Структурний підрозділ «Міжнародний фаховий коледж моди і дизайну»
ВНЗ «КИЇВСЬКА АКАДЕМІЯ ПРИКЛАДНИХ МИСТЕЦТВ»

МЕТОДИЧНИЙ КОМПЛЕКС
З ДИСЦИПЛІНИ
«Комп`ютерна графіка»

для студентів спеціальності 022 «Дизайн»
ОПП «Графічний дизайн»

Київ-2024

Укладач ***Коваленко Інна Олександрівна***

Методичний комплекс з дисципліни розглянуто та затверджено на засіданні педагогічної ради Структурного підрозділу «Міжнародний фаховий коледж моді і дизайну» ВНЗ «Київська Академія прикладних мистецтв».



Структурний підрозділ «Міжнародний фаховий коледж моди і дизайну»
ВНЗ «КИЇВСЬКА АКАДЕМІЯ ПРИКЛАДНИХ МИСТЕЦТВ»

Робоча навчальна програма
З ДИСЦИПЛІНИ
«Комп`ютерна графіка»

для студентів спеціальності 022 «Дизайн»
ОПП «Графічний дизайн»

Київ-2024

ЗМІСТ

1. Пояснювальна записка ……5
2. Тематичний план (денна форма навчання) ……..….8
3. Зміст дисципліни ……14
4. Список використаних джерел ……..….40
5. Питання до іспиту ……..45
6. Конспект лекцій ……56
7. Додатки ……243

ПОЯСНЮВАЛЬНА ЗАПИСКА

Курс з Комп'ютерної графіки **має на меті** ознайомити студентів з основами створення та редагування графічних зображень з використанням комп'ютерних програм та інструментів.

Головне завдання даного курсу полягає в тому, щоб навчити студентів основним принципам роботи з графічними програмами, дозволити їм навчитися створювати та редагувати зображення різного типу та складності, а також ознайомити з основними техніками комп'ютерної графіки, такими як растрова та векторна графіка, обробка зображень, створення анімації та багато іншого. Крім того, курс може включати вивчення основних принципів дизайну і композиції, що також є важливим аспектом у роботі з графікою.

Міжпредметні зв’язки

Міжпредметні зв'язки комп'ютерної графіки розкриваються через взаємодію з іншими галузями знань та дисциплінами. Ось кілька прикладів таких зв'язків:

Інформаційні технології (ІТ): Комп'ютерна графіка пов'язана з інформаційними технологіями. Знання основ роботи з графічними програмами, форматами файлів, принципами комп'ютерної архітектури та обробки даних .

Дизайн: Комп'ютерна графіка тісно пов'язана із дизайном. Основи композиції, колірної гармонії, друкарні та інші принципи дизайну використовуються при створенні графічних робіт.

Інженерні науки: В інженерних науках комп'ютерна графіка широко використовується для візуалізації різних проектів, створення схем, креслень та моделей.

Мистецтво та мистецька культура: У контексті мистецтва та мистецької культури комп'ютерна графіка відкриває нові можливості для творчості.

За результатами вивчення навчальної дисципліни студент повинен

Знати:

- Основні принципи роботи з графічними програмами, включаючи інструменти та функції.
- Основи колірної теорії та використання кольору у графічних зображеннях.
- Відмінності між растрової та векторної графікою, а також їх застосування.
- Основні формати файлів для графічних зображень та їх особливості.
- Принципи дизайну та композиції та їх застосування під час створення графічних робіт.
- Основи анімації та 3D-моделювання, якщо це включено до курсу.

Уміти:

- Працювати з різними графічними програмами для створення та редагування зображень.

- Створювати графічні роботи з використанням принципів дизайну та композиції.
- Працювати з кольором та створювати гармонійні кольорові схеми.
- Вибирати відповідні формати файлів та дозволи для різних цілей.
- Застосовувати різні техніки обробки зображень, включаючи корекцію кольору, накладання фільтрів та ефектів.
- Проектувати та створювати анімаційні ефекти та тривимірні моделі, якщо це включено до програми курсу.

Шкала оцінювання навчальних досягнень: національна та ECTS

Сума балів за всі види навчальної діяльності	Оцінка ECTS	Оцінка за національною шкалою	
		для екзамену, курсового проекту (роботи), практики	для заліку
100-90	A	відмінно	зараховано
89-82	B	дуже добре	
82-75	C	добре	
74-65	D	задовільно	
64-50	E	достатньо	
49-35	FX	незадовільно з можливістю повторного складання	не зараховано
35-0	X	не зараховано з обов’язковим повторним вивченням дисципліни	



Тематичний план з дисципліни

«Комп'ютерна графіка»

Для студентів Структурного підрозділу «Міжнародний фаховий коледж моди і дизайну» вищого навчального закладу «Київська Академія прикладних мистецтв»

Галузь знань: 02 Культура та мистецтво. Спеціальність: 022 "Дизайн"

Освітньо-професійна програма:

"ГРАФІЧНИЙ ДИЗАЙН"

Кваліфікація - фаховий молодший бакалавр

Денна форма навчання. Навчання на основі повної загальної середньої освіти

№ з/п	***Назва теми***	***Кількість годин***				
		Всього	***Теорет. заняття***	***Семінар. заняття***	***Самос. роботи***	***Форма контролю***
	1 семестр	**60**	**24**	**36**	**5**	**Залік**
1.	Введення в комп'ютерну графіку		2	3		Опитування
2.	Растрові та векторні редактори. Типи форматів графічних файлів.		2	3		Опитування
3.	Можливості Photoshop. Інструментальне меню.		2	3		Опитування
4.	Техніка виділення областей зображення.		2	3	1	Опитування
5.	Інструменти малювання і заливки.		2	3	1	Опитування
6.	Трансформація.		2	3	1	Опитування
7.	Розмір зображення. Обрізка.		2	3	1	Опитування
8.	Режими накладання.		2	3	1	Опитування
9.	Шарові ефекти.		2	4	1	Опитування
10.	Робота з векторними об'єктами.		2	4	1	Опитування
11.	Фільтри: поняття, призначення та різновиди		2	4	2	Опитування
	Модульний контроль		2			Контрольна робота
	2 семестр	**76**	**20**	**56**	**5**	**Іспит**
12.	Робота з текстом.		2	6	1	Опитування
13.	Канали та маски		2	6	1	Опитування
14..	Тонова та корекція кольору		2	6	1	Опитування
15.	Відновлення фотографій		2	6	1	Опитування

16.	Техніка ретушування.		2	6	1	Опитування
17.	Створення багатошарового зображення.		2	6	1	Опитування
18.	Робота з шарами зображення.		2	6	1	Опитування
19.	Виконання складного монтажу.		2	6	1	Опитування
20.	Оптимізація баннерів для розробки сайтів.		2	8	1	Опитування
	Модульний контроль		2			Контрольна робота
	3 семестр	**60**	**30**	**30**	**10**	**Залік**
21.	Adobe Illustrator. Введення в програму		3	3	1	Опитування
22.	Палітри Adobe Illustrator		3	3	1	Опитування
23.	Інструментарій для створення форми об'єкту. Розміщення об'єктів		3	3	1	Опитування
24.	Векторні трансформації та фільтри		3	3	1	Опитування
25.	Колірні заливки, обведення, зовнішній вигляд, стилі та ефекти		3	3	1	Опитування
26	Градієнтні та декоративні заливки		3	3	1	Опитування
27.	Робота з текстом та шрифтом в Adobe Illustrator		3	3	1	Опитування
28.	Растрові зображення і ефекти в Adobe Illustrator		3	3	1	Опитування
29.	Інформаційна графіка (діаграми) в Adobe Illustrator		2	3	1	Опитування
30.	Корекція об’єктів та зображення в Adobe Illustrator		2	3	1	Опитування
	Модульний контроль		2			Контрольна робота
	4 семестр	**30**	**10**	**20**	**10**	**Залік**
31.	Основні операції з об’єктами, графічними та текстовими фреймами Adobe InDesign		1	2	1	Опитування
32.	Робота з лініями, графічними фреймами Adobe InDesign		1	2	1	Опитування
33.	Операції з оформлення та перетворення графічних фреймів Adobe InDesign		1	2	1	Опитування
34.	Робота з текстовими фреймами Adobe InDesign		1	2	1	Опитування
35.	Робота з кольором у системі Adobe InDesign		1	2	1	Опитування
36.	Робота з контурами Adobe InDesign		1	2	1	Опитування
37.	Робота з ефектами об’єктів та фреймів Adobe InDesign		1	4	2	Опитування

38.	Робота режимами змішування Adobe InDesign		1	4	2	Опитування
	Модульний контроль		2			Контрольна робота
	5 семестр	**28**	**8**	**20**	**10**	**Іспит**
39.	Виготовлення у програмі Adobe InDesign акцидентної продукції (візитки)		1	2		Опитування
40.	Виготовлення у програмі Adobe InDesign акцидентної продукції (листівки)		1	2		Опитування
41.	Робота з таблицями і табуляцією у видавничій системі Adobe InDesign		1	4		Опитування
42.	Виготовлення у програмі Adobe InDesign акцидентної продукції (євробуклет)		1	4		Опитування
43.	Підготовка до друку книжкових видань		1	4		Опитування
44.	Виготовлення у програмі Adobe InDesign різного типу видань		1	4		Опитування
	Модульний контроль		2			Контрольна робота
	Всього:	**254**	**92**	**162**	**46**	**300**



Тематичний план з дисципліни

«Комп’ютерна графіка»

Для студентів Структурного підрозділу «Міжнародний фаховий коледж моди і дизайну» вищого навчального закладу «Київська Академія прикладних мистецтв»

Галузь знань: 02 Культура та мистецтво. Спеціальність: 022 “Дизайн”

Освітньо-професійна програма:

“ГРАФІЧНИЙ ДИЗАЙН”

Кваліфікація - фаховий молодший бакалавр

Денна форма навчання. Навчання на основі повної загальної середньої освіти

№ з/п	***Назва теми***	***Кількість годин***				
		Всього	***Теорет. заняття***	***Семінар. заняття***	***Самос. роботи***	***Форма контролю***
	1 семестр	**90**	**24**	**66**	**14**	**Залік**
1.	Введення в комп’ютерну графіку		2	3	1	Опитування
2.	Растрові та векторні редактори. Типи форматів графічних файлів.		2	3	1	Опитування
3.	Можливості Photoshop. Інструментальне меню.		2	3		Опитування
4.	Техніка виділення областей зображення.		2	3	1	Опитування
5.	Інструменти малювання і заливки.		2	3	1	Опитування
6.	Трансформація.		2	3	1	Опитування
7.	Розмір зображення. Обрізка.		2	3	1	Опитування
8.	Режими накладання.		2	3	2	Опитування
9.	Шарові ефекти.		2	3	2	Опитування
10.	Робота з векторними об’єктами.		2	3	2	Опитування
11.	Фільтри: поняття, призначення та різновиди		2	3	2	Опитування
	Модульний контроль		2			Контрольна робота
	2 семестр	**76**	**20**	**56**	**10**	**Іспит**
12.	Робота з текстом.		2	6	1	Опитування
13.	Канали та маски		2	6	1	Опитування
14..	Тонова та корекція кольору		2	6	1	Опитування

15.	Відновлення фотографій		2	6	1	Опитування
16.	Техніка ретушування.		2	6	1	Опитування
17.	Створення багатошарового зображення.		2	6	1	Опитування
18.	Робота з шарами зображення.		2	6	1	Опитування
19.	Виконання складного монтажу.		2	6	1	Опитування
20.	Оптимізація баннерів для розробки сайтів.		2	8	2	Опитування
	Модульний контроль		2			Контрольна робота
	3 семестр	**60**	**30**	**30**	**10**	**Залік**
21.	Adobe Illustrator. Введення в програму		3	3	1	Опитування
22.	Палітри Adobe Illustrator		3	3	1	Опитування
23.	Інструментарій для створення форми об'єкту. Розміщення об'єктів		3	3	1	Опитування
24.	Векторні трансформації та фільтри		3	3	1	Опитування
25.	Колірні заливки, обведення, зовнішній вигляд, стилі та ефекти		3	3	1	Опитування
26	Градієнтні та декоративні заливки		3	3	1	Опитування
27.	Робота з текстом та шрифтом в Adobe Illustrator		3	3	1	Опитування
28.	Растрові зображення і ефекти в Adobe Illustrator		3	3	1	Опитування
29.	Інформаційна графіка (діаграми) в Adobe Illustrator		2	3	1	Опитування
30.	Корекція об’єктів та зображення в Adobe Illustrator		2	3	1	Опитування
	Модульний контроль		2			Контрольна робота
	4 семестр	**30**	**10**	**20**	**10**	**Залік**
31.	Основні операції з об’єктами, графічними та текстовими фреймами Adobe InDesign		1	2	1	Опитування
32.	Робота з лініями, графічними фреймами Adobe InDesign		1	2	1	Опитування
33.	Операції з оформлення та перетворення графічних фреймів Adobe InDesign		1	2	1	Опитування
34.	Робота з текстовими фреймами Adobe InDesign		1	2	1	Опитування
35.	Робота з кольором у системі Adobe InDesign		1	2	1	Опитування
36.	Робота з контурами Adobe InDesign		1	2	1	Опитування

37.	Робота з ефектами об’єктів та фреймів Adobe InDesign		1	4	2	Опитування
38.	Робота режимами змішування Adobe InDesign		1	4	2	Опитування
	Модульний контроль		2			Контрольна робота
	Всього:	**256**	**84**	**172**	**44**	**300**

ЗМІСТ ДИСЦИПЛІНИ

Тема 1: Введення в комп’ютерну графіку

Основи роботи з графічними програмами та техніками створення зображень з використанням комп'ютера. Розглядаються основні поняття та інструменти графічного дизайну.

Завдання для самостійної роботи: Створити доповідь по одному із видів графіки, наведених в лекції.

Питання до семінару:

1. Які основні види графіки існують і в чому їхня різниця?
2. Які принципи дизайну необхідно враховувати під час створення графічних зображень?
3. Які формати файлів використовуються для зберігання графічних зображень та в чому їх особливості?
4. Які інструменти та функції часто використовуються у графічних програмах?
5. Які переваги та недоліки мають растрова та векторна графіка?
6. Які основні етапи створення графічного твору ви можете виділити?

Використані джерела та література:

1. ВВЕДЕННЯ В КОМП’ЮТЕРНУ ГРАФІКУ ТА ДИЗАЙН [Електронний ресурс] – Режим доступу до ресурсу: https://elartu.tntu.edu.ua/bitstream/lib/41166/1/Posibnyk.pdf.
2. Поняття комп\'ютерної графіки [Електронний ресурс] – Режим доступу до ресурсу: https://disted.edu.vn.ua/courses/learn/6159.

Тема 2: Растрові та векторні редактори. Типи форматів графічних файлів.

Основні інструменти роботи із зображеннями. У ній розглядається різниця між растрової та векторної графікою, представлені основні програми для роботи із зображеннями.

Завдання для самостійної роботи: Створити презентацію по темі на вибір. (Або растрова, або векторна графіка).

Питання до семінару:

1. Які основні відмінності між растровою та векторною графікою?
2. Які програми належать до растрових редакторів, а які до векторних?
3. Які інструменти надають растрові редактори для роботи із зображеннями?
4. Які переваги надають векторні редактори під час створення графіки?
5. Які формати використовуються для зберігання растрових зображень?
6. Які файли використовуються для зберігання векторних зображень?
7. Які особливості мають формати JPEG і PNG і в яких випадках їх рекомендується використовувати?

Використані джерела та література:

1. Растрові та векторні зображення, їхні властивості. [Електронний ресурс] – Режим доступу до ресурсу: https://informatik.pp.ua/uroky/6-klas/konspekty-uchnia/urok-2-rastrovi-ta-vektorni-zobrazhennia-formaty-failiv/.

2. Растрові та векторні зображення [Електронний ресурс] – Режим доступу до ресурсу: https://naurok.com.ua/urok-rastrovi-ta-vektorni-zobrazhennya-hni-vlastivosti-formati-fayliv-rastrovih-i-vektornih-zobrazhen-41062.html.
3. Формати графічних файлів [Електронний ресурс] – Режим доступу до ресурсу: http://www.zhu.edu.ua/mk_school/mod/page/view.php?id=3374&lang=ru.

Тема 3: Можливості Photoshop. Інструментальне меню.

Ознайомлення з різними інструментами редагування та створення зображень, такими як пензлі, олівці, заливка, виділення та багато іншого, доступні в інструментальному меню програми.

Завдання для самостійної роботи: Написати доповідь по трьом або чотирьох інструментам із Adobe Photoshop.

Питання до семінару:

1. Які інструменти доступні в меню меню Photoshop для редагування зображень?
2. Як використовувати інструменти пензля та олівця для малювання та ретушування зображень?
3. Які інструменти призначені для виділення та вирізання частин зображення?
4. Які параметри доступні для інструменту заливки та як його використовувати?
5. Як працювати з текстом у Photoshop та які інструменти для цього передбачені?

Використані джерела та література:

1. Photoshop. [Електронний ресурс] – Режим доступу до ресурсу: https://www.adobe.com/ua/products/photoshop
2. Обробка растрових зображень інструментальними засобами Adobe Photoshop [Електронний ресурс] – Режим доступу до ресурсу: https://studfile.net/preview/9813155/page:6/.

Тема 4: Техніка виділення областей зображення

Різні методи та інструменти, які використовуються для виділення частин зображень у програмі Adobe Photoshop. Студенти дізнаються про різні техніки виділення, такі як ручне виділення з використанням інструментів "Лассо", "Магнітне ласо", "Швидке виділення".

Завдання для самостійної роботи: За допомогою інструментів виділення, виділяти і копіювати елементи фотографій, та зробити таким способом колаж.

Питання до семінару:

1. Які інструменти виділення доступні у програмі Adobe Photoshop?

2. Який інструмент є найбільш ефективним для виділення областей зображення з чіткими краями?
3. Які техніки можна використовувати для виділення областей зображення з нерівними краями чи складною текстурою?
4. Що таке маски шарів у Photoshop і як вони допомагають у процесі виділення областей?
5. Які особливості та налаштування інструментів "Магічний стрижень" та "Пензель швидкого виділення" у Photoshop?
6. Як використовувати комбінацію різних інструментів для більш точного виділення складних областей зображення?

