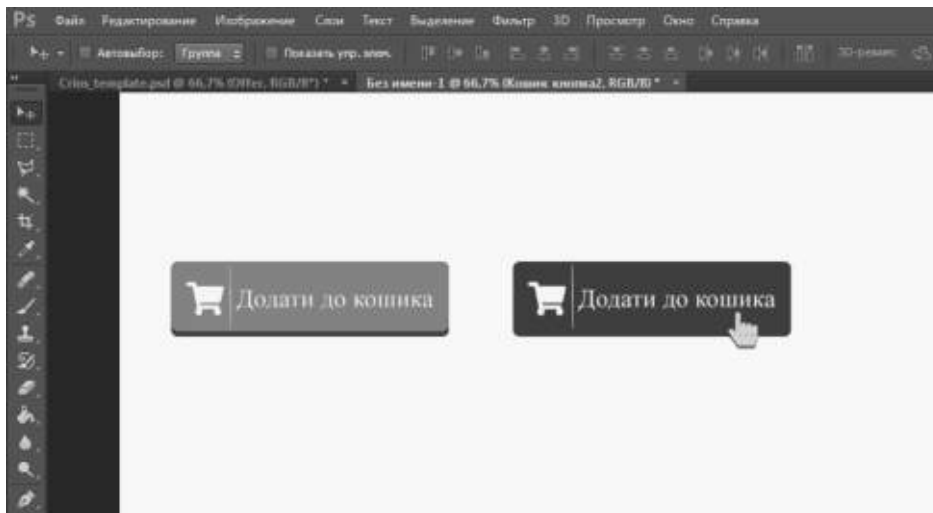
**Стартові файли:** Crios\_template.psd

**Фінішні файли:** Button\_web.psd

## Хід роботи

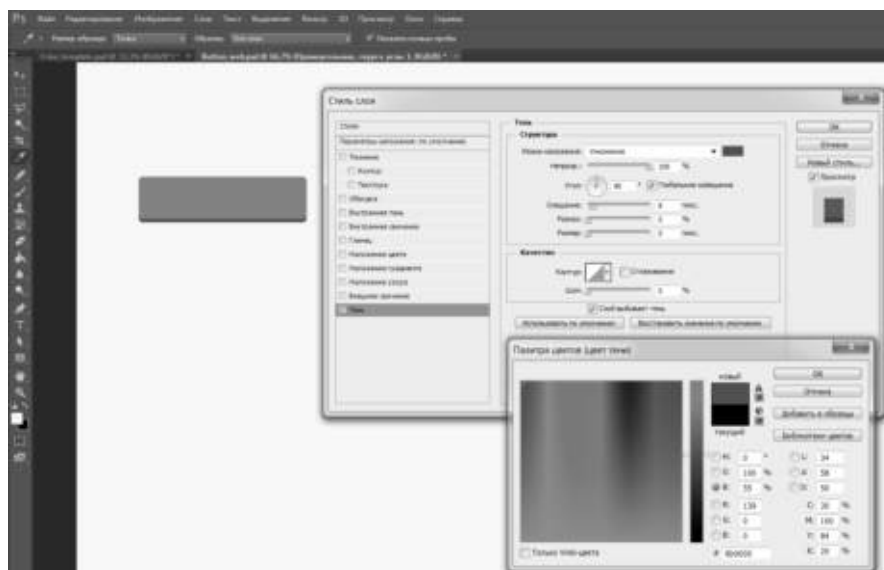
1. Запустити редактор Photoshop та відкрити **Crios\_template.psd** з папки **Lesson\_15**.
2. Переглянути макет сайту: звернути увагу на групи шарів та їх назви, сітку(направляючі) сайту, розміщення окремих елементів (CTRL+ALT+ПКМ на елемент для швидкого пошуку в шарах)), застосовані стилі і кольори тощо.
3. Створити новий документ **Button\_web.psd** (розмір холста 2000 пікс x 3000 пікс, роздільна здатність 72 пікс/дюйм) і намалювати кнопки за зразком

- a. Інструментом **Прямокутник із закругленими кутами** намалювати пря-



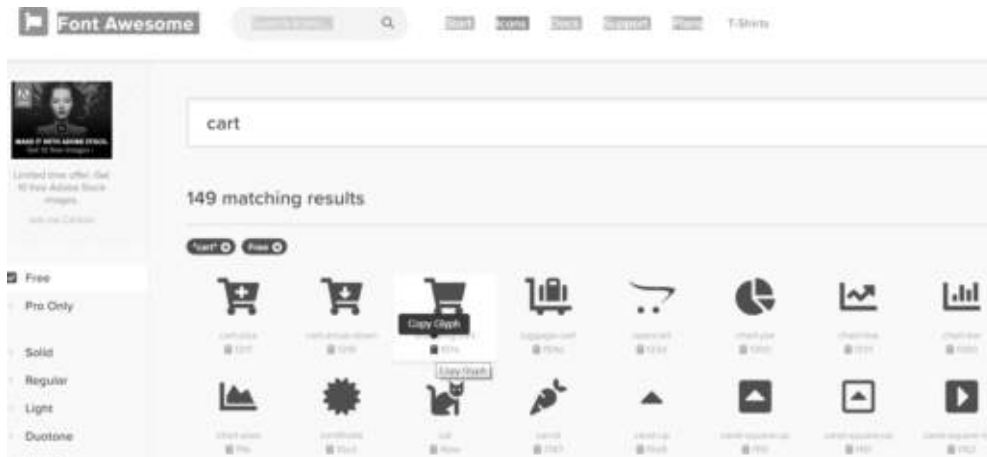
мокутник: 400x100 пікселів, радіус скруглення 10 пікселів, колір заливки червоний, контур відсутній. Назвати шар з фігурою **Фон кнопки**.

- b. Додати стиль **Тінь** до шару **Фон**: Кут – 90, Зміщення – 8 пікселів, Розмір – 0, Непрозорість-100%, Колір - обрати піпеткою основний колір кнопки і в палітрі перетягнути бігунок до більш темного

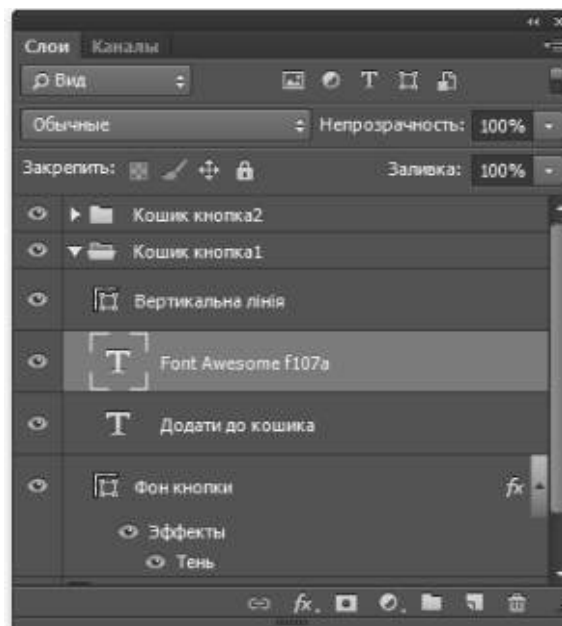


- v. Взяти інструмент текст **T** і написати «Додати до кошика»: колір – білий, розмір – 36 пт.

- г. Взяти інструмент текст **T**, обрати шрифт **Font Awesome**, перейти на сайт (Cheatsheet): <https://goo.gl/pwWpBS>, скопіювати код візочка, вставити в текстове поле.



- д. Додати вертикальну білу лінію справа від іконки візочка.  
е. Виділити шари **Фон кнопки**, **Додати до кошика**, **Вертикальна лінія**, **Візочок** і згрупувати (CTRL+G). Назвати групу **Кошик кнопка1**  
ж. Скопіювати групу **Кошик кнопка1** і назвати копію **Кошик кнопка2** (змінимо колір кнопки як при наведенні на неї вказівника миші на колір тіні у кнопки1)



- з. В групі **Кошик кнопка2** обрати шар **Фон кнопки**, 2 рази клікнути ЛКМ і в палітрі кольорів вибрати піпеткою колір тіні кнопки1.  
и. Додати до другої кнопки іконку **hand-pointer (рука)** аналогічно до пункту г

**Відео уроку за посиланням**



Ми як дизайнери створили кнопку **Додати в кошик** у двох станах: статичному та при наведенні курсору. Розробник сайту за таким макетом легко зможе відтворити ці кнопки засобами CSS.

### Робота з іконками із шрифту Font Awesome.



Шрифт Font Awesome - набір інструментів для шрифтів і піктограм на основі CSS і LESS. Він був зроблений Дейвом Ганді для використання з Twitter Bootstrap, а пізніше був включений в BootstrapCDN.

