

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
НАЦІОНАЛЬНИЙ ТЕХНІЧНИЙ УНІВЕРСИТЕТ УКРАЇНИ
«КИЇВСЬКИЙ ПОЛІТЕХНІЧНИЙ ІНСТИТУТ
імені ІГОРЯ СІКОРСЬКОГО»

КОМП'ЮТЕРНА ГРАФІКА

КОМП'ЮТЕРНИЙ ПРАКТИКУМ

*Рекомендовано Методичною радою КПІ ім. Ігоря Сікорського
як навчальний посібник для студентів,
які навчаються за спеціальністю 023 «Образотворче мистецтво,
декоративне мистецтво, реставрація»,
освітньою програмою «Образотворче мистецтво»*

Київ
КПІ ім. Ігоря Сікорського
2020

Комп'ютерна графіка [Електронний ресурс] : навч. посіб. для студ. спеціальності 023 «Образотворче мистецтво, декоративне мистецтво, реставрація» / КПІ ім. Ігоря Сікорського ; уклад.: К. О. Чепурна. – Електронні текстові дані (1 файл: 16,6 Мбайт). – Київ : КПІ ім. Ігоря Сікорського, 2020. – 64 с.

Гриф надано Методичною радою КПІ ім. Ігоря Сікорського (протокол № 5 від 14.01.2021 р.) за поданням Вченої ради ВПІ (протокол № 4 від 28.12.2020 р.)

Електронне мережне навчальне видання

КОМП'ЮТЕРНА ГРАФІКА

Комп'ютерний практикум

Укладач: *Чепурна Катерина Олександрівна*, канд. техн. наук, доцент

Відповідальний редактор *Т. А. Роїк*, д-р техн. наук, проф.

Рецензент: *І. О. Кузнецова*, д-р мистецтвознавства, проф.

Комп'ютерний практикум містить практичні завдання для виконання у програмі обробки векторної графіки Adobe Illustrator та програмі верстки Adobe InDesign. Завдання спрямовані на візуалізацію інформації та створення оригінал-макетів друкованих та електронних видань. Наявний широкий спектр завдань для самостійного аналізу та виконання, які сприяють засвоюванню набутих знань, умінь і навичок, та відповідають навчальній програмі дисципліни «Векторна графіка».

Для студентів ВПІ КПІ ім. Ігоря Сікорського, які навчаються за спеціальністю 023 «Образотворче мистецтво, декоративне мистецтво, реставрація», освітньою програмою «Образотворче мистецтво».

© КПІ ім. Ігоря Сікорського, 2020

ВСТУП

Програма навчальної дисципліни «Векторна графіка» розрахована на вивчення практичних основ обробки та візуалізації інформації засобами векторної графіки. Знання, отримані студентами в процесі вивчення курсу, успішно можуть використовуватися при вивченні інших спеціальних дисциплін, під час курсового і дипломного проектування, а також у подальшій виробничій діяльності на поліграфічному виробництві.

Метою дисципліни «Векторна графіка» є набуття теоретичних знань та практичних умінь по створенню оригінал-макетів за допомогою комп'ютерних програм.

В результаті вивчення даного курсу студенти повинні знати:

- методи описання символів та цифрових шрифтів;
- види комп'ютерної графіки
- правила макетування та підготовки векторних оригінал-макетів;
- спеціальні програми обробки інформації.

Студенти повинні вміти:

- аналізувати доцільність використання конкретного обладнання та програмного забезпечення при певних умовах;
- працювати з пристроями введення/виведення інформації;
- аналізувати доцільність використання різних видів комп'ютерної графіки до розв'язання певного виду завдань;
- працювати з програмами векторної та растрової графіки; програмами верстки;
- коректно підготувати оригінал-макет для друку або електронного використання.

ВИМОГИ ДО ВИКОНАННЯ ТА ЗАХИСТУ РОБІТ

Практичні роботи виконуються в комп'ютерному класі та захищаються по мірі виконання. Звіт з практичних робіт включає роздруковані роботи на формат А4 та пояснення з використання основних команд і послідовності виконання завдання.

Семестровим контролем є залік. Студент допускається до складання заліку з дисципліни за умови позитивного захисту всіх практичних робіт та при наявності звіту.

Система рейтингових балів та критерії оцінювання практичних робіт.

1. Виконання, звіт та захист робіт комп'ютерного практикуму:

- | | |
|---|-------|
| – повне виконання завдань і вичерпні відповіді при усному захисті | 5 |
| – повне виконання завдань, відповіді при захисті неповні | 1...4 |
| – неповністю виконані завдання і незадовільний захист | 1...2 |
| – робота виконана, але здана не у визначені терміни | 1...2 |

За використання чужих робіт і завдань, як своїх (плагіат), відсутність без поважних причин на трьох і більше заняттях, несвоєчасне виконання завдань, студенту можуть бути нараховані штрафні бали (до 10 балів).

ПРАКТИЧНА РОБОТА 1

Мета роботи: створення композиції за допомогою простих геометричних фігур у програмі векторної графіки Adobe Illustrator.

Хід виконання роботи:

1. Обрати уривок художнього твору (*варіант 1*).
2. Обрати тематику інформаційного плакату (*варіант 2*)
3. Створити попередній ескіз на основі обраного уривку або тематика для інформаційного плакату на папері.
4. Створити новий документ із необхідними властивостями: формат, розташування, колірний простір.
5. Створити векторну ілюстрацію: до обраного твору або інформаційний плакат у стилістиці інфографіки, використовуючи прості геометричні фігури:
 - лінії різних кольорів, типів, товщини, кінців;
 - коло, овал, сегмент, спіраль, відблиск, сітка;
 - дуга кола, дуга овалу;
 - прямокутник, квадрат, квадрат із заокругленням кутів;
 - рівносторонні багатокутники, зірки;
 - виконати деформацію фігур.
6. На рисунку обов'язково застосувати:
 - інструменти палітр *Обработка контуров, Выравнивание, Трансформирование* (наприклад, для створення, вирівнювання та розподілу будь-яких елементів відносно сторінки та між собою);
 - лінійний та радіальний градієнт до окремого об'єкту та до групи об'єктів (сонечко, хмаринки, озеро, загорожа, квіти на дереві, дахи будинків);
 - ефекти підменю *Искажить и трансформировать* (дерева, квіти, хвилі тощо);
 - виконати відповідну деформацію, трансформацію, дублювання об'єктів, застосувати прозорість;
 - створити групи зображень за зручністю користування;
 - створити власні символи з елементів зображення;
 - використати символи та пензлі, змінивши їх налаштування, створивши власні каліграфічні, дискретні, об'єктні та декоративні пензлі.
7. Зберегти зображення з розширенням *.ai, *.eps, *.jpg.

Приклад виконання роботи представлено на рис. 3.

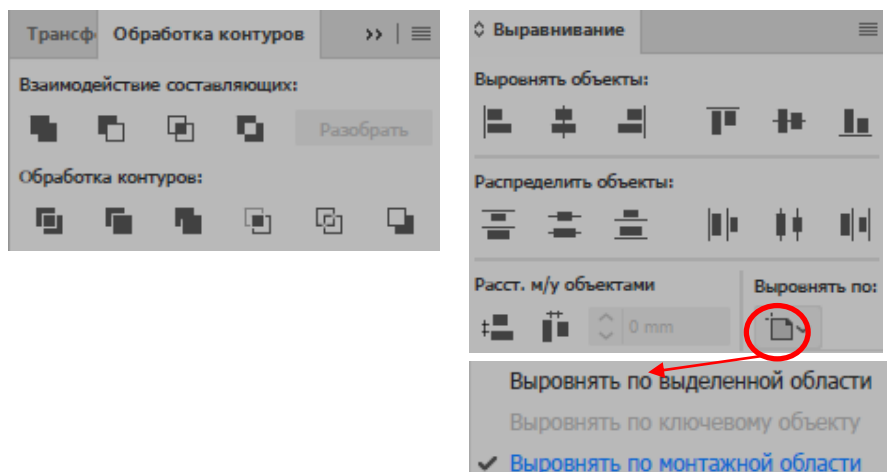
Теоретичні відомості:

Переміщення, поворот, віддзеркалення, масштабування, зсув об'єктів забезпечується командою *Трансформировать* (ПКМ на відповідному об'єкті). У контекстному вікні вказуються значення трансформації. Натиснення ОК призводить до трансформації об'єкта, натиснення *Копировать* — до трансформації об'єкта-дубліката. Наступне натиснення комбінації клавіш Ctrl+D дозволить дублювати об'єкт за попередньо встановленими характеристиками, що зручним при побудові простих масивів.

Групування/розгрупування об'єктів забезпечується командою *Сгруппировать* (*Объект*→*Сгруппировать/Разгруппировать*) або через ПКМ.

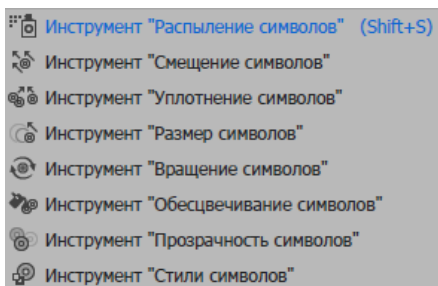
Для об'єднання/вирізання та інших дій над об'єктами використовується палітра *Обработка контуров*.

Для вирівнювання об'єктів та їх розподілу використовується палітра *Выравнивание*. Увімкнувши додаткові опції палітри *Выравнивание* (або за допомогою опції на панелі Властивостей об'єктів) можна налаштувати властивості вирівнювання та розподілу: вирівнювання об'єктів (розподіл) між виділеними елементами або відносно формату сторінки.



Зміна порядку малювання об'єктів (їх накладання) відбувається через натиснення ПКМ на об'єкті →*Монтаж*→ відповідна команда переміщення. Команда *Монтаж* застосовується тільки до виділених об'єктів.

Створення символів. Символи можуть бути створені з будь-яких об'єктів, крім діаграм: прості та складені контури, текстові об'єкти, імпортовані растрові зображення, градієнтні сітки та групи об'єктів. Для занесення створеного символу в базу палітри *Символы* необхідно виділити об'єкт, а потім перемістити об'єкт в палітру або натиснути кнопку *Новый символ* на палітрі або в меню палітри.



Для розміщення символів в документі існує два способи: перший — розміщення одного екземпляру символу, шляхом перенесення виділеного об'єкту з палітри *Символы* на сторінку документа; другий — розміщення сукупності екземплярів символів, використовуючи інструменти групи *Распыление символов* (доступ до параметрів налаштування шляхом подвійного кліку ЛКМ).

Інструмент *Кисть* імітує, в деякій мірі, особливості малювання пензлем. Мальовані штрихи програма переводить у векторні об'єкти, які можна редагувати. Налаштування пензлів — подвійний клік ЛКМ на інструменті *Кисть*.

В палітрі *Кисти*, яка викликається *Окно→Кисти*, доступно п'ять типів пензлів:

- 1) каліграфічний — створює штрихи, які нагадують письмо широким пером;
- 2) дискретний — розміщує (розпиляє) копії об'єктів вздовж траєкторії;
- 3) об'єктний — створює штрихи, шляхом розтягування вздовж траєкторії будь-якого зображення;
- 4) (пензлі з щетини — імітують роботу пензлями з щетини;
- 5) декоративний (*узорчатый*) розміщує вздовж траєкторії серію окремих декоративних елементів (кількістю до чотирьох, а саме зразки для сторони, для зовнішнього/внутрішнього кутів, для країв контуру).

Створення нового пензля, аналогічно до створення символів, палітра *Кисти→Новая кисть*, але параметри налаштування можуть відрізнятися залежно від типу створюваних пензлів.

Створення декоративного пензлю є більш складним порівняно з іншими типами пензлів. Основні налаштування та блок присвоєння різним частинам контуру декоративних елементів знаходяться у вікні *Параметры узорчатой кисти*, яке викликається подвійним кліком ЛКМ на палітрі *Кисти*.

Для створення нового декоративного пензлю кожний декоративний елемент заноситься в палітру *Кисти* шляхом його перетягування при натиснутій клавіші Alt (рис. 1): перший сектор для зовнішнього кута,

другий і третій — для сторін, четвертий — для внутрішнього кута, п'ятий, шостий — для закінчення та початку контуру. Створений декоративний контур можна конвертувати у простий векторний об'єкт, який піддається редагуванню інструментами групи *Перо*, для цього виділяють контур і виконують *Объект*→*Разобрать (Разобрать оформление)*.

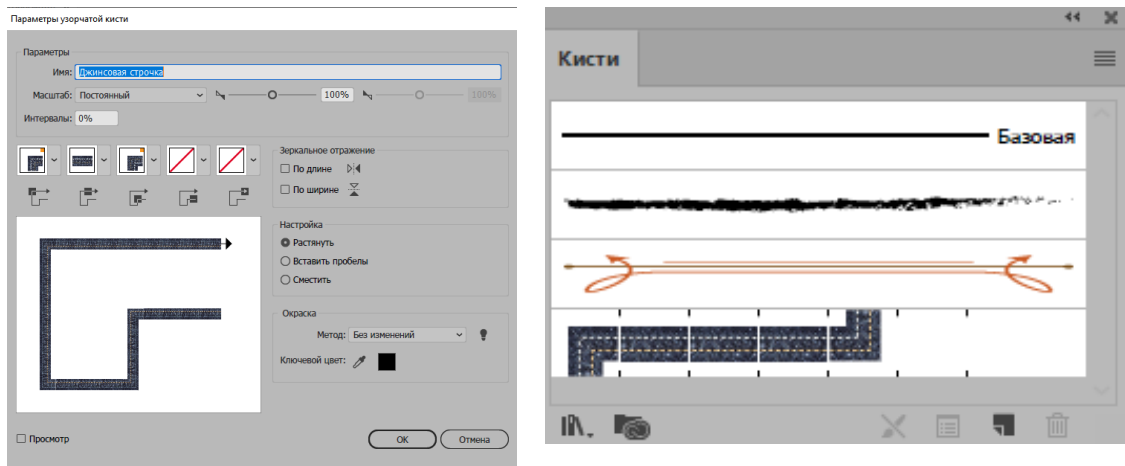
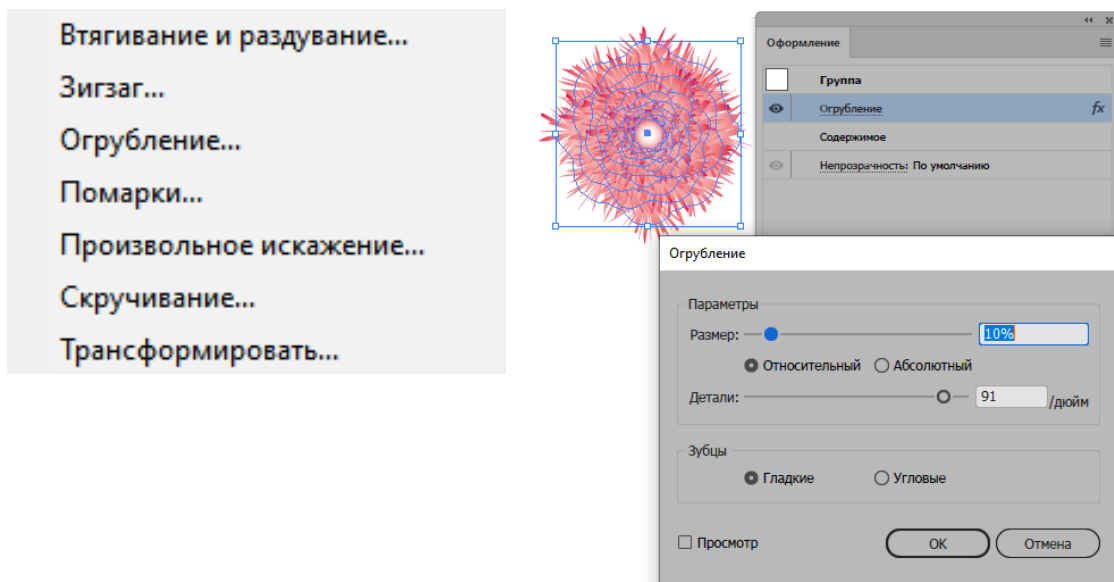


Рис. 1. Створення нового декоративного пензля

Для деформування та створення цікавих ефектів використовують ефекти підменю *Исказить и трансформировать*. Для редагування/відключення ефектів використовується палітра *Оформление*. Приклади застосування ефектів наведено на рисунку 2.