Використані джерела та література:

1. Виділення в Adobe Photoshop [Електронний ресурс] – Режим доступу до ресурсу: http://chvv.com.ua/uroki-fotoshop-tema-2-vidilennya-v-adobe-photoshop-chastina-1-prosta-geometriya/.
2. Виділення областей в зображенні [Електронний ресурс] – Режим доступу до ресурсу: https://pns.hneu.edu.ua/pluginfile.php/113097/mod_resource/content/

Тема 5: Інструменти малювання і заливки.

Огляд основних інструментів та техніки, що використовуються для створення малюнків та заливання кольором у графічній програмі, Adobe Photoshop

Завдання для самостійної роботи: Створити набір своїх пензлів різних форм (4-5 пензлів)

Питання до семінару:

1. Які основні інструменти малювання доступні у графічних програмах?
2. Які параметри можна настроїти для пензлів у програмі Adobe Photoshop?
3. Які особливості мають олівці та гумки для малювання?
4. Які методи заливання кольором можна використовувати у графічних програмах?
5. Які інструменти та методи можуть допомогти створити текстури на малюнку?
6. Які основні принципи роботи з кольором слід враховувати під час малювання та заливання?
7. Які техніки змішування кольорів використовуються для малювання цифрових зображень?

Використані джерела та література:

1. Малювання і розфарбовування. Основні інструменти. [Електронний ресурс] – Режим доступу до ресурсу: https://vseosvita.ua/library/maluvanna-i-rozfarbovuvanna-osnovni-instrumenti-fotosop-photoshop-447847.html.
2. Графічний дизайн [Електронний ресурс] – Режим доступу до ресурсу: https://naurok.com.ua/prezentaciya-osnovni-instrumenti-dlya-

malyuvannya-instrumenti-vidilennya-koncepciya-pobudovi-posharovogo-zobrazhennya-u-programi-photoshop-cs3-140610.html.

Тема 6:Трансформація.

Огляд різних методів зміни розміру, форми та розташування об'єктів на зображенні. Студенти дізнаються про різні інструменти трансформації, такі як масштабування, поворот, перенесення та спотворення, які використовуються у графічній програмі Adobe Photoshop.

Завдання для самостійної роботи: Взяти одну фотографію та використати на ній всі види трансформації які були представлені на занятті

Питання до семінару:

1. Які основні методи трансформації доступні у графічних програмах?
2. Який інструмент використовується для зміни розміру об'єкта зображення?
3. Як можна повернути об'єкт на певний кут за допомогою графічного редактора?
4. Яка техніка використовується для переміщення об'єктів на зображенні?
5. Як можна створювати об'єкти на зображенні для створення цікавих ефектів?
6. Які прийоми застосовуються зміни форми об'єктів зі збереженням пропорцій?

Використані джерела та література:

1. Трансформування графіки [Електронний ресурс] – Режим доступу до ресурсу: https://helpx.adobe.com/ua/incopy/using/transforming-graphics.html.
2. Трансформація, відсікання та освітлення [Електронний ресурс] – Режим доступу до ресурсу: https://uk.wikipedia.org/wiki.

Тема 7: Розмір зображення. Обрізка.

При зміні розміру зображення можна збільшити або знизити його розміри в пікселях, відсотках або інших одиницях виміру, що дозволяє підігнати зображення під певні вимоги.

Завдання для самостійної роботи: Зробити дубляж одного зображення в декількох різних розмірах.

Питання до семінару:

1. Які методи зміни розміру зображення доступні у графічних редакторах?
2. Який інструмент використовується для обрізання зображення в Adobe Photoshop?
3. Які одиниці виміру найчастіше використовуються при зміні розміру зображення?
4. Які можливості надають інструменти зміни розміру та обрізки для оптимізації зображень в Інтернеті?

5. Які поради можна дати, якщо вибрати область для обрізання зображення?
6. Які інструменти дають змогу зберегти пропорції зображення при зміні його розміру?

Використані джерела та література:

1. Розуміння обрізання та зміни розміру у фотографії [Електронний ресурс] – Режим доступу до ресурсу: https://mcpactions.com/uk/
2. СТВОРЕННЯ І РЕДАГУВАННЯ ГРАФІЧНИХ ОБ\'ЄКТІВ [Електронний ресурс] – Режим доступу до ресурсу: https://naurok.com.ua/praktichna-robota_stvorennya-i-redaguvannya-grafichnih-ob-ktiv-111508.html.

Тема 8: Режими накладання.

Будуть розглянуті практичні приклади використання кожного режиму накладання для створення різних ефектів, таких як зміна контрастності, додавання світлотіні, створення ефекту вицвітання та інших.

Завдання для самостійної роботи: ……

Питання до семінару:

1. Що таке режими накладання у графічних редакторах?
2. Який ефект досягається при використанні режиму накладання "Умноження"?
3. Які інші основні режими існують, і як вони впливають на зображення?
4. Як можна використовувати режим накладання "Екран" для створення ефекту свічення чи освітлення?
5. У яких ситуаціях доцільно застосовувати режим накладення "Накладення"?

Використані джерела та література:

1. Опис режимів накладання [Електронний ресурс] – Режим доступу до ресурсу: https://helpx.adobe.com/ua/photoshop/using/blending-modes.html.
2. Режими накладення шарів в Фотошопі [Електронний ресурс] – Режим доступу до ресурсу: https://uk.soringpcrepair.com/blending-modes-of-layers-in-photoshop/.

Тема 9: Шарові ефекти.

Вивчають такі можливості, як налаштування прозорості, застосування тіней та світлових ефектів, створення контурів та текстур, а також безліч інших інструментів для досягнення бажаного візуального ефекту.

Завдання для самостійної роботи: Зробити композицію використовуючи акценти за допомогою кольорів та текстур.

Питання до семінару:

1. Які основні ефекти можна застосувати до шарів зображення у графічних редакторах?
2. Як налаштувати прозорість шару для створення ефекту напівпрозорості?

3. Які типи тіней можуть бути додані до шарів і як вони впливають на візуальне сприйняття?
4. Які світлові ефекти можуть бути використані до шарів для створення ефекту об'єму?
5. Як можна додати контури до об'єктів на шарі для виділення їх на зображенні?
6. Які інструменти надаються для створення текстур на шарах зображення?
7. Як можна використовувати ефекти накладання (blending modes) зміни зовнішнього вигляду шарів?

Використані джерела та література:

1. Ефекти й стилі шарів [Електронний ресурс] – Режим доступу до ресурсу: https://helpx.adobe.com/ua/photoshop/using/layer-effects-styles.html.
2. Стилі шарів [Електронний ресурс] – Режим доступу до ресурсу: https://docs.krita.org/uk_UA/reference_manual/layers_and_masks/layer_styles.html.

Тема 10: Робота з векторними об’єктами

Основні інструменти для створення векторних об'єктів, таких як лінії, криві, фігури та текст. У ході лекції розглядаються приклади використання векторних об'єктів для створення логотипів, ілюстрацій, дизайну інтерфейсів та інших графічних елементів.

Завдання для самостійної роботи: Створити свій перший логотип, для власної компанії, за допомогою фігур, ліній та тексту.

Питання до семінару:

1. Які основні інструменти використовують для створення векторних об'єктів у графічних редакторах?
2. Чим відрізняється векторна графіка від растрової?
3. Які типи векторних об'єктів можна створити за допомогою графічних редакторів?
4. Яким чином можна редагувати векторні об'єкти після їх створення?
5. Які методи перетворення використовуються для зміни розмірів та форм векторних об'єктів?

Використані джерела та література:

1. Векторні графічні обєкти [Електронний ресурс] – Режим доступу до ресурсу: https://www.miyklas.com.ua/p/informatica/6-klas/komp-iuterna-grafika-327916/stvorennia-vektornikh-zobrazhen-326764/re-538d0412-f46f-4069-abd1-62dceb0ab040.
2. Робота з векторними елементами та інструментами [Електронний ресурс] – Режим доступу до ресурсу: https://naurok.com.ua/urok-robota-z-vektornimi-elementami-ta-instrumentami-v-inkscape-236606.html.

3. Робота з растровими й векторними зображеннями [Електронний ресурс] – Режим доступу до ресурсу: https://helpx.adobe.com/ua/photoshop/using/image-essentials.html.

Тема 11: Фільтри: поняття, призначення та різновиди

Що таке фільтри і для чого вони використовуються в процесі обробки зображень. Розглядаються різні типи фільтрів, такі як фільтри для покращення різкості, зміни колірного балансу, додавання текстур та ефектів, а також фільтри для створення ефектів спотворення та багато інших.

Завдання для самостійної роботи: Зробити декілька варіантів фото використовуючи різні фільтри та ефекти.

Питання до семінару:

1. Що таке фільтри у контексті графічних редакторів?
2. Яке призначення фільтрів в обробці зображень?
3. Які різновиди фільтрів ви знаєте та для чого вони використовуються?
4. Який ефект досягається при застосуванні фільтра для збільшення різкості зображення?
5. Які фільтри можна використовувати для зміни кольорового балансу зображення?
6. Які текстурні ефекти можна додати за допомогою фільтрів?
7. Які фільтри використовуються для створення ефектів спотворення чи змащування зображення?

Використані джерела та література:

1. Синєпупова Н. Композиція: тотальний контроль / Наталія Синєпупова. – Київ: ArtHuss, 2019. – 240 с.
2. Вайт А. Основи графічного дизайну / Алекс Вайт. – Київ: ArtHuss, 2023. – 240 с. – (Третє видання).

Тема 12: Робота з текстом

Як створювати та редагувати текстові блоки, вибирати шрифти, налаштовувати розміри та колір тексту, а також застосовувати ефекти та стилізацію до тексту.

Завдання для самостійної роботи: Створити композицію із тексту, в стилі Швейцарської типографіки.

Питання до семінару:

1. Які основні інструменти використовуються для створення текстових елементів у графічних редакторах?
2. Які параметри тексту можна редагувати, щоб змінити його вигляд?
3. Які методи вирівнювання тексту доступні в графічних редакторах?
4. Які ефекти та стилі можна застосувати до тексту для створення унікального візуального ефекту?
5. Як змінити колір тексту та його фон у графічному редакторі?

Використані джерела та література:

1. Як додавати та редагувати текст у Photoshop [Електронний ресурс] – Режим доступу до ресурсу: https://helpx.adobe.com/ua/photoshop/using/add-edit-text.html.
2. Робота з текстом в Photoshop [Електронний ресурс] – Режим доступу до ресурсу: https://cases.media/creativepractice/masterclass/robota_z_tekstom_v_photoshop.

Тема 13: Канали та маски

У каналах і масках у графічних редакторах є огляд основних концепцій та інструментів, що використовуються для роботи з колірними каналами та створення масок. Під час лекції студенти дізнаються про структуру колірних каналів RGB та CMYK.

Завдання для самостійної роботи: Зробити презентацію на тему “ різниця між RGB та CMYK. Де використовують, та основні характеристики”.

Питання до семінару:

1. Яке призначення колірних каналів у графічних редакторах?
2. Які типи колірних каналів використовуються у стандартній колірній моделі RGB?
3. Що таке канал альфа і як він використовується в графічному дизайні?
4. Як можна використовувати канали для корекції кольорів та яскравості зображення?
5. Які інструменти та команди дозволяють працювати з кольоровими каналами у графічних редакторах?

Використані джерела та література:

1. Adobe Photoshop. Маски і канали [Електронний ресурс] – Режим доступу до ресурсу: http://ni.biz.ua/3/3_6/3_65310_Adobe-Photoshop-maski-i-kanali.html.
2. Технології використання масок [Електронний ресурс] – Режим доступу до ресурсу: https://pns.hneu.edu.ua/pluginfile.php/112995/mod_resource/content/1/%D1%824.pdf.

Тема 14: Тонова та корекція кольору.

Основні принципи роботи з тонами та корекцією кольору у зображеннях. Буде розглянуто методи та інструменти для регулювання яскравості, контрасту та відтінків зображення.

Завдання для самостійної роботи: Зробити декілька варіантів одного фото з різними налаштуваннями тону.

Питання до семінару:

1. Які основні елементи включає кольорова корекція зображення?
2. Який інструмент дозволяє регулювати тони та контраст зображення у Photoshop?
3. Що таке баланс білого в контексті корекції кольорів?

4. Який параметр можна відрегулювати за допомогою кривих у корекції кольору?
5. Для чого використовується інструмент "Рівні" у програмі обробки зображень?

Використані джерела та література:

1. Вибіркова корекція кольору [Електронний ресурс] – Режим доступу до ресурсу: https://helpx.adobe.com/ua/photoshop/using/mix-colors.html.
2. Тонова корекція зображень. Робота з кольором [Електронний ресурс] – Режим доступу до ресурсу: https://library.vpuhlukhiv.com.ua/subjects:basic:informatika:graph:tonov%D0%B0_koreksiia_zobr%D0%B0zhen_robot%D0%B0_z_kolorom.

Тема 15: Віднова фотографій

Різні види пошкоджень, з якими може зіткнутися стара фотографія, таких як втрата кольору, розмиття, подряпини, складки, та використовуються для відновлення, такі як програми для редагування фотографій (наприклад, Adobe Photoshop), сканери високої роздільної здатності і т.д.

Завдання для самостійної роботи: Відновити стару фотографію, за допомогою інструментів фотошопу.

Питання до семінару:

1. Які типи пошкоджень можна знайти на старих фотографіях?
2. Які інструменти та техніка можна використовувати для відновлення втраченої інформації на фотографіях?
3. Які фактори потрібно враховувати під час вибору методів відновлення для конкретної фотографії?
4. Якою є роль цифрових технологій у процесі відновлення фотографій у порівнянні з традиційними методами?
5. Які методи цифрового відновлення можуть бути застосовані до старих фотографій для покращення їхньої якості?

Використані джерела та література:

1. Реставрація старих фотографій в Фотошопі [Електронний ресурс] – Режим доступу до ресурсу: https://uk.soringpcrepair.com/restavratsiya-staryih-fotografiy-v-fotoshope
2. Реставрація фото [Електронний ресурс] – Режим доступу до ресурсу: https://www.master-photo.com.ua/service/restavratsiya-staryh-fotografiy?lang=ua.

Тема 16: Техніка ретушування

Огляд методів та інструментів, які використовуються для покращення якості зображень шляхом видалення дефектів, корекції дрібних деталей або зміни зовнішнього вигляду об'єктів на фотографії.

Завдання для самостійної роботи: Зробити ретуш шкіри на декількох різних фотографіях, на власний вибір.

Питання до семінару:

1. Які основні інструменти використовуються для ретушування фотографій?
2. Які дефекти на фото можна усунути за допомогою ретуші?
3. Які методи ретушування дозволяють покращити зовнішній вигляд шкіри на фотографіях?
4. Які чинники потрібно враховувати під час вибору методу ретуші для конкретної фотографії?
5. Які техніки ретушування використовуються для видалення плям або подряпин на фотографіях?
6. Які інструменти та методи дозволяють зробити фотографію більш креативною та стилізованою?
7. Які етичні питання можуть виникнути під час ретушування фотографій?

Використані джерела та література:

1. Ретуш та виправлення фото [Електронний ресурс] – Режим доступу до ресурсу: https://helpx.adobe.com/ru/photoshop/using/retouching-repairing-images.html.
2. ЯК РЕДАГУВАТИ, ЩОБ БУЛО НЕПОМІТНО [Електронний ресурс] – Режим доступу до ресурсу: https://skvot.io/uk/blog/natural-retouch.
3. Магія Обробки Фото в Фотошопі [Електронний ресурс] – Режим доступу до ресурсу: https://yakymchuk.net/obrobka-foto-ua.

Тема 17: Робота з шарами зображення

Огляд основних концепцій та технік роботи з шарами у графічних редакторах. У ході лекції студенти вивчають, що таке шари, їх призначення та застосування у створенні та редагуванні зображень.

Завдання для самостійної роботи: Зробити презентацію на тему “Які є методи використання шарів”

Питання до семінару:

1. Що є шарами в графічних редакторах, і навіщо вони використовуються?
2. Які інструменти та команди дозволяють створювати нові шари у зображенні?
3. Які переваги угруповання шарів, і як це можна використовувати під час роботи із зображенням?
4. Як змінити порядок шарів зображення?
5. Які методи дозволяють приховати або відобразити шар зображення?
6. Які опції керування прозорістю доступні під час роботи з шарами?

Використані джерела та література:

1. Основні відомості про шари [Електронний ресурс] – Режим доступу до ресурсу: https://helpx.adobe.com/ua/photoshop/using/layer-basics.html.

2. Робота з шарами [Електронний ресурс] – Режим доступу до ресурсу: https://www.slideshare.net/marunasorokina/ss-72661717.

Тема 18: Створення багатошарового зображення

Створення багатошарового зображення в графічному дизайні пояснює, як комбінувати кілька шарів зображень та ефектів для створення складних та креативних композицій.

Завдання для самостійної роботи: Зробити багатошарове зображення в стилі колаж.

Питання до семінару:

1. Що таке багатошарове зображення у контексті графічного дизайну?
2. Які інструменти та програми можна використовувати для створення багатошарових зображень?
3. Які переваги мають багатошарові зображення в порівнянні з одношаровими?
4. Які види інформації можуть бути представлені на окремих шарах багатошарового зображення?
5. Який метод використовується для додавання, видалення чи редагування шарів у багатошаровому зображенні?
6. Як можна організувати шари багато в чому

Використані джерела та література:

1. Створення одношарового та багатошарового зображення [Електронний ресурс] – Режим доступу до ресурсу: https://naurok.com.ua/stvorennya-odnosharovogo-ta-bagatosharovogo-zobrazhennya-stvorennya-ta-redaguvannya-zobrazhennya-188952.html.
2. Створення одношарового та багатошарового зображення [Електронний ресурс] – Режим доступу до ресурсу: https://vseosvita.ua/library/stvorenna-odnosarovogo-ta-bagatosarovogo-zobrazenna-stvorenna-ta-redaguvanna-zobrazenna-289963.html.

Тема 19: Виконання складного монтажу

Ознайомлення з основними методами та прийомами створення складних композицій зображень в Adobe Photoshop.

Завдання для самостійної роботи: Створити рекламу для магазину, на вибір студента. Та зробити ресайз цієї роботи (5-6 робіт)

Питання до семінару:

1. Які інструменти та техніки використовуються для виділення об'єктів під час складного монтажу у Photoshop?
2. Які методи накладання та змішування шарів можуть бути використані для інтеграції різних елементів у монтажі?
3. Що таке маски шарів Photoshop і як вони застосовуються при створенні складного монтажу?