1. Встановити шрифт на комп'ютер: сайт шрифту Font Awesome: <https://goo.gl/qwd7qG> =>Download => скачати в будь-яке місце архів zip=> знайти в архіві файл **Font Awesome.otf** =>Запустити його=>Шрифт встановлено в систему
2. В Photoshop обрати інструмент текст **T** => Обрати шрифт **Font Awesome**=>Перейти на сайт <https://goo.gl/pwWpBS> =>скопювати код іконки=> вставити в Photoshop в рамку для тексту.[1]

### Урок № 16



### АНІМАЦІЯ В РАСТРОВОМУ ГРАФІЧНОМУ РЕДАКТОРІ

У вас є мрія - оживити статичне зображення, створити мультиплікацію. Чи замислювались ви, як створити анімовані gif-файли?.

#### Що потрібно?

1. В програмі Photoshop створити покадрову анімацію.
2. Використати Шкалу часу (Шкалу времени).
3. Зберегти покадрову анімацію.

#### Теоретичний довідник

У Photoshop можна скористатися панеллю «Шкала часу» для створення кадрів анімації. Кожний кадр являє собою конфігурацію шарів.

Відредагувати шари для вибраного кадру можна виконавши будь-яку з таких дій

- Увімкніть або вимкніть видимість різних шарів.
- Змініть положення об'єктів для руху вмісту шару.
- Змініть непрозорість шару, щоб вміст поступово зникав чи з'являвся на шарі.
- Змініть режим накладання шарів.
- Додайте до шарів стиль.



## Способи збереження покадрової анімації:

- Як анімований файл GIF за допомогою команди «Зберегти для веб-середовища».
- У форматі Photoshop (PSD), щоб із нею можна було працювати пізніше.[17]

## ПРАКТИЧНА РОБОТА

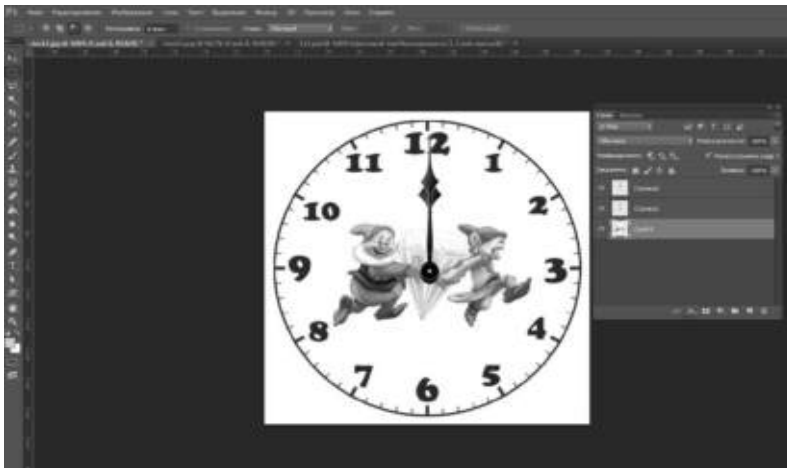
**Завдання.** Створити рух стрілок на циферблаті за аналогією роботи годинника.

**Стартові файли:** clock1.jpg, clock2.png

**Фінішні файли:** clock.gif

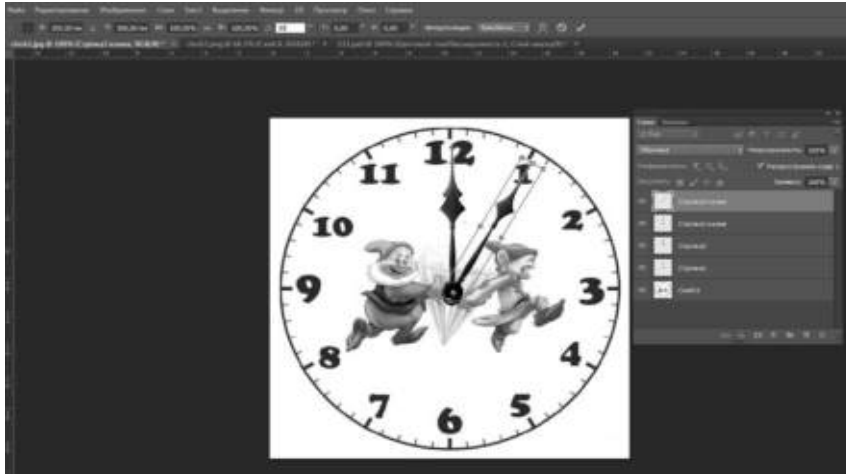
### Хід роботи

1. Запустити редактор Photoshop та відкрити **clock1.jpg, clock2.png** з папки **Lesson\_16**.
2. Створимо підготовку шарів зі стрілками для майбутньої анімації
  - a. Помістимо фон-циферблат, знімемо замок з шару(2р клікнути на замок -> ОК)
  - b. Створимо шар Стрілка1, Стрілка2 , скопіювавши відповідні зображення з фалу **clock2.png**

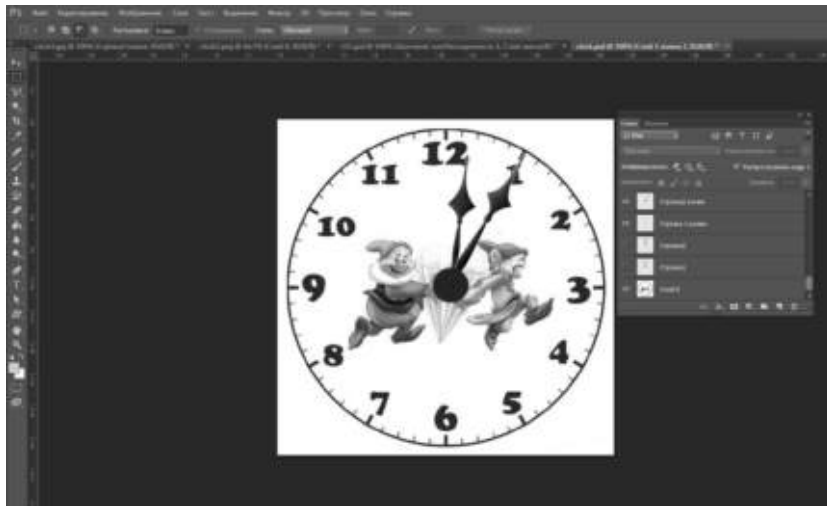


- c. Змінимо розмір стрілок (**Ctrl+T**)
- d. Виділимо 2 шари зі стрілками (Утримуючи **Shift**) та скопіюємо їх(перетягнути на іконку дублікат шару)
- e. Змінимо розташування стрілок: великої –на 30°(цифра1), маленької - приблизно на 1°
  - Виділимо стрілку на відповідному шарі (**Ctrl+T**)
  - Перетягнемо центр повороту до основи стрілки

- Повернемо за маркер повороту (або вказати кут повороту 30°).



- Повторити кроки **d,e**, змінивши положення стрілок на наступні цифри.
- Створити верхній шар Болт, намалювати в центрі циферблата кружечок чорного кольору – це болтик, який тримає стрілки. [27]



Тепер будемо створювати рух. Для цього відкриємо **Шкалу времени** (Окно → Рабочая Среда → Движение)



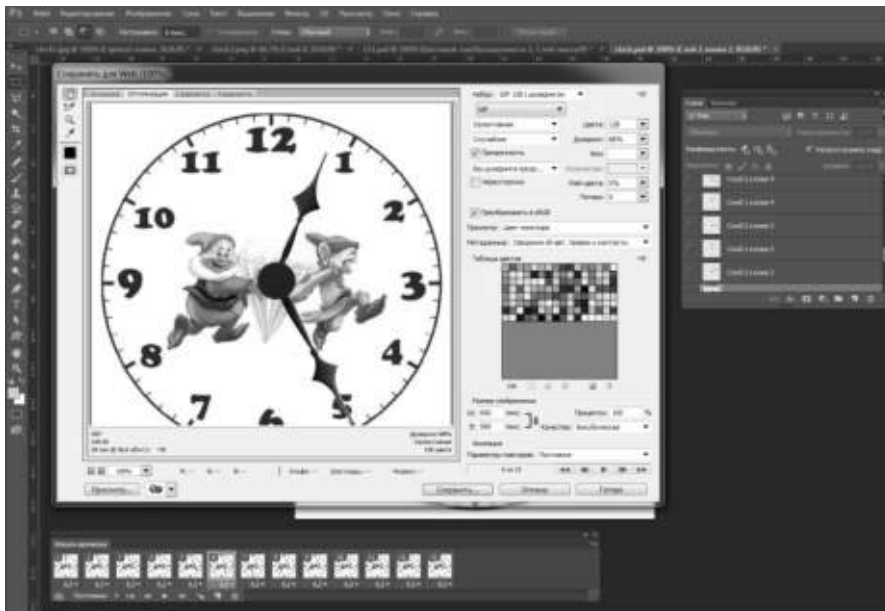
У вікні Шкала времени обрати кнопку Создать анимацию кадра