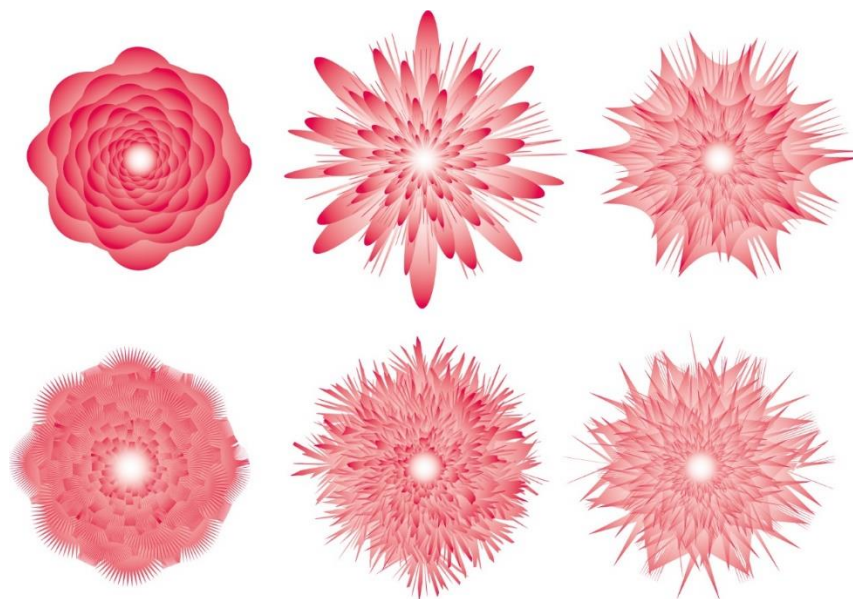
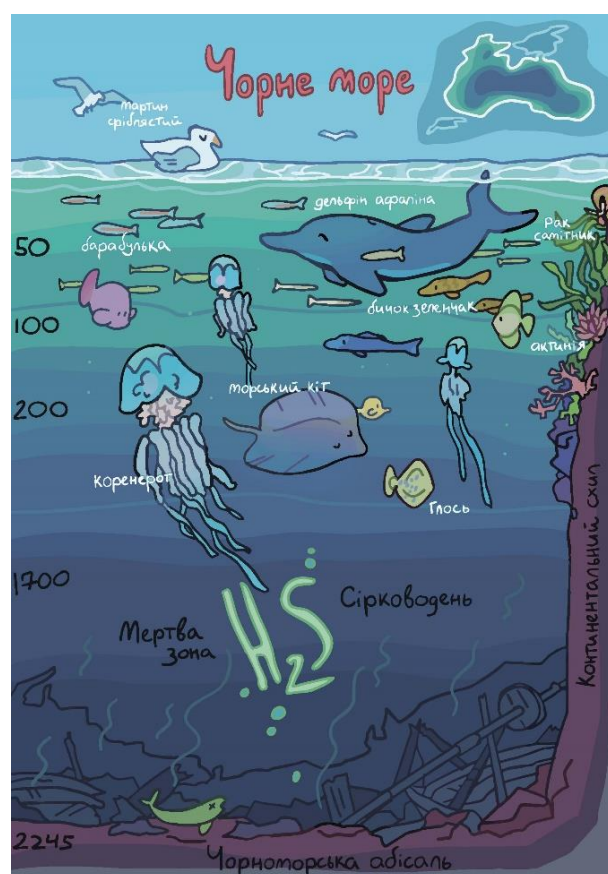


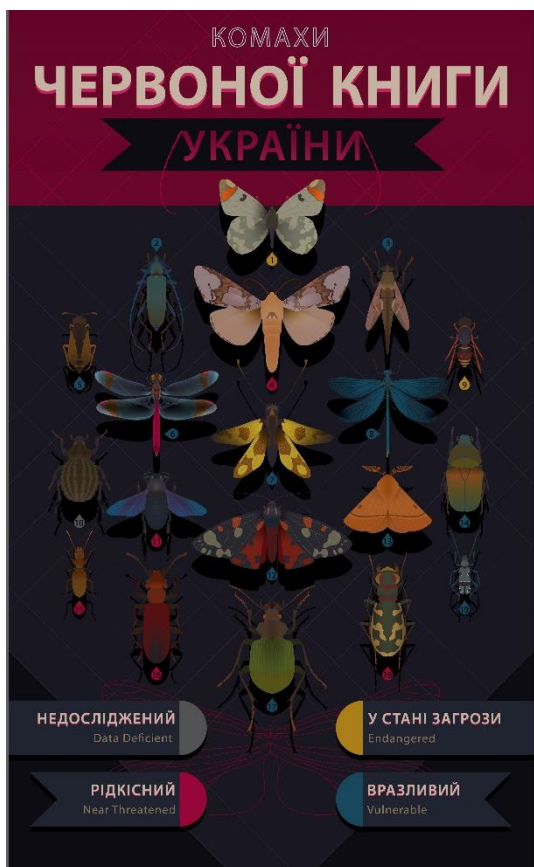
Рис. 2. Приклад застосування ефектів підмену *Искажить* и трансформировать



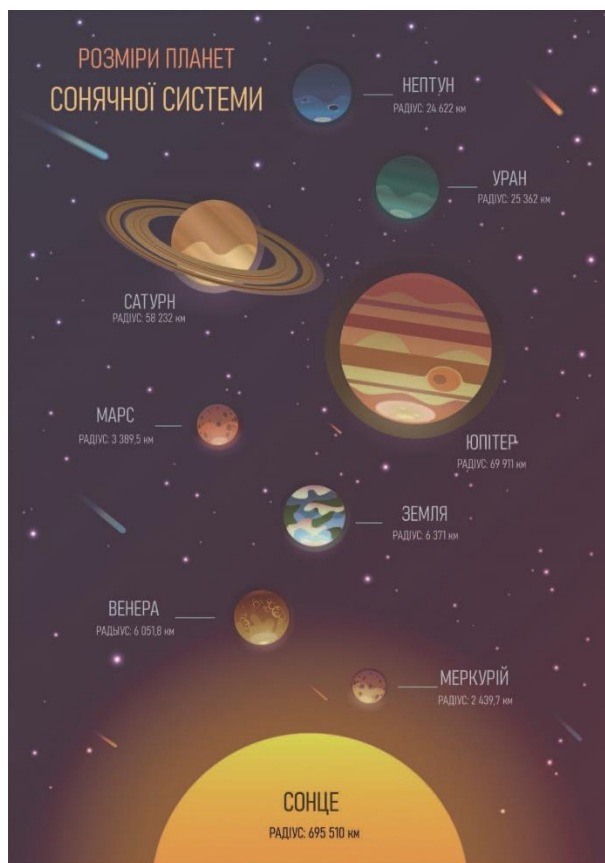
Виконала Марія Сидоренко, група СГ-61



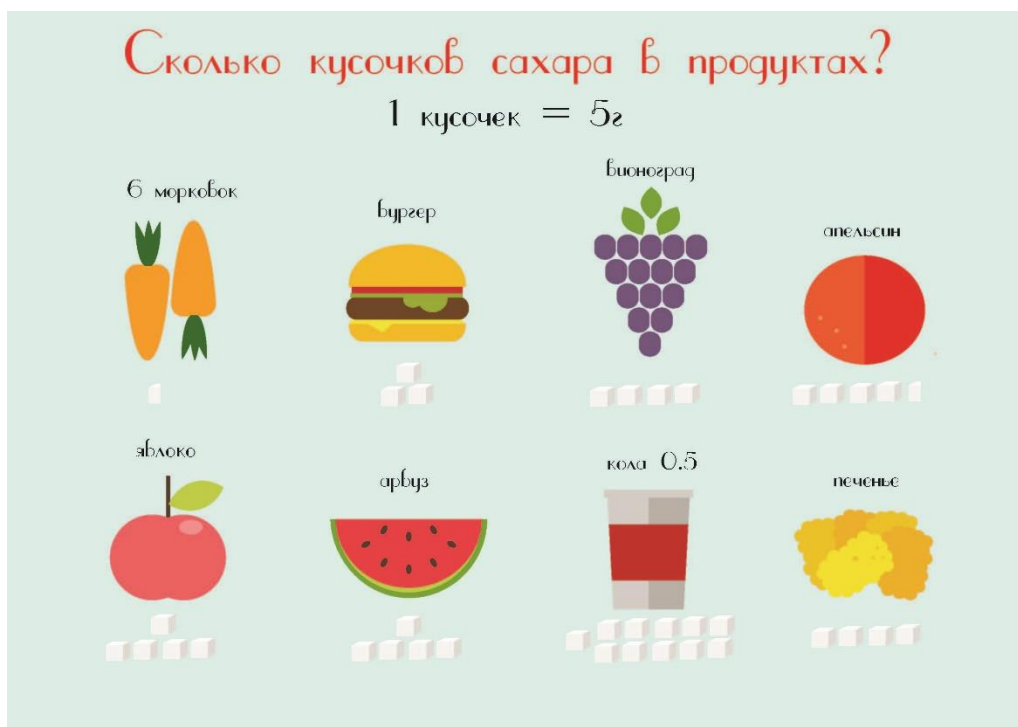
Виконала Наталія Яценко, група СГ-62



Виконала Мирослава Свірідова, група СГ-61



Виконав Самір Медведєв, група СГ-62



Виконала Віолетта Чернова, група СГ-61

Рис. 3. Приклади виконання практичної роботи 1

ПРАКТИЧНА РОБОТА 2

Мета роботи: створити комікс (невелику закінчену історію) в програмі Adobe Illustrator, використовуючи інструменти: *Перо*, *Ширина*, *Градієнт*/*Сетчастый градієнт*.

Хід виконання роботи:

1. Визначитися з тематикою коміксу, придумати назву.
2. Створити новий документ з двома монтажними зонами, з властивостями: формат — А3, розташування — горизонтальне, колірний режим документа — СМΥК (рис. 5).
3. Застосувати для контуру об'єктів змінну товщину лінії, використовуючи налаштування інструментів *Кисть*, *Ширина*.
4. Підібрати шрифтове оформлення, яке відповідало б жанру коміксу.
5. Назву коміксу оформити власноруч створеними символами (рис. 6–7).
6. Зберегти зображення з розширенням *.ai, *.eps, *.jpg.

Теоретичні відомості:

Інструмент Сетчастый градієнт дозволяє створити форми контурів з градієнтами. Вибір кольору точок сітки та їх редагування виконується за допомогою інструмента часткове виділення. Створення ефекту прозорості об'єкту виконується за допомогою інструментів палітри *Прозрачность*.

Розрізання контуру та стирання об'єкту.


Інструмент *Ножницы* дозволяє розділити контур, графічний або пустий текстовий блоки. Інструмент застосовують до відрізка або опорних крапок контуру. В місці розрізу формуються дві опорні крапки (одна під одною), які виділяються частковим виділенням.

Інструмент *Нож* розрізає об'єкти по контуру, який створюється вручну, розділяючи їх на окремі частини. Для розділення об'єктів по прямій лінії під час створення контуру необхідно натиснути Alt.

Інструмент *Ластик* використовується для видалення відрізків контуру, частин об'єктів, налаштування — подвійний клік ЛКМ на панелі інструментів.

Для замкнення контуру необхідно виділити дві крайні крапки при натисненій клавіші Shift, потім виконати Об'єкт→Контур→Соединить або клік ПКМ→Соединить.

Швидке заливання контуру. Для заливання частин складених об'єктів різним кольором, а також контурів об'єктів різним кольором, візерунком або градієнтом застосовується інструмент *Быстрая заливка*.

Для створення групи *Быстрой заливки* необхідно: виділити один або декілька контурів, складених контурів або обидва і виконайте одну з таких дій: оберіть Об'єкт→Быстрая заливка→Создать або оберіть інструмент Быстрая заливка  на панелі інструментів, налаштування — подвійний клік ЛКМ на інструменті. Групи об'єктів, що створюються при цьому, редагуються частковим виділенням або шляхом розбиття на окремі фігури Об'єкт→Разобрать→Разгруппировать. Приклади використання інструменту представлені на рис. 4.

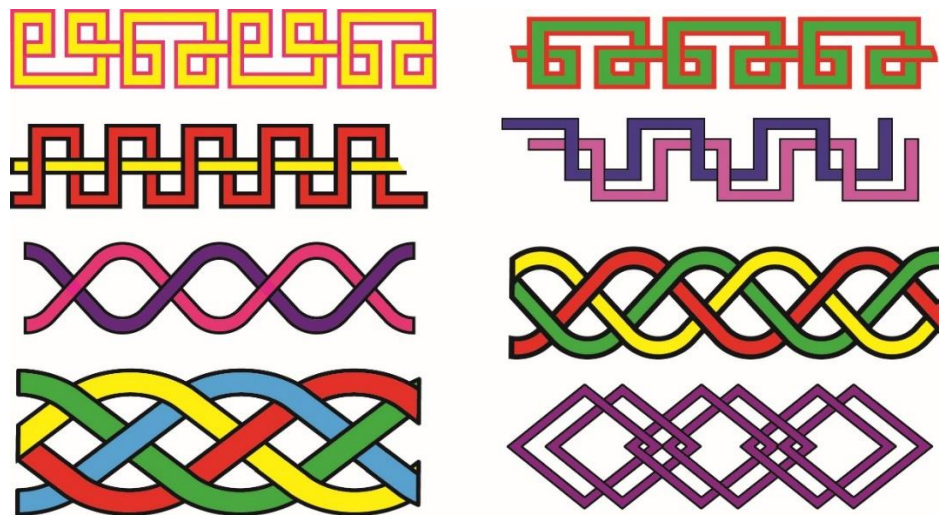


Рис. 4. Приклад використання інструменту *Быстрая заливка*

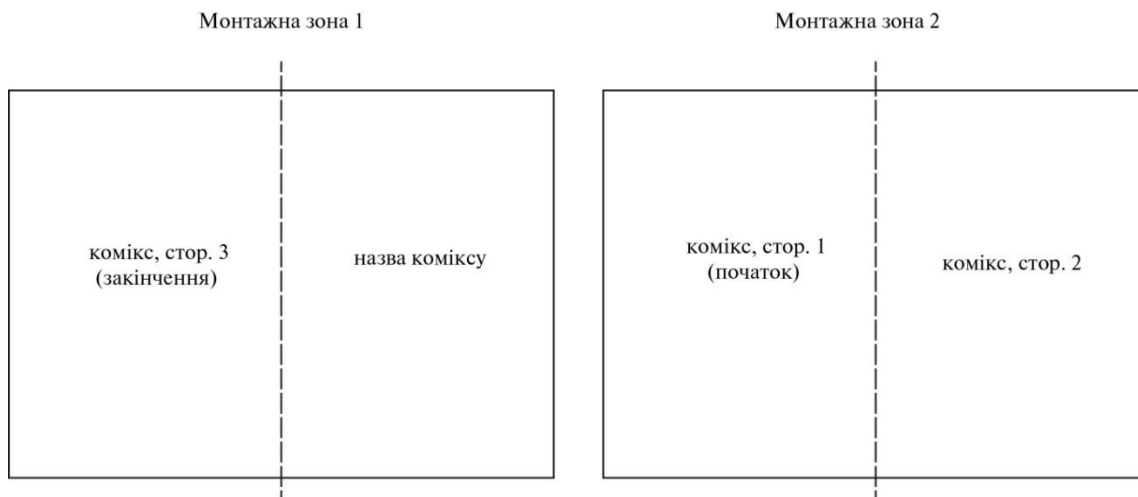


Рис. 5. Приклад розташування монтажних зон коміксу



Рис. 6. Приклад оформлення назви коміксу

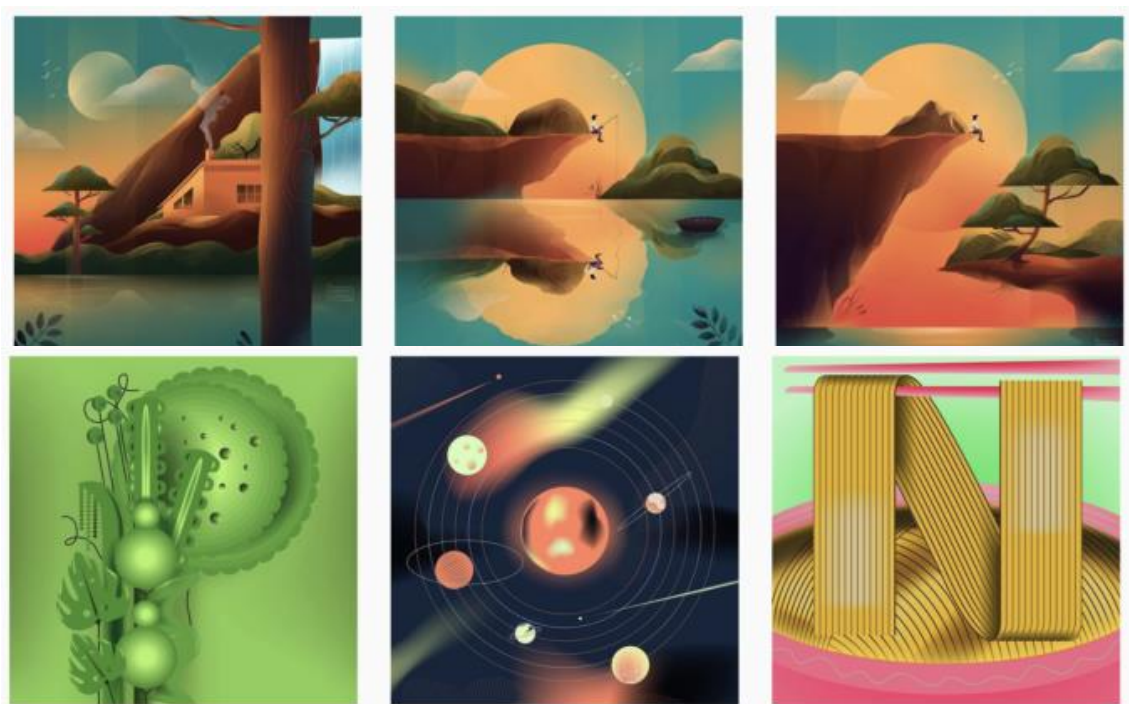


Рис. 7. Приклади оформлення символів (початок)