4. Які ефекти та фільтри можуть бути використані для надання природності та гармонії у складному монтажі?

Використані джерела та література:

1. Фотомонтаж [Електронний ресурс] – Режим доступу до ресурсу: https://naurok.com.ua/fotomontazh-za-dopomogoyu-programi-adobe-photoshop-92127.html.
2. Як створити абстрактний науково-фантастичний портрет в Adobe Photoshop [Електронний ресурс] – Режим доступу до ресурсу: https://design.tutsplus.com/tutorials/how-to-create-an-abstract-sci-fi-portrait-with-adobe-photoshop--cms-31292.

Тема 20: Оптимізація банерів для розробки сайтів

Ознайомлення з методами та інструментами оптимізації зображень, які використовуються у веб-дизайні для створення банерів та інших візуальних елементів сайтів. Розглядаються принципи вибору правильного формату та розміру зображення.

Завдання для самостійної роботи: Додаток 1.

Питання до семінару:

1. Які основні проблеми виникають під час використання не оптимізованих банерів на веб-сайтах?
2. Які формати зображень найбільше підходять для оптимізації банерів у веб-розробці?
3. Які інструменти та програми можна використовувати для стиснення та оптимізації графіки у банерах?
4. Які методи дозволяють покращити швидкість завантаження сторінки за наявності великої кількості банерів?
5. Які стратегії стиснення зображень допомагають заощадити трафік та покращити продуктивність веб-сайту?
6. Які рекомендації можна запропонувати для збереження якості зображень за мінімального обсягу даних?

Використані джерела та література:

1. Оптимізація на етапі створення сайту [Електронний ресурс] – Режим доступу до ресурсу: https://wezom.com.ua/ua/blog/kak-optimizirovat-novyj-sajt.
2. Дизайн рекламного банеру [Електронний ресурс] – Режим доступу до ресурсу: https://bannerboo.com/ua/blog/dyzayn-reklamnogo-baneru-povna-pokrokova-instruktsiya-2023/.
3. Як оптимізувати зображення на сайті: практичні рекомендації від назви до мікророзмітки [Електронний ресурс] – Режим доступу до ресурсу: https://web-promo.ua/ua/blog/kak-optimizirovat-izobrazheniya-na-sajte-prakticheskie-rekomendaczii-ot-nazvaniya-do-mikrorazmetki/.

Тема 21: Adobe illustrator. Введення в програму

Знайомство з основними можливостями та функціями Adobe Illustrator. Розглядаються основні засади роботи, інтерфейс користувача, інструменти та панелі, а також базові техніки створення векторної графіки.

Завдання для самостійної роботи: Додаток 2.

Питання до семінару:

1. Які основні інструменти доступні для створення графічних об'єктів у Adobe Illustrator?
2. Які панелі та панелі інструментів використовуються в Adobe Illustrator та які функції вони надають?
3. Які основні кроки потрібно виконати для створення нового документа в Adobe Illustrator?
4. Які методи масштабування та повороту об'єктів можна використовувати в Adobe Illustrator?
5. Які основні інструменти доступні для малювання та редагування форм Adobe Illustrator?

Використані джерела та література:

1. Початок роботи з Illustrator [Електронний ресурс] – Режим доступу до ресурсу: https://helpx.adobe.com/ua/illustrator/get-started.html.
2. Посібник користувача Illustrator [Електронний ресурс] – Режим доступу до ресурсу: https://helpx.adobe.com/ua/illustrator/user-guide.html.

Тема 22: Палітри Adobe illustrator.

Ознайомлення з різними аспектами використання палітри кольорів у програмі. Розглядаються основні типи палітр, способи вибору кольорів, створення власних колірних схем, а також застосування параметрів кольору.

Завдання для самостійної роботи: Додаток 3.

Питання до семінару:

1. Які основні типи панелі доступні в Adobe Illustrator?
2. Як вибрати колір із палітри в Adobe Illustrator?
3. Як створити власну палітру кольорів у програмі?
4. Як застосувати вибраний колір до об'єкта Adobe Illustrator?
5. Які основні інструменти та функції дозволяють працювати з палітрою у програмі?
6. Які параметри кольору можна редагувати на панелі Adobe Illustrator?
7. Як використовувати градієнти на панелі для створення плавних переходів кольорів?

Використані джерела та література:

1. Використання та створення зразків [Електронний ресурс] – Режим доступу до ресурсу: https://helpx.adobe.com/ua/illustrator/using/using-creating-swatches.html.
2. Вибір кольорів [Електронний ресурс] – Режим доступу до ресурсу: https://helpx.adobe.com/ua/illustrator/using/selecting-colors.html.

Тема 23: Інструментарій для створення форми об'єкта. Розміщення об'єкту

Знайомство студентів з основними інструментами та техніками створення та маніпулювання формами об'єктів у програмі Adobe Illustrator.

Завдання для самостійної роботи: Додаток 9.

Питання до семінару:

1. Які основні інструменти Adobe Illustrator використовуються для створення форм об'єктів?
2. Які техніки маніпулювання формами об'єктів доступні у програмі?
3. Які інструменти перетворення можна використовувати для зміни форми об'єкта?
4. Як застосувати ефекти та фільтри для створення цікавих форм об'єктів у Illustrator?
5. Які методи розташування об'єктів на полотні надає Adobe Illustrator?
6. Як виконати вирівнювання об'єктів щодо один одного у програмі?
7. Які основні інструменти використовуються для керування розмірами та пропорціями об'єктів у Illustrator?

Використані джерела та література:

1. Панель інструментів Adobe Illustrator CS6 [Електронний ресурс] – Режим доступу до ресурсу: https://vseosvita.ua/library/embed/0100g736-2b53.docx.html.
2. Ознайомлення з програмою Adobe Illustrator [Електронний ресурс] – Режим доступу до ресурсу: https://naurok.com.ua/urok-oznayomlennya-z-programoyu-adobe-illustrator-320752.html.

Тема 24: Векторні трансформації та фільтри

Методи зміни форм та зовнішнього вигляду векторних об'єктів у програмі Adobe Illustrator. Різні інструменти трансформації, такі як зміна розміру, поворот, зсув та спотворення об'єктів, а також обговорюються методи застосування фільтрів для створення різноманітних ефектів.

Завдання для самостійної роботи: За допомогою Інструментів Adobe Illustrator - створити фігуру та застосувати до неї 5-6 видів трансформації. Та 5-6 фільтрів які надає програма.

Питання до семінару:

1. Які основні інструменти трансформації доступні в Adobe Illustrator?
2. Як змінити розмір об'єкта за допомогою векторних трансформацій?
3. Як виконати поворот об'єкта в Illustrator?
4. Які методи зсуву об'єкта ви можете використати?
5. Що таке спотворення об'єкта, і як його можна застосувати у програмі?
6. Як застосувати фільтри до об'єктів у Illustrator?

Використані джерела та література:

1. Трансформування об’єкта та/або візерунка [Електронний ресурс] – Режим доступу до ресурсу: https://helpx.adobe.com/ua/illustrator/using/transforming-objects.html.

2. Основні дані про ефекти [Електронний ресурс] – Режим доступу до ресурсу: https://helpx.adobe.com/ua/illustrator/using/summary-effects.html.

Тема 25: Колірні заливки, обведення, зовнішній вигляд, стилі та ефекти.

Ознайомлення з основними інструментами та техніками зміни зовнішнього вигляду векторних об'єктів у Adobe Illustrator. Розглядаються методи застосування кольорових заливок та обведення.

Завдання для самостійної роботи: Додаток 8.

Питання до семінару:

1. Які інструменти Adobe Illustrator використовуються для застосування кольорових заливок об'єктам?
2. Як змінити колір заливки або обведення у вибраного об'єкта?
3. Як застосувати градієнтну заливку до об'єкта Illustrator?
4. Як створити власний стиль для об'єкта в Illustrator?
5. Які ефекти можна застосувати до об'єктів у програмі?
6. Як додати тінь до об'єкта Illustrator?
7. Як створити ефект відблиску на об'єкті?

Використані джерела та література:

1. Змінення кольору й обведення [Електронний ресурс] – Режим доступу до ресурсу: https://creativecloud.adobe.com/uk/learn/illustrator/web/color-basics.
2. Розфарбування за допомогою заливки та обведення [Електронний ресурс] – Режим доступу до ресурсу: https://helpx.adobe.com/ua/illustrator/using/painting-fills-strokes.html.

Тема 26: Градієнтні та декоративні заливки

Вивчення студентами основних методів застосування градієнтів та декоративних заливок до векторних об'єктів у Adobe Illustrator. Під час лекції обговорюються різні види градієнтів, способи їх створення та редагування, а також використання декоративних заливок для додавання текстур та візуального інтересу до об'єктів.

Завдання для самостійної роботи: Додаток 6.

Питання до семінару:

1. Які типи градієнтів підтримує програму Adobe Illustrator?
2. Як створити лінійний градієнт у Illustrator?
3. Що таке радіальний градієнт і як його можна застосувати до об'єкта?
4. Які параметри градієнта можна настроїти у програмі?
5. Як додати новий колір до градієнта Illustrator?
6. Як використати декоративні заливки для текстурних ефектів?
7. Як створити ефекти металевої чи дерев'яної текстури за допомогою градієнтів та декоративних заливок?

Використані джерела та література:

1. Лаптон Е. Графічнй дизайн. Нові основи / Е. Лаптон, Д. Філліпс. – Київ: ArtHuss, 2020. – 262 с. – (Друге видання).
2. Градієнти [Електронний ресурс] – Режим доступу до ресурсу: https://helpx.adobe.com/ua/illustrator/using/gradients.html.

Тема 27: Робота з текстом та шрифтом в Adobe Illustrator

Введення в основні методи роботи з текстовими елементами та шрифтами у графічному редакторі Adobe Illustrator. Різні можливості додавання та форматування тексту, включаючи вибір та встановлення шрифтів, зміну розміру та розташування тексту,

Завдання для самостійної роботи: Додаток 5.

Питання до семінару:

1. Як додати текстовий об'єкт до Adobe Illustrator?
2. Як змінити шрифт тексту в Illustrator?
3. Як змінити розмір тексту у програмі?
4. Як вирівняти текст по горизонталі та вертикалі?
5. Як додати ефекти до тексту, такі як тінь чи обведення?
6. Як створити контур навколо тексту?
7. Як перетворити текст на криві в Illustrator?
8. Як можна змінити колір тексту в програмі?

Використані джерела та література:

1. Додавання тексту й робота з текстовими об’єктами [Електронний ресурс] – Режим доступу до ресурсу: https://helpx.adobe.com/ua/illustrator/using/add-text-work-with-type-objects.html.
2. 5 ІНСТРУМЕНТІВ ДЛЯ РОБОТИ ЗІ ШРИФТАМИ [Електронний ресурс] – Режим доступу до ресурсу: https://newmedia.ua/uncategorized-uk/5-useful-tools-typography/.

Тема 28: Растрові зображення та ефекти в Adobe Illustrator

Введення в роботу з растровими елементами та застосування різних ефектів у графічному редакторі Adobe Illustrator.

Завдання для самостійної роботи: Додаток 4.

Питання до семінару:

1. Як імпортувати растрові зображення в Adobe Illustrator?
2. Як змінити розмір та масштаб растрового зображення у програмі?
3. Які фільтри та ефекти можна застосувати до растрових елементів Illustrator?
4. Як накласти текстуру на растрове зображення?
5. Як регулювати прозорість растрових елементів у програмі?
6. Які інструменти використовуються для корекції кольору растрових зображень?

Використані джерела та література:

1. Імпорт бітових зображень [Електронний ресурс] – Режим доступу до ресурсу: https://helpx.adobe.com/ru/illustrator/using/importing-bitmap-images.html.
2. Трасування в Adobe Illustrator CC [Електронний ресурс] – Режим доступу до ресурсу: https://uk.soringpcrepair.com/how-to-tracing-images-in-adobe-illustrator/.
3. Робота з ефектами [Електронний ресурс] – Режим доступу до ресурсу: https://helpx.adobe.com/ua/illustrator/using/effects.html.

Тема 29: Інформаційна графіка (діаграми) в Adobe Illustrator

Різні види діаграм, такі як кругові, стовпчасті, лінійні та інші, а також дізнаються про способи представлення даних із використанням графічних елементів.

Завдання для самостійної роботи: Створити інфографіку погоди в Антарктиді за останню неділю.

Питання до семінару:

1. Які види діаграм можна створити в Adobe Illustrator?
2. Як можна додати дані та значення до діаграми в Illustrator?
3. Які інструменти використовують для створення кругових діаграм у програмі?
4. Як змінити кольори та стилі елементів діаграми в Adobe Illustrator?
5. Які методи доступні для зміни розмірів та форми діаграми?

Використані джерела та література:

1. Діаграми [Електронний ресурс] – Режим доступу до ресурсу: https://helpx.adobe.com/ua/illustrator/using/graphs.html.
2. Як створити інфографіку в Adobe Illustrator [Електронний ресурс] – Режим доступу до ресурсу: https://prodesign.in.ua/2012/08/yak-stvoryty-infohrafiku-v-adobe-illustrator/.

Тема 30: Корекція об'єктів та зображень в Adobe Illustrator

Ознайомлення студентів з основними інструментами та методами корекції об'єктів та зображень у графічному редакторі Adobe Illustrator.

Завдання для самостійної роботи: Додаток 7.

Питання до семінару:

1. Які інструменти надає Adobe Illustrator для корекції об'єктів?
2. Як змінити форму об'єкта в Illustrator?
3. Які методи використовуються для зміни розмірів об'єктів у програмі?
4. Як змінити колір об'єкта в Adobe Illustrator?
5. Що таке інструмент "Поворот" та як ним користуватися для корекції об'єктів?
6. Які засоби захисту об'єктів доступні в Illustrator і для чого вони використовуються?
7. Як обрізати об'єкти на зображенні в програмі?

Використані джерела та література:

1. Огляд популярних форматів логотипів [Електронний ресурс] – Режим доступу до ресурсу: https://welovebrands.com.ua/ua/blogs/formaty-logotypiv/.
2. Познайомтеся з інструментом, який дозволяє створювати закінчений дизайн логотипу. [Електронний ресурс] – Режим доступу до ресурсу: https://www.adobe.com/ua/products/illustrator/logo-design-software.html.
3. Створюємо різні векторні текстури в Адобе Ілюстратор [Електронний ресурс] – Режим доступу до ресурсу: https://design.tutsplus.com/uk/tutorials/how-to-create-different-vector-textures-using-adobe-illustrator--cms-31061.

Тема 31: Основні операції з об'єктами,графічними та текстовими фреймами Adobe InDesign

Ознайомлення з основними методами роботи з об'єктами, зображеннями та текстом у програмі Adobe InDesign. У ході лекції розглядаються різні операції, такі як створення, редагування, управління та форматування об'єктів, а також їх взаємодія один з одним.

Завдання для самостійної роботи: - Створіть новий документ InDesign.

Вставте кілька текстових кадрів та графічних об'єктів. Змініть розмір, форму та розташування об'єктів за допомогою інструментів вибору та трансформації. Використовуйте вирівнювання та розподіл для об'єктів на сторінці.

Питання до семінару:

1. Які основні операції можна виконувати з об'єктами Adobe InDesign?
2. Як створити новий об'єкт на сторінці Adobe InDesign?
3. Як змінити розмір об'єкта у програмі?
4. Які ефекти та стилі можна застосувати до об'єктів Adobe InDesign?
5. Як перемістити об'єкт на сторінку?

Використані джерела та література:

1. Дизайн друкованих медій [Електронний ресурс] – Режим доступу до ресурсу: https://core.ac.uk/download/pdf/141487631.pdf.
2. Керування зв’язками графіки [Електронний ресурс] – Режим доступу до ресурсу: https://helpx.adobe.com/ua/indesign/using/graphics-links.html.

Тема 32: Робота з лініями, графічними фреймами Adobe InDesign

Ознайомлення з методами створення, редагування та форматування ліній та графічних кадрів у програмі Adobe InDesign. Під час лекції обговорюються основні інструменти для роботи.

Завдання для самостійної роботи: Використовуйте інструмент ліній для створення різних типів ліній. Редагуйте характеристики ліній, такі як товщина, стиль та колір. Вставте графічні кадри та налаштуйте їх властивості, наприклад заповнення та обведення.

Питання до семінару:

1. Які інструменти доступні для роботи з лініями Adobe InDesign?

2. Як змінити товщину лінії у програмі?
3. Як застосувати різні стилі лінії (пунктир, штрих тощо)?
4. Як створити графічний кадр в Adobe InDesign?
5. Як змінити розмір графічного кадру?

Використані джерела та література:

1. Зміна, маскування й експорт об’єктів і рамок [Електронний ресурс] – Режим доступу до ресурсу: https://helpx.adobe.com/ua/indesign/using/frames-objects.html.
2. РОБОТА В ПРОГРАМІ ВЕРСТКИ AdobeInDesign [Електронний ресурс] – Режим доступу до ресурсу: https://naurok.com.ua/robota-v-programi-verstki-adobeindesign-192017.html.

Тема 33: Операції з оформлення та перетворення графічних фреймів Adobe InDesign

Розглядаються різні способи візуального оформлення та зміни графічних кадрів у програмі Adobe InDesign.

Завдання для самостійної роботи: Вставте кілька графічних кадрів у документ. Застосуйте різні ефекти до графічних кадрів, таких як тінь або обведення. Перетворіть форму графічних кадрів, використовуючи інструменти зміни розміру та форми.

Питання до семінару:

1. Які основні операції доступні для оформлення графічних кадрів у програмі Adobe InDesign?
2. Які ефекти можна застосувати до графічних кадрів у програмі?
3. Як змінити обведення графічного кадру та налаштувати його товщину та колір?
4. Як додати градієнтну заливку до графічного кадру?
5. Як застосувати тінь до графічного кадру?
6. Як змінити розмір та форму графічного кадру?
7. Як повернути графічний кадр на певний кут?

Використані джерела та література:

1. РОБОТА В ПРОГРАМІ ВЕРСТКИ AdobeInDesign [Електронний ресурс] – Режим доступу до ресурсу: https://naurok.com.ua/robota-v-programi-verstki-adobeindesign-192017.html.
2. Основи верстання в Adobe InDesign [Електронний ресурс] – Режим доступу до ресурсу: https://archer.chnu.edu.ua/bitstream/handle/_InDesign.pdf?sequence=1&isAllowed=y.