На першому кадрі залишити видимими шари Фон, Стрілка1, Стрілка2, Болт

- а. Створити копію першого кадру, на якому залишити видимими шари з наступним положенням стрілок.
- б. Створити таким чином 13 кадрів з видимими шарами стрілок у відповідних позиціях
- в. Виділити всі кадри (Утримуючи **Shift**) . Змінити час відтворення кадрів з щс на 0,2с



- г. Встановити Параметри цикла Постоянно.
- д. Зберегти файл у власну папку з назвою **clock.gif**  
(Файл → Сохранить для Web → Обрати формат GIF → Вказати ім'я файлу) [16]



Відео уроку за посиланням [https://www.youtube.com/watch?v=YLOW\\_YAdz-U](https://www.youtube.com/watch?v=YLOW_YAdz-U)



## ТЕМА 4. ВЕКТОРНА ГРАФІКА (7 ГОД.)



### Урок № 23

## ВЕКТОРНИЙ ГРАФІЧНИЙ РЕДАКТОР ЯК ІНСТРУМЕНТ ДЛЯ ДИЗАЙНУ



Сучасні веб-ресурси, поліграфія насичені різними фонами, малюнками, іконками. Без них інформація сприймається зовсім по іншому. Пошук якісної векторної графіки для власних дизайн-проектів може зайняти багато часу. А якщо є власна ідея?

**Вихід є: РОБИ ВСЕ САМ З НУЛЯ!**

### *Що потрібно?*

**Векторна графіка** (також геометричне моделювання) — це створення зображення з сукупності геометричних примітивів: точок, ліній, еліпсів, кривих і т. д., які зберігаються в пам'яті комп'ютера у вигляді математичних формул, що їх описують. Не треба дизайнеру бути гуру математики, знати формули гіпербол, синусоїду описувати. За вас все це зробить графічний редактор.

У векторних об'єктах існують опорні точки, між ними – криві. Дизайнер тільки розміщує точки та «тягає» мишкою криву, щоб добитися потрібної форми.

## Теоретичний довідник

### Сфери застосування:

- Поліграфія. Створення листівок, плакатів, візиток, буклетів, календарів.
- Інтернет – графіка, Веб-дизайн.
- Комп'ютерне проектування.
- Дизайн. Реклама, логотипи, узор – орнаменти.
- Кіноіндустрія.

### Переваги:

- Файли мають невеликий обсяг.
- Можливість редагування всіх частин векторного зображення.
- Зміна масштабу без втрати якості.
- Малюнок має високу якість при друкуванні.
- Простий експорт векторного малюнка в растровий.

### Недоліки:

- Не кожен об'єкт може бути легко зображений у векторному вигляді.
- Відсутність реалістичності.
- Неможливість використання ефектів, які застосовуються у растровій графіці.
- Практично повна неможливість експорту растрового малюнка у векторний.

## Векторний редактор Inkscape

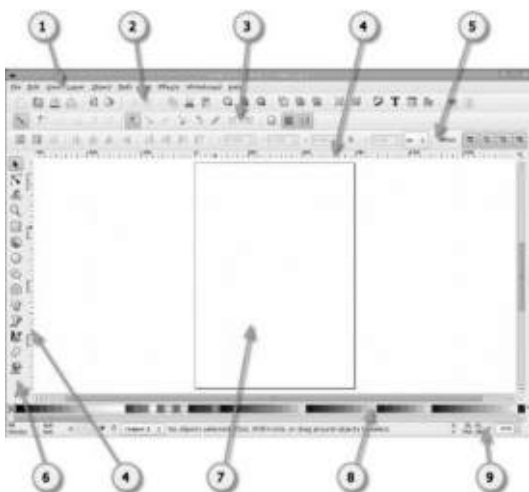
Програма **Inkscape** розповсюджується на основі вільної ліцензії.



Офіційний сайт для завантаження: <http://inkscape.org>.

*Підтримує імпорт форматів:* SVG, PDF, PNG, TIFF, JPEG, GIF, BMP, WMF, ICO та ін.

*Зберігати можна в форматах:* SVG, PNG, PDF, WMF та ін.



*Що таке SVG (Scalable Vector Graphics standard)?* Це векторний формат масштабованої векторної графіки (без втрати якості).

**ЗНАЙОМТЕСЬ, INKSCAPE!**

**Інтерфейс Inkscape**

- 1 – Головне меню
- 2 – Панель інструментів
- 3 – Контекстна панель керування
- 4 – Розмітка, лінійка, сітка
- 5 – Панель елементів керування
- 6 – Вікно інструментів
- 7 – Холст та аркуш
- 8 – Палітра кольорів
- 9 – Рядок стану

**Панель інструментів** - для роботи з геометричними фігурами, вільної трансформації фігур та ліній, інструменти для роботи з текстом та кольором (заливка, градієнт).



**Холст.** Границі «аркуша» на холсті - це границі для збереження та друку.

Задати розмір аркуша: вкладка **Файл** → **Властивості документу...**

**Палітра кольорів** – це швидкий доступ до кольору.

Вкладка **Об’єкт** → **Заливка та штрих...**

### Робота з файлами

1. Створити новий документ: **Файл** → **Створити...**
2. Відкрити документ:
  - а. **Файл** – **Відкрити...**
  - б. **Файл** – **Імпортувати...**
3. Зберегти документ:

**Файл** → **Зберегти як...** (\*.svg - по замовчуванню; \*.png, \*.jpeg, \*.pdf...)

**Файл** → **Експортувати як png ...**

### «ЗОЛОТЕ» ПРАВИЛО РОБОТИ

- 1 – Вибрати ФІГУРУ або ІНСТРУМЕНТ для створення об’єкту.
- 2 – Створити об’єкт.
- 3 - Задати ПАРАМЕТРИ (визначити значення).
- 4 – Додати ЗАЛИВКУ та налаштувати ШТРИХ (Контур).

**Працюй З ВИДІЛЕНИМ об’єктом!**

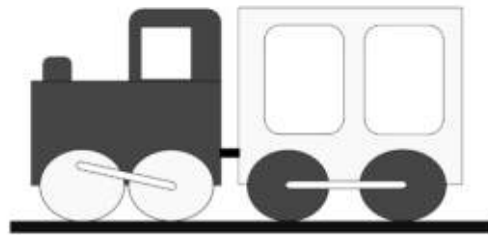
## ПРАКТИЧНА РОБОТА

### Завдання 1. Створити конструктивний малюнок **ПАРОВОЗИК**

**Фінішний файл:** Locomotive.png

*Вимоги:*

- розмір аркуша 30 x 30 см;
- заливка синім кольором в системі RGB (0; 0; 255);
- контур (штрих) фігур – чорний (RGB (0; 0; 0)); товщина – 2 пк;
- згрупувати малюнок;



- зберегти файл у власну папку з назвою Locomotive.png.

### Хід роботи

1. Запустити редактор Inkscape.
2. Встановіть розмір аркуша 30 x 30 см.
  - Меню **Файл** → **Властивості документу...**
  - Встановити одиниці – см, ширина – 30, висота – 30.
  - Закрийте вікно властивостей.
3. Малюємо **ПАРОВОЗИК**.

**Увага!** Однакові фігури – копіювати!

- a. Інструмент **Створення прямокутників**. Утримуючи ліву кнопку миші побудувати прямокутник.  
Для побудови *округленого прямокутника* перетягнути круглий маркер на прямокутнику.
  - б. **Заливка та штрих** (контур). У вікні «Заливка та штрих»  
оберіть: вкладка «Заливка» → суцільний колір → вкладка RGB: встановити R – 0, G – 0, B – 255;  
чорний колір контуру: R – 0, G – 0, B – 0;  
жовтий колір обрати на вкладці «Коло» за власним бажанням .  
вкладка «Штрих» → Суцільний штрих; вкладка Стилль штриху - 2 пк.
  - в. **Згрупувати** фігуру. Виділити весь малюнок; вкладка **Об'єкт** → **Згрупувати**.
4. **Зберегти малюнок**. Малюнок перемістіть в зону аркуша!

Вкладка **Файл** → **Експортувати як png...** → вкладка **Сторінка** → кнопка **Експортувати як...** (задати місце збереження та ім'я файлу → кнопка **Зберегти**) → кнопка **Експорт**.

## Завдання 2. ДОБРИЙ ГРИБ

Створити малюнок за зразком.

Фінішний файл: Гриб.png

### Хід роботи

#### 1. ГРИБ

##### Ніжка

- Інструмент – **Створення еліпсів**;
- побудувати еліпс;
- обрати властивість (панель зверху) – суцільний еліпс;
- заливка – сіра, штрих (контур) – немає.