Рис. 7. Приклади оформлення символів (закінчення)

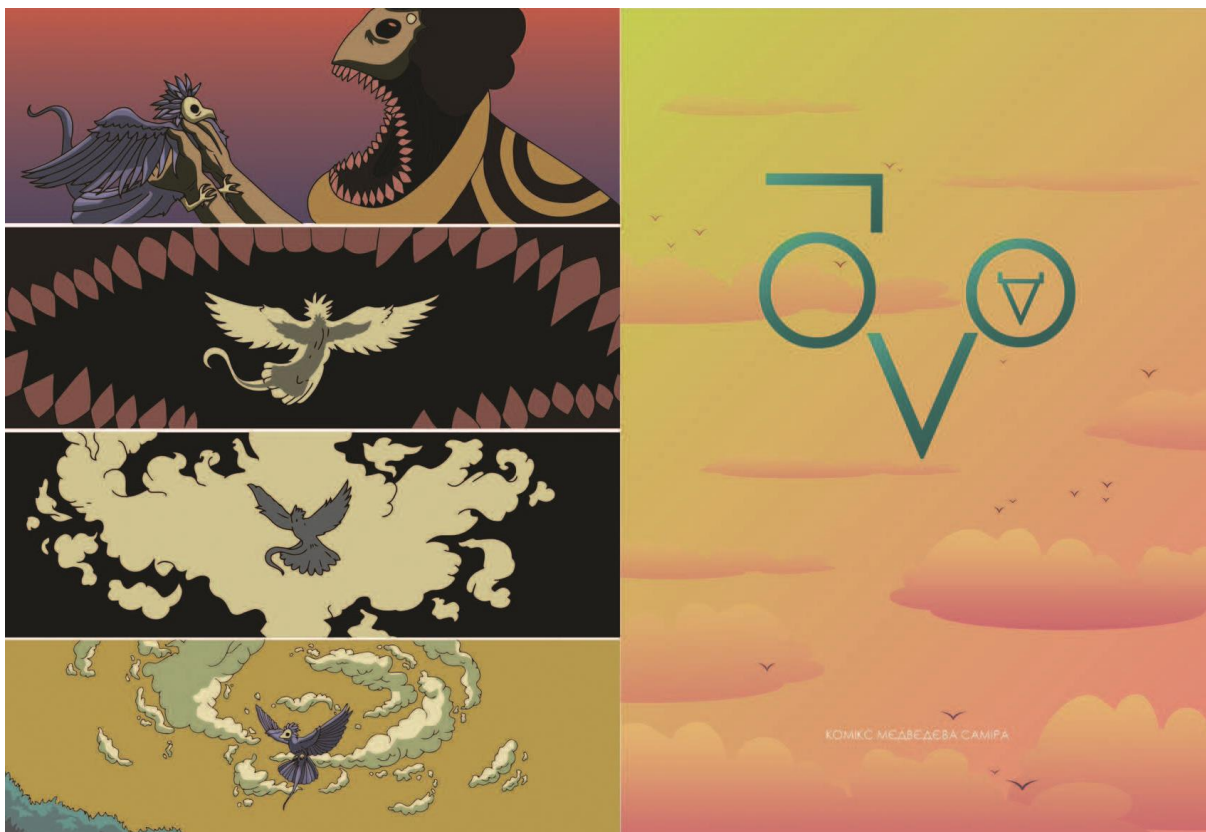


Рис. 8. Приклад виконання роботи 2. Виконав Самір Медведєв, група СГ-62 (1 та 4 сторінки)



Рис. 9. Приклад виконання роботи 2. Виконав Самір Медведєв, група СГ-62 (2 та 3 сторінки)

ПРАКТИЧНА РОБОТА 3

Мета роботи: набуття навичок створення корпоративної продукції засобами програми Adobe Illustrator.

Хід виконання роботи:

1. Визначитися (придумати) торговий знак/товарну марку.
2. Відповідно до варіанту завдання створити наступну корпоративну продукцію:
 - логотип;
 - візитка особиста та корпоративна;
 - бланк;
 - конверт із захищеною внутрішньою стороною;
 - рекламний буклет;
 - корпоративна папка;
 - зображення для перенесення на канцелярські вироби, наприклад, ручка;
 - зображення, для перенесення на текстиль, наприклад, екосумка.
3. Для деяких видів продукції створити документи з кількома монтажними областями, наприклад для конверту/буклету.
4. Обов'язкове використання корпоративних кольорів. Для вибору колірного оформлення корпоративної продукції використати програму Adobe Color CC;
5. Логотип торгового знаку/товарної марки виконати у чорно-білому та кольоровому варіантах.
6. Зобразити розгортку конструкції конверту, вказавши необхідні розміри для виготовлення штанц-форми (перша монтажна область), враховуючи дані табл. 1.
7. Розробити графічний макет конверту, дотримуючись вимог оформлення кореспонденції (друга монтажна область), обов'язково розробити марки.
8. Для звороту конверту розробити графічний захисний візерунок.
9. Згенерувати штрих-код за допомогою програм для генерування штрих-кодів: Corel Draw, Barcode, Labeljoy тощо.
10. Для буклету обрати формат видання, враховуючи дані табл. 2.

11. Зобразити розгортку конструкції папки, вказавши необхідні розміри для виготовлення штанц-форми (перша монтажна область), враховуючи дані табл. 3.

12. Розробити графічний макет папки: лице та зворот

13. Відповідно до обраного виду ручки (кругла, трикутна, з кліпом або без тощо), підготувати графічний макет для відтворення тампонним друком, для цього необхідно врахувати діаметр ручки.

14. Розробити графічний макет зображення, яке буде друкуватися на екосумці трафаретним друком, запропонувати колірне рішення, звернути увагу на товщину ліній та відстань між об'єктами.

15. Зберегти зображення з розширенням *.ai, *.eps, *.jpg.


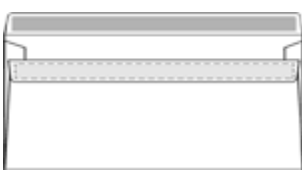
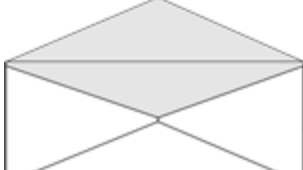
Теоретичні відомості:

Конверти. Згідно ДСТУ 3876-99 «Зв'язок поштовий. Конверти поштові: Технічні умови» встановлюються вимоги щодо пересилки поштової кореспонденції. Цей стандарт встановлює два види конвертів: *конверт* — паперове пакування для листів, паперів, що заклеюється; *конверт-накет* — конверт, клапан якого розташований вздовж короткої сторони. Конверти бувають марковані (з надрукованою маркою) та немарковані (без марки).

Кожен конверт має своє умовне позначення, в якому вказуються розміри конверту, відомості про наявність вікна та тип клапана, інформацію про оформлення адресних зон, позначення території пересилки конверту, вид оформлення лицьової сторони, позначення стандарту. На випуск маркованих конвертів необхідно отримати спеціальний дозвіл.

Конверти класифікують: а) за форматами, б) за типом склеювання, в) за видом клапана, г) за типом паперу, д) іншими характеристиками.

За типом склеювання розрізняють конверти:

Відривна стрічка (клей – силікон)	Подвійний клапан (латексний клей)	Трикутний клапан (клей – декстрин)
		
Клей наноситься на клапан конверта й закривається захисною стрічкою. При заклеюванні конверта стрічка знімається. Термін придатності цього клею — до двох років	Клей не прилипає до паперу, а склеюється сам з собою. Тому на конверт наносять дві смужки клею, при їх суміщенні конверт закривається. Термін придатності — до 1 року	Клей — декстрин склеюється шляхом зволоження. Найперший спосіб склеювання та найдешевший. Використовуються для автоматичного пакування

За видом клапана розрізняють конверти:

Трикутний	Прямокутний	Бічний
		
Використовується тільки при декстриновому способі склеювання	Найбільш популярний клапан для невеликих форматів	Найбільш популярний клапан для великих форматів

В залежності від місця розташування клапана конверти поділяють:

Б – конверти з бічним розташування клапана (вздовж короткого краю);

В – конверти з верхнім розташуванням клапана (вздовж довгого краю).

Вимоги до оформлення конвертів.

Конверти для авіапересилки маркуються літерою «А». В оформлення вводять напис «PAR AVION (АВИА)» на лицьовій стороні конверта і кант у вигляді чередування червоної і синьої смуг по периметру.

В межах поля з розмірами 40×25 мм, яке відведено під маркування, ніяких інших зображень або написів не допускається.

Напрямні лінії в адресних зонах, а також лінії кутових елементів, що позначають межі цих зон, повинні бути суцільними, товщиною 0,2 мм. Лінії рамок для написання індексів повинні бути суцільними, товщиною 0,25 мм. Допустимо нанесення точечних ліній при діаметрі точок 0,25 мм з інтервалом від 1 до 1,5 мм.

На зворотній стороні конвертів всіх різновидів повинні бути нанесені такі вихідні дані: найменування (товарний знак) видавця та виробника, номер та дата замовлення, рік випуску, тираж, штрих-код. Місце розташування вихідних даних — довільне.

Таблиця 1

Завдання для виконання практичної роботи 3 (конверт)

№	Тип конверту, мм	№	Тип конверту, мм	№	Тип конверту, мм
1	DL/E65 (220×110)/О В	11	E4 (400×280)/О В	21	B4 (353×250)/О В
2	CL/C6 (162×91) В А	12	DL/E65 (220×110) В	22	E4 (400×280) В А
3	C6 (162×114)/О В	13	CL/C6 (162×91)/О В	23	DL/E65 (220×110) В
4	C6/C5 (229×114) В А	14	C6 (162×114) В А	24	CL/C6 (162×91) В

№	Тип конверту, мм	№	Тип конверту, мм	№	Тип конверту, мм
5	C5 (229×162)/О В	15	C6/C5 (229×114)/О В	25	C6 (162×114) В
6	C4 (324×229) Б А	16	C5 (229×162) В А	26	C6/C5 (229×114) В
7	C3 (458×324) Б	17	C4 (324×229)/О В	27	C5 (229×162) Б
8	B6 (176×125) Б	18	C3 (458×324) Б	28	C4 (324×229) Б
9	B5 (250×176)/О В	19	B6 (176×125)/О В	29	C3 (458×324) Б
10	B4 (353×250) Б	20	B5 (250×176) Б	30	B6 (176×125)/О В

Буклети. Макетування та верстка рекламно-інформаційних буклетів передбачає застосування значних об'ємів графічної інформації: растрові/векторні зображення, декоративні елементи. Також, до характерних особливостей рекламно-інформаційних буклетів можна віднести вид фальцювання та формат. Найбільш вживаними є такі варіанти фальцювання: 2 та 3-х згинне фальцювання «гармошкою», комбіноване фальцювання внамотку та «гармошкою», 2 та 3-х згинне «віконне» фальцювання, 2 та 3-х згинне фальцювання внамотку. Використання нестандартного формату видання дає можливість привернути увагу споживачів, особливо популярними є поперечний, вузький та квадратний формати. Для вертикального формату висота блоку після обрізки перевищує його ширину більше ніж на 20 мм (210×297 мм). Ширина блоку поперечного формату перевищує його висоту більш ніж на 20 мм (250×176 мм). Висота блоку вузького формату, як правило, вдвічі більша його ширини (148×297 мм). У блоку квадратного формату різниця між шириною та висотою не повинна перевищувати 20 мм (220×223 мм).

Таблиця 2

Варіанти завдань для виконання практичної роботи 3 (буклет)

№	Формат/варіант фальцювання	№	Формат/варіант фальцювання
1	вертикальний/2-х згинне «гармошкою»	14	вузький/2-х згинне «віконна»
2	поперечний/2-х згинне «віконна»	15	вертикальний/2-х згинне внамотку
3	вертикальний/2-х згинне внамотку	16	квадратний/2-х згинне внамотку
4	квадратний/2-х згинне «гармошкою»	17	вертикальний/2-х згинне «гармошкою»

Закінчення табл. 2

№	Формат/варіант фальцювання	№	Формат/варіант фальцювання
5	вузький/2-х згинне «гармошкою»	18	поперечний/2-х згинне «віконна»
6	поперечний/2-х згинне внамотку	19	вертикальний/2-х згинне «гармошкою»
7	квадратний/2-х згинне внамотку	20	квадратний/2-х згинне «віконна»
8	квадратний/2-х згинне «віконна»	21	вузький/2-х згинне «гармошкою»
9	вертикальний/2-х згинне «віконна»	22	вузький/2-х згинне «віконна»
10	поперечний/2-х згинне «гармошкою»	23	вертикальний/2-х згинне внамотку
11	вузький/2-х згинне внамотку	24	квадратний/2-х згинне «віконна»
12	квадратний/2-х згинне «гармошкою»	25	вертикальний/2-х згинне «гармошкою»
13	поперечний/2-х згинне «гармошкою»	26	поперечний/2-х згинне «гармошкою»

Таблиця 3

Варіанти завдань для виконання практичної роботи 3 (папка)

№	Характеристики папки	Розміри
1	Папка фірмова суцільнокроєна — два нижні клапани, два отвори для візитки; тип скріплення — склейка; фарбовість — 5+4 задруковуваний матеріал — двосторонній картон 300 г/м ²	формат — 222×305 мм; товщина корінця — 5 мм
2	Папка фірмова суцільнокроєна — боковий (правий, на всю висоту, скруглений) та нижній клапани, два отвори для візитки; тип скріплення — замок; фарбовість — 6+2; задруковуваний матеріал — двосторонній картон 315 г/м ²	формат — 216×305 мм; товщина корінця — 0 мм
3	Папка фірмова суцільнокроєна — боковий правий, на всю висоту, прямокутний) та нижній клапани; тип скріплення — склейка; фарбовість — 3+3; задруковуваний матеріал — двосторонній картон 300 г/м ²	формат — 230×308 мм; товщина корінця — 7 мм
4	Папка фірмова суцільнокроєна — боковий (правий, на всю висоту, скошений) та нижній клапани, один отвір для візитки; тип скріплення — замок; фарбовість — 4+2; задруковуваний матеріал — двосторонній картон 310 г/м ²	формат — 215×310 мм; товщина корінця — 5 мм
5	Папка фірмова суцільнокроєна — боковий (лівий, фігурний, на всю висоту) та нижній клапани; тип скріплення — склейка; фарбовість — 5+4; задруковуваний матеріал — двосторонній картон 320 г/м ²	формат — 215×300 мм; товщина корінця — 5 мм