Тема 34: Робота з текстовими фреймами Adobe InDesign

Огляд основних аспектів створення та редагування текстових блоків у програмі Adobe InDesign. На лекції розглядаються методи створення текстових кадрів, включаючи їх розміри, розташування та форматування.

Завдання для самостійної роботи: Застосуйте форматування тексту, включаючи шрифт, розмір, вирівнювання та інтервал між рядками. Використовуйте стилі символів та абзаців для швидкого застосування однорідного форматування до тексту.

Питання до семінару:

1. Що таке текстовий кадр в Adobe InDesign?
2. Як створити новий текстовий кадр у програмі?
3. Як змінити розмір та форму текстового кадру?
4. Як додати текст до створеного текстового кадру?
5. Як змінити вирівнювання тексту всередині кадру?
6. Як настроїти відступи тексту в текстовому кадрі?
7. Як змінити шрифт та розмір тексту у кадрі?
8. Як застосувати стилі до тексту в Adobe InDesign?

Використані джерела та література:

1. Створення тексту та текстових кадрів [Електронний ресурс] – Режим доступу до ресурсу: https://helpx.adobe.com/ua/indesign/using/creating-text-text-frames.html.
2. КОМП’ЮТЕРНА ВЕРСТКА [Електронний ресурс] – Режим доступу до ресурсу: https://ela.kpi.ua/server/api/core/bitstreams/b1e2aca2-dfec-48b3-bfc6-d92b1688940e/content.

Тема 35: Робота з кольором у системі Adobe InDesign

Основні аспекти роботи з кольором у програмі Adobe InDesign. Під час лекції студенти вивчають наступні теми: Імпорт та експорт кольорових бібліотек, створення та налаштування своїх палітри кольорів, застосування колірних профілів.

Завдання для самостійної роботи: Застосуйте різні кольори заливки та обведення до об'єктів на сторінці. Використовуйте палітру Swatches для вибору та керування квітами. Створіть власні кольори та збережіть їх у бібліотеці Swatches.

Питання до семінару:

1. Які основні функції виконує роботу з кольором Adobe InDesign?
2. Як можна імпортувати та експортувати бібліотеки кольорів у програмі?
3. Які можливості надає Adobe InDesign для створення та налаштування власних палітри кольорів?
4. У чому різниця між глобальними та локальними кольорами InDesign?
5. Як можна застосувати колір до тексту, заливки та обведення об'єкта в програмі?

Використані джерела та література:

1. Застосування кольору [Електронний ресурс] – Режим доступу до ресурсу: https://helpx.adobe.com/ua/indesign/using/apply-color.html.
2. Визначення плашкових і тріадних кольорів [Електронний ресурс] – Режим доступу до ресурсу: https://helpx.adobe.com/ua/indesign/using/spot-process-colors.html.

Тема 36: Робота з контурами в Adobe InDesign

У ході роботи розглядаються такі аспекти: Основні інструменти контурної обробки, створення контурів, редагування контурів.

Завдання для самостійної роботи: Використовуйте інструмент контуру для створення контурів навколо об'єктів. Змініть параметри контуру, такі як товщина, стиль та колір. Застосуйте різні ефекти контуру, такі як тінь або відблиск, для покращення зовнішнього вигляду об'єктів.

Питання до семінару:

1. Які основні можливості надає Adobe InDesign для роботи з контурами?
2. Як створити контур навколо тексту в InDesign?
3. Як можна настроїти товщину та колір контуру в програмі?
4. Які інструменти та методи дозволяють змінити форму контуру об'єкта InDesign?
5. Як застосувати ефекти та стилі до контурів у програмі?
6. Як керувати точками та сегментами контуру Adobe InDesign?

Використані джерела та література:

1. Професійна робота з Adobe InDesign [Електронний ресурс] – Режим доступу до ресурсу: https://studfile.net/preview/5021233/page:16/.
2. Редагування контурів [Електронний ресурс] – Режим доступу до ресурсу: https://helpx.adobe.com/ua/indesign/using/editing-paths.html.

Тема 37: Робота з ефектами об`єктів та фреймів Adobe InDesign

Ознайомлення з різними можливостями програми зі створення та застосування ефектів до об'єктів та кадрів. У ході лекції студенти вивчають інструменти та методи для додавання тіней, свічення, обведення тощо.

Завдання для самостійної роботи: Застосуйте різні ефекти до об'єктів та кадрів, таких як тіні, обведення та градієнти. Змініть параметри ефектів, такі як прозорість, кут та напрямок, щоб досягти потрібного візуального ефекту. Використовуйте панель Effects для керування ефектами та їх застосування до об'єктів на сторінці.

Питання до семінару:

1. Які основні ефекти можна застосувати до об'єктів та кадрів Adobe InDesign?
2. Які параметри можна налаштувати для кожного ефекту програми?
3. Як можна комбінувати різні ефекти для створення цікавих дизайнерських рішень?
4. Як зберегти налаштовані ефекти як стилі повторного використання?
5. Які інструменти дозволяють додавати тіні до об'єктів та кадрів InDesign?
6. Як можна створювати світіння навколо об'єктів та кадрів?

Використані джерела та література:

1. ПРОФЕСІЙНА ВЕРСТКА ТА МАКЕТУВАННЯ [Електронний ресурс] – Режим доступу до ресурсу: https://naurok.com.ua/metodichna-

rozrobka-profesiyna-verstka-ta-maketuvannya-vidavnicho-produkci-u-programnomu-zabezpechenni-adobe-indesign-cc2014-36430.html.
2. Додавання ефектів прозорості [Електронний ресурс] – Режим доступу до ресурсу: https://helpx.adobe.com/ua/indesign/using/adding-transparency-effects.html.

Тема 38: Робота з режимами змішування Adobe InDesign

Розглядаються основні засади роботи з режимами змішування, що дозволяють створювати цікаві ефекти на макетах. Обговорюються різні режими змішування, такі як множення, накладання, нормальний

Завдання для самостійної роботи: Використовуйте режими змішування до об'єктів на сторінці для створення цікавих візуальних ефектів. Вивчіть різні режими змішування, такі як Multiply, Screen та Overlay, та їх вплив на кольори об'єктів.

Питання до семінару:

1. Які режими змішування доступні в Adobe InDesign?
2. Що означає режим змішування "Умноження"?
3. У чому різниця між режимами змішування "Накладання" та "Екранування"?
4. Які ефекти можна досягти за допомогою режиму змішування "Посилення кольору"?
5. Як використовувати режим змішування "Різниця" для створення ефектів?
6. Яким чином режим змішування "Виняток" впливає на кольори?
7. Навіщо використовується режим змішування "Розмиття"?

Використані джерела та література:

1. Сполучені кольори [Електронний ресурс] – Режим доступу до ресурсу: https://helpx.adobe.com/ua/indesign/using/blending-colors.html.
2. Ефекти Adobe InDesign [Електронний ресурс] – Режим доступу до ресурсу: https://studfile.net/preview/7394913/page:17/.

Тема 39: Виготовлення у програмі Adobe InDesign акцидентної продукції (візитки)

Розглядаються існуючі види візиток. Їх типи, способи створення, оформлення, декорування та підготовки до друку.

Завдання для самостійної роботи: Виготовити власну візитку використовуючи матеріал наданий на парі.

Питання до семінару:

1. Які інструменти та функції Adobe InDesign використовуються для створення візиток?
2. Які характеристики можна налаштувати під час створення нового документа для візитки?
3. Як додати текст до Adobe InDesign?
4. Як додати зображення чи логотипи до Adobe InDesign?
5. Як змінити розмір чи розташування тексту та зображення на візитці?

Використані джерела та література:

1. Макетування та верстка [Електронний ресурс] – Режим доступу до ресурсу: https://elibrary.kubg.edu.ua/id/eprint/40318/1/N_Vernyhora_SITvMMtV.pdf.
2. ПРАВИЛА ПІДГОТОВКИ ДЛЯ ДРУКУ МАКЕТІВ [Електронний ресурс] – Режим доступу до ресурсу: https://vizytka.ua/vymohy-do-maketiv/.

Тема 40: Виготовлення у програмі Adobe InDesign акцидентної продукції (листівки)

Розглядаються існуючі види листівок. Їх типи, способи створення, оформлення, декорування та підготовки до друку.

Завдання для самостійної роботи: Виготовити власну листівку використовуючи матеріал наданий на парі.

Питання до семінару:

1. Які інструменти та функції Adobe InDesign використовуються для створення листівок?
2. Як вибрати відповідний розмір та орієнтацію документа для листівки в Adobe InDesign?
3. Як додати текст до Adobe InDesign?
4. Як додати зображення чи ілюстрації до Adobe InDesign?
5. Як настроїти розміщення та вирівнювання тексту та зображень на листівці?

Використані джерела та література:

1. Дизайн листівки які можна доставити [Електронний ресурс] – Режим доступу до ресурсу: https://www.adobe.com/ua/products/indesign/postcard-design-software.html.
2. Використання ADOBE INDESIGN [Електронний ресурс] – Режим доступу до ресурсу: https://ebin.pub/adobe-indesign-cs4-c-5477104.html.

Тема 41: Робота з таблицями і табуляцією у видавничій системі Adobe InDesign

Основні аспекти створення та форматування таблиць, а також використання табуляції для точного вирівнювання тексту у макетах.

Завдання для самостійної роботи: Створити дизайн власного календаря та оформити дні за допомогою таблиць.

Питання до семінару:

1. Як створити нову таблицю Adobe InDesign?
2. Як додати рядки та стовпці до існуючої таблиці?
3. Як змінити розмір та формат осередків у таблиці?
4. Як застосувати стилі таблиць до створеної таблиці?

5. Як поєднати осередки в таблиці?
6. Як поділити об'єднані осередки?
7. Як змінити колір заливки та обведення осередків у таблиці?

Використані джерела та література:

1. Створення таблиць [Електронний ресурс] – Режим доступу до ресурсу: https://helpx.adobe.com/ua/indesign/using/creating-tables.html.
2. Виділення та зміна таблиць [Електронний ресурс] – Режим доступу до ресурсу: https://helpx.adobe.com/ua/indesign/using/selecting-editing-tables.html.

Тема 42: Виготовлення у програмі Adobe InDesign акцидентної продукції (євробуклет)

Будуть розглянуті такі аспекти як: Вибір формату та орієнтації буклету, створення прототипу євробуклету, розміщення тексту та зображень на сторінках євробуклету.

Завдання для самостійної роботи: Виготовити власний буклет використовуючи матеріал наданий на парі.

Питання до семінару:

1. Що таке євробуклет та які основні елементи він включає?
2. Який формат та орієнтацію сторінки краще вибрати для створення євробуклету?
3. Які інструменти Adobe InDesign використовуються для створення макету евробуклета?
4. Які методи ви використовуєте для розміщення тексту та зображень на сторінках євробуклету?
5. Як можна забезпечити однаковий зовнішній вигляд тексту та об'єктів на сторінках євробуклету?
6. Як вибрати відповідну колірну гаму та шрифти для евробуклета?
7. Які дизайнерські елементи можуть бути додані для покращення зовнішнього вигляду євробуклету?

Використані джерела та література:

1. Створення буклету на комп\'ютері [Електронний ресурс] – Режим доступу до ресурсу: https://daad.org.ua/10538-yak-zrobiti-bukleti-na-kompyuteri.html#_5 Adobe InDesign.
2. Технічні вимоги для подання макетів [Електронний ресурс] – Режим доступу до ресурсу: https://konus-u.com.ua/ua/poleznoe/tehnicheskie-trebovanija-k-podache-maketov.htm.

Тема 43: Підготовка до друку книжкових видань

Тема "Підготовка до друку книг у Adobe InDesign" включає процес підготовки макету книги до друку. Розглядається процес створення роботи та інструменти які використовуються у процесі.

Завдання для самостійної роботи: Зробити макет для підготовки книги до друку. Створити налаштування як для звичайних сторінок, так і для початку розділів, анотацій і т.д.

Питання до семінару:

1. Які основні кроки включає підготовка макета книги до друку?
2. Які елементи слід враховувати під час оформлення сторінок перед печаткою?
3. Які перевірки потрібно провести для тексту перед друком книги?
4. Які аспекти роботи із зображеннями важливі для підготовки книжкового макета до друку?
5. Як можна керувати кольором у макеті книги для досягнення оптимальної якості друку?
6. Які інструменти InDesign допомагають перевірити макет перед друком?

Використані джерела та література:

1. Як підготувати до друку багатосторінковий макет [Електронний ресурс] – Режим доступу до ресурсу: https://www.vdruk.com/blog/%D1%8F%D0%BA-%D0%BF.html.
2. Друк документів [Електронний ресурс] – Режим доступу до ресурсу: https://helpx.adobe.com/ua/indesign/using/printing-documents.html.

Тема 44: Виготовлення у програмі Adobe InDesign різного типу видань

Тема охоплює методи створення різноманітних друкованих матеріалів, таких як брошури, журнали, книги, флаєри та інші.

Завдання для самостійної роботи: Створити 3-4 види друкованого матеріалу в одному стилі (Наприклад брошура, візитка, книга)

Питання до семінару:

1. Які основні типи видань можна створити за допомогою програми Adobe InDesign?
2. Які інструменти Adobe InDesign використовуються для створення брошур?
3. Які функції програми можна застосувати для створення журналів?
4. Як створити книгу в Adobe InDesign і налаштувати макети сторінок?
5. Які особливості оформлення флаєрів можна виділити під час роботи в Adobe InDesign?

Використані джерела та література:

1. Компьютерні видавничі технології [Електронний ресурс] – Режим доступу до ресурсу: https://elibrary.kubg.edu.ua/id/eprint/10442/1/N_Vernyhora_KVT_GI.pdf .
2. «МАКЕТИ І ВЕРСТКА» [Електронний ресурс] – Режим доступу до ресурсу: https://document.kdu.edu.ua/metod/2020_2777.pdf.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ ТА ЛІТЕРАТУРИ

1. ВВЕДЕННЯ В КОМП’ЮТЕРНУ ГРАФІКУ ТА ДИЗАЙН [Електронний ресурс] – Режим доступу до ресурсу: https://elartu.tntu.edu.ua/bitstream/lib/41166/1/Posibnyk.pdf.

2. Поняття комп\'ютерної графіки [Електронний ресурс] – Режим доступу до ресурсу: https://disted.edu.vn.ua/courses/learn/6159.
3. Растрові та векторні зображення, їхні властивості. [Електронний ресурс] – Режим доступу до ресурсу: https://informatik.pp.ua/uroky/6-klas/konspekty-uchnia/urok-2-rastrovi-ta-vektorni-zobrazhennia-formaty-failiv/.
4. Растрові та векторні зображення [Електронний ресурс] – Режим доступу до ресурсу: https://naurok.com.ua/urok-rastrovi-ta-vektorni-zobrazhennya-hni-vlastivosti-formati-fayliv-rastrovih-i-vektornih-zobrazhen-41062.html.
5. Формати графічних файлів [Електронний ресурс] – Режим доступу до ресурсу: http://www.zhu.edu.ua/mk_school/mod/page/view.php?id=3374&lang=ru.
6. Photoshop. [Електронний ресурс] – Режим доступу до ресурсу: https://www.adobe.com/ua/products/photoshop
7. Обробка растрових зображень інструментальними засобами Adobe Photoshop [Електронний ресурс] – Режим доступу до ресурсу: https://studfile.net/preview/9813155/page:6/.
8. Виділення в Adobe Photoshop [Електронний ресурс] – Режим доступу до ресурсу: http://chvv.com.ua/uroki-fotoshop-tema-2-vidilennya-v-adobe-photoshop-chastina-1-prosta-geometriya/.
9. Виділення областей в зображенні [Електронний ресурс] – Режим доступу до ресурсу: https://pns.hneu.edu.ua/pluginfile.php/113097/mod_resource/content/
10. Трансформування графіки [Електронний ресурс] – Режим доступу до ресурсу: https://helpx.adobe.com/ua/incopy/using/transforming-graphics.html.
11. Трансформація, відсікання та освітлення [Електронний ресурс] – Режим доступу до ресурсу: https://uk.wikipedia.org/wiki.
12. Розуміння обрізання та зміни розміру у фотографії [Електронний ресурс] – Режим доступу до ресурсу: https://mcpactions.com/uk/
13. СТВОРЕННЯ І РЕДАГУВАННЯ ГРАФІЧНИХ ОБ\'ЄКТІВ [Електронний ресурс] – Режим доступу до ресурсу: https://naurok.com.ua/praktichna-robota_stvorennya-i-redaguvannya-grafichnih-ob-ktiv-111508.html.
14. Опис режимів накладання [Електронний ресурс] – Режим доступу до ресурсу: https://helpx.adobe.com/ua/photoshop/using/blending-modes.html.
15. Режими накладення шарів в Фотошопі [Електронний ресурс] – Режим доступу до ресурсу: https://uk.soringpcrepair.com/blending-modes-of-layers-in-photoshop/.
16. Ефекти й стилі шарів [Електронний ресурс] – Режим доступу до ресурсу: https://helpx.adobe.com/ua/photoshop/using/layer-effects-styles.html.