##### Шляпка

- Інструмент **Створення еліпсів**; побудувати еліпс;
- обрати властивість (панель зверху) - **Закритий сегмент** з двома радіусами та виконати форматування об'єкту;
- заливка – коричнева, штрих (контур) – чорний, товщина – 2 мм;
- розташувати над ніжкою;
- білий блик – білий еліпс без контуру з поворотом.

##### Травичка

- Інструмент **Каліграфічне перо**;
- намалювати замкнений контур (основу) та виконати заливку;
- додати окремі травинки.

#### 2. СОНЕЧКО

- Інструмент **Створення зірок та багатокутників**;
- обрати властивість – фігура зірка, кількість кутів – 20;
- намалювати фігуру;
- заливка – жовта, штрих – немає.

- Зберегти файл** у власну папку з назвою Гриб.png (**Файл** → **Експортувати як png...**).

## НУ-МО, ДИЗАЙНЕРИ!

### Завдання 3. Векторні іконки. Значок КАЛЕНДАР





**Фінішний файл:** Календар. png.

### Хід роботи

1. Всі фігури – прямокутники.
2. Округлений прямокутник. Кути – округлені (кутовий маркер перемістити або встановити вертикальний радіус – 30 мм).
3. Заливка – немає, контур (штрих) – 3 мм.
4. Внутрішні прямокутники: контур ширина – 7 мм, колір – білий).
5. Зберегти файл у власну папку з назвою Календар. png.

### Завдання 4. ПАНІ СОВУШКА

**Фінішний файл:** Совушка.png.

1. Створити зображення за зразком (на вибір).
2. Кольори обрати за власним бажанням.
3. Використовувати копіювання та поворот фігур.
4. Зберегти файл у власну папку з назвою Совушка.png.



### Урок № 24

### ОСНОВНІ ІНСТРУМЕНТИ ДЛЯ МАЛЮВАННЯ



В текстовому процесор Word є можливість вставити фігури, які є векторними зображеннями. Наприклад **Стрілка вправо**.

Графічний редактор Paint.



В групі кнопок Фігури теж є фігура векторна фігура Стрілка.

### Що потрібно?

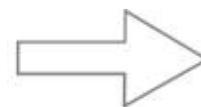
1. Створити векторну фігуру, простий малюнок, логотип та символ.
2. В векторному редакторі створити з окремих фігур створити нову контурну фігуру.
3. Для побудови застосувати дію сума, різниця, згрупування, копіювання, поворот та ін.
4. Зберегти файл.

## ПРАКТИЧНА РОБОТА

### Завдання 1. СТРІЛКА

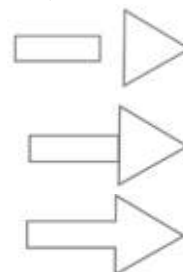
Побудуйте фігуру **Стрілка вправо** з сірим контуром.

**Фінішні файли:** Стрілка\_1.svg та Стрілка\_2.png.



#### Хід роботи

1. Фігури для роботи:
  - а. **Прямокутник:** інструмент **Створення прямокутників**; утримуючі ЛКМ намалювати прямокутник;
  - б. **трикутник:** інструмент **Створення зірок та багатокутників**. Параметри: обрати фігуру - зірка, кількість кутів – 3.
2. Контур (штрих) фігур:
  - а. колір – сірий. В системі RGB встановити такі значення: R – 100, G – 110, B – 120, A – 255 (непрозорість);
  - б. ширина штриха – 2 мм.
3. Поставте фігури у вигляді Стрілки.
4. Створити фігуру зовнішнім **контуром** так:
  - а. виділити цю стрілку як групу фігур;
  - б. Меню **Контур** → **Сума**.
5. Зберегти зображення у власну папку з назвами:
  - а. Стрілка\_1.svg (Файл → Зберегти як...)
  - б. Стрілка\_2.png (Файл → Експортувати як png...).



### Завдання 2. Логотип МІСЯЦЬ ТА ЗІРКИ

**Фінішний файл:** Month and stars.png.

#### Хід роботи

1. **Коло.** Інструмент **Створення еліпсів** (побудувати коло - утримуючи Shift). Заливка – блакитна, контур – немає.
2. **Зірки.** Інструмент **Створення зірок**. Кути гострі та округлені (властивість зірки Округлість – встановити 0,2). Заливка – синя, штрих (контур) – білий, товщина - 3 мм.



3. **Місяць.** Інструмент **Створення еліпсів**; намалювати два еліпса. Застосувати дію **Різниця** (меню **Контур** → **Різниця**).  
Заливка – синя, штрих – білий, 3 мм.
4. **Зберегти файл** у власну папку під назвою **Month and stars.png**.

### Завдання 3. ПОДАРУНОК

**Фінішний файл:** Подарунок.png.

*Підказка.* Контур (колір та ширину) формувати одночасно для всіх фігур (виділити всі) після створення всього малюнка.



#### Хід роботи

1. **Коробка, кришка та стрічки.** Інструмент **Створення прямокутників та округлити**.
2. **Бантик та бирочка**  
Інструмент **Створення кривої Безьє та прямі лінії**. Замкнути контур.
3. **Прикраса – 3 квіточки.** Інструмент **Створення зірок** (кількість кутів – за власним бажанням), округлення – 0,2.  
Скопіювати фігуру та змінити розмір.
4. **Контур однаковий для всіх.** Виділити всі побудовані фігури. Вікно **Заливка та штрих** → ... (обрати колір контуру та товщину).
5. **Зберегти файл** у власну папку з назвою **Подарунок.png** (**Файл** → **Експортувати файл як png...**).

### НУ-МО, ДИЗАЙНЕРИ!

Самостійно створити зображення за зразком.

### Завдання 4. Символ ХМАРНІ ТЕХНОЛОГІЇ

**Фінішні файли:** Хмари сині.svg та Хмари білі. png.

*Підказка.* Всі фігури – еліпс (коло). Застосувати до групи фігур **Суму**. Контур – білий (блакитний) товстий.



## Завдання 5. ЇЖАЧОК

**Фінішний файл:** Їжачок.png

*Підказка.* Фігури: зірка (кількість кутів – непарне число); еліпс з редагуванням вузлів контуру та копіювання об'єктів.



**Завдання 6. КІТТИ** (японський персонаж білої кицьки з червоним бантиком) - бренд іграшок «Hello Kitty»). [4]



**Фінішний файл:** Hello\_Kitty.png

**Завдання 7. КОТИК.** Казковий персонаж [6]

**Фінішний файл:** Cat.png



## Урок № 25

### РОБОТА З ВЕКТОРНИМИ КОНТУРАМИ ТРАСУВАННЯ ОБ'ЄКТІВ



Фотографія, скановані зображення, растрові малюнки – це об'єкти растрової графіки. Іноді необхідно перетворити їх в векторні для створення логотипів, розміщення на білбордах, розміщення на рекламних плакатах, в поліграфії.

Досвідчені дизайнери поєднують використання растрової та векторної графіки. Але, векторний об'єкт конвертувати в растровий легко (експортувати як ...), а растровий об'єкт в векторний – набагато складніше.

#### *Що потрібно?*

1. Для роботи потрібно мати растровий файл-заготовку.
2. Виконати конвертацію растрового зображення в векторне.
3. Зберегти векторне зображення.

#### **Теоретичний довідник**

**Трасування об'єктів** – це процес перетворення растрового зображення в векторне за допомогою створення контурів.

*Дії:*

1. Імпортувати растрове зображення в векторний редактор;
2. створити всі контури растрового зображення;

3. видалити растрове зображення;
4. відредагувати контури об'єкту.

## ПРАКТИЧНА РОБОТА

**Завдання 1.** Для обкладинки книги «ПРИГОДИ ВНОЧІ» створити векторний малюнок – колаж з зображенням кажанів. [28]

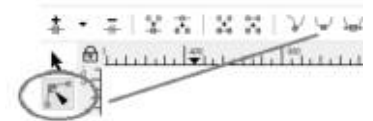
**Стартовий файл:** Вухань. jpeg.

**Фінішний файл:** Night.png.



### Хід роботи

1. Відкрити програму Inkscape.
2. Імпортувати файл Вухань.jpeg.
3. Інструмент **Створення кривих Безьє та прямих ліній**. Обвести всі контури зображення (контури замкнені).
4. Перемістити фотографію в сторону. Якщо контур створено правильно, то фото видалити. Залишиться контур.
5. Виділити малюнок та оконтурити його. Меню **Контур** → **Оконтурити об'єкт**.
6. Зробити кути округленими. Інструмент **Редагувати вузли контуру** та властивість Зробити вузли згладженими - зробити лінії згладженими.
7. Виділити зображення та виконати заливку чорним кольором.
8. Скопіювати зображення вуханю та виконати масштабування та поворот.
9. Створити синій фон. Додати прямокутник на задній план. Або меню **Файл** → **Властивості документу...** Колір фону встановити синій (але буде колір холста і аркуша).
10. Додати коло білого кольору. Інструмент **Створення еліпсів**. Намалювати коло; заливка та контур – білі. Перемістити назад (Меню **Об'єкт** → ...).
11. Зберегти зображення у власну папку з назвою Night.png.