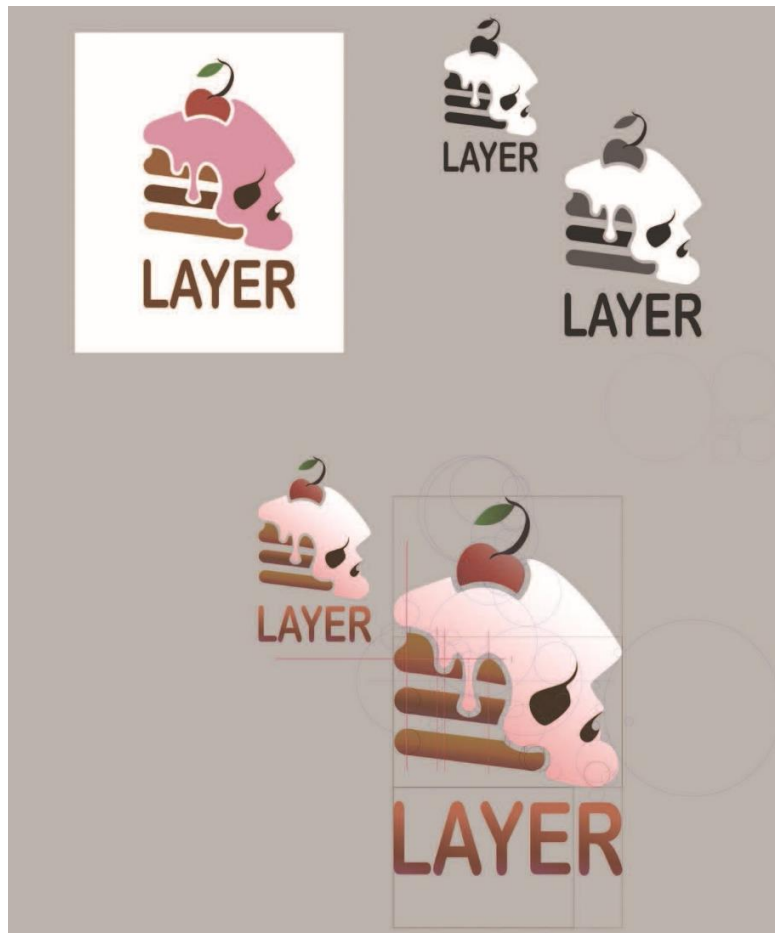
№	Характеристики папки	Розміри
6	Папка фірмова суцільнокроєна — боковий та нижній клапани зі зрізаними кутами, один отвір для візитки; тип скріплення — замок; фарбовість — 4+2; задруковуваний матеріал — двосторонній картон 315 г/м ²	формат — 220×310 мм; товщина корінця — 5 мм
7	Папка фірмова суцільнокроєна — боковий (правий, $\frac{3}{4}$ висоти) та нижній клапани, один отвір для візитки; тип скріплення — замок; фарбовість — 2+2; задруковуваний матеріал — двосторонній картон 290 г/м ²	формат — 221×301 мм; товщина корінця — 0 мм
8	Папка фірмова суцільнокроєна — два нижні симетричні клапани та один боковий (правий на всю висоту), два отвори для візитки; тип скріплення — замок; фарбовість — 6+3; задруковуваний матеріал — двосторонній картон 300 г/м ²	формат — 220×305 мм; товщина корінця — 5 мм
9	Папка фірмова суцільнокроєна — верхній та нижній клапани, один боковий (правий, на всю висоту) один отвір для візитки; тип скріплення — замок; фарбовість — 4+1; задруковуваний матеріал — картон 320 г/м ²	формат — 225×310 мм; товщина корінця — 5 мм
10	Папка фірмова суцільнокроєна — два симетричні нижні і два бокові клапани (заокруглені), два отвори для візитки; тип скріплення — замок; фарбовість — 5+3; задруковуваний матеріал — двосторонній картон 290 г/м ²	формат — 214×303 мм; товщина корінця — 5 мм
11	Папка фірмова суцільнокроєна — два нижні клапани, два бокові (3/4 висоти) два отвори для візитки; тип скріплення — склейка; фарбовість — 4+2; задруковуваний матеріал — двосторонній картон 300 г/м ²	формат — 228×305 мм; товщина корінця — 5 мм
12	Папка фірмова суцільнокроєна — боковий (правий, на всю висоту, фігурний) та нижній клапани, один отвір для візитки; тип скріплення — замок; фарбовість — 5+2; задруковуваний матеріал — двосторонній картон 315 г/м ²	формат — 216×305 мм; товщина корінця — 5 мм
13	Папка фірмова суцільнокроєна — боковий та нижній клапани зі зрізаними кутами, один отвір для візитки; тип скріплення — замок; фарбовість — 2+1; задруковуваний матеріал — двосторонній картон 315 г/м ²	формат — 220×310 мм; товщина корінця — 5 мм

Закінчення табл. 3

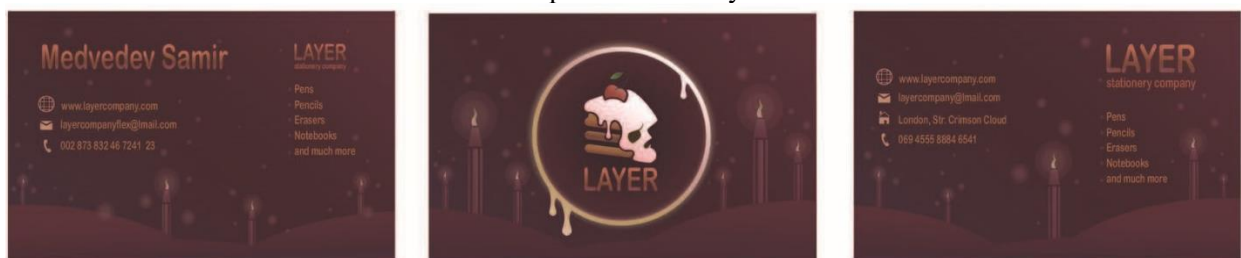
№	Характеристики папки	Розміри
14	Папка фірмова суцільнокроєна — два нижніх клапани, один отвір для візитки; тип скріплення — склейка; фарбовість — 4+2; задруковуваний матеріал — двосторонній картон 350 г/м ²	формат — 225×310 мм; товщина корінця — 5 мм
15	Папка фірмова суцільнокроєна — боковий та нижній клапани, кути на вибір, один отвір для візитки; тип скріплення — замок; фарбовість — 3+1; задруковуваний матеріал — двосторонній картон 315 г/м ²	формат — 240×300 мм; товщина корінця — 10 мм

Приклади виконання практичної роботи 3

Розробка корпоративного стилю Саміра Медведєва, група СГ-62



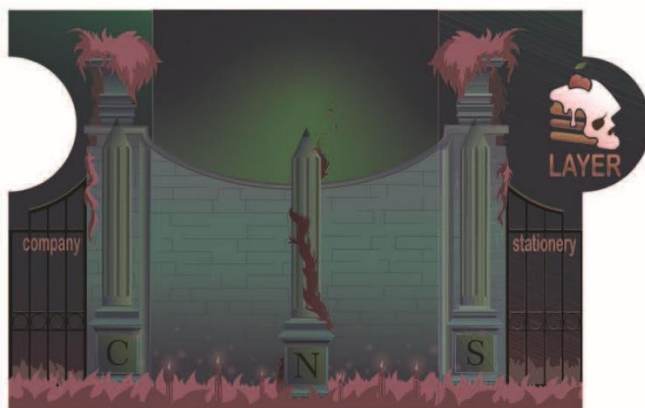
Розробка логотипу



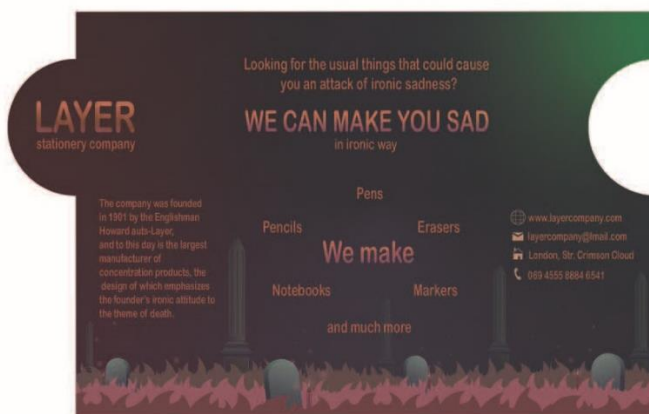
Оформлення візиток: особистої та корпоративної



а



б



в

Макет буклету: а – буклет складеному виді (віконне фальцювання);
б – зовнішня сторона буклету; в – внутрішня сторона буклету



Фірмовий бланк



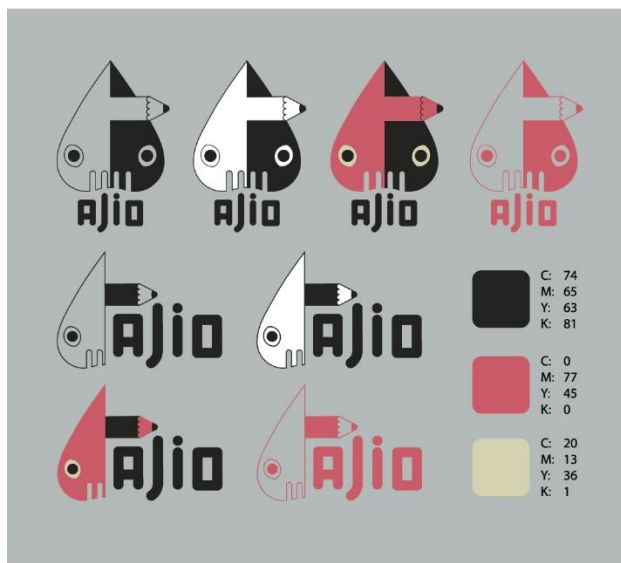
Макети корпоративної продукції

Розробка корпоративного стилю Марії Бикової, група ЗГ-зб1



Розробка корпоративного стилю Мирослави Свірідової, група СГ-61

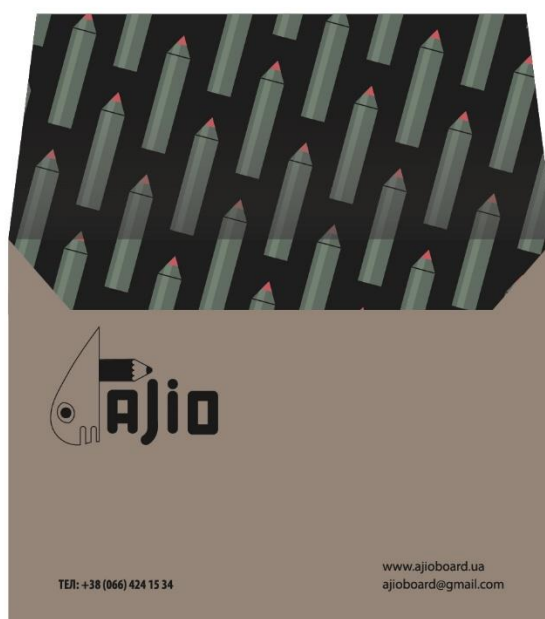
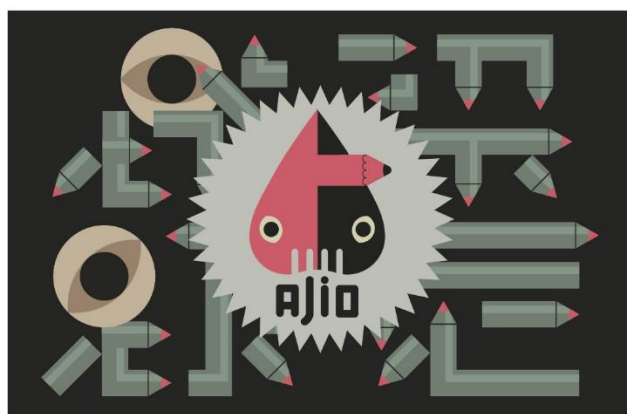
Розробка логотипу



Конверт



Корпоративна візитка





Брендування продукції



Рекламна листівка

Розробка корпоративного стилю Тетяни Фукс, група СГ-91мп



Логотип



Фірмовий бланк



Особиста візитка



Корпоративна візитка



Конверт (лице)



Конверт (зворот)

ПРАКТИЧНА РОБОТА 4

Мета роботи: створення векторних ескізів; виконання трасування зображення/фотографії для створення векторного зображення, яке буде основою для будь-якого дизайн-проекту, наприклад, рекламного плакату.

Хід виконання роботи:

1. Отримати зображення у викладача.
2. Відповідно до обраного варіанту растрового зображення, розмістити його у центрі робочого аркуша та заблокувати.
3. Створити новий шар з властивостями, відмінними від першого.
4. Виконати трасування зображення за допомогою інструмента *Перо* (ручне трасування контуру), розфарбувати зображення: кольором, градієнтом.
5. Зберегти зображення з розширенням *.ai, *.eps, *.jpg.
6. Приклад виконання роботи представлено на рис. 10.
7. Створити ескіз зображення на папері (наприклад, портрет, натюрморт, тварина тощо).
8. Відповідно до створеного ескізу, виконати ручне трасування або створити з «нуля» зображення за допомогою інструменту *Перо*.
9. Скопіювати зображення.
10. Одну копію зображення оформити його у стилі малюнку олівцем зі змінною товщиною контуру.
11. Другу копію розфарбувати за допомогою інструменту *Сетчастый градиент*.
12. Зберегти зображення з розширенням *.ai, *.eps, *.jpg..
13. Приклад виконання роботи представлено на рис. 11.

Теоретичні відомості:

Вставка зображення виконується командою *Файл→Поместить*. Блокування (розблокування) зображення: *Объект→Закрепить (Освободить все)*.

Контролювати растрові зображення можна за допомогою палітри *Связи*, автоматичне трасування здійснюється через *Объект→Трассировка изображения*.

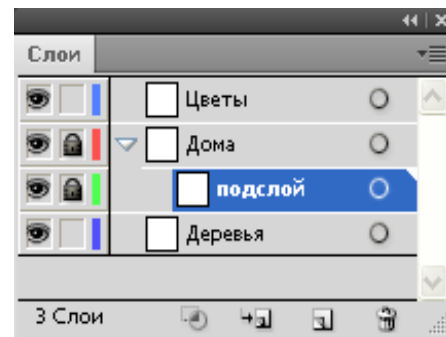
Для редагування контуру використовуються інструментарій *Пера* додати/видалити/змінити точку.



Створення шарів.

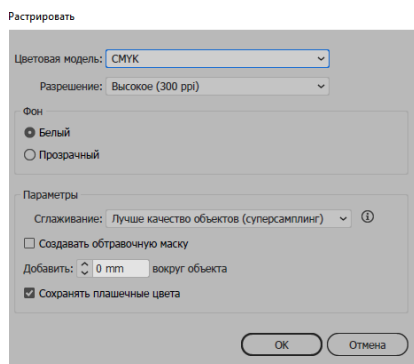
Шари необхідні для більш гнучкої роботи з окремими об'єктами. Кожен новий документ за замовчанням містить один шар з ім'ям *Слой 1*. Кількість створених користувачем шарів або підшарів не обмежується.

В нижній частині палітри *Слой*, що управляє шарами, є відповідні піктограми для створення нового шару, підшару (з ім'ям та параметрами, прийнятими за замовчанням), видалення шару, створення маски.



Зміна властивостей шарів — подвійний клік ЛКМ на відповідному шарі, зокрема встановлюється можливість виведення на друк.

Основні функції шарів: просте керування (виділення, групування, переміщення, виключення/відображення) окремими об'єктами, особливо коли ілюстрація складна, об'єктів багато, вони перекривають один одного; перенесення атрибутів (властивостей) оформлення між шарами; керування напрямними; створення складних зображень, використовуючи ієрархічність (об'єкти, що знаходяться на підшарах приймають параметри шару, до якого відносяться); ручне трасування контуру.



Растрівання зображення виконується командою: Об'єкт→Растрировать. Залежно від подальшого використання макету (для друкованих або електронних видань) налаштовуються параметри растрівання.

До векторних і растрових об'єктів можна застосувати ефекти, які представлені в меню *Эффект*, і поділені на дві підгрупи: *Эффекты Illustrator*, *Эффекты Photoshop* (робота з цими ефектами аналогічна до використання фільтрів у програмі Photoshop).