17. Стилі шарів [Електронний ресурс] – Режим доступу до ресурсу: https://docs.krita.org/uk_UA/reference_manual/layers_and_masks/layer_styles.html.
18. Векторні графічні обєкти [Електронний ресурс] – Режим доступу до ресурсу: https://www.miyklas.com.ua/p/informatica/6-klas/komp-iuterna-grafika-327916/stvorennia-vektornikh-zobrazhen-326764/re-538d0412-f46f-4069-abd1-62dceb0ab040.
19. Робота з векторними елементами та інструментами [Електронний ресурс] – Режим доступу до ресурсу: https://naurok.com.ua/urok-robota-z-vektornimi-elementami-ta-instrumentami-v-inkscape-236606.html.
20. Робота з растровими й векторними зображеннями [Електронний ресурс] – Режим доступу до ресурсу: https://helpx.adobe.com/ua/photoshop/using/image-essentials.html.
21. Синєпупова Н. Композиція: тотальний контроль / Наталія Синєпупова. – Київ: ArtHuss, 2019. – 240 с.
22. Вайт А. Основи графічного дизайну / Алекс Вайт. – Київ: ArtHuss, 2023. – 240 с. – (Третє видання).
23. Як додавати та редагувати текст у Photoshop [Електронний ресурс] – Режим доступу до ресурсу: https://helpx.adobe.com/ua/photoshop/using/add-edit-text.html.
24. Робота з текстом в Photoshop [Електронний ресурс] – Режим доступу до ресурсу: https://cases.media/creativepractice/masterclass/robota_z_tekstom_v_photoshop.
25. Adobe Photoshop. Маски і канали [Електронний ресурс] – Режим доступу до ресурсу: http://ni.biz.ua/3/3_6/3_65310_Adobe-Photoshop-maski-i-kanali.html.
26. Технології використання масок [Електронний ресурс] – Режим доступу до ресурсу: https://pns.hneu.edu.ua/pluginfile.php/112995/mod_resource/content/1/%D1%824.pdf.
27. Вибіркова корекція кольору [Електронний ресурс] – Режим доступу до ресурсу: https://helpx.adobe.com/ua/photoshop/using/mix-colors.html.
28. Тонова корекція зображень. Робота з кольором [Електронний ресурс] – Режим доступу до ресурсу: https://library.vpuhlukhiv.com.ua/subjects:basic:informatika:graph:tonov%D0%B0_koreksiia_zobr%D0%B0zhen_robot%D0%B0_z_kolorom.
29. Реставрація старих фотографій в Фотошопі [Електронний ресурс] – Режим доступу до ресурсу: https://uk.soringpcrepair.com/restavratsiya-staryih-fotografiy-v-fotoshope
30. Реставрація фото [Електронний ресурс] – Режим доступу до ресурсу: https://www.master-photo.com.ua/service/restavratsiya-staryh-fotografiy?lang=ua.

31. Ретуш та виправлення фото [Електронний ресурс] – Режим доступу до ресурсу: https://helpx.adobe.com/ru/photoshop/using/retouching-repairing-images.html.
32. ЯК РЕДАГУВАТИ, ЩОБ БУЛО НЕПОМІТНО [Електронний ресурс] – Режим доступу до ресурсу: https://skvot.io/uk/blog/natural-retouch.
33. Магія Обробки Фото в Фотошопі [Електронний ресурс] – Режим доступу до ресурсу: https://yakymchuk.net/obrobka-foto-ua.
34. Основні відомості про шари [Електронний ресурс] – Режим доступу до ресурсу: https://helpx.adobe.com/ua/photoshop/using/layer-basics.html.
35. Робота з шарами [Електронний ресурс] – Режим доступу до ресурсу: https://www.slideshare.net/marunasorokina/ss-72661717.
36. Створення одношарового та багатошарового зображення [Електронний ресурс] – Режим доступу до ресурсу: https://naurok.com.ua/stvorennya-odnosharovogo-ta-bagatosharovogo-zobrazhennya-stvorennya-ta-redaguvannya-zobrazhennya-188952.html.
37. Створення одношарового та багатошарового зображення [Електронний ресурс] – Режим доступу до ресурсу: https://vseosvita.ua/library/stvorenna-odnosarovogo-ta-bagatosarovogo-zobrazenna-stvorenna-ta-redaguvanna-zobrazenna-289963.html.
38. Фотомонтаж [Електронний ресурс] – Режим доступу до ресурсу: https://naurok.com.ua/fotomontazh-za-dopomogoyu-programi-adobe-photoshop-92127.html.
39. Як створити абстрактний науково-фантастичний портрет в Adobe Photoshop [Електронний ресурс] – Режим доступу до ресурсу: https://design.tutsplus.com/tutorials/how-to-create-an-abstract-sci-fi-portrait-with-adobe-photoshop--cms-31292.
40. Оптимізація на етапі створення сайту [Електронний ресурс] – Режим доступу до ресурсу: https://wezom.com.ua/ua/blog/kak-optimizirovat-novyj-sajt.
41. Дизайн рекламного банеру [Електронний ресурс] – Режим доступу до ресурсу: https://bannerboo.com/ua/blog/dyzayn-reklamnogo-baneru-povna-pokrokova-instruktsiya-2023/.
42. Як оптимізувати зображення на сайті: практичні рекомендації від назви до мікророзмітки [Електронний ресурс] – Режим доступу до ресурсу: https://web-promo.ua/ua/blog/kak-optimizirovat-izobrazheniya-na-sajte-prakticheskie-rekomendaczii-ot-nazvaniya-do-mikrorazmetki/.
43. Початок роботи з Illustrator [Електронний ресурс] – Режим доступу до ресурсу: https://helpx.adobe.com/ua/illustrator/get-started.html.
44. Посібник користувача Illustrator [Електронний ресурс] – Режим доступу до ресурсу: https://helpx.adobe.com/ua/illustrator/user-guide.html.
45. Використання та створення зразків [Електронний ресурс] – Режим доступу до ресурсу: https://helpx.adobe.com/ua/illustrator/using/using-creating-swatches.html.

46. Вибір кольорів [Електронний ресурс] – Режим доступу до ресурсу: https://helpx.adobe.com/ua/illustrator/using/selecting-colors.html.

47. Панель інструментів Adobe Illustrator CS6 [Електронний ресурс] – Режим доступу до ресурсу: https://vseosvita.ua/library/embed/0100g736-2b53.docx.html.
48. Ознайомлення з програмою Adobe Illustrator [Електронний ресурс] – Режим доступу до ресурсу: https://naurok.com.ua/urok-oznayomlennya-z-programoyu-adobe-illustrator-320752.html.
49. Трансформування об’єкта та/або візерунка [Електронний ресурс] – Режим доступу до ресурсу: https://helpx.adobe.com/ua/illustrator/using/transforming-objects.html.
50. Основні дані про ефекти [Електронний ресурс] – Режим доступу до ресурсу: https://helpx.adobe.com/ua/illustrator/using/summary-effects.html.
51. Змінення кольору й обведення [Електронний ресурс] – Режим доступу до ресурсу: https://creativecloud.adobe.com/uk/learn/illustrator/web/color-basics.
52. Розфарбування за допомогою заливки та обведення [Електронний ресурс] – Режим доступу до ресурсу: https://helpx.adobe.com/ua/illustrator/using/painting-fills-strokes.html.

53. Лаптон Е. Графічнй дизайн. Нові основи / Е. Лаптон, Д. Філліпс. – Київ: ArtHuss, 2020. – 262 с. – (Друге видання).
54. Градієнти [Електронний ресурс] – Режим доступу до ресурсу: https://helpx.adobe.com/ua/illustrator/using/gradients.html.
55. Додавання тексту й робота з текстовими об’єктами [Електронний ресурс] – Режим доступу до ресурсу: https://helpx.adobe.com/ua/illustrator/using/add-text-work-with-type-objects.html.
56. 5 ІНСТРУМЕНТІВ ДЛЯ РОБОТИ ЗІ ШРИФТАМИ [Електронний ресурс] – Режим доступу до ресурсу: https://newmedia.ua/uncategorized-uk/5-useful-tools-typography/.
57. Імпорт бітових зображень [Електронний ресурс] – Режим доступу до ресурсу: https://helpx.adobe.com/ru/illustrator/using/importing-bitmap-images.html.
58. Трасування в Adobe Illustrator CC [Електронний ресурс] – Режим доступу до ресурсу: https://uk.soringpcrepair.com/how-to-tracing-images-in-adobe-illustrator/.
59. Робота з ефектами [Електронний ресурс] – Режим доступу до ресурсу: https://helpx.adobe.com/ua/illustrator/using/effects.html.
60. Діаграми [Електронний ресурс] – Режим доступу до ресурсу: https://helpx.adobe.com/ua/illustrator/using/graphs.html.

61. Як створити інфографіку в Adobe Illustrator [Електронний ресурс] – Режим доступу до ресурсу: https://prodesign.in.ua/2012/08/yak-stvoryty-infohrafiku-v-adobe-illustrator/.
62. Огляд популярних форматів логотипів [Електронний ресурс] – Режим доступу до ресурсу: https://welovebrands.com.ua/ua/blogs/formaty-logotypiv/.
63. Познайомтеся з інструментом, який дозволяє створювати закінчений дизайн логотипу. [Електронний ресурс] – Режим доступу до ресурсу: https://www.adobe.com/ua/products/illustrator/logo-design-software.html.
64. Створюємо різні векторні текстури в Адобе Ілюстратор [Електронний ресурс] – Режим доступу до ресурсу: https://design.tutsplus.com/uk/tutorials/how-to-create-different-vector-textures-using-adobe-illustrator--cms-31061.

Структурний підрозділ «Міжнародний фаховий коледж моди і дизайну»
ВНЗ «КИЇВСЬКА АКАДЕМІЯ ПРИКЛАДНИХ МИСТЕЦТВ»

Питання до іспиту (заліку)
З ДИСЦИПЛІНИ
«Комп’ютерна графіка»

для студентів спеціальності 022 «Дизайн»
ОПП «Графічний дизайн»

Київ – 2024

ПИТАННЯ ДО ІСПИТУ (ЗАЛІКУ)

1. Що таке комп'ютерна графіка?
2. Які інструменти використовуються під час роботи з комп'ютерною графікою?
3. Які основні програми використовуються для створення комп'ютерної графіки?
4. Які формати використовуються для зберігання растрових зображень?
5. Які файли використовуються для зберігання векторних зображень?
6. Які інструменти входять до інструментального меню Photoshop?
7. Як змінити розмір зображення у Photoshop?
8. Який інструмент використовується для швидкого виділення круглих об'єктів у Photoshop?
9. Як створити маску шару для виділення області зображення у Photoshop?
10. Як створити пензель із певними параметрами у Photoshop?
11. Як додати заливку кольором на зображення у Photoshop?
12. Як змінити розмір зображення у Photoshop без втрати якості?
13. Як повернути зображення на певний кут у Photoshop?
14. Як обрізати зображення у Photoshop із збереженням пропорцій?
15. Як зменшити розмір файлу зображення у Photoshop?
16. Які режими накладання використовуються для посилення контрасту у Photoshop?
17. Як змінити режим накладання шару Photoshop?
18. Як додати тінь до об'єкта у Photoshop?
19. Як створити ефект розмиття для шару Photoshop?
20. Як об'єднати кілька шарів у Photoshop?
21. Як скопіювати шар у Photoshop?
22. Які різновиди фільтрів існують у Photoshop?
23. Як застосувати фільтр до зображення у Photoshop?
24. Як змінити шрифт тексту у Photoshop?
25. Як застосувати ефекти до тексту Photoshop?
26. Як створити маску шару у Photoshop?
27. Як використовувати маску шару для приховування частини зображення у Photoshop?
28. Які інструменти використовуються для керування кольором у Photoshop?
29. Як створити колірний профіль у Photoshop?
30. Як змінити відтінок та насиченість кольору у Photoshop?
31. Як застосувати фільтр балансу кольорів у Photoshop?
32. Як видалити плями та подряпини з фотографії у Photoshop?
33. Як використовувати інструмент клонування для відновлення частин зображення Photoshop?
34. Як видалити дефекти шкіри на фото в Photoshop?
35. Як виправити червоні очі на фотографії у Photoshop?
36. Як об'єднати шари в групу Photoshop?

37. Як застосувати накладання шарів для створення композиції у Photoshop?
38. Як змінити порядок шарів у Photoshop?
39. Як застосувати маску шару для приховування частини зображення Photoshop?
40. Як застосувати накладання шарів для створення ефекту злиття зображень у Photoshop?
41. Як створити ефект паралаксу під час монтажу зображень у Photoshop?
42. Як вибрати відповідний формат файлу для банера у Photoshop?
43. Як стиснути розмір файлу зображення, щоб прискорити завантаження веб-сторінки?
44. Як змінити розмір полотна в Adobe Illustrator?
45. Як вибрати одиниці вимірювання в Adobe Illustrator?
46. Як відкрити та закрити панелі Adobe Illustrator?
47. Які інструменти знаходяться на панелі "Шари" в Adobe Illustrator?
48. Як створити базові геометричні фігури в Adobe Illustrator?
49. Як змінити розмір та масштаб об'єкта в Adobe Illustrator?
50. Як застосувати фільтр до об'єкту в Adobe Illustrator?
51. Як створити ефект хвилястої лінії на об'єкті Adobe Illustrator?
52. Як додати обведення в Adobe Illustrator?
53. Як застосувати ефект тіні до об'єкта в Adobe Illustrator?
54. Як створити градієнт від прозорого до непрозорого в Adobe Illustrator?
55. Як додати текстуру до об'єкта Adobe Illustrator?
56. Як змінити шрифт тексту в Adobe Illustrator?
57. Як створити текстовий об'єкт у Adobe Illustrator?
58. Як застосувати ефект розмиття об'єкта в Adobe Illustrator?
59. Як конвертувати об'єкт у растрове зображення в Adobe Illustrator?
60. Як додати підписи та позначки до діаграми Adobe Illustrator?
61. Як змінити стиль та вигляд діаграми в Adobe Illustrator?
62. Чим відрізняється растрова графіка від векторної?
63. Які формати файлів підтримує програма Adobe Photoshop?
64. Якими інструментами можна виділити область зображення у Photoshop?
65. Які інструменти використовуються для малювання Photoshop?
66. Як змінити розмір зображення у Photoshop?
67. Для чого використовуються режими накладання Photoshop?
68. Як створити новий шар у Photoshop?
69. Які інструменти доступні для ретушування зображень у Photoshop?
70. Як додати текст до зображення у Photoshop?
71. Які функції надає панель Adobe Illustrator?
72. Як створити новий документ у програмі Adobe Illustrator?
73. Як змінити колір об'єкта в Adobe Illustrator?
74. Які інструменти використовуються для роботи з текстом Adobe Illustrator?
75. Як створити градієнтну заливку в Adobe Illustrator?

76. Як додати ефект тіні до об'єкта Adobe Illustrator?
77. Як створити діаграму в Adobe Illustrator?
78. Як скопіювати та вставити об'єкт у Adobe Illustrator?
79. Як змінити розмір об'єкта в Adobe Illustrator?
80. Як змінити колір об'єкта в Adobe Illustrator?
81. Як додати контур до об'єкта Adobe Illustrator?
82. Які ефекти можна застосувати до об'єктів Adobe Illustrator?
83. Що таке табуляція в Adobe InDesign?
84. Як додати нову таблицю до Adobe InDesign?
85. Як настроїти вирівнювання тексту в рамці Adobe InDesign?
86. Як додати тінь до тексту Adobe InDesign?
87. Як створити та керувати закладками в Adobe InDesign?
88. Як настроїти розрив сторінки в Adobe InDesign?
89. Як настроїти колір фону сторінки в Adobe InDesign?
90. Як створити ефект переходу між сторінками Adobe InDesign?

Структурний підрозділ «Міжнародний фаховий коледж моди і дизайну»
ВНЗ «КИЇВСЬКА АКАДЕМІЯ ПРИКЛАДНИХ МИСТЕЦТВ»

Модульна контрольна робота
З ДИСЦИПЛІНИ
«Комп’ютерна графіка»

для студентів спеціальності 022 «Дизайн»
ОПП «Графічний дизайн»

Київ - 2024

Варіант 1

1. Яке програмне середовище використовується для введення у комп'ютерну графіку?
А) Photoshop
б) Microsoft Word
В) Adobe Illustrator

2. Як здійснюється введення в комп'ютерну графіку?
а) За допомогою миші та клавіатури
Б) Голосовими командами
В) Грамотно вивчаючи матеріал

3. Які програмні інструменти застосовуються до створення графіки?
А) Photoshop, Illustrator, CorelDRAW
б) Microsoft Excel, PowerPoint, Outlook
В) Google Chrome, Mozilla Firefox, Opera

4. Що таке растрова графіка?
А) Зображення, створені за допомогою пікселів
Б) Зображення, створені за допомогою ліній та кривих
В) Зображення, створені за допомогою штрихів

5. Які формати файлів належать до растрових?
а) JPEG, PNG, GIF
Б) SVG, EPS, AI
в) DOCX, PDF, TXT

6. Що таке векторна графіка?
А) Зображення, створені за допомогою ліній та кривих
Б) Зображення, створені за допомогою пікселів
В) Зображення, створені вручну

7. Які формати файлів належать до векторних?
а) AI, EPS, SVG
Б) JPG, TIFF, BMP
в) PSD, PNG, GIF

8. Які можливості надає Photoshop?
А) Редагування зображень, створення графіки, накладення ефектів
Б) Пошук в інтернеті, друк документів
В) Відтворення музики, створення відео, обробка текстів

9. Які інструменти доступні у Photoshop?
А) Пензель, Лупа, Олівець

Б) Лупа, Виділення, Лінійка
В) Пензель, Штамп, Чарівна паличка

10. Для чого служить інструмент "Пензель" у Photoshop?
а) Для малювання та ретушування
Б) Для пензликів та лаку
В) Для штампування

11. Які інструменти використовуються для виділення областей у Photoshop?
А) Лассо, Чарівна паличка, Магічна паличка
Б) Штамп, Прямокутник, Виправлення недоліків
В) Олівець, Ручка, Штамп

12. Що робить інструмент "Магічна паличка" у Photoshop?
А) Виділяє область з однорідним кольором чи текстурою
Б) Перекриває частину зображення кольором
В) Друкує літери

13. Для чого призначений інструмент "Лассо" у Photoshop?
а) Для ручного виділення областей
Б) Для малювання
В) Для стирання

14. Які інструменти використовуються для виділення складних форм Photoshop?
А) Лассо магнітне, Швидке виділення, Перо
Б) Пензлик, Фігура
В) Пензель, Олівець, Лупа

15. Навіщо служить інструмент "Полігональне лассо" у Photoshop?
А) Для створення багатокутних виділень
Б) Для малювання ліній
В) Для створення кіл

16. Які інструменти використовуються для малювання Photoshop?
А) Пензель, Олівець, Основний маркер
Б) Штамп, Ласо
В) Фігура, Пензель

17. Для чого служить інструмент "Ластик" у Photoshop?
А) Для стирання частини малюнка
Б) Для додавання нових елементів
В) Для малювання

18. Який інструмент використовується для заливання Photoshop?