**Завдання 2.** Для фірми «Країна квітів» необхідно створити векторне зображення – логотип тюльпана на основі фотографії найкрасивішого тюльпана. [19]

Застосувати трасування об'єкта та створити векторний малюнок.

Стартовий файл: Tulip.jpeg.

Фінішний файл: Тюльпан.png.



**НУ-МО, ДИЗАЙНЕРИ!**

### Завдання 3. СНІЖИНКА

*Сніжинка – це змерзлі разом кристали льоду. Промені завжди розташовані під кутом  $60^\circ$  або  $120^\circ$ .*

*Дії:* Встановіть сітку (меню **Вигляд** → **Сітка**).

1. Малюємо **СЕГМЕНТ**.

a. Фігура – **коло** (утримуючи **Ctrl + Shift**).

b. Перетворити на **сегмент**. Обрати  $R = 30^\circ$  (встановити початок – 0, кінець – 30).

2. Будуємо фігури для вирізання (видалення).

a. Інструмент **Крива Безьє**. Побудувати різні фігури, які будемо вирізати.

b. Виділити усі ці фігури для вирізання (утримуючи **Shift**).

v. Об'єднати їх. Меню **Контур** → **Сума**.

3. Вирізаємо «дірочки» (фігурки).

a. Виділити 2 об'єкта: сектор та контури для вирізання (утримуючи **Shift**).

b. Меню **Контур** → **Різниця**.

4. Базова частинка сніжинки. Копіюємо цей сектор. Повертаємо вертикально та об'єднуємо в **СУМУ**.

5. Збираємо сніжинку.

a. Скопіювати базову частинку.

b. Повернути на  $60^\circ$  так: Меню **Об'єкт** → **Перетворити....** у вікні вкладка **Обертання** – **Кут** - встановити  $60^\circ$  та **Застосувати**. Аналогічно ще раз базову частинку скопіювати, але повернути на  $-60^\circ$ .

6. З'єднати 3 частинки. Меню **Контур** → **Сума**.

7. Скопіювати фігуру; повернути по вертикалі; контур в **Суму**.

8. Колір сніжинки (заповнення) – за власним бажанням.





## Урок № 26

### МАСКУВАННЯ. «ЖИВІ» ПЕРЕХОДИ. СПОТВОРЕННЯ І ДЕФОРМАЦІЯ



Настав час фантазій! Спробуємо створити щось цікаве.

Ви знаєте як роблять печиво заданої форми? Беруть лист розкатаного тіста, накладають на нього формочку і натискають на неї. Решту тіста видаляють. Готово!

#### *Що потрібно?*

1. Навчитися створювати об'єкти заданої форми за допомогою маскування.
2. Створити фантастично гарний об'єкт з ефектом інтерполяції.

#### **Теоретичний довідник**

1. **Маска** – це створення зображення заданої форми (аналогічно печиву). Верхній контур обрізає нижній. Все, що разом – залишається, решта – приховується!

Для маскування потрібно два об'єкта. Перший об'єкт знизу – маскуємий, зверху об'єкт – маска. Маскою може бути контур, фігура або текст.

*Дії:*

1. Виділити обидва об'єкта (утримуючи Shift).
2. Застосувати команду меню **Об'єкт** → **Маска** → **Встановити**.

Колір об'єкту для маски **НЕ може бути чорним** (інакше вона повністю скриває об'єкт), якщо **колір білий** – маска повністю прозора (колір зображення не змінюється), якщо колір відрізняється від чорного – маска буде частково прозорою.

2. **Інтерполяція** – це процес заповнення простору між двома фігурами заданою кількістю фігур з кольоровими ефектами, зміною форми та розміру.

## ПРАКТИЧНА РОБОТА

**Завдання 1.** Створити заголовок для веб-сторінки про тигрів Київському зоопарку за зразком.

Стартовий файл: Тигр. jpeg. [18]

Фінішний файл: Tiger.png.



Хід роботи



TIGER

**TIGER**

1. Імпортувати файл Тигр. jpeg. Меню **Файл** → **Імпортувати...**
2. Надрукувати текст TIGER. Інструмент **Текст** → надрукувати слово **TIGER**. Встановити параметри: вид шрифту Playbill (*англ.* Афіша), розмір – 180 пт, колір – любий (тільки **НЕ** білий).
3. Перемістити текст на зображення тигра. Змініть розмір тексту під зображення.
4. Змініть колір слова TIGER на білий.
5. Створіть **Маску**. Виділіть обидва об'єкта. Меню **Об'єкт** → **Маска** → **Встановити**.
6. Збережіть файл (Сторінку) у власну папку з назвою Tiger.png. Меню **Файл** → **Експортувати як png...**

**Завдання 2.** **СТВОРИТИ НАЛІПКУ** розміром 7 x 7 см для картонної упаковки яблук за зразком. [25]

Стартовий файл: Яблука. jpeg.

Фінішний файл: Наліпка.png

Хід роботи

1. Встановити розмір аркуша 7 x 7 см.  
Меню **Файл** → **Параметри документа...**  
Встановити одиниці – см та значення ширина – 7, висота – 7.





2. Імпортувати файл Яблука. jpeg.



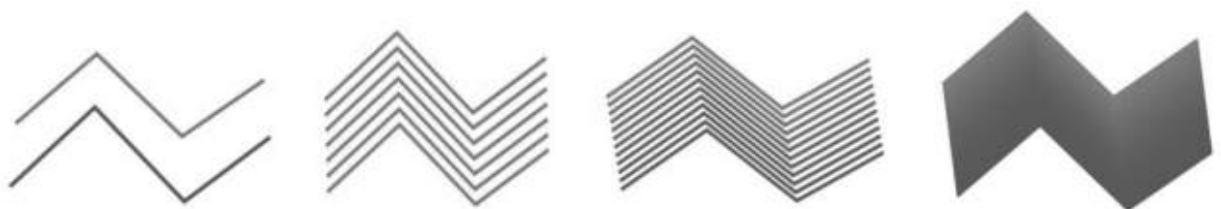
3. Створюємо **МАСКУ**. Створити фігуру еліпс. Заливка біла (для зручності, щоб бачити накладання, зробіть непрозорість заливки), товщина контуру – 3 мм. Накладаємо на зображення яблук та робимо розміри так, як необхідно буде обрізати.
4. Повертаємо непрозорість заливки 100 %.
5. Створіть копію цього еліпсу. Потім її використаємо як точний контур зображення, тільки без заливки.
6. Виділіть обидва об'єкта. Меню **Об'єкт** → **Маска** → **Встановити**.
7. Накладемо скопійований контур (без заливки).
8. Виконуємо групування. Виділити обидва об'єкта. Меню **Об'єкт** → **Згрупувати**.
9. Зберегти сторінку у власну папку з назвою Наліпка.png.

**Завдання 3. «Живі» переходи.**

**Фінішний файл:** Переходи-1.png

#### Хід роботи

1. Намалювати ламану лінію (інструмент Крива Безье). Задати червоний колір, товщина лінії – 2 мм. Оконтурувати її (меню **Контур** → **Оконтурувати об'єкт**).
2. Скопіювати лінію та змінити колір на синій. Оконтурувати об'єкт.
3. Виділити обидві ламані лінії утримуючи Shift.
4. Створюємо **перехід**. Меню **Додатки** → **Створення з контуру** → **Інтерполяція...**
  - а. Кроків інтерполяції – це кількість створених фігур між заданими.
  - б. Продублювати кінцевий контур – це додавання копії останнього об'єкту.
  - в. Інтерполювати стиль – це поступова зміна кольору заливки та контуру.
  - г. Експонента – це відстань між створеними фігурами (0 – однакова відстань, може бути 1; -1; 2).



*Експериментуйте!*

1. Кроків інтерполяції – 5, НЕ інтерполювати стиль (прапорця немає).
2. Кроків інтерполяції – 10, інтерполювати стиль (поставити прапорець).
3. Кроків інтерполяції – 30.

#### Завдання 4. Створити переходи за зразком

1. Прямокутники.



2. Зірочки. Кількість кутів – 8, округленість – 0,2.



3. Створити власний «живий» перехід з двох різних за формою фігур.

Фінішний файл: Переходи - 2.png

#### Урок № 27

### ЗАЛИВКА ОБ'ЄКТІВ. РОБОТА З ГРАДІЄНТАМИ ПРОЗОРІСТЬ. ГРАДІЄНТНА СІТКА



Тренд в дизайне – це градієнт, або ефект омбре - в малюнках, дизайне інтер'єрів, в одязі, аксесуарах.