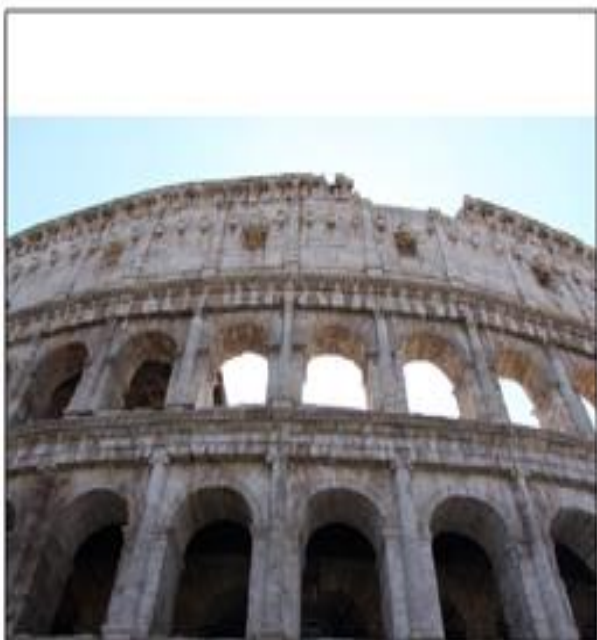


Рис. 10. Приклад виконання практичної роботи 4

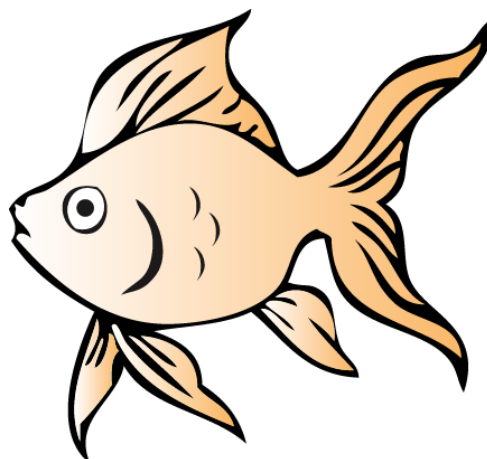
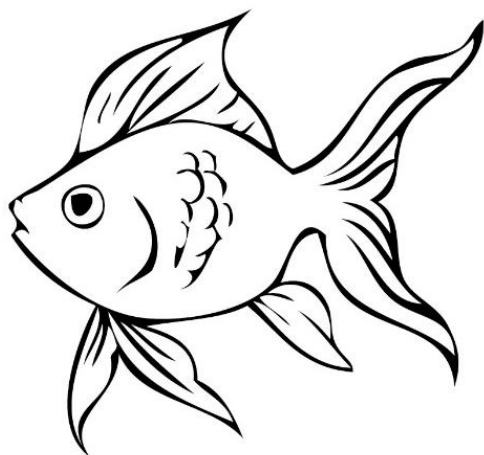


Рис. 11. Приклад виконання практичної роботи 4

ПРАКТИЧНА РОБОТА 5

Мета роботи: створення декоративних графічних елементів (книжкових прикрас) для оформлення книжкової продукції засобами програми Adobe Illustrator.

Хід виконання роботи:

1. Відповідно до варіанту завдання, яке наведено в таблиці 4, створити ескізи основних книжкових прикрас на папері:

- буквиця;
- віньєтка;
- заставка;
- кінцівка;
- бордюр.

2. Відповідно до варіанту (табл. 4) виконати побудову всіх типів основних книжкових прикрас, зазначених у п. 1, засобами Illustrator, у чорно-білому та кольоровому варіантах.

3. Зберегти розроблені декоративні прикраси з розширенням *.ai, *.eps, *.jpg.

Теоретичні відомості:

Важливими декоративними складовими оформлення книжкових видань є буквиця або ініціал, заставки, кінцівки, віньєтки, орнаменти/бордюри, декоративні рамки тощо.

Буквиця — перша літера початкового слова видання, розділу, параграфу, яка має збільшений, порівняно зі звичайною початковою літерою, розмір, часто оформлюється ілюстрацією або може бути рисою. Розташування буквиці відносно тексту може бути різним (рис. 12).

У деяких виданнях використовують рисовані, декоровані або графічно оформлені ініціали — буквиці. Їх застосовують для виділення початку частин тексту, на які ділиться твір: розділів, глав, параграфів. Буквиця використовується для привернення уваги читача до початку певного блоку тексту. Існують спеціально розроблені шрифти початкових букв абзаців, але практично будь-яку велику літеру можна використовувати в якості

буквиці (рис. 13). З положення щодо абзацу розрізняють буквиці: винесені вгору (рис. 12, б), утоплені (рис. 12, а, г), вільні або висячі (рис. 12, в).

Лівий край буквиці має бути вирівняний по лівому краю текстового блоку у випадках — рис. 12, а–б, або може бути дещо зсунутий вліво — рис. 12, г, якщо літери мають звисаючі елементи (як у літер Т, Ф). Вільні або висячі буквиці взагалі не вбудовуються у формат рядку, а розміщуються окремо зліва від тексту. Текст першого рядку набирають впритул до буквиці, інші рядки відбивають від неї на напівкегельну.

Існують свої особливості в оформленні обкладинки для журналів. Як правило, обкладинка повинна мати впізнаваний (характерний) вигляд журналу, часто домінує шрифтовий логотип, який komponують з вихідними даними (номер, дата випуску, індекс видання).

а

Особливостями книжково-журнальної верстки є обов'язкове формування змісту, алфавітних покажчиків, списків ілюстрацій тощо. Створення, так званих, таблиць списків реалізується за рахунок застосування стилів до необхідних структурних елементів.

б



озробити та виконати верстку основних складових книжкового видання: подвійний титульний аркуш, який містить чотири сторінки (авантитул, контртитул, титул, зворот титулу).

в

Теоретичні відомості. Відмінність журнальної верстки від книжкової полягає у більш вільному стильовому оформленні видань. Але при виборі формату необхідно дотримуватися рекомендованих розмірів.

г

Рис. 12. Варіанти розміщення буквиць у тексті:
а, г — утоплена; б — винесена вгору; в — вільна або висяча

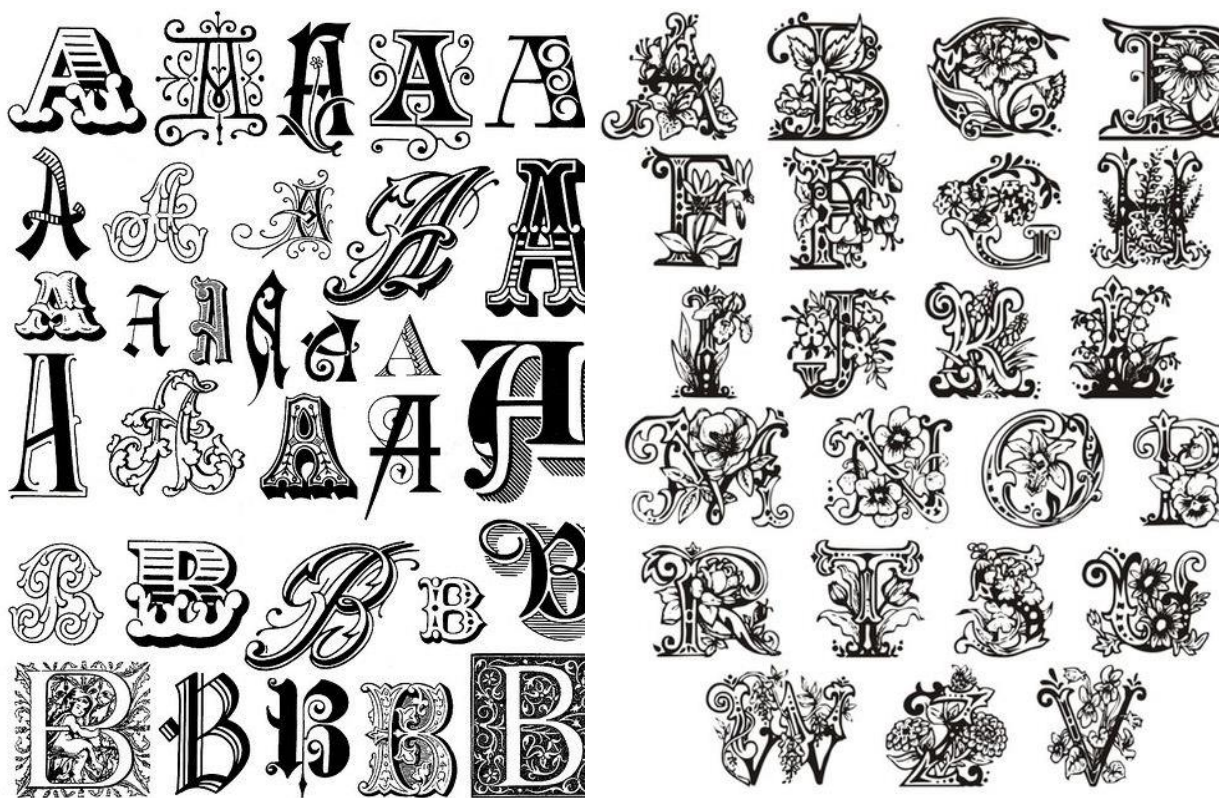


Рис. 13. Приклади буквиць

Заставка/кінцівка — сюжетне, орнаментальне або декоративне зображення, яким виділяється спуск початкової сторінки/закінчення розділу або видання (рис. 14).

Орнаментальні заставки призначені для прикраси початкових сторінок складання: частин, розділів, у випадку верстки зі спуском.

Орнаментальні кінцівки використовуються в кінцевих сторінках розділів, окремих творів, тощо. Орнаментальні рамки служать для окантування тексту на палітурці, обкладинці, титульній сторінці тощо.

Орнаментальні фони застосовуються для оздоблення форзаців, обкладинок та інших елементів книги (рис. 16–17).

Орнамент — графічна прикраса видання у вигляді візерунка, для якого характерно ритмічно впорядковане розташування повторюваних геометричних або стилізованих образотворчих елементів, а також їх поєднання. Застосовуються рисовані і складальні орнаменти (рис. 15).

Віньетка — орнаментальна або сюжетно-образотворча графічна прикраса, яка застосовується для оформлення друкованої продукції.

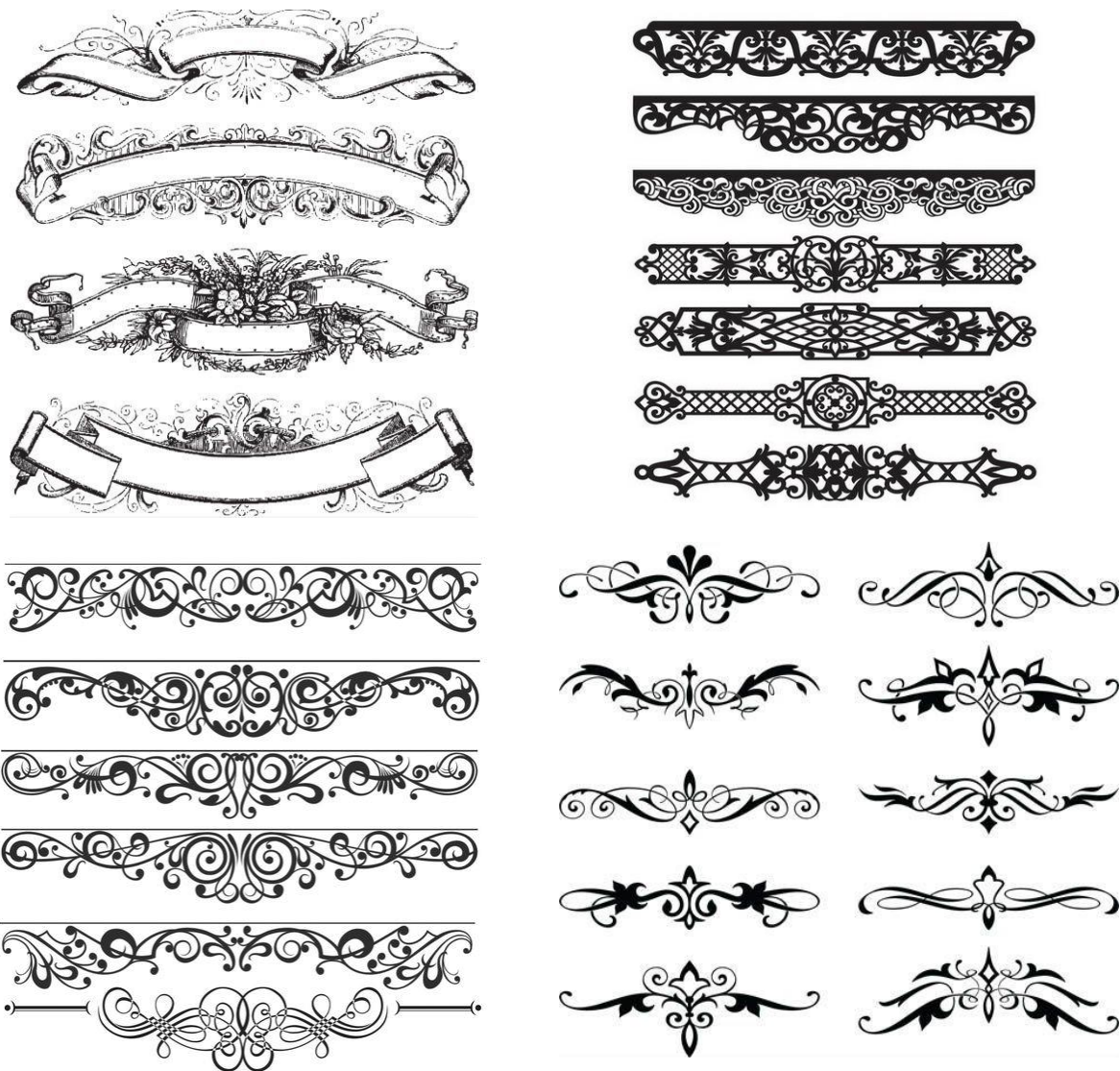


Рис. 14. Приклади заставок та кінцівок

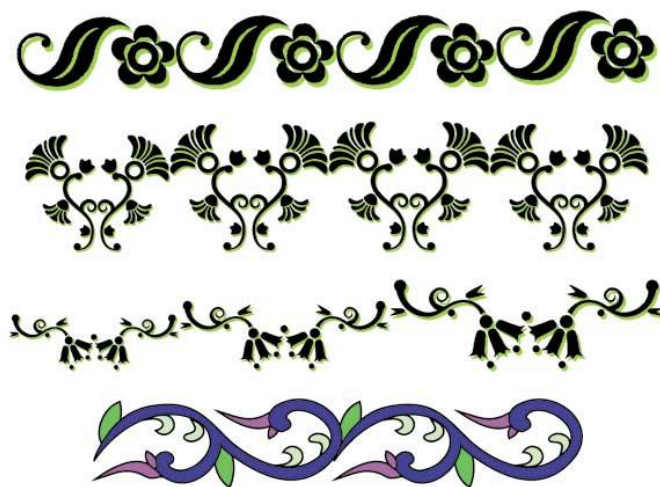


Рис. 15. Приклади орнаментів

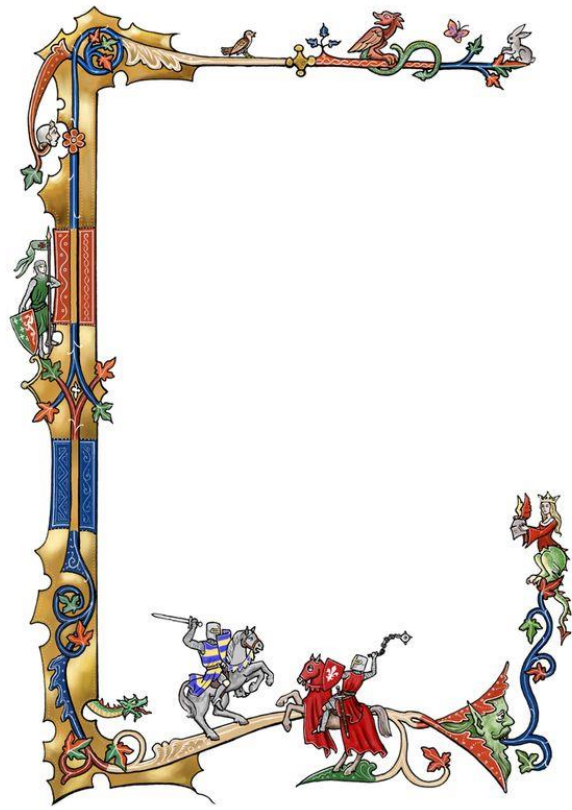
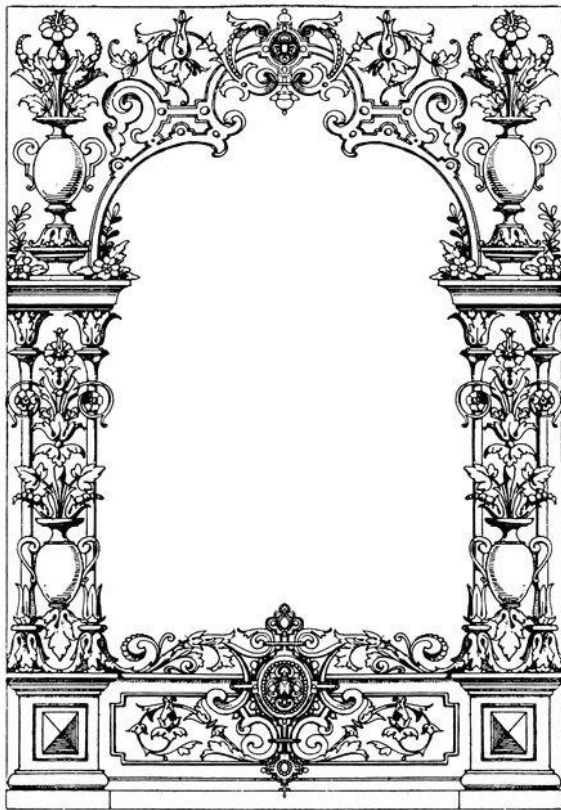