А) Чарівна паличка
Б) Штамп
В) Відро

19. Що дозволяє робити інструмент "Вільне трансформування" у Photoshop?
А) Писати
Б) Вільно змінювати розмір та форму об'єкта
В) Надрукувати текст

20. Для чого призначений інструмент "Поворот" у Photoshop?
А) Повертає об'єкт на певний кут
Б) Змінює колір зображення
В) Збільшує розмір

21. Що робить інструмент "Спотворення" у Photoshop?
А) Додає фільтри
Б) Змінює форму об'єкта
В) Створює нові елементи

22. Як змінити розмір зображення у Photoshop?
А) За допомогою лінійки
Б) За допомогою пензля
В) За допомогою команди "Змінити розмір зображення"

23. Для чого використовується інструмент "Обрізання" у Photoshop?
А) Для обрізання зображення за заданими розмірами
Б) Для додавання нових елементів
В) Для малювання ліній

24. Які параметри можна встановити при обрізанні зображення у Photoshop?
А) Колір та текстура
Б) Розміри та пропорції
В) Форму та розмір

25. Що таке режими накладання у Photoshop?
А) Способи, якими шари змішуються між собою
Б) методи, якими створюється текстура
В) методи, якими змінюється колір

Варіант 2

1. Які основні режими накладання доступні у Photoshop?
А) Круглий, Квадратний, Трикутний
Б) Червоний, Синій, Зелений
В) Звичайний, Множення, Накладення, Екран

2. Для чого використовується режим накладання "Умноження" у Photoshop?
А) Для створення ефекту накладання кольорів
Б) Для зміни форми об'єктів
В) Для створення текстури

3. Що таке ефекти у Photoshop?
А) Ефекти, які застосовуються до шарів зображення
Б) Ефекти, які застосовуються до тексту
В) Ефекти, що застосовуються до пензлів

4. Які ефекти можна використовувати у Photoshop?
А) Чорний, Білий
Б) Тінь, Відблиск, Обтікання тексту
В) Пензель, Перо

5. Для чого використовується шар із накладенням ефекту "Тінь" у Photoshop?
А) Для зміни розміру об'єкта
Б) Для створення тіні під об'єктом
В) Для додавання кольору

6. Які інструменти використовуються для роботи з об'єктами у Photoshop?
А) Виділення, Трансформація, Фільтри
Б) Пензлик, Олівець, Ластик
В) Відро, Штамп

7. Для чого використовується інструмент "Переміщення" у Photoshop?
а) Для переміщення об'єму
ектів по полотну
Б) Для копіювання об'єктів
В) Для зміни кольору об'єкта

8. Які операції можна виконувати з об'єктами у Photoshop?
А) Масштабування, Поворот, Спотворення
Б) Обертання, Друк, Видалення
В) Згинати, вирізати

9. Для чого використовується інструмент "Лінійка" у Photoshop?
А) Для створення прямих ліній
Б) Для вимірювання відстаней та кутів
В) Для малювання кривих

10. Що робить інструмент "Олівець" у Photoshop?
А) Малює лінії та криві
Б) Пише текст

В) Друкує документи

11. Для чого призначений інструмент "Різець" у Photoshop?
А) Для створення нових форм об'єктів
Б) Для видалення частини зображення
В) Для копіювання та вставки об'єктів

12. Що таке фільтри у Photoshop?
А) Ефекти, які застосовуються до зображень
Б) Інструменти малювання
В) Інструменти зміни розміру

13. Для чого призначені фільтри у Photoshop?
А) Для створення текстів
Б) Для додавання ефектів до зображень
В) Для створення нових шарів

14. Які різновиди фільтрів доступні у Photoshop?
А) Розмиття, Різкість, Деформація
Б) Білі,чорні, кольорові
В) Риб'яче око,прямокутник

15. Для чого використовується фільтр "Розмиття" у Photoshop?
А) Для пом'якшення зображення
Б) Для збільшення різкості зображення
В) Для зміни розміру зображення

16. Що робить фільтр "Різкість" у Photoshop?
А) Зменшує розмір файлу
Б) Підвищує чіткість зображення
В) Забирає кольори із зображення

17. Для чого використовується фільтр "Деформація" у Photoshop?
А) Для спотворення форми об'єктів
Б) Для покращення кольору
В) Для додавання текстур

18. Які інструменти використовуються для роботи з текстом Photoshop?
А) Текстове поле, Лінійка, Олівець
Б) Текстовий шар, Інструмент "Текст", Ластик
В) Перо, Штамп, Відро

19. Для чого використовується інструмент "Текстове поле" у Photoshop?
А) Для введення тексту на зображення
Б) Для малювання ліній

В) Для створення прямокутників

20. Як змінити шрифт тексту у Photoshop?
А) Вибравши його з списку, що випадає
Б) Змінивши його колір
В) Пофарбувавши його

21. Що таке канали у Photoshop?
А) Компоненти зображення, подані окремими каналами кольору
Б) Стрілки, що вказують напрямок руху об'єктів
В) Інструменти для малювання

22. Які канали використовуються у Photoshop?
А) Червоний, Зелений, Синій
Б) Лупа, Прямокутне виділення
В) Стрілка вгору, Стрілка вниз, Стрілка вправо

23. Навіщо служать маски у Photoshop?
А) Для приховування та відображення частини зображення
Б) Для додавання ефектів до зображення
В) Для зміни розміру зображення

24. Що таке модульний контроль у Photoshop?
А) Система контролю кольорів на друкованих виданнях
Б) Метод контролю пропорцій та розмірів об'єктів
В) Система контролю за роботою графічних модулів

25. Які інструменти використовуються для модульного контролю у Photoshop?
А) Ласо, прямокутне виділення
Б) Лупа, Вимірювальний інструмент, Гістограма
В) Пензель, Олівець, Ластик

Структурний підрозділ «Міжнародний фаховий коледж моди і дизайну»
ВНЗ «КИЇВСЬКА АКАДЕМІЯ ПРИКЛАДНИХ МИСТЕЦТВ»

Конспект лекцій
З ДИСЦИПЛІНИ
(«Комп`ютерний графічний дизайн»)

для студентів спеціальності 022 «Дизайн»
ОПП «Графічний дизайн»

Київ - 2024

ТЕМА 1
Введення в комп'ютерну графіку

Комп'ютерна графіка – це область інформатики, що охоплює всі сторони формування зображень за допомогою комп'ютера. З'явившись в 1950-х роках, вона спочатку давала можливість виводити лише кілька десятків відрізків на екрані.

У наші дні засобу комп'ютерної графіки дозволяють створювати реалістичні зображення, що не уступають фотографічним знімкам. Створено різноманітне апаратне й програмне забезпечення для одержання зображень всілякого виду й призначення – від простих креслень до реалістичних образів природних об'єктів. Комп'ютерна графіка використовується практично у всіх наукових і інженерних дисциплін для наочності сприйняття й передачі інформації. Застосування її для підготовки демонстраційних слайдів уже вважається нормою. Тривимірні зображення використовуються в медицині (комп'ютерна томографія), картографії, поліграфії, геофізиці, ядерній фізиці й іншим областям.

Телебачення й інші галузі індустрії розваг використовують анімаційні засоби комп'ютерної графіки (комп'ютерні ігри, фільми). Загальноприйнятою практикою вважається також використання комп'ютерного моделювання при навчанні пілотів і представників інших професій (тренажери). Знання основ комп'ютерної графіки зараз необхідно й інженерові, і вченому.

У сучасній комп'ютерній графіці можна виділити наступні основні напрямки:

Образотворча комп'ютерна графіка своїм предметом має синтезовані зображення. Основні види завдань, які вона вирішує, зводяться до наступного: − побудова моделі об'єкта й формування зображення; − перетворення моделі й зображення; − ідентифікація об'єкта й одержання необхідної інформації.



Обробка й аналіз зображень стосуються в основному дискретного (цифрового) подання фотографій і інших зображень. Засоби комп'ютерної графіки тут використовуються для: − підвищення якості зображення; − оцінки зображення – визначення форми, місця розташування, розмірів і інших

параметрів необхідних об'єктів; − розпізнавання образів – виділення й класифікації властивостей об'єктів (при обробці аерокосмічних знімків, введенні креслень, у системах навігації, виявлення й наведення).

Аналіз сцен пов'язаний з дослідженням абстрактних моделей графічних об'єктів і взаємозв'язків між ними. Об'єкти можуть бути як синтезованими, так і виділеними на фотознімках. До таких завдань ставляться, наприклад, моделювання "машинного зору" (роботи), аналіз рентгенівських знімків з виділенням і відстеженням об'єкта, що цікавить (внутрішнього органу), розробка систем відеоспостереження.

Когнітивна комп'ютерна графіка – тільки новий напрямок, що формується, поки ще недостатньо чітко визначений. Це – комп'ютерна графіка для наукових абстракцій, що сприяє народженню нового наукового знання. Технічною основою для неї є потужні ЕОМ і високопродуктивні засоби візуалізації.

ТЕМА 2
Растрові та векторні редактори. Типи форматів графічних файлів.

Для обробки зображень на комп'ютері використовуються спеціальні програми — графічні редактори. Графічні редактори також можна розділити на дві категорії: растрові й векторні.

Растрові графічні редактори є найкращим засобом обробки фотографій і малюнків, оскільки растрові зображення забезпечують високу точність передачі градацій кольорів і півтонів.

Серед растрових графічних редакторів є прості, наприклад стандартний додаток Paint, і потужні професійні графічні системи, наприклад Adobe Photoshop.

До векторних графічних редакторів відноситься графічний редактор, вбудований у текстовий редактор Word. Серед професійних векторних графічних систем найпоширеніша Coreldraw.

Що таке растрові редактори?

Растрові редактори – це програми, призначені для редагування та обробки растрових зображень. Растрове зображення складається з пікселів, кожен з яких має своє значення кольору. Популярними растровими редакторами є Adobe Photoshop, GIMP, та Corel PaintShop Pro.

Що таке векторні редактори?

Векторні редактори – це програми, які працюють з векторними зображеннями. Векторне зображення складається з геометричних об'єктів, таких як лінії, криві, та полігони. Векторні редактори дозволяють зберігати зображення у векторному форматі, що дозволяє без втрати якості змінювати розмір зображення. Прикладами векторних редакторів є Adobe Illustrator та CorelDRAW.

Різниця між растровими та векторними редакторами

Основна різниця між растровими та векторними редакторами полягає у способі представлення зображень. Растрові редактори працюють з пікселями, тоді як векторні редактори працюють з математичними формулами. Це призводить до деяких відмінностей у властивостях та можливостях цих редакторів.

Властивості растрових зображень

Розмір – ширина та висота. Вимірюється в пікселях, сантиметрах, дюймах.

Роздільність – кількість пікселів на одиницю довжини. Вимірюється в пікселях на дюйм (dpi) або пікселях на см. Чим більше роздільність – тим чіткіше зображення, але і більший розмір файлу.

Глибина кольору – кількість бітів, що використовується для кодування кольору одного пікселя. Вимірюється в бітах на піксель (bpp). 8 біт – 256 кольорів, 16 біт – 65536 кольорів, 24 біт – більше 16 млн., 32 біт – більше 4 млрд.

Основні властивості векторних зображень, види та кількість графічних примітивів, з яких будується зображення;

Формати файлів растрових зображень:

BMP – зберігання без стиснення, розширення імен файлів – bmp, досить великій розмір файлів. Формат програми Paint.



JPEG – стиснення даних з погіршенням якості, розширення імен файлів jpg або jpeg. Для зберігання фотографій.

GIF – стиснення без втрати даних. Підтримує анімацію та прозорість. Тільки 256 кольорів. Розширення – gif. Для мальованих та анімованих ілюстрацій.

PNG – стиснення без втрати даних. Підтримує прозорість. Більше 16 млн. кольорів. Розширення – png.

TIFF – зберігання даних без втрат. Розширення tif або tiff. Збереження зображень для поліграфії або під час сканування.

Формати файлів векторних зображень:

AI – файли програми Adobe Illustrator. Розширення – ai.

CDR – файли програми CorelDraw. Розширення – cdr.

SVG – зберігає також і анімацію. Використовується в інженерній графіці та під час розробки веб-сайтів. Розширення – svg.

WMF – Універсальний формат для програм, що працюють в ОС Windows. Розширення – wmf, emf.

ТЕМА 3
Можливості Photoshop. Інструментальне меню.

Adobe Photoshop - це програма для редагування та обробки графічних зображень, розроблена компанією Adobe Inc. Це потужний інструмент, який використовується для створення, редагування та покращення фотографій, а також для створення графічних дизайнів для Інтернету, друку та багатьох інших цілей. Ось основні функції та пункти програми Photoshop:

1.**Редагування зображень**: Photoshop надає широкий набір інструментів для редагування та корекції зображень, включаючи зміну розміру, обрізку, ретуш, регулювання яскравості, контрасту та колірного балансу.

2. Робота з шарами: Одна з ключових особливостей Photoshop – можливість працювати з шарами. Шари дозволяють вам редагувати різні частини зображення, застосовувати ефекти, маскувати і т.д.

3. Інструменти виділення: Photoshop надає різні інструменти для виділення областей зображення, такі як Лассо, Чарівна паличка, Магнітне ласо та інші. Це дозволяє вам виділити та працювати з певними частинами зображення.

4. Фільтри та ефекти: Програма пропонує широкий вибір фільтрів та спеціальних ефектів для перетворення зображень, включаючи розмиття, різкість, віньєтування, текстури та багато іншого.

5. Робота з текстом: Photoshop дозволяє створювати та редагувати текст на зображеннях. Ви можете налаштувати шрифт, розмір, колір та розташування тексту.

6. Інструменти малювання та малювання з планшета: Photoshop має набір інструментів для створення малюнків та ілюстрацій, а також підтримує роботу з графічними планшетами, що дозволяє створювати цифрові малюнки за допомогою пера або пензля.

7. Спільна робота: Adobe Photoshop підтримує можливість спільної роботи над проектами через хмарні сервіси Adobe Creative Cloud, що дозволяє користувачам обмінюватися файлами, коментарями та працювати над проектами одночасно.

8. Створення багатошарових зображень: Photoshop дозволяє створювати складні багатошарові композиції, поєднуючи різні елементи зображення в одному файлі.

Введення значень у панелях, діалогових вікнах та панелі параметрів

Виконайте одну з таких дій:

Напишіть значення в текстовому полі та натисніть Enter (Windows) або Return (Mac OS).

Перетягніть повзунок.

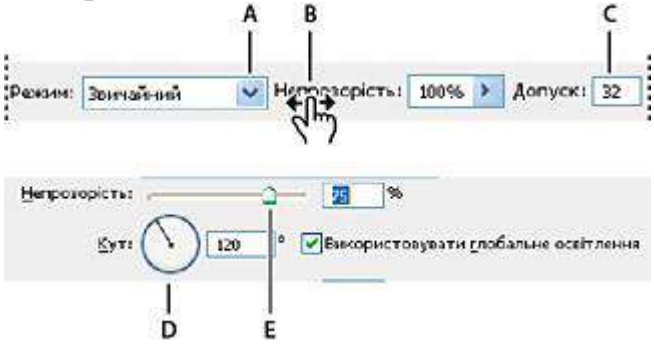
Пересуньте вказівник на заголовок повзунка або спливаючого повзунка. Коли вказівник перетвориться на значок «Рука», перетягніть прихований повзунок вліво чи вправо. Ця функція доступна лише для окремих повзунків або спливаючих повзунків.

Перетягніть диск-вказівник.

Клацайте на кнопках зі стрілками на панелі, щоб збільшити або зменшити значення.

(Windows) Клацніть текстове поле, потім використовуйте клавіші «стрілка вгору» та «стрілка вниз» на клавіатурі, щоб збільшити чи зменшити значення.

Виберіть значення з меню, пов’язаного з текстовим полем.



Способи введення значення

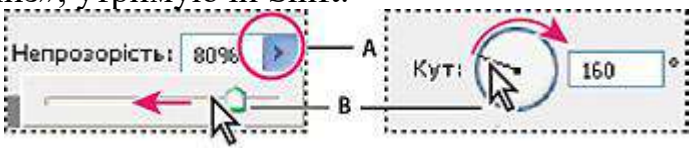
A. Стрілка меню B. Прихований повзунок C. Текстове поле D. Диск-вказівник E. Повзунок

Робота з повзунками

Про спливаючі повзунки

Деякі панелі, діалогові вікна і панелі параметрів містять параметри, що використовують спливаючі повзунки (наприклад, параметр «Непрозорість» у панелі «Шари»). Якщо біля текстового поля стоїть трикутник, можна активувати спливаючий повзунок, клацнувши на ньому. Поставте вказівник на трикутник біля цього параметра та, утримуючи кнопку миші, перетягніть повзунок або радіус диску до бажаної величини. Клацніть поза вікном повзунка або натисніть Enter, щоб закрити вікно повзунка. Для скасування змін натисніть клавішу Esc.

Щоб збільшити або зменшити значення з кроком 10%, коли відкрито спливаюче вікно повзунка, натискайте клавіші «стрілка вгору» або «стрілка вниз», утримуючи Shift.



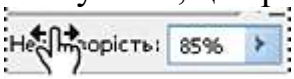
Використання різних спливаючих повзунків

A. Клацніть, щоб відкрити спливаюче вікно повзунка. B. Перетягніть повзунок або радіус диска.

Примітка. Ви також можете «витягнути» деякі приховані повзунки. Наприклад, якщо ви триматимете вказівник на слові «Заливка» чи «Непрозорість» у панелі «Шари», вказівник зміниться на значок «Рука». Після цього можна буде пересувати вказівник ліворуч чи праворуч, щоб змінювати відсоток заливки чи непрозорості.

Про приховані повзунки

На деяких панелях, діалогових вікнах і панелях параметрів можна перетягнути приховані повзунки, щоб змінити значення параметра. Приховані повзунки сховані, доки ви не поставите вказівник на заголовку повзунка чи спливаючого повзунка. Коли повзунок зміниться на значок «Рука», можна перетягнути повзунок вліво чи вправо. Якщо під час перетягування утримувати натиснутою клавішу Shift, це прискорює зміну параметра в 10 разів.