#### *Що потрібно?*

1. Створити заливку об'єкту у вигляді градієнта.
2. Налаштувати кольори, розміщення центру градієнту та задати непрозорість.
3. Використати градієнтну сітку для деформації зображення.
4. Зберегти зображення.

#### Теоретичний довідник

**Градієнт** (від *лат.* *gradiens* — крокуючий, зростаючий) – це характеристика, міра зростання або спадання в просторі певної величини. В комп'ютерній графіці – це вид заливки з плавними переходами з одного кольору в інший з додатковими налаштуваннями прозорості та зміщення границі кольорів.

Омбре – це скорочена назва ефекту плавного переходу від світлого тону до темного та від одного відтінка до іншого. Це техніка – градієнт.

Границі тонів в омбре не видно, а в градієнті – чітко видно.

#### ПРАКТИЧНА РОБОТА

#### Завдання 1. ФОН вектор для титульної сторінки книги

Техніка градієнт, ефект омбре.

Розмір малюнка: А4.



**Фінішний файл:** Fon\_1.png.

*Вимоги:* жовто-синій лінійний градієнт.

В системі RGB: синій – (0; 0; 255), жовтий – (255; 255; 0). Непрозорість – 255.

### Хід роботи

1. Фігура – прямокутник.
2. Заливка. Вікно **Заливка та штрих** → кнопка **Заливка**, вид – лінійний градієнт. Повернути лінію градієнта вертикально. Обрати систему RGB та встановити на вузлах лінії градієнта синій – (0; 0; 255) та жовтий – (255; 255; 0) кольори. Непрозорість (A) – 255.
3. Зберегти файл у власну папку з назвою Fon\_1.png.  
**Файл** → **Експортувати як png...** → обрати вкладку **Сторінка** → кнопка **Експортувати як...** (задати місце розміщення та ім'я файлу) → кнопка **Експортувати**.

**Завдання 2. Геометричний ФОН вектор для веб-сайту.**

**Ефект градієнт.**

Розмір малюнка: 1024 x 1024 пк.

**Фінішний файл:** Fon\_2.png.

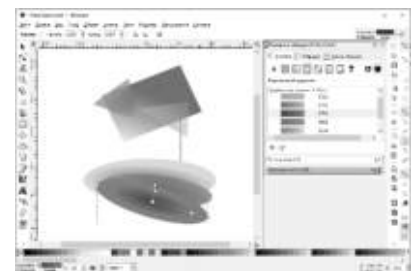
*Вимоги:* фігури з радіальним градієнтом та непрозорістю.

Дизайн фігур та кольори обрати за власним бажанням.



### Хід роботи

1. Задати розмір аркуша 1024 x 1024 пк.  
Меню **Файл** → **Властивості документу...** Встановити: одиниці вимірювання – піксель (px), ширина – 1024, висота – 1024 пк.
2. Розмістити фігури (прямокутники, трикутники, еліпси та ін.) на холсті частково за межами аркуша, за власним бажанням. Застосуйте нахил.
3. Задати для кожної фігури:  
заливка – радіальна заливка (задати колір на вузлах лінії градієнта).  
Непрозорість. Налаштуйте за допомогою поля A або у % ( $\approx 70\%$ ).  
Контур – немає.
4. Зберегти файл (Сторінку) у власну папку з назвою Fon\_2.png.  
**Файл** → **Експортувати як png...** → обрати вкладку **Сторінка** → кнопка **Експортувати як...** (задати місце розміщення та ім'я файлу) → кнопка **Експортувати**.



### Завдання 3. ФОН для Робочого столу вашого комп'ютера.

#### Градiєнтна сiтка.


Розмiр малюнка вiдповiдає роздiльної здатності вашого комп'ютера.

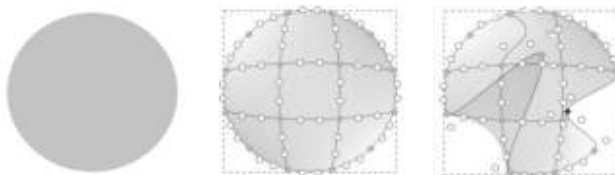
Дизайн, кольори та непрозорiсть – за власним бажанням.

Фiнiшний файл: Fon\_3.png.



#### Хiд роботи

1. Визначити роздiльну здатність монiтора.  
Контекстне меню Робочого столу → Параметри екрану... (наприклад 1920 x 1080 пiкселiв).
2. Задати розмiр зображення. Меню **Файл** → **Властивостi документу...**
3. Намалювати фiгуру (прямокутник, елiпс, зiрка та iн.).
4. Заливка – градiєнт (лiнiйний або радiальний та iн.). Задати кольори та непрозорiсть.
5. Інструмент **Створювати правильнi градiєнтнi сiтки**  метри: задати кiлькiсть рядкiв (наприклад - 3) та кiлькiсть стовпчикiв (наприклад – 3). Протягнути лiвою кнопкою мишi по фiгурi (буде створено сiтка з вузлами).
6. Перетягувати вузли сiтки до бажаного вигляду малюнка.



Аналогiчно створити ще 2 – 3 фiгури.

7. Зберегти файл (**Сторiнку**) у власну папку з назвою Fon\_3.png.

### НУ-МО, ДИЗАЙНЕРИ!

#### Завдання 4. НОВОРiЧНИЙ ШАР

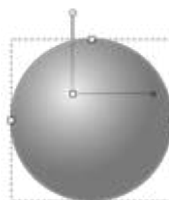
Фiнiшний файл: Christmas\_layer.png

#### Хiд роботи

Колiр шару можна обрати за власним бажанням.

#### ШАР

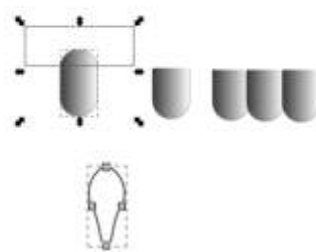
1. Фiгура - Коло.
2. Заповнення – градiєнт: центр – жовтий, крайнi точки – по-



маранчеві; центр - здвиг.

## КОВПАЧОК

1. Фігура – прямокутник; скругліти.
2. «Відрізати» іншим прямокутником верх (мє-Контур - Різниця).
3. Скопіювати ще 2 рази.
4. Згрупувати (Об'єкт → Згрупувати).



## ПЕТЕЛЬКА

Фігура - еліпс; оконтурити; вузли налаштувати.

## ЗІРОЧКИ

1. Фігура - зірка (7 кутів, співвідношення радіусів – 0,3).
2. Скопіювати зірочку. За власним бажанням вставити кількість, налаштувати розмір та розміщення.
3. Корегуємо зірочки (ефект «прилипання»):
  - Виділити зірку.
  - Інструмент Коректувати об'єкти. Властивість - Виштовхування частини контуру.
4. Зберегти файл у власну папку з назвою Christmas\_layer.png



## Завдання 5. РІЗДВЯНИЙ СІГОВИЧОК

**Фінішний файл:** Сніговик.png.

*Підказка.* Використовувати еліпс, прямокутник (округлений), зірку, ламану лінію. Копіювати об'єкти.



## Урок № 28

### ХУДОЖНІ ЕФЕКТИ. РОБОТА З СИМВОЛЬНИМИ ОБ'ЄКТАМИ



... і насолоджуємось ефектним малюнком. Як хочеться сказати: «А як це зробити?»».

Слово «**символ**» - багатозначне. Відкрийте вкладку Символи в текстовому процесорі Word. Та є букви, знаки, символи та малюнки – це все графічні зображення.

#### Що потрібно?

1. Намалювати простий базовий об'єкт.
2. Застосувати художній ефект для отримання чарівного, цікавого малюнка.
3. Зберегти векторне зображення.

#### Теоретичний довідник

**Художні ефекти** – це можливість надати об'єкту більшої вразливості та краси.


**Символ** – це векторний об'єкт, який зберігається в палітрі Символи (меню Об'єкти → Символи...). Вони призначені для багаторазового використання та маніпуляцій з ними.

#### ПРАКТИЧНА РОБОТА

##### Завдання 1. ЕСКІЗ ОЛІВЦЕМ. Контурний ефект

Фінішний файл: Штрих\_1.png

##### Хід роботи

1. Намалювати коло (без заливки) та виділити його.
2. Меню **Контур** → **Контурні ефекти**. У вікні Контурні ефекти натиснути кнопку **Додати контурний ефект** та обрати Ес-  кіз олівцем.
3. Зберегти файл у власну папку з назвою Штрих\_1.png (меню **Файл** → **Експортувати файл як png...**).