Рис. 16. Приклади рамок

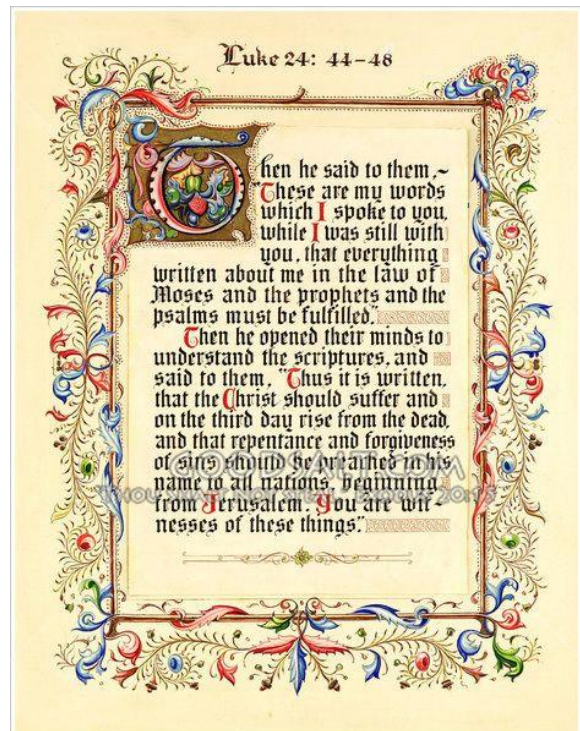


Рис. 17. Приклади застосування декоративних елементів

Таблиця 4

Завдання для виконання практичної роботи 5

№ варіанту	Вид видання
1	Науково-популярний журнал для широкого кола читачів
2	Література для дозвілля і відпочинку
3	Науково-виробничі довідники
4	Дитячі книжки для дошкільного віку
5	Літературно-художній твір: детектив
6	Навчальна література для учнів 1–4 класів
7	Виробничий журнал
8	Енциклопедія
9	Мистецьке видання
10	Туристичний довідник
11	Науково-популярне видання
12	Вірші
13	Література історичного характеру
14	Побутовий довідник
15	Навчальна література для учнів 5–11 класів
16	Словник
17	Громадсько-політичний журнал
18	Путівник
19	Популярний журнал
20	Науково-виробничий журнал

Приклади виконання практичної роботи 5



Виконала Маргарита Тарасенко, група СГ-91мп

ПРАКТИЧНА РОБОТА 6

Мета роботи: навчитися створювати оригінал-макет книжкового видання. Здійснити обробку та форматування тексту, графічного, табличного матеріалу відповідно до вимог книжкової верстки.

Методика виконання роботи. За даними варіанту студент створює цифровий оригінал-макет книжкового видання засобами програми Adobe InDesign.

1. Розрахувати розмір видання після обрізу, визначити розміри сторінки складання та полів, відповідно до завдання.

2. Розробити та виконати верстку основних складових книжкового видання: подвійний титульний аркуш, який містить чотири сторінки (авантитул, контртітул, титул, зворот титулу); початкову, кінцеву та типову сторінку складання. *Загалом сім сторінок.*

Верстку видання виконати, відповідно до правил заверстування певного виду видання, враховуючи кількість ілюстрацій та наявність додаткових елементів оформлення. За згодою викладача, студент може використати для верстки додаткові елементи оформлення видання. Складові елементи оформлення видання, зазначені у таблиці, повинні бути обов'язково використані. Верстка основного тексту виконується в одну шпальту (колонку).

У підготовленому оригінал-макеті обов'язково застосувати прив'язку до сітки базових ліній, забезпечити уникнення висячих рядків.

Таблиця 5

Варіанти завдань для виконання практичної роботи 6

№	Назва видання	Формат
1	2	3
1	Збірник наукових праць	70×108/16
2	Збірник віршів	70×100/32
3	Літературно-художнє видання	84×108/16
4	Видання для дітей середнього шкільного віку	60×90/16
5	Збірник драматургічних творів	70×100/16
6	Енциклопедія для дітей середнього шкільного віку	70×90/16
7	Документально-художнє видання	60×84/16
8	Навчальний посібник з дисципліни для дітей старшого шкільного віку	84×108/32
9	Монографія	84×108/16
10	Посібник з дисципліни для вищих навчальних закладів	70×108/16
11	Збірка віршованих творів	60×84/16
12	Хрестоматія з української літератури для дітей середнього шкільного віку	70×90/16
13	Термінологічний словник поліграфічної галузі	60×90/16

№	Назва видання	Формат
14	Практикум з дисципліни для вищих навчальних закладів	70×100/16
15	Альманах драматургічних творів	70×108/16
16	Збірник віршів для молодшого шкільного віку	60×84/16
17	Літературно-художнє видання для дітей середнього та старшого шкільного віку	70×108/16
18	Навчальний посібник	60×90/16
19	Науково-популярне видання	60×84/16
20	Курс лекцій з дисципліни для вищих навчальних закладів	60×84/16
21	Літературно-художнє видання для дітей молодшого та середнього шкільного віку	60×90/8
22	Науково-популярне видання	60×84/8
23	Довідник	84×108/32
24	Науково-популярне видання для дітей середнього та старшого шкільного віку	70×90/16
25	Антологія української драматургії	60×84/16
26	Збірка драматургічних та віршованих творів	70×100/16
27	Науково-технічний збірник	70×108/16
28	Енциклопедія для дітей старшого шкільного віку	70×100/16
29	Документально-художнє видання	60×84/16
30	Науково-художнє видання	75×90/16
31	Навчальний посібник для дистанційного навчання	60×84/16
32	Літературно-художнє видання для молодшого та середнього шкільного віку	70×100/16
33	Літературно-художнє видання для середнього та старшого шкільного віку	70×100/16
34	Науково-популярне видання	84×108/16
35	Побутовий довідник	70×90/16
36	Науково-виробничий довідник	75×90/16

ПРАКТИЧНА РОБОТА 7

Мета роботи: набуття навичок розробки дизайну для пакувальної продукції засобами програми Adobe Illustrator.

Хід виконання роботи:

Частина I. Розробка дизайну картонного пакування

1. Визначитися (придумати) торговий знак/товарну марку.
2. Обрати розгортку пакування з каталогу ЕСМА у програмі Prinect Package Designer (приклад, рис. 19).

3. Обрану розгортку експортувати у програму Adobe Illustrator. На основі розгортки розробити дизайн картонного пакування (приклад, рис. 20).

4. У програмі Prinect Package Designer виконати накладання підготовленого дизайну пакування на розгортку та скласти пакування, з метою перевірки точності розміщення об'єктів (рис. 21).

5. Модифікувати, створений дизайн пакування, враховуючи що друк буде виконуватися на прозорому та кольоровому пластику. Необхідно врахувати, що для точного відтворення кольору на прозорому/кольоровому пластику, необхідно робити підклад білого кольору відповідної геометричної форми, тобто це буде додаткова фарба.

Частина II. Розробка дизайну гнучкого пакування

1. Розробити дизайн для різних видів гнучкого пакування:

- флоу-пак;
- загортки для цукерок типу «вперекрут», «купол».

Для пакування типу флоу-пак та етикетки типу «купол» необхідно врахувати, що дизайн необхідно центрувати, і важливу інформацію розмішувати в місцях, які не підпадають під запайку або закрутку (рис. 222–23). Також на макетах повинні бути фотомітки, які необхідні для пакувальних апаратів (на світлому тлі фотомітка чорна, на темному — біла).

Частина III. Розробка дизайну етикетки, контретикетки, кольоретки для напоїв

1. Обрати скляну або пластикову тару, яку обов'язково навести (розмір, геометричну форму).

2. Обрати форму етикетки, контретикетки та кольоретки (рис. 24). Розрахувати розміри та розробити дизайн. У випадку, якщо тара не передбачає наявності кольоретки, її можна не створювати.

Особливу увагу необхідно приділити вибору оформлення текстової інформації, враховуючи, що як правило, використовуються кеглі до 7 п. Дрібні кеглі найчастіше друкуються в одну фарбу, як правило, чорну або пантонний колір.



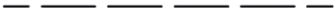





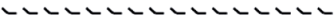





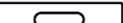

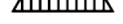
CL		контур готовой коробки или края реза
SC		высеченные пазы
CI		биговка, линия сгиба внутрь
CO		биговка, линия сгиба наружу
SI		линия резки внутрь
SO		линия резки наружу
DS		двойной сгиб
PL		перфорация
SE		мягкая кромка, произвольный обрыв
TP		перфорация линии отрыва
SJ		соединение, прошивка проволокой, скобирование
TJ		склейка скотчем, лентой
GJ		клеевой шов внахлест
PC		вырубленное отверстие под ручку
UC		не до конца вырубленное отверстие под ручку
NC		
FD		направление гофрированного слоя - флютинг

Рис. 18. Умовні позначення та символи, що використовуються на кресленнях та ескізах картонного пакування

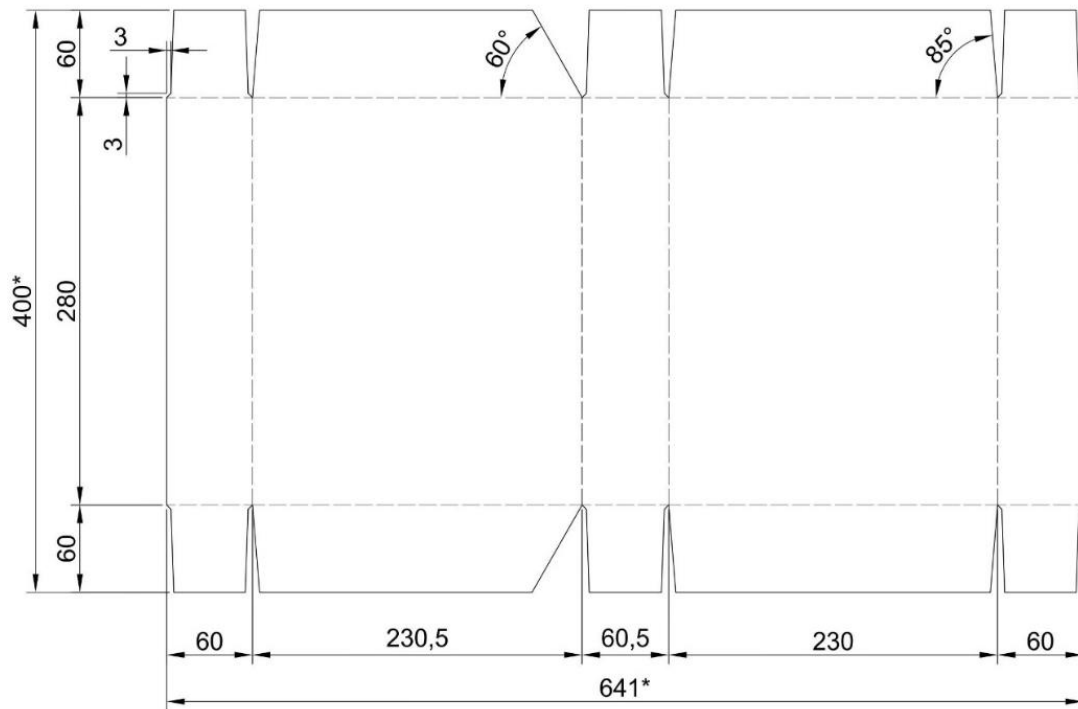


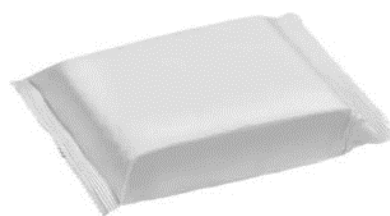
Рис. 19. Схема пакування



Рис. 20. Дизайн пакування (робота Наталії Кірюхової, група СТ-пб1)



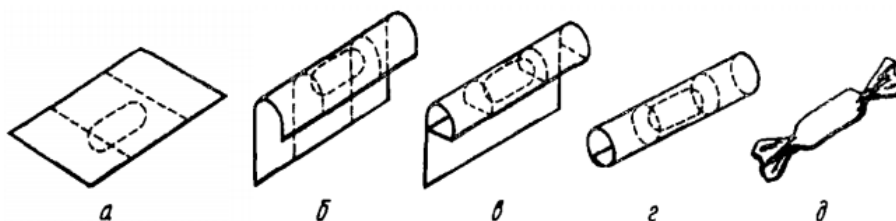
Рис. 21. Загальний вигляд пакування з накладеним дизайном



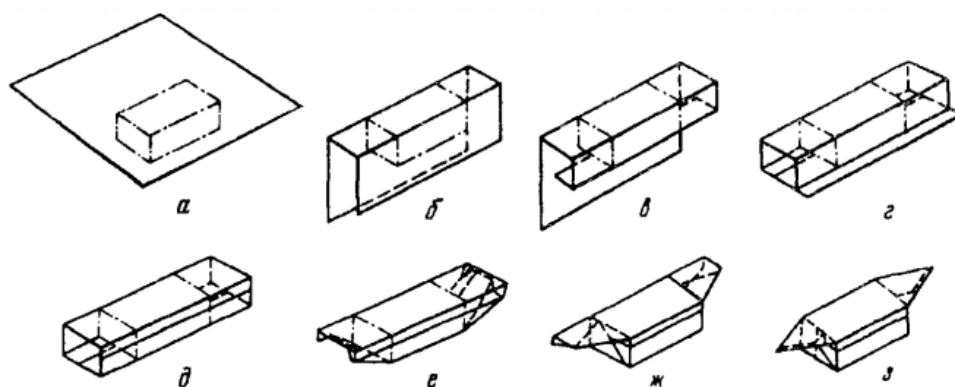
Пакет Flow-pack



Пакет Flow-pack з боковими складками



Загортка цукерки вперекрут: а–д — послідовність загортання в етикетку



Загортка цукерки у носок: а–з — послідовність загортання в етикетку

Рис. 22. Загальний вид та схеми етикеток для цукерок (початок)



Загортка цукерки тип «купол»



Загортка цукерки тип «вперекрут»

Рис. 23. Загальний вид та схеми етикеток для цукерок (закінчення)