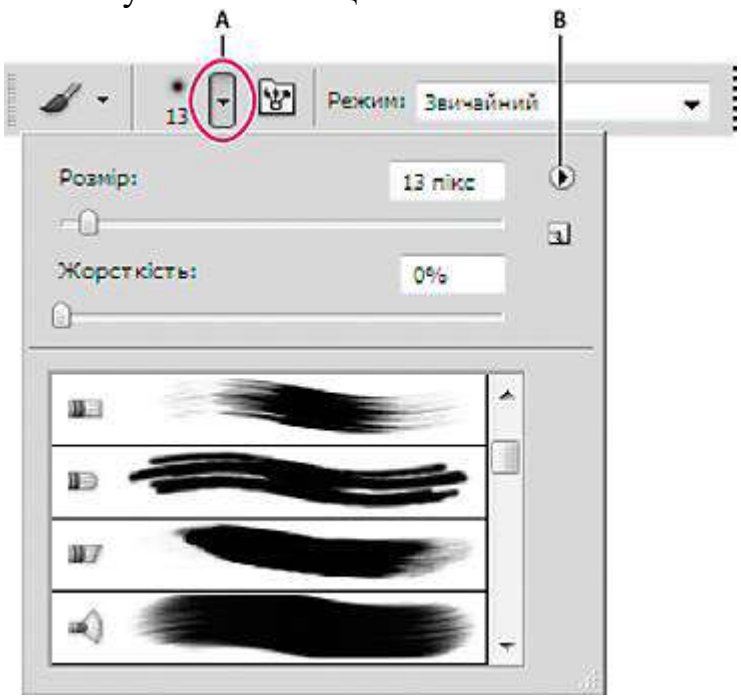


Якщо навести вказівник на заголовку повзунка чи спливаючого повзунка, з'являється прихований повзунок

Робота зі спливаючими панелями

Завдяки спливаючим панелям можна легко перейти до наявних параметрів для пензлів, палітр, градієнтів, стилів, шаблонів, контурів і форм. Спливні панелі можна налаштувати, змінюючи назву і видаляючи елементи, а також завантажуючи, зберігаючи і замінюючи бібліотеки. Можна також змінити вигляд спливаючої панелі, щоб переглядати елементи за їх назвами, піктограмами або одночасно за назвами і піктограмами.

Клацніть в області параметрів на мініатюру інструмента, щоб відобразити її спливаючу панель. Клацніть елемент на спливаючій панелі, щоб вибрати його.



Перегляд спливаючої панелі пензля в області параметрів

А. Клацніть, щоб відобразити спливаючу панель. В. Клацніть, щоб переглянути меню спливаючої панелі.

Зміна назви або видалення елемента спливаючої панелі

Виберіть елемент, клацніть трикутник у верхньому правому куті спливаючої панелі і виберіть один з таких пунктів:

Перейменувати стиль інструменту

Дає змогу ввести нову назву елемента.

Вилучити стиль інструменту

Видаляє елемент спливаючої панелі.

Примітка. Елемент спливаючої панелі можна також видалити, клацнувши його з утриманням клавіші Alt (Windows) або Option (Mac OS).

Персоналізація переліку елементів на спливаючій панелі

Щоб відобразити меню панелі, клацніть трикутник у верхньому правому куті спливаючої панелі.

Щоб повернутися до типової бібліотеки, виберіть команду «Відновити стилі». Можна або замінити поточний список, або приєднати типову бібліотеку до поточного списку.

Щоб додати іншу бібліотеку, виконайте одну з таких дій:

Щоб додати бібліотеку до поточного списку, виберіть команду «Завантажити стилі». Виберіть файл бібліотеки, яку необхідно використовувати, і клацніть «Завантажити».

Щоб замінити поточний список на іншу бібліотеку, виберіть команду «Замінити стилі». Виберіть файл бібліотеки, яку необхідно використовувати, і клацніть «Завантажити».

Виберіть файл бібліотеки (відображається внизу меню панелі). Клацніть «ОК», щоб замінити поточний список, або «Приєднати», щоб приєднати до поточного списку.

Щоб записати поточний список як бібліотеку для подальшого використання, виберіть команду «Зберегти стилі інструментів». Потім введіть назву файлу бібліотеки та клацніть «Зберегти».

Примітка. (Mac OS) Додайте розширення назви файлу бібліотеки для легкого спільного доступу до бібліотеки в різних операційних системах. Виберіть «Завжди приєднувати розширення файлу» у параметрах обробки файлів, щоб приєднувати розширення до назв файлів.

Зміна показу елементів на спливаючій панелі

Щоб відобразити меню панелі, клацніть трикутник у верхньому правому куті спливаючої панелі.

Виберіть параметр перегляду: «Лише текст», «Малий список» або «Великий список».

Показ і визначення меню

Показ контекстних меню

У контекстних меню містяться команди, властиві активному інструментові, виділенню або панелі. Вони відрізняються від меню вгорі робочого середовища.



Перегляд контекстного меню для інструмента «Піпетка»

Поставте вказівник на елемент зображення або панелі.

Клацніть правою кнопкою (Windows) або кнопкою, утримуючи натиснутою клавішу Control (Mac OS).

Визначення набору меню

Виконайте одну з таких дій:

Виберіть команду «Редагувати» > «Меню».

Виберіть «Вікно» > «Робоче середовище» > «Комбінації клавіш та меню» і клацніть вкладку «Меню».

У діалоговому вікні «Комбінації клавіш та меню» виберіть набір меню з розкривного меню «Набір». Про створення нового набору див. Персоналізація комбінацій клавіш.

Виберіть тип із меню «Меню для»:

Меню програми

Дає змогу показувати й приховувати елементи меню програми, а також додавати до них колір.

Меню панелей

Дає змогу показувати й приховувати елементи меню панелей, а також додавати до них колір.

Клацніть трикутник біля назви меню чи панелі.

Виконайте одну з таких дій:

Щоб сховати елемент меню, клацніть кнопку «Видимість».

Щоб показати елемент меню, клацніть порожню кнопку «Видимість».

Щоб додати до елемента меню колір, клацніть зразок кольору (якщо не присвоєно жодного кольору, з'явиться повідомлення «Немає») і виберіть колір.

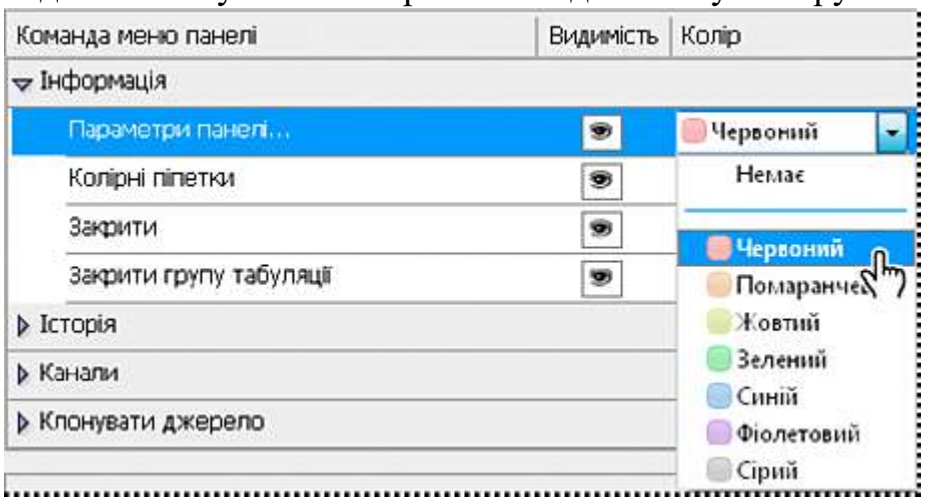
Коли ви закінчите змінювати меню, виконайте одну з таких дій:

Щоб записати всі зміни до поточного набору меню, клацніть кнопку «Зберегти набір». Зміни до власного набору записано. Якщо ви записуєте зміни до набору «Типові меню Photoshop», відкривається діалогове вікно «Зберегти». Введіть назву нового набору і натисніть кнопку «Зберегти».

Щоб створити новий набір на основі поточного набору меню, клацніть кнопку «Зберегти набір як».

Примітка. Якщо поточний набір змін не збережено, можна клацнути «Скасувати», щоб відкинути всі зміни і закрити діалогове вікно.

У діалоговому вікні «Зберегти» введіть назву набору і клацніть «Зберегти».



Вибір кольору для елемента меню за допомогою діалогового вікна «Комбінації клавіш та меню»

Видалення набору меню

Виконайте одну з таких дій:

Виберіть команду «Редагувати» > «Меню».

Виберіть «Вікно» > «Робоче середовище» > «Комбінації клавіш та меню» і клацніть вкладку «Меню».

В діалоговому вікні «Комбінації клавіш та меню» виберіть набір меню з меню «Набір».

Клацніть значок «Видалити набір» .

ТЕМА 4

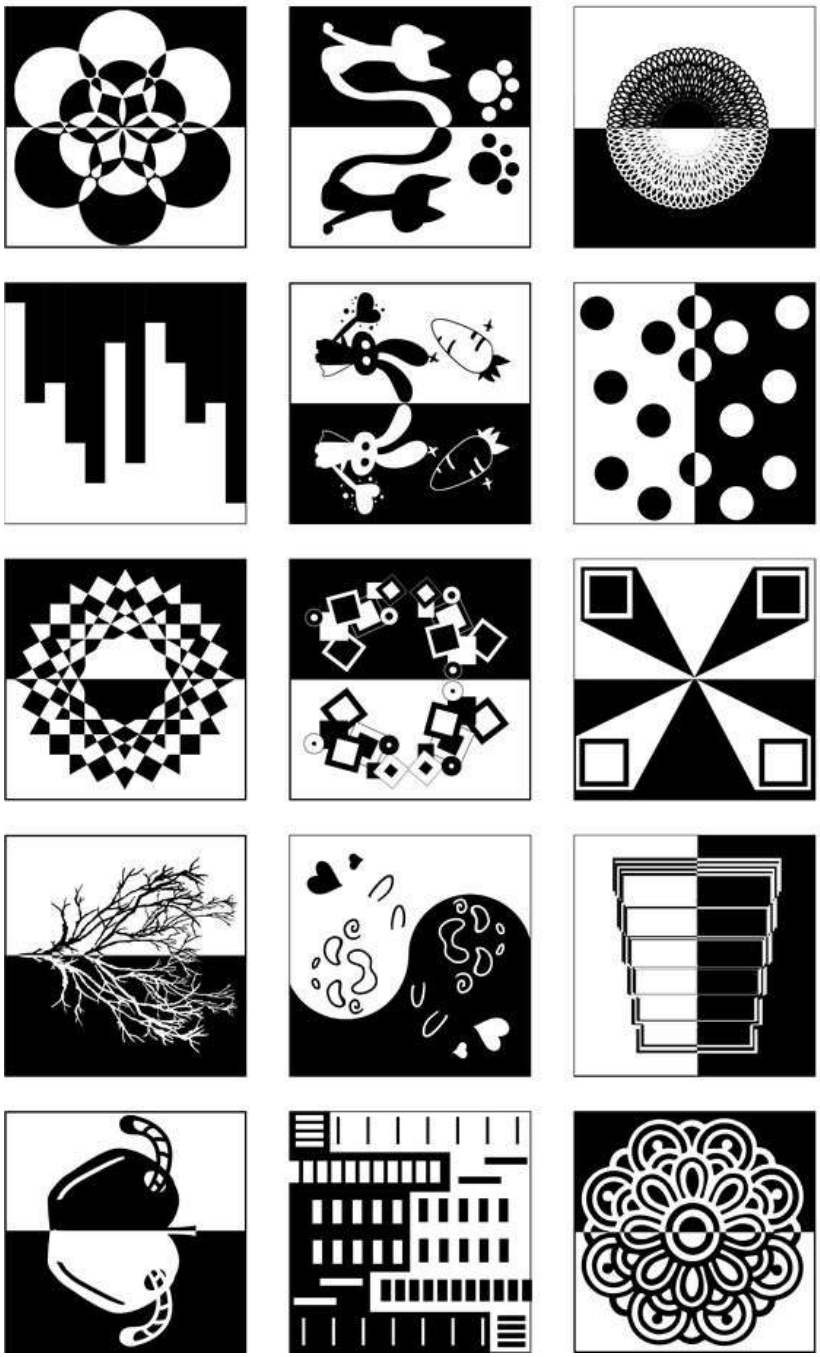
Принципи організації форм. Симетрія й асиметрія.

Формоутворення є одним з основоположних компонентів у багатьох видах мистецтва, до якого належить і дизайн. Це пояснюється тим, що тільки формоутворення включає в себе особливості конструктивної побудови зовнішньої та внутрішньої сутностей предмета. Методика дизайну виокремлює три складники, що лежать в основі будь-якої спеціалізації дизайну: функція, конструкція та естетика, де друге і є складником форми. Освоєння такого параметра закономірностей графічного зображення, як «форма», допомагає студентам здобувати вміння в передачі пропорцій, обсягу, конструктивної побудови, пластичного рішення, що і є складником формоутворення. Форма в дизайні є особливою організованістю об'єкта або предмета, що виникає, як результат діяльності по досягненню взаємопов'язаної єдності всіх його властивостей – конструкції, зовнішнього вигляду, кольору, фактури, технологічної доцільності та ін. Вона повинна відповідати вимогам і умовам споживання, ефективного використання можливостей виробництва та художньо-естетичним вимогам споживачів на сьогодні

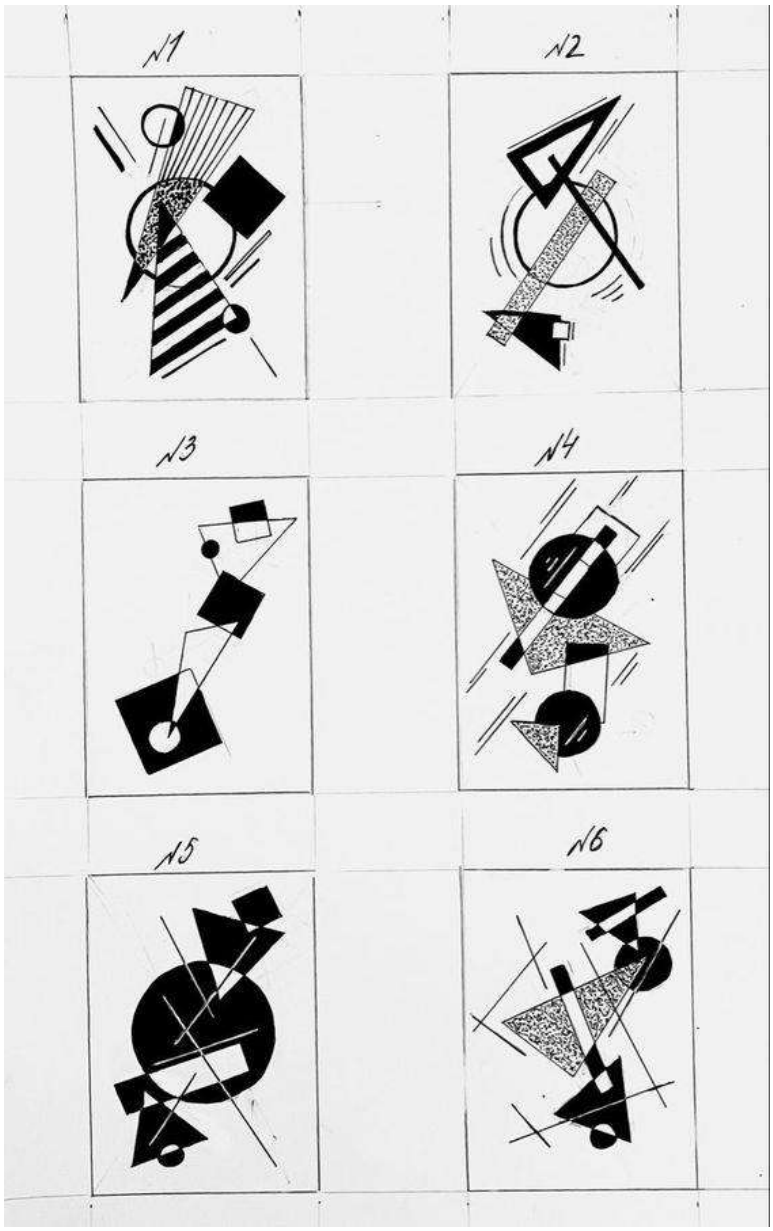
Форма (лат. forma «форма, зовнішній вигляд») – взаємне розташування меж (контурів) предмета, об'єкта, а також взаємне розташування точок лінії. Форма предмета, поруч із кольором, розмірами, освітленістю та інші чинниками впливає на зовнішній вигляд предмета. У геометрії дві фігури вважаються 12 такими, що мають однакову форму, якщо вони можуть бути перетворені одна в одну за допомогою переміщень (паралельного перенесення та повороту) і пропорційного збільшення (зменшення).