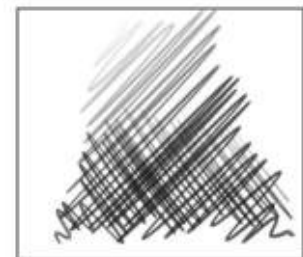


##### Завдання 2. ШТРИХОВКА В ПРЯМОКУТНИКУ

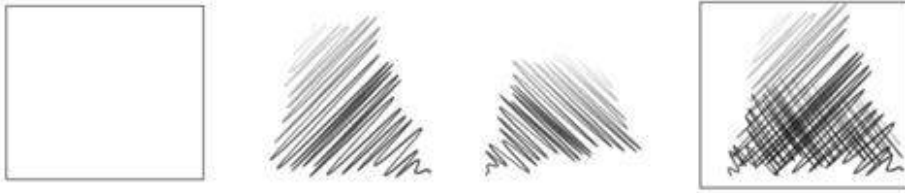
Фінішний файл: Штрих\_2.png

##### Хід роботи

1. Намалювати прямокутник (без заливки) - це контур фігури.
2. Намалювати окремо прямокутник, якій буде як ефект штриховки після застосування ефекту.



3. Меню **Контур** → **Контурні ефекти**. Відкрити Внутрішня штриховка.
4. Інструмент **Редагувати вузли контуру**. Перетягувати вузли сітки на



штриховці, створити бажаний ефект. *Експериментуйте!*

5. Колір контуру – чорний, лінійний градієнт (буде ефект зменшення натиску).
6. Скопіювати штриховку, відобразити горизонтально та зменшити в розмірі.
7. Розмістити дві штриховки на прямокутнику.
8. Згрупувати зображення (меню **Контур** → **Згрупувати**).
9. Зберегти файл у власну папку з назвою Штрих\_2.png. png

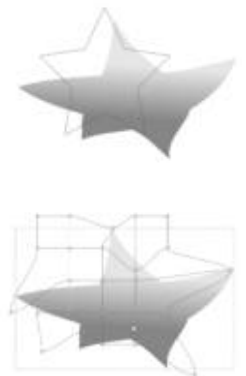
### Завдання 3. ТАНЦЮЮЧА ЗІРКА

**Ефект Деформація** (зміна форми)

**Фінішний файл:** Зірка.png

**Хід роботи**

1. Намалювати зірку (5 кутів). (Інструмент **Створення зірок та багатокутників**).
2. Заливка – лінійний градієнт, контур – немає. (вікно **Заливка та штрих**. Лінію градієнта повернути вертикально).
3. **ЕФЕКТИ**. Меню **Контур** → **Контурні ефекти**. Обрати Деформація решітки 2.
4. Інструмент **Редагувати вузли**. Перетягувати вузли сітки до необхідного ефекту.
5. Додати очі та рот.
6. Зберегти файл у власну папку з назвою Зірка.png.



### Завдання 4. ХАОТИЧНИЙ РОЗЧЕРК. Художній ефект

Створити малюнок пером за зразком.

**Фінішний файл:** ABC.png

**Хід роботи**

1. Інструмент **Каліграфічне перо**.
2. Буква **А** чорного кольору. Встановити властивості: Чорнильне перо (перше поле зліва), ширина – 25; маса - 4.



3. Буква **В** зеленого кольору. Властивості: Чорнильне перо, ширина – 26, тремтіння (дрожание) – 50, маса – 6.
4. Буква **С** синього кольору. Властивості: Пензель (Кість), ширина – 25, тремтіння – 100, виляння (виляние) – 100, маса - 20.
5. «**Червоний розчерк**». Обрати **Брудне піро** (Пачкающее перо), ширина – 10.

### Завдання 5. СИМВОЛ «ЗАБОРОНЕНО РОЗВОДИТИ ВОГНИЩЕ»

Намалювати знак з використанням символу «вогнище» векторного редактора за зразком.



вектор-

Фінішний файл: Знак.png

#### Хід роботи

1. Вставити символ-фігуру. Меню **Об'єкт** → **Символи...** У вікні Символи в полі **Набір** обрати **Символи карти**.
2. Вибрати символ-фігуру «вогнище» та **перетягнути** її на аркуш. Задати розмір.
3. Інструмент **Створення еліпсів**. Намалювати червоне коло без заливки, підібрати товщину контуру (в мм).
4. Інструмент **Створення прямокутників**. Намалювати червоний прямокутник (лінію заборони), повернути її та налаштувати.
5. Згрупувати об'єкти. Виділити всі фігури. Меню **Об'єкт** → **Згрупувати**.
6. Зберегти файл у власну папку з назвою Знак.png.

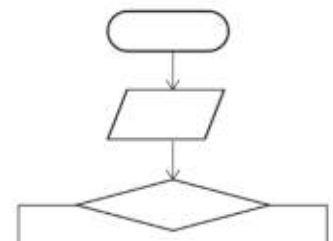
### Завдання 6. БЛОК – СХЕМА. Символьні об'єкти

Намалювати схему за зразком з використанням символів векторного редактора.

Фінішний файл: Схема.png

#### Хід роботи

1. Встановити сітку. Меню **Вигляд** → **Сітка сторінки**.
2. Додати на сітку направляючі. Меню **Вигляд** → **Направляючі**.
3. Додати символи-фігури. Меню **Об'єкт** → **Символи...** У вікні Символи в полі **Набір** обрати **Символи блок-схем**.
4. Вибрати символ-фігуру та перетягнути її на холст. Задати розмір.
5. Стрілку та лінії малювати інструментом Створення кривої Безьє та прямих ліній.
6. Виконати вирівнювання та центрування фігур.
7. Згрупувати всі фігури. Виділити всі об'єкти. Меню **Об'єкт** → **Згрупувати**.
8. Зняти сітку та направляючі. Меню **Вигляд** → ...





9. Зберегти файл у власну папку з назвою Схема.png

## НУ-МО, ЕРУДИТИ!

### Завдання 7. ГОДИННИК - ПЛЯМА

Намалювати годинник за зразком.

Фінішний файл: Clock.png

Хід роботи



#### Пляма

1. Намалювати зірку з 8 кутами. Кути округлити.
2. Інструмент Редагувати вузли контуру. Створити ефект плями перетягуючи маркери.

#### Годинник

1. Намалювати стрілочки прямокутником або Малювати криві Безьє та прямі лінії.
2. Інструмент **Каліграфічне перо** допоможе написати цифри.
3. Зберегти файл у власну папку з назвою Clock.png.

### Урок № 29

#### РОБОТА З ТЕКСТОМ. МАКЕТУВАННЯ.

#### ХУДОЖНЕ ОФОРМЛЕННЯ ТЕКСТУ. ДІЛОВА ГРАФІКА



Більше 95% інформації - це текстова інформація. Щоб звернули увагу на книгу, банер, веб-сайт, дизайнер намагається надати тексту щось креативне. А якщо тексти в дизайне неможливо прочитати, то втрачається мета дизайну. Чи не так?

#### Що потрібно?

1. Знати основи типографіки.
2. Гарно оформлений текст робить читання легким.
3. Гарний дизайн красивий, але кращий дизайн – обожнюваний.

#### Завдання 1. ЗОБРАЖЕННЯ ДЛЯ БУКЛЕТУ. Друк тексту по контуру

Фінішний файл: Гори.png.

Розмістити простий текст «Гори – це надзвичайно красиве творіння природи!» по контуру. Контур у вигляді гір на дві вершини.



Створити малюнок за зразком.

### Хід роботи

1. **ГОРИ** – це ламана з 4 ліній. Намалювати криву з 4 ліній використовуючи Інструмент **Створювати киву Безьє та прямі лінії**.
2. Інструмент **Редагувати вузли контуру**. Зробити округлення – параметр **Зробити виділені вузли округлими**.
3. **ТЕКСТ**. Інструмент **Створювати та редагувати текстові об'єкти**. Надрукувати рядок тексту «Гори – це надзвичайно красиве творіння природи!». Задати властивості шрифту: колір – червоний, вид - Arial, розмір – задати самостійно, накреслення Bold (жирне), вирівнювання – по лівому краю.
4. Виділити обидва об'єкта (лінію та текст). Меню **Текст** → **Розмістити по контуру**.
5. Виконати форматування: розміщення тексту та висоту гір. Форматування гір. Контур – сірий, товщина 5 мм. Заливка – лінійний градієнт, лінію градієнта повернути вертикально, кольори – білий зверху, зелений знизу.
6. Зберегти файл у власну папку з назвою Гори.png. (**Файл** → **Експортувати файл як png...**).


### Завдання 2. БУКВИ - НЕСЛУХИ

Оформити слово **ДИЗАЙН** за зразком.



**Фінішний файл:** Дизайн.png.

### Хід роботи

1. Надрукувати слово **ДИЗАЙН**. Інструмент **Текст**. Встановити параметри: колір тексту – червоний, вид – Corbel, розмір – 48 пт.
2. Оконтурити об'єкт. Виділити його (клацнути на об'єкті). Меню **Контур** → **Оконтурити об'єкт**.
3. Змінити розмір об'єкту інструментом **Виділити** (збільшити та розтягнути вправо). 
4. Форматуємо кожну букву окремо.
  - Буква **Д**. Виділити тільки її. Змінити вигляд інструментом **Редагувати вузли** - перетягувати вузли.
  - Буква **И**. Виділити тільки її та змінити колір на зелений. Форматувати аналогічно інструментом **Редагувати вузли**.
  - Буква **Н**. Зробити нахил та перемістити нижче.
5. Зберегти файл у власну папку з назвою Дизайн.png.