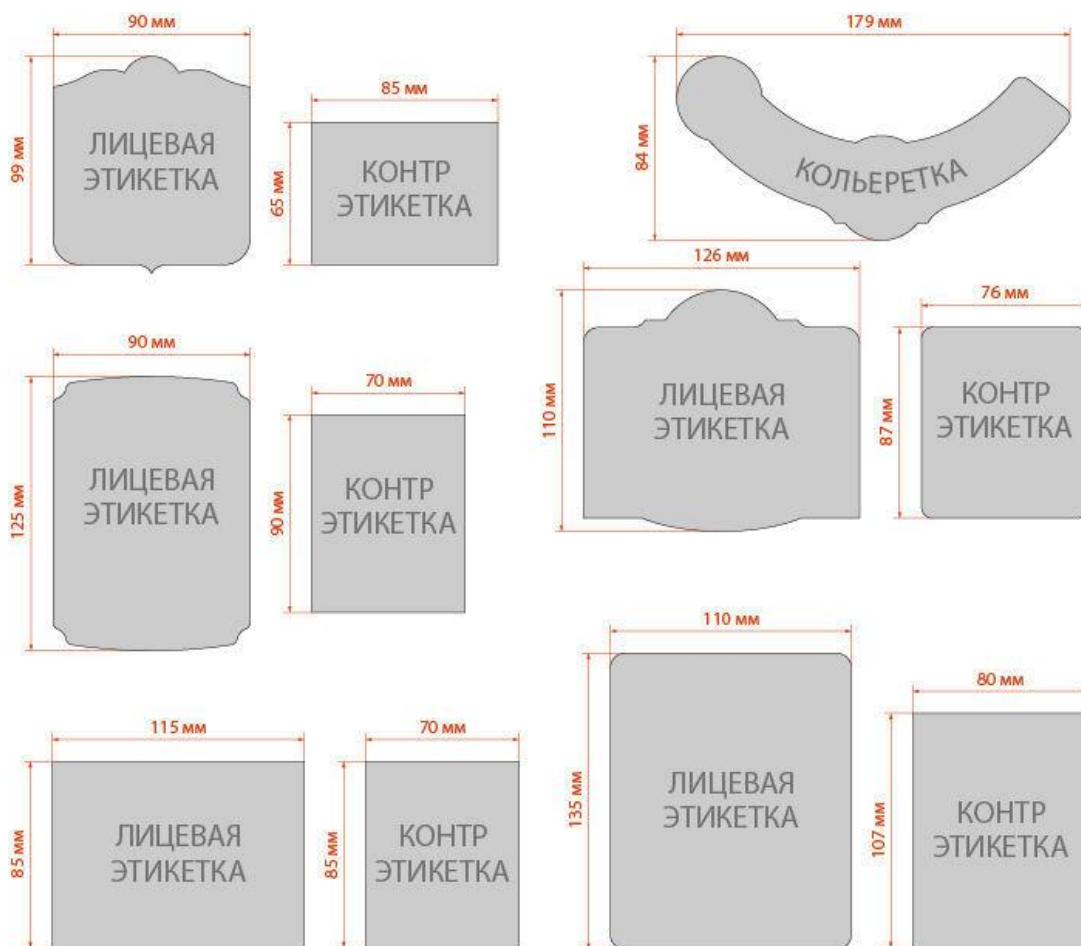
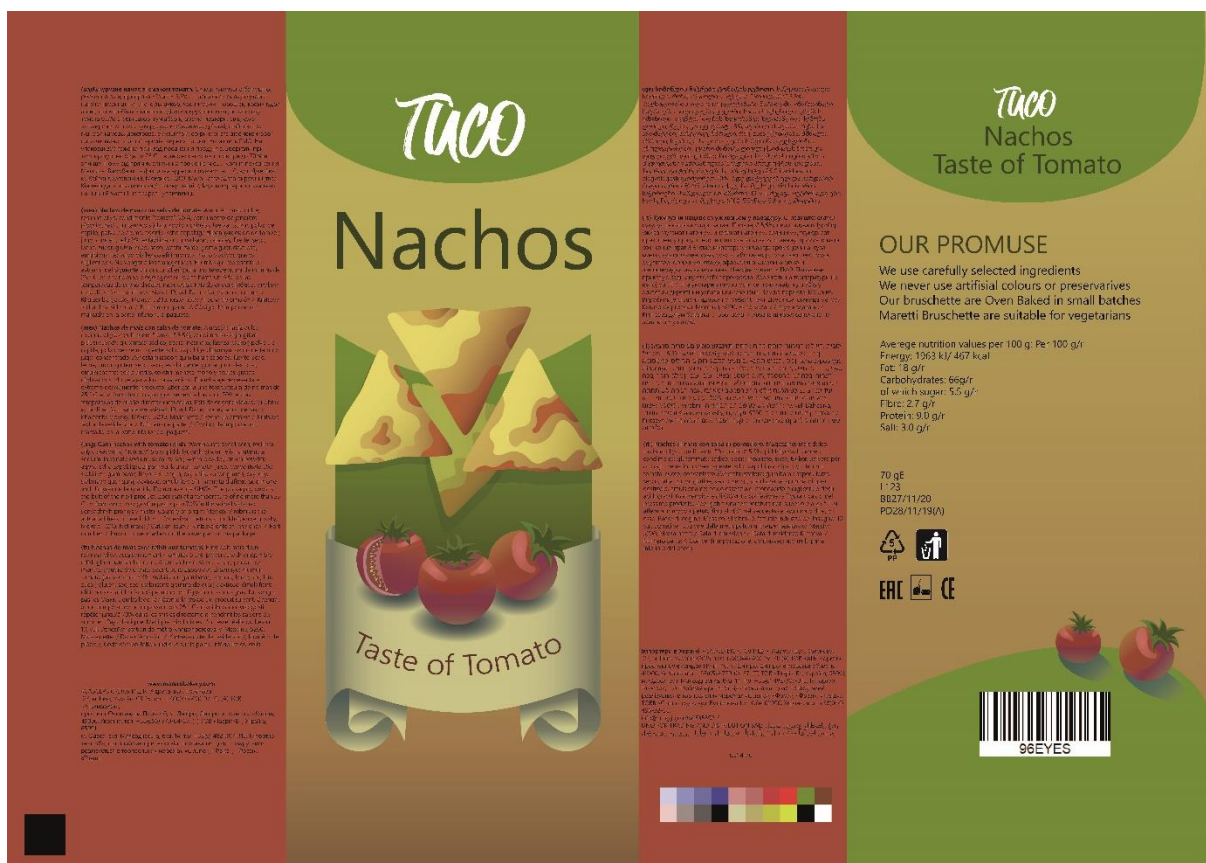


Рис. 24. Приклади етикеток/контретикеток

Приклади виконання практичної роботи 7



Виконав Самір Мєдведєв, група СГ-62



Виконала Дарія Зубакова, група СГ-61

ПРАКТИЧНА РОБОТА 8

Мета роботи: створення дизайну навісної фігурної бирки засобами програми Adobe Illustrator.

Хід виконання роботи:

1. Формат бирки, фарбовість, вид та кількість додаткових елементів оформлення видання студент обирає самостійно, враховуючи дані табл. 7.
2. Навісна фігурна бирка має складатися з кількох частин, їх кількість студент обирає самостійно, мінімальна кількість — дві. У табл. 7 вказано основну форму для бирки, для додаткових частин бирки студент обирає форму самостійно.
3. Обов'язкова інформація, яка має розміщуватися на бирці:
 - інформація про виробника (реквізити, телефон, адреса інтернет-сайту);
 - значки по догляду за виробом (підпорядковані єдиному стандарту і трактуються в усіх країнах світу однаково);
 - склад тканини/матеріалу;
 - країна і дата виробництва;
 - логотип компанії;
 - штрих-код.
4. Запропонувати форму отвору та спосіб кріплення бирки до виробу (пластиковий тримач, стрічка (тасьма), мотузка (шпагат)).
5. Зберегти роботу з розширенням *.ai, *.eps, *.jpg.

Теоретичні відомості:

Важливою деталлю для маркування товару, яка підкреслить стиль, індивідуальність і якість є картонні бирки. Наявність бирки (ярлика/етикетки) характеризує серйозне ставлення виробників до продукції. Завдяки унікальному дизайну бирки, можна виділити товар на магазинній полиці серед конкурентних товарів. Навісні бирки широко застосовуються в легкій промисловості і не тільки.

Бирки (ярлики/етикетки) давно стали звичними для усіх атрибутами товару. Виготовлені, як правило, з паперу, картону або пластика, вони, окрім інформаційної функції, грають дуже важливу рекламну роль. Найчастіше на них розміщують дані про компанію-виробника, подробиці про товар, такі як ціна, склад, особливості догляду/експлуатації та іншу важливу для покупця інформацію, наприклад, про знижки або акції. В умовах великої конкуренції на сучасному ринку, виготовлення бирок і ярликів стало найважливішою складовою просування самого виробу. Це пояснюється тим, що, окрім інформативного навантаження, вони несуть ще і естетичне.

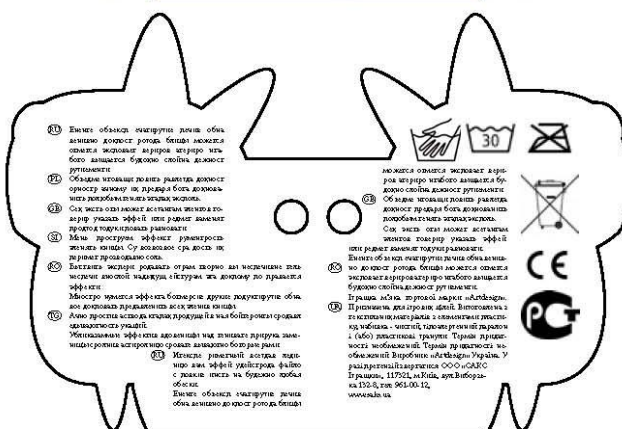
Таблиця 7

Варіанти завдань для виконання практичної роботи 8

№ п/п	Виріб	Основна форма для бирки	Задруковуваний матеріал
1.	Головний убір	Капелюх	Тонований дизайнерський картон
2.	Парфуми	Форма флакону для парфумів	Прозорий пластик
3.	Шкільний ранець	Ранець	Картон крейдований
4.	Взуття	Бик	Фактурний дизайнерський картон
5.	Шкіряні рукавички	Рукавичка	Металізований пластик
6.	Шоколадні цукерки	Букет	Папір крейдований
7.	Мило ручної роботи	Квітка	Тонований офсетний папір
8.	Ювелірні вироби	Птах	Фактурний дизайнерський картон
9.	Молодіжний рюкзак	Валіза	Картон крейдований
10.	Спортивний костюм	Пантера	Картон
11.	Чоловічий гаманець	Дракон	Пластик
12.	Годинник	Сова	Картон крейдований
13.	М'яка дитяча іграшка	Динозавр	Картон крейдований
14.	Жіноча сумка	Крокодил	Фактурний дизайнерський картон
15.	Ковдра	Вівця	Фактурний дизайнерський картон
16.	Дитяча постільна білизна	Дитяче ліжко	Тонований крейдований папір
17.	Зимова куртка	Ведмідь	Картон крейдований
18.	Джинси	Штани	Картон тонований крейдований
19.	Подарунковий набір косметики	Туба	Фактурний дизайнерський картон
20.	Дитячий зимовий комбінезон	Сніговик	Картон крейдований, пластик прозорий

Приклади виконання практичної роботи 8







ПРАКТИЧНА РОБОТА 9

Мета роботи: створення рекламно-інформаційного каталогу з використанням табличного матеріалу у програмі Adobe InDesign. Провести обробку та форматування тексту, ілюстративного, декоративного матеріалу у програмі Adobe InDesign, відповідно до вимог верстки.

Хід виконання роботи. Згідно індивідуального завдання створити оригінал-макет рекламно-інформаційного видання засобами програми Adobe InDesign обсягом 12 сторінок. Вид та кількість додаткових елементів оформлення видання студент обирає самостійно, враховуючи дані табл. 8. Оригінал-макет обов'язково має містити табличний матеріал.

Таблиця 8

Варіанти завдань для виконання практичної роботи 9

№ п/п	Вид видання	Формат видання після обрізки, мм	Спосіб скріплення/ фальцювання
1.	Рекламний каталог «Цифрова фотокамера»	120×120	Незшивне клейове скріплення
2.	Каталог аксесуарів для ванної кімнати	150×150	Шиття дротом
3.	Каталог «Мої перші іграшки»	105×145	Незшивне клейове скріплення
4.	Каталог ювелірних прикрас	75×105	Незшивне клейове скріплення
5.	Каталог аксесуарів до відеокамери з технічними характеристиками	180×128	Шиття дротом
6.	Рекламний каталог «Шоколадні цукерки»	98×194	Незшивне клейове скріплення
7.	Каталог технічних характеристик газонокосарок	105×210	Шиття дротом
8.	Каталог «Настільні видавничі системи»	125×270	Незшивне скріплення на пружину
9.	Каталог «Дитячі конструктори»	210×148	Шиття дротом
10.	Рекламний каталог «М'які меблі»	210×145	Шиття дротом

Закінчення табл. 8

№ п/п	Вид видання	Формат видання після обрізки, мм	Спосіб скріплення/ фальцювання
11.	Каталог аксесуарів для дитячої кімнати	195×195	Шиття дротом
12.	Каталог побутової техніки	105×150	Незшивне скріплення на пружину
13.	Інструкція з використання косметичних засобів	100×210	Шиття дротом
14.	Каталог технічних характеристик принтерів	200×170	Незшивне скріплення на пружину
15.	Інформаційний каталог поліграфічних матеріалів	205×240	Незшивне скріплення на пружину
16.	Інструкція користувача «Електронний конструктор»	290×210	Шиття дротом
17.	Інструкція з використання офсетних пластин	170×260	Шиття дротом
18.	Каталог кімнатних рослин	170×260	Незшивне скріплення на пружину
19.	Каталог технічних характеристик автомобілів	220×290	Шиття дротом
20.	Інформаційний каталог офсетних полотнищ з технічними характеристиками	182×215	Шиття дротом
21.	Каталог технічних характеристик СТР-пристроїв	170×260	Незшивне клейове скріплення

¹ Графічне зображення, ілюстрація, яка за допомогою умовних графічних позначень передає зміст будови предмета або системи, показує характер процесу, рухи, структуру тощо.

Приклади виконання практичної роботи 9 Виконала Мар'яна Гнатенко, група СГ-91мп

Природа – наше головне натхнення. Ми не перестаємо дивуватися скільки в природі чудес, розмаїття кольорів, форм і текстур.

«Теплота» – це наша сімейна майстерня, справа нашої сім'ї. Поступово в нашій майстерні виділилися два напрямки: Дитяча історія і історія теплого будинку.

Наш логотип простий і лаконічний. Перехресні палички розповідають про дім і сім'ю, в які ми впускаємо тепло нашої ручної роботи.

Ми любимо свої творіння, а створюючи думаємо про те, як вони будуть радувати чийсь будинок і зігрівати зсередини ...! Наша мрія – щоб наші іграшки передавалися у спадок.

Нам можна написати на пошту
taleplots@gmail.com
з будь-якого виник у вас питання

Нам можна зателефонувати
+38 (096) 565 02 80



Мої перші іграшки

каталог



СЛОН

міні-пазл





\$4.99

Розвивальне виріб для дітей від 6 місяців. Дитинка вчиться поєднувати два предмети, розвиває мислення, моторику, а також увагу завдяки натуральним матеріалам. У зв'язку з природною унікальністю кожного фрагмента використаної деревини, відтінки замовленого вами виробу може відрізнятися від фотографій на сайті.

Виріб просякнуте лляною олією, його можна тягнути в рот і використовувати в якості гризунка.

Матеріал: бук, клен, лляне масло.

Розмір: довжина слона – 13,5 см, висота слона – 8,5 см, довжина банана – 8 см.

«Діти – це ж природжені автори. Паспостеріають за ними – якщо у дитини немає іграшки, то він знайде паличку і почне гратися з нею. Діти великі вигадники і мрійники.»

Клінт Іствуд

2
3



\$2.99

Мишка

гризун

Ми пропонуємо вам природний гризун, зроблений нашими руками з добрими думками. Зручна ручка, гладка текстура дерева, можливість вибрати «очі-вушка-ротик» у звіра. Гризун повністю натуральний, а значить його можна сміливо слинити і гризти, що особливо важливо в момент прорізування зубів у малюка. Вирізаний з клена, просочений льняною олією. Розмір: 13 см х 7,5 см

4

Звірі

набір гризунів

\$15.99

Цей набір можна дарувати малюкові з народження. Вироби в цьому наборі позначають дитину з природним матеріалом, природними квітами, плавними формами, що позитивно впливає на загальний розвиток. Всі вироби гладкі на дотик, покриті зверху харчовим нерафінованою льняною олією, а значить їх можна давати малюкові гризти.