### Завдання 3. ЕФЕКТ ВІДОБРАЖЕННЯ ТЕКСТУ В СТИЛІ WEB 2.0

**Фінішний файл:** Internet.png

### Хід роботи

1. Створити фон – чорний прямокутник. Інструмент **Створення прямокутників**. Заливка – чорна, контур – немає.
2. Слово **Internet**. Інструмент **Текст**. Надрукувати слово. Параметри тексту: колір – блакитний, вид – Elephant, розмір – 64 пт.
3. Створюємо відображення. **Продублювати текст**. Меню **Правка** → **Продублювати**.
4. Відобразити його. Меню **Об'єкт** → **Відобразити по вертикалі**.
5. Налаштувати колір. Заливка – лінійний градієнт. Змінити напрямок градієнту на вертикальний (перетягнути вузли). Змінити Непрозорість на 60 %.
6. Згрупувати обидва тексту. Виділити їх. Меню **Об'єкт** → **Згрупувати**.
7. Повернути об'єкт.
8. Зберегти файл у власну папку з назвою Internet.png.



### НУ-МО, ДИЗАЙНЕРИ!

**Завдання 4.** Створити **ПОСТЕР** (плакат) до мультфільму **ГРИНЧ**

Розмір постеру: А3 (297x420 мм).

**Стартовий файл:** Гринч. jpeg.

**Фінішний файл:** Постер Гринч.png.

### Хід роботи

1. **Відкрити файл** Гринч. jpeg в редакторі Inkscapе. Меню **Файл** → **Відкрити ...**
2. Встановити розмір сторінки А3 (297x420 мм). Меню **Файл** → **Властивості документу**. Обрати зі списку розмір сторінки – А3.
3. Розмістити зображення на аркуші. Змінювати розмір утримуючи Shift.
4. Надрукувати текст **ГРИНЧ** (на холсті). Інструмент **Створювати та редагувати текстові об'єкти**.



Задати властивості шрифту: вид – Corbel, накреслення Bold (жирне), розмір – 100 пт, міжбуквенний інтервал – 40 рх, колір – зелений.

5. Додати **Ефекти**:

- а. Меню **Фільтр** → **Виступи** → Товстий шар фарби.
  - б. Меню **Фільтр** → **Ефекти зображень** → Вогонь.
  - в. Меню **Фільтр** → **Спотворення** → Обірвані краї.
  - г. Меню **Фільтр** → **Текстура** → Кора.
6. Перемістити текст на аркуш та виконати нахил. За необхідністю змінити розмір тексту.
7. Зробити жовтий фон. Прямокутник розмістити на задньому плані.
8. Зберегти файл у власну папку з назвою Постер Гринч.png.

**Завдання 5. Впізнаємо фірму по логотипу. ЛОГОТИП для фірми TAXI. Ділова графіка**

Створити логотип з використанням символу «Найманий транспорт» векторного редактора за зразком.

**Фінішний файл:** Логотип.png.

*Підказка.* Вставити символ. Меню **Об'єкт** → **Символи...**  
→ набір Піктограми → Найманий транспорт.



Зберегти файл у власну папку з назвою Логотип.png.

## СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Ілюстрація. Цифрове мистецтво. Сучасна реклама та фірмовий стиль: напрямки, стилі, тренди. URL: [http://urokinform123.blogspot.com/p/blog-page\\_76.html](http://urokinform123.blogspot.com/p/blog-page_76.html)
2. Как Font Awesome использовать в Photoshop? // Andrey Mishchenko. – 2016. URL: [https://www.youtube.com/watch?v=LBP\\_vCLfnvU](https://www.youtube.com/watch?v=LBP_vCLfnvU).
3. Как легко создать красивый логотип в Word? URL: <https://www.logaster.ru/blog/how-to-create-awesome-logo-easily-with-microsoft-word/>
4. Кітті. URL: <http://avatanplus.com/detail/resource-2933839>
5. Король А. Сутність поняття дизайн і його види / А. Король // Молодь і ринок. - 2012. - № 4. - С. 140-145. URL [http://nbuv.gov.ua/UJRN/Mir\\_2012\\_4\\_35](http://nbuv.gov.ua/UJRN/Mir_2012_4_35)
6. Котик. URL: <http://pandia.ru/text/80/420/5276.php>
7. Лук'янець Т. І. Л 84 Рекламний менеджмент: Навч. посібник. — 2-ге вид., доп. — К.: КНЕУ, 2003. — 440 с.
8. Методи реклами // ADOBE CREATIVE CLOUD. URL: [https://vlasnifinansy.info/psychology\\_reklama\\_metody.html](https://vlasnifinansy.info/psychology_reklama_metody.html)
9. Міжнародний маркетинг: в питаннях та відповідях[текст]: навч. посіб.: / За ред. М. Барановської, Ю. Козака, С. Смычека, – К.: Центр учбової літератури, 2013. — 302 с.
10. Основи рекламної діяльності. Миронов Ю.Б., Крамар Р.М, Навчальний посібник. - Дрогобич: Посвіт, 2007. – 108 с.
11. Основні відомості про шари // ADOBE PHOTOSHOP. URL: <https://helpx.adobe.com/ua/photoshop/using/layer-basics.html>
12. Поляков, В. А. Разработка и технологии производства рекламного продукта : учебник и практикум для академического бакалавриата / В. А. Поляков, А. А. Романов. — Москва : Издательство Юрайт, 2014. — 502 с. — (Бакалавр. Академический курс). — ISBN 978-5-9916-4037-4. — Текст : электронный // ЭБС Юрайт [сайт]. — URL: <https://biblio-online.ru/bcode/380878> (дата звернення: 02.10.2019).
13. Посібник користувача Photoshop. Шари // ADOBE. – 2017. URL: [https://helpx.adobe.com/ua/photoshop/using/masking-layers.html#adjust\\_mask\\_opacity](https://helpx.adobe.com/ua/photoshop/using/masking-layers.html#adjust_mask_opacity)
14. Растровий графічний редактор // Вікіпедія. URL: [https://uk.wikipedia.org/wiki/Растровий\\_графічний\\_редактор](https://uk.wikipedia.org/wiki/Растровий_графічний_редактор)
15. Растровий графічний редактор як інструмент для дизайну. Редактор Photoshop // Інформатика, 10. URL: <https://sites.google.com/view/distance-informatics-10/модуль-графічний-дизайн/растрова-графіка/урок-8>

- 16.Создание анимации в фотошоп Полет бабочки // Фотошоп. Анимация. Футажи для ProShow Producer. – 2015. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=4eyY8Og8uNU>
- 17.Створення покадрової анімації // ADOBE CREATIVE CLOUD. URL: <https://helpx.adobe.com/ua/photoshop/using/creating-frame-animations.html>.
- 18.Тигр. URL: <http://www.vokrugsveta.ru/img/cmn/2015/08/27/008.jpg>
- 19.Тюльпан. URL: <https://www.pristatomegeles.lt/parduotuve/page/2/>
- 20.Урок 5 - Текст, свойства текста. Урок 5. Полный курс Adobe Photoshop с нуля // Graphic Hack. – 2017. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=ZZgBMPUhNtw&t=290s>
- 21.Фотошоп. Фото-обработка.Инструменты ретуши // Andrey Ko. – 2013. URL: <http://profoto.lviv.ua/ua/foto-obrobka/ps-vosstan-kist.php>
- 22.Характеристики зображення та засобів його відтворення // Інформатика, 10 клас (нова програма). URL: <https://sites.google.com/view/distance-informatics-10/модуль-графічний-дизайн/растрова-графіка/урок-7>
- 23.Що таке графіка? URL: <https://sites.google.com/site/chemistry10bch/so-take-grafika>
- 24.Що таке інфографіка? Приклади, шаблони та поради з дизайнування інфографіки. URL: <https://ua.venngage.com/blog/what-is-an-infographic/>
- 25.Яблука. URL: <https://infoindustria.com.ua>
- 26.Behance. URL: <https://www.behance.net/gallery/37957325/Infogra-fake>
- 27.Photoshop Tutorial How to creative Clock Animation in Photoshop cc // Karan Buha. – 2017. – URL: [https://www.youtube.com/watch?v=1M2EtI-2L\\_w](https://www.youtube.com/watch?v=1M2EtI-2L_w)
- 28.Portalebambini. URL: <https://portalebambini.blogspot.com/2019/05/pipistrelli-immagini-per-bambini.html>