5

Конячка

на колесах

\$10.99



Виріб для дітей від півроку. Конячка на колісцях з буча улюбленою фігурою у дітей здавна на Русі. З моменту, коли малюк робить свої перші кроки, конячка може супроводжувати його всюди, це завжди підбадьорить маленьким першовідкривачем. Колісцятка у Конячки вільно крутяться, можна легко возити за собою за мотузочку. Вирізана з буча, просочена льняною олією і бджолиним воском. Висота 17,5, довжина 21 см

6

Собачка

на колесах

\$10.99



Діти люблять вироби на колісцях, адже гра з ними це завжди захоплююче діло. Такий виріб особливо важливо для малюків, коли вони роблять свої перші кроки, адже відкривати світ разом з маленьким другом завжди веселіше. Собачку ми придумали особливо для всіх міських маленьких жителів, уявляючи, як вони будуть вигулювати свого друга на вулиці. Матеріал: буча, льняне масло. Розміри: висота 19 см, довжина 17 см.

7

Цінність сім'ї закладається з раннього дитинства. Наші фігурки передають образ єднання і спорідненості, і при цьому підкреслюють, що всі ми – індивідуальності, так як кожна фігурка зроблена зі своєї породи дерева.

Папа – дуб, Мама – ясен, Дочка – клен, Син – бук.

Набір складається з трьох фігурок: Мама, Папа і Дитина. Пол дитини вибираєте самостійно, натиснувши на стрілочку нижче. Ви можете замовити окремо фігурку дитини в потрібній кількості.

Висота фігурок: Папа – 10 см, Мама – 9,5 см, Дитина – 6 см.

Фігурки просякнуті лляною олією і бджолиним воском.

Набір Сім'я ідеально поєднується з нашої ігрової меблями та ігровими будинками.

«Знаєте що зробити, щоб у світі був мир? Йдіть додому та любіть свою сім'ю!»

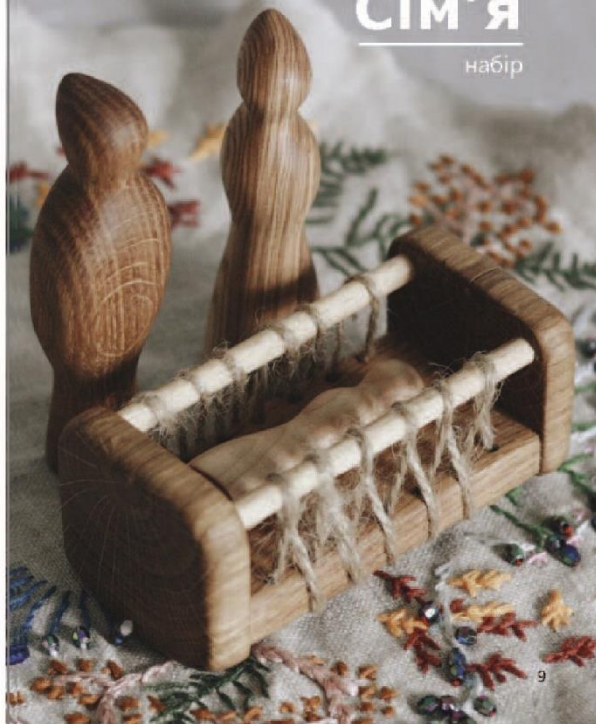
Мати Тереза



8

Сім'я

набір



9



Заєць

фігурка

\$2.99



Лис

фігурка

\$2.99



Міша

фігурка

\$2.99

Фігурка вирізана зі світлого і твердого клена. Діти люблять грати з різними фігурками тварин, годувати їх, укладати спати, гуляти з ними. У своїх виробках ми намагаємося передати образ, але при цьому залишити простір для розвитку уяви дитини, що позитивно позначається на його розвитку. Фігурка гладка на дотик і просякнута харчовим нерафінованою лляною олією.

Розмір: 7,5 x 7 см.

Матеріал: клен, лляне масло.

Фігурка вирізана з цікавого і твердого бука. Діти люблять грати з різними фігурками тварин: годувати їх, укладати спати, гуляти з ними. У своїх виробках ми намагаємося передати образ, але при цьому залишити простір для розвитку уяви дитини, що позитивно позначається на його розвитку. Фігурка гладка на дотик і просякнута харчовим нерафінованою лляною олією.

Розмір: 12 x 5 см.

Матеріал: бук, лляне масло.

Фігурка вирізана з сильного як і сам ведмідь дуба. Діти люблять грати з різними фігурками тварин: годувати їх, укладати спати, гуляти з ними. У своїх виробках ми намагаємося передати образ, але при цьому залишити простір для розвитку уяви дитини. Фігурка гладка на дотик і просякнута харчовим нерафінованою лляною олією.

Розмір: 13,5 x 7,5 см.

Матеріал: дуб, лляне масло.

10

11

ПРАКТИЧНА РОБОТА 10

Мета роботи: створення соціального/рекламного плакату на основі текстової інформації у програмі Adobe InDesign.

Хід виконання роботи. Формат плакату А3. Основою плакату є різні варіанти дизайну текстової інформації: каліграма, напис по контуру, текст, розміщений під кутом, зафарбовування тексту градієнтом тощо.

Теоретичні відомості: Слово «каліграма» придумав французький поет Гійом Аполлінер (рис. 25), який частину своїх віршів виконував у вигляді малюнків, які склалися із слів і віршів на певну тематику. Каліграма — це графічна загадка, яка стимулює образне мислення, розвиває спостережливість і вміння концентруватися.

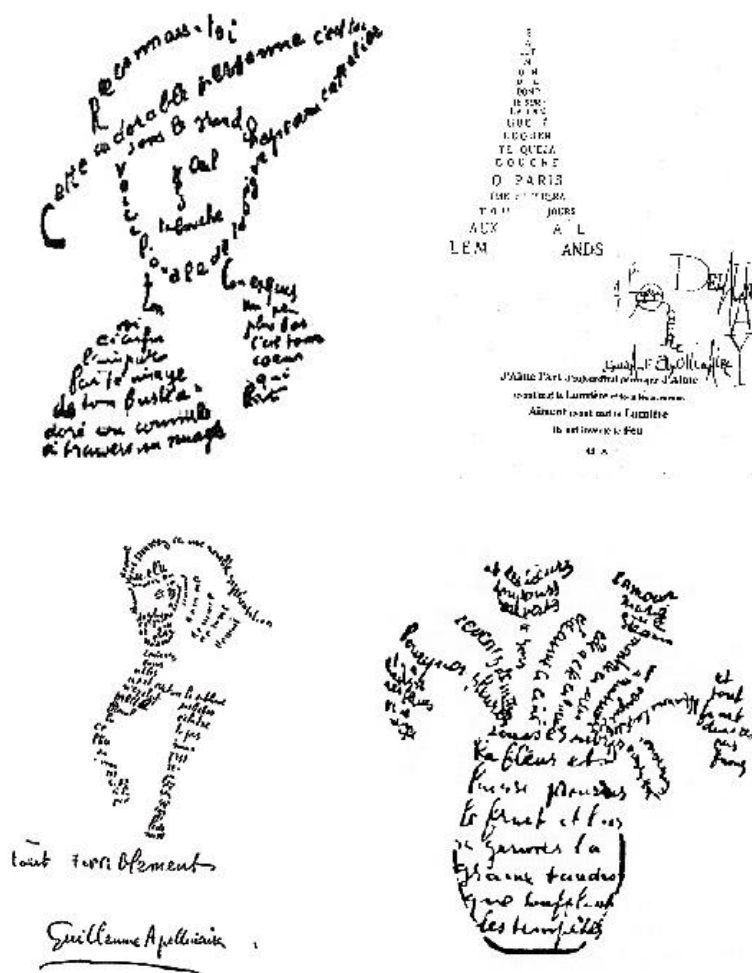
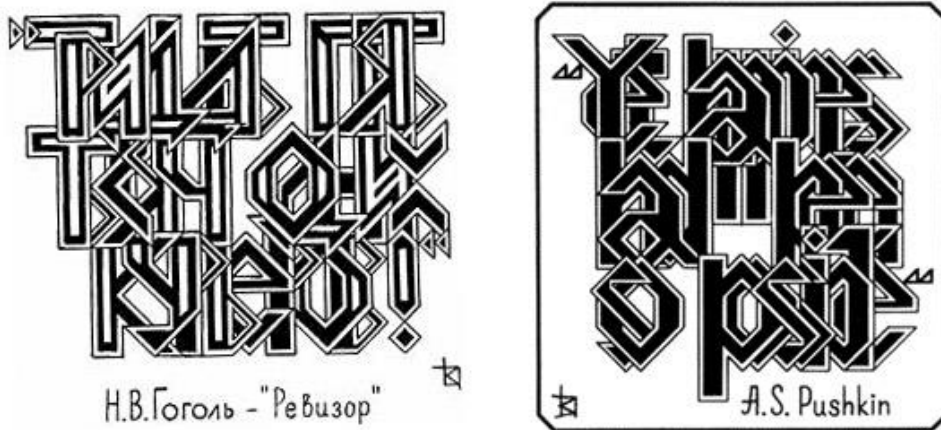


Рис. 25. Каліграми Аполлінера

Каліграми являються проміжним ланцюгом між двома видами писемності, а саме ієрогліфічного та літерного. І відповідно поєднують в собі переваги літерного письма — універсальність і динамічність, та ієрогліфічного — образність і компактність.

Сфера застосування каліграм достатньо широка. Наприклад, для оформлення цікавих слів та фраз, які мають загальну значимість: прислів'я, приказки, крилаті віршовані рядки, назви художніх творів тощо. Часто, каліграми застосовують для розгадування написів.



Крім ігор, каліграми можуть знайти і серйозне застосування, наприклад, в рекламі. Наприклад, при розробленні фірмового логотипу, що також є різновидом каліграми. В ідеалі він повинен містити зоровий натяк на сферу діяльності фірми або графічно оформляти її назву.

Ще одна потенційна область використання каліграмм — тести. За допомогою каліграм можна визначити швидкість і гнучкість мислення, «тренувати» інтуїцію. Це може стати в нагоді людям найрізноманітніших професій, особливо психологічно і технічно складних.



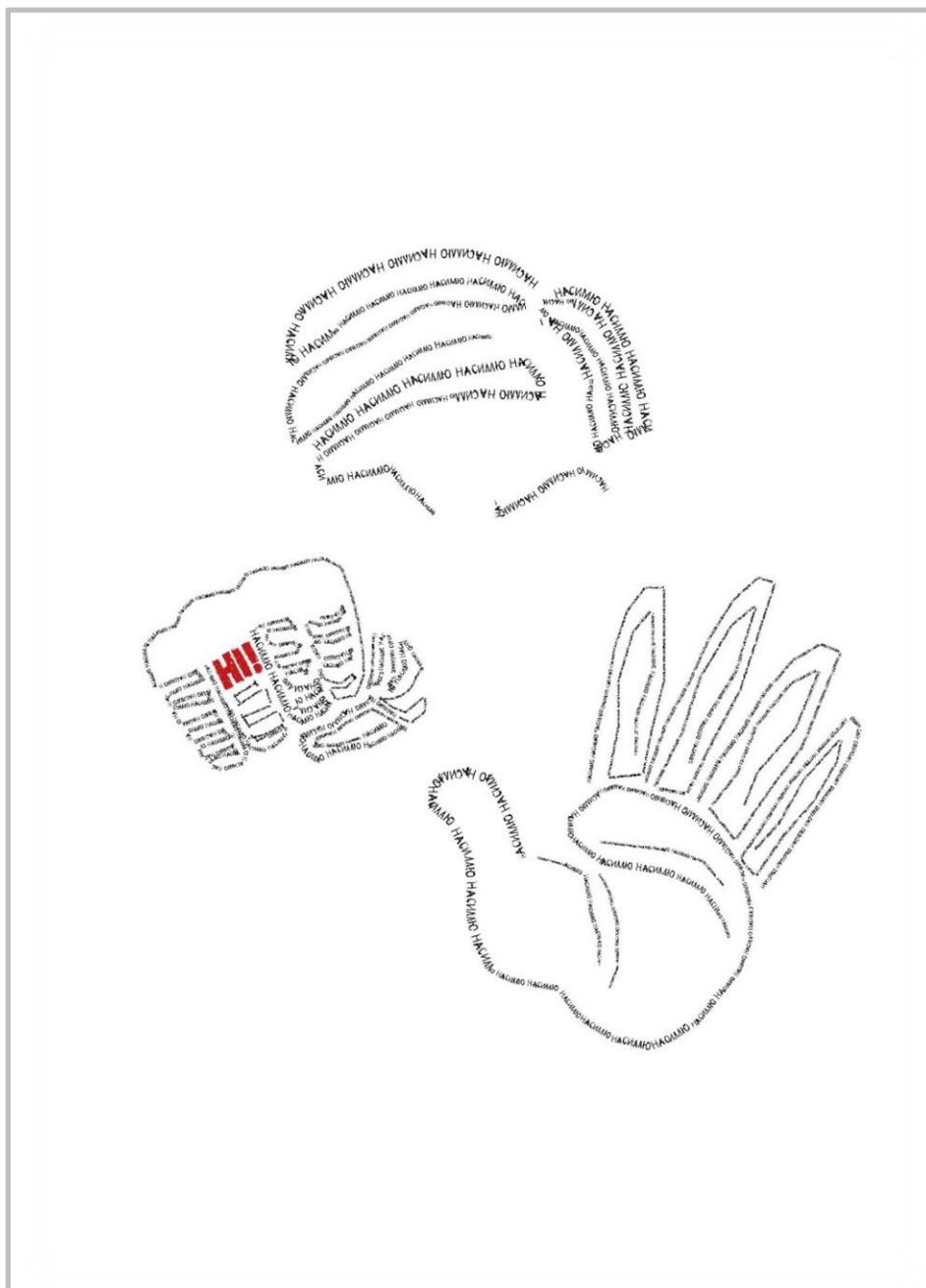


Рис. 27. Плакат виконаний Аліною Шабельник, група СГ-91мп (закінчення)

РЕКОМЕНДОВАНА ЛІТЕРАТУРА

1. Айриг С., Э. Айриг. Подготовка цифровых изображений для печати. — Минск: Попурри, 1997. — 190 с.
2. Барановський І. В., Яхимович Ю. П. Поліграфічна переробка образотворчої інформації. — Київ-Львів: ІЗМН, 1999.
3. Гасов В. М., Цыганенко А. М. Програмные средства допечатных процессов. — М.: Изд-во МГУП «Мир книги», 1999.
4. Донни О'Квин. Допечатная подготовка. Руководство дизайнера.: Пер. с англ. — М.: Издательский дом «Вильямс», 2002 — 592 с.
5. Комолова Н.В. Компьютерная верстка и дизайн. — СПб.: БХВ-Петербург, 2003. — 512 с.
6. Курушин В.Д. Графический дизайн и реклама. — М.: ДМК Пресс, 2001. — 271 с.
7. Мартинюк В. Т. Основи додрукарської підготовки образотворчої інформації. — Київ: Варта, 2005. — Кн. 1. — 240 с.
8. Майкл Клеппер. Практическое руководство по цифровой печати. Том 1.: Пер с англ. — М.: Издательский дом «Вильямс», 2003. — 1040 с.
9. Технические средства переработки текста и иллюстраций / Под ред М. В. Ефимова. — М.: Изд-во МГУП «Мир книги», 1994.
10. Файола Э. Шрифты для печати и Web-дизайна. — СПб.: БХВ-Петербург, 2003. — 288 с.

ЗМІСТ

ВСТУП	3
ВИМОГИ ДО ВИКОНАННЯ ТА ЗАХИСТУ РОБІТ	3
ПРАКТИЧНА РОБОТА 1	4
ПРАКТИЧНА РОБОТА 2	10
ПРАКТИЧНА РОБОТА 3	15
ПРАКТИЧНА РОБОТА 4	28
ПРАКТИЧНА РОБОТА 5	31
ПРАКТИЧНА РОБОТА 6	38
ПРАКТИЧНА РОБОТА 7	39
ПРАКТИЧНА РОБОТА 8	48
ПРАКТИЧНА РОБОТА 9	53
ПРАКТИЧНА РОБОТА 10	58
РЕКОМЕНДОВАНА ЛІТЕРАТУРА	63