Для визначення різних видів композиційного ладу, гармонізації та різних залежностей користуються такими категоріями (засобами, видами), знайомими по спостереженню за явищами природи, як: *ритм, рівновага, симетрія, асиметрія, динаміка, статика, масштаб і масштабність, пропорція, контраст, нюанс та ін*. Усі вони мають об'єктивну основу в самій дійсності, і є відображенням в нашій свідомості різноманітних властивостей композиції. Очевидно, що категорії ці склалися історично та незважаючи на їхній взаємозв'язок усе-таки мають у своєму розвитку й відносну самостійність. Кожна річ, створена дизайнером, як і будь-яка форма в природі, складається не з випадкового скупчення окремих незалежних одна від одної деталей і елементів, а є гармонійно струнким у своїй єдності цілим і має певний порядок в побудові. **«Симетрія»** (грец. συμμετρία – «пропорційність»; від συν – «спільно» + μετρέω – «мірю»), у широкому сенсі – відповідність, незмінність (інваріантність), що виявляються при будь-яких змінах, перетвореннях (наприклад положення); закономірне розташування подібних (однакових) частин тіла живого організму, чи форм створених сукупності щодо центру чи осі симетрії. Двостороння симетрія означає, що права й ліва сторони щодо будьякої площини виглядають однаково)– одна з найяскравіших властивостей композиції, що наочно

проявляються, засіб, за допомогою якого зорганізується форма предмета або композиції, де елементи розташовані правильно щодо площини, осі або центру



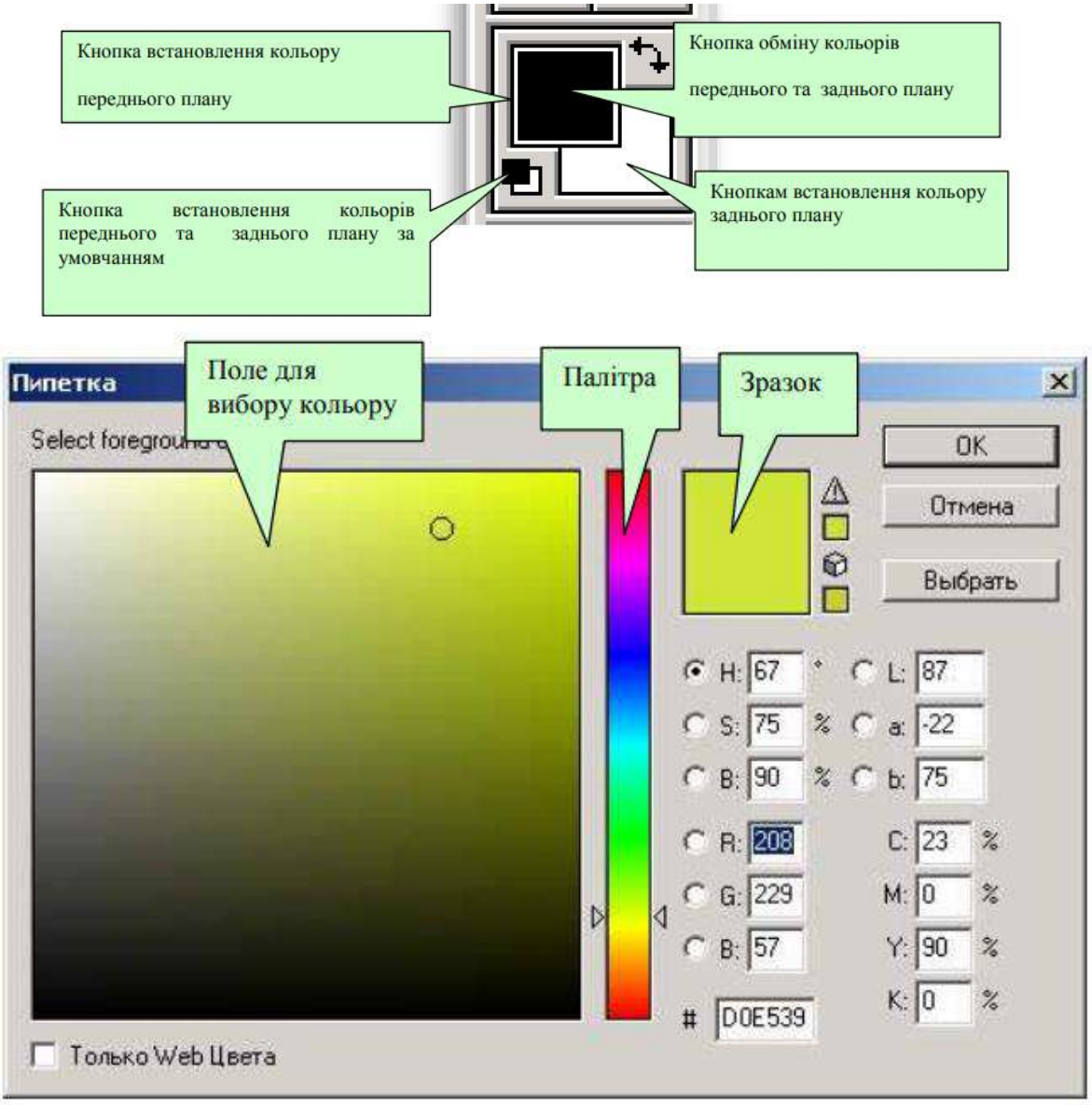
Відсутність чи порушення симетрії називається **асиметрія** чи дисиметрія (грец. α – «без» і «симетрія») – відсутність симетрії. Іноді цей термін використовується для опису організмів, позбавлених симетрії первинно, на противагу дисиметрії – вторинної втрати симетрії або окремих її елементів. Поняття симетрії та асиметрії альтернативні. Чим симетричній організм, тим менше він асиметричний, і навпаки. Асиметрія повноправний принцип організації форми, що ґрунтується на динамічній врівноваженості елементів, на враженні руху їх у межах цілого. Це зовсім не означає, що при цьому може бути відсутня рівновага композиції.


N1
N2
N3
N4
N5
N6

ТЕМА 5

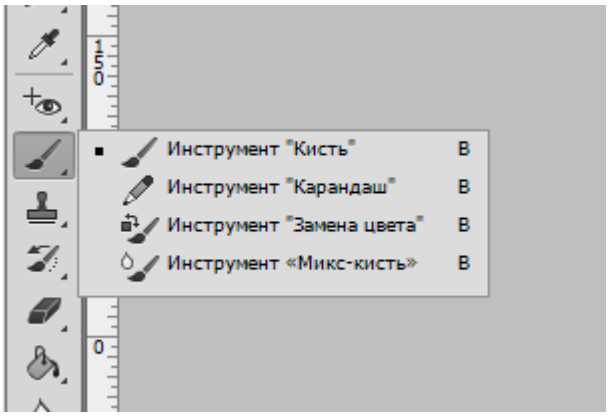
Інструменти малювання і заливки.

Інструменти малювання малюють встановленим на панелі інструментів основним кольором. Він показаний на панелі інструментів у вигляді верхнього з двох кольорових квадратів (див. рис. 3 та 8). Цей колір використовують інструменти малювання “КАРАНДАШ”, “КИСТЬ”, “АЭРОГРАФ”. Колір фону використовує інструмент “ЛАСТИК”.
Клік по кнопці обміну кольорів основного та фону (рис. 8) міняє квадрати місцями. Якщо клікнути лівою кнопкою миши по одному з цих двох квадратів, з’явиться діалогове окно “ПИПЕТКА” (рис. 9). Це вікно має з кольорове поле для вибору кольору, поруч з ним розташована кольорова палітра у вигляді стовпчика з візиром для вибору кольору, а також зразок стану кольору, вибраного в даний момент

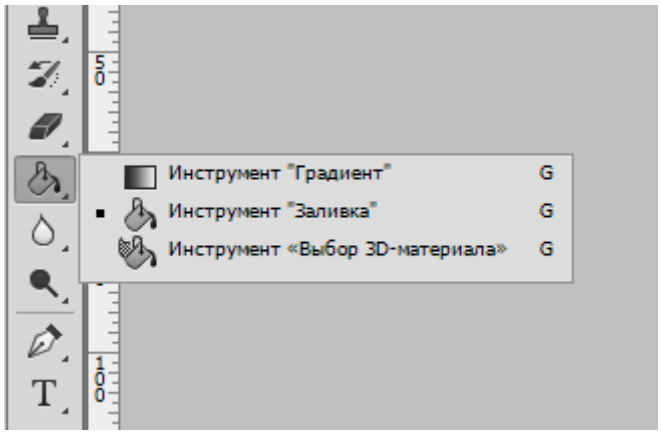


Малювання

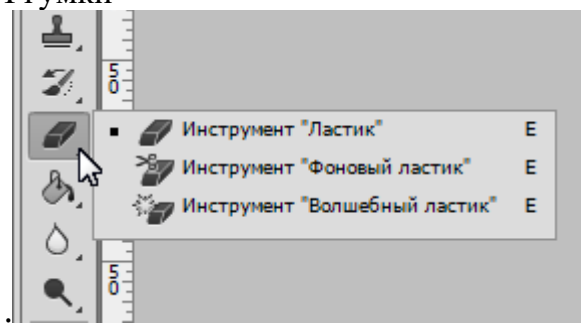
Це один з найширших розділів. Сюди входять "Кисть", "олівець" « " мікс-кисть»,

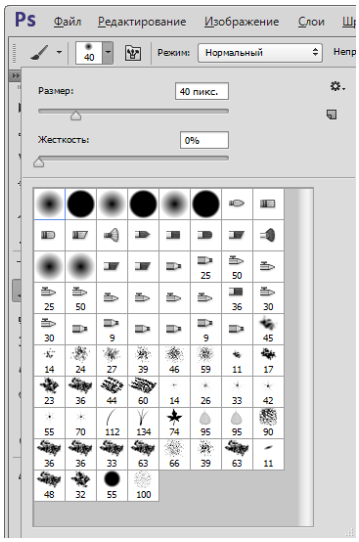


"Градієнт",»Заливка",



І гумки





Кисть.

»Кисть" найбільш затребуваний інструмент фотошопу. З його допомогою можна малювати будь-які форми і лінії, заповнювати виділені області, працювати з масками і багато іншого.

Форма кисті, інтервали, натиск подаються налаштуванні. Крім того, в мережі можна знайти величезну кількість кистей будь-якої форми. Створення своїх кистей також не викликає труднощів.

Зміна вказівників інструментів

Кожен типовий вказівник має свою *гарячу точку*, де починається ефект або дія на зображенні. Для більшості інструментів можна переключатися на точні курсори, що виглядають як перехрестя з центром у гарячій точці.

Здебільшого вказівники інструментів є такими самими, що й значки цих інструментів: ви бачите відповідний вказівник, вибираючи інструмент. Вказівник перехрестя — це типовий вказівник для інструментів «Область» +; вказівник у формі «I» — це типовий вказівник для інструмента «Текст» I; а значок «Розмір пензля» — це типовий вказівник для інструментів «Малювання».

Виберіть пункт меню **Редагувати > Параметри > Курсори** (Windows) або **Photoshop > Параметри» > Курсори** (macOS).

Виберіть параметри вказівника інструмента в **Курсори малювання** або **Інші курсори** й виберіть **ОК**.

- Стандартний: відображає вказівники як піктограми інструментів.
- Точний: відображає вказівники як перехрестя.
- Звичайний кінчик пензля: обрис вказівника відповідає приблизно 50% площі, якої торкається інструмент. Цей варіант показує пікселі, вплив на які найбільш видимий

- Повнорозмірний кінчик пензля: обрис вказівника відповідає приблизно 100% площі, якої торкається інструмент, або приблизно всім пікселям, на які він впливає.
- Показувати курсор-перехрестя на кінчику пензля:відображає перехрестя в центрі фігури пензля.
- Показувати під час малювання лише курсор-перехрестя: покращує ефективність фарбування великими пензлями.

ТЕМА 6
Трансформація.

Вільне трансформування об'єкта

Ця функція дозволяє змінити масштаб картинки, спотворити, повернути, розширити або звузити її. Простіше кажучи, вільне трансформування - це зміна первісного вигляду зображення. З цієї причини це частіше використовується форма трансформації.

Масштабування зображення

Зміна масштабу зображення починається з пункту меню «Вільне трансформування». Скористатися цією функцією можна трьома способами:

1. Перейти в розділ меню вгорі панелі «Редагування», в відкритому списку вибрати функцію «Вільне трансформування».

Якщо ви все зробили правильно, то потрібне зображення обводится рамкою.

2. Виділіть ваше зображення і натисніть на праву кнопку миші, в меню виберіть потрібний нам пункт «Вільне трансформування».

3. Чи натисніть сполучення гарячих клавіш CTRL + T.

Змінити масштаб зображення можна також декількома способами:

Якщо ви знаєте конкретний розмір, якого повинна отримати картинка в результаті трансформації, то впишіть потрібні цифри у відповідні поля ширини та висоти. Робиться це в верхній частині екрану, в панелі, що з'явилася.

Змініть розмір зображення вручну. Для цього підведіть курсор до одного з чотирьох кутів і сторін картинки. Звичайна стрілка зміниться на подвійну. Тоді затисніть ліву кнопку миші і потягніть зображення до освіти потрібного вам розміру. Після досягнення бажаного результату відпустіть кнопку і натисніть на Enter, щоб зафіксувати розмір об'єкта.

При цьому **якщо тягнути картинку за кути,** то розмір буде змінюватися як в ширину, так і в довжину.

Якщо тягнути зображення за бічні сторони, то об'єкт змінить тільки свою ширину.

Якщо тягнути зображення за нижню або верхню сторону, то зміниться висота.

Щоб не пошкодити пропорції об'єкта затисніть одночасно кнопку миші і Shift. Тягнути треба за кути пунктирною рамки. Тоді не відбудеться спотворення, і зберігатися пропорції в залежності від зменшення або збільшення масштабу. Для спотворення зображення з центру і до центру під час трансформації натисніть кнопку Alt.

Поворот зображення

Для повороту об'єкту буде потрібно активація функції «Вільне трансформування». Зробіть це одним з вищевказаних способом. Після чого наведіть курсор миші до одного з кутів пунктирною рамки, але трохи вище, ніж в разі трансформації. Повинна з'явитися вигнута подвійна стрілка.

Затискаючи ліву кнопку миші, повертайте своє зображення в потрібну сторону на необхідну кількість градусів. Якщо ви заздалегідь знаєте, на скільки градусів вам потрібно повернути об'єкт, то введіть цифру в відповідне поле в панелі, що з'явилася вгорі. Щоб зафіксувати результат натисніть Enter.

Поворот і масштабування

Існує можливість скористатися функціями зміни масштабу і зображення і його повороту порізно. В принципі немає ніякої різниці від описаних вище можливостей, крім того, що ви по черзі користуєтеся спочатку однієї, а потім іншою функцією. Як на мене, то немає ніякого сенсу застосовувати саме такий спосіб зміни зображення, але кому як.

Для активації необхідної функції перейдіть в меню «Редагування» далі в «Трансформування», в списку вибираєте «Масштабування» або «Поворот», в залежності від того, яка зміна в зображенні вас цікавить.

Спотворення, перспектива і нахил

Дані функції розташовані в списку того ж меню, про який вже йшла мова. Вони об'єднані в один розділ, так як схожі між собою. Для того щоб зрозуміти, як працює кожна з функцій спробуйте поекспериментувати з ними. При виборі нахилу створюється відчуття, що ми схиляємо зображення на бік. Що значить спотворення і так зрозуміло, то ж стосується і перспективи.

Схема вибору функцій така ж, як і при масштабуванні і повороті. Розділ меню «Редагування», потім «Трансформування» і в списку вибираємо потрібний пункт.

Активуйте одну з функцій і потягати пунктирну рамку навколо зображення за куточки. Результат може бути вельми цікавим, особливо якщо працювати з фотографіями.

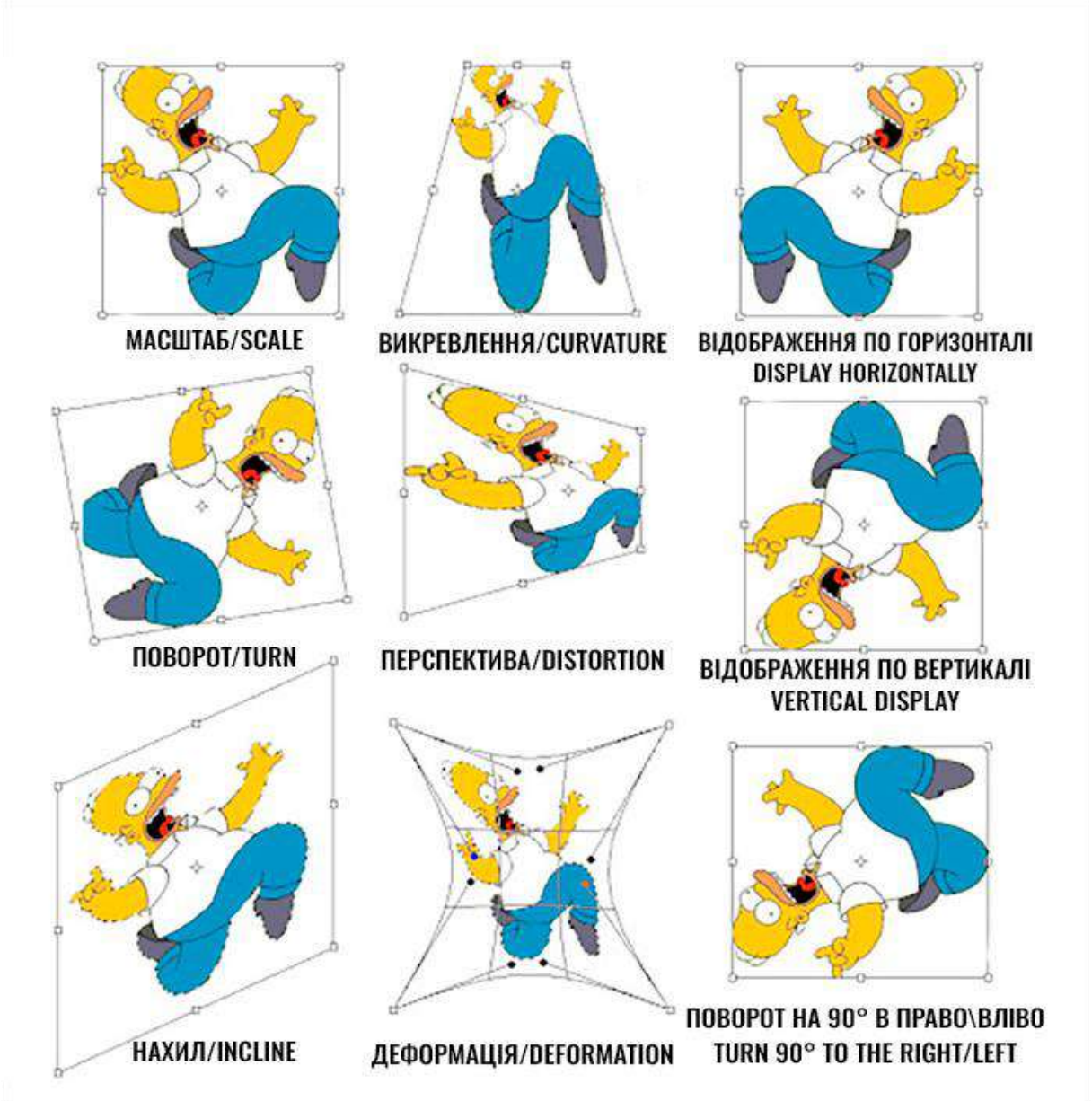
Накладення кадру на екран

Тепер перейдемо до уроку накладення кадру на монітор, де нам якраз і знадобляться отримали знання. Наприклад, у нас є дві такі фотографії, як яскравий кадр з улюбленого фільму і людина за комп'ютером. Ми хочемо зробити ілюзію того, що людина за монітором комп'ютера дивиться ваш улюблений фільм.

Відкрийте в редакторі Фотошоп обидва зображення.

Після цього скористаємося інструментом «Вільне трансформування». Необхідно зменшити зображення кадру фільму до розмірів монітора комп'ютера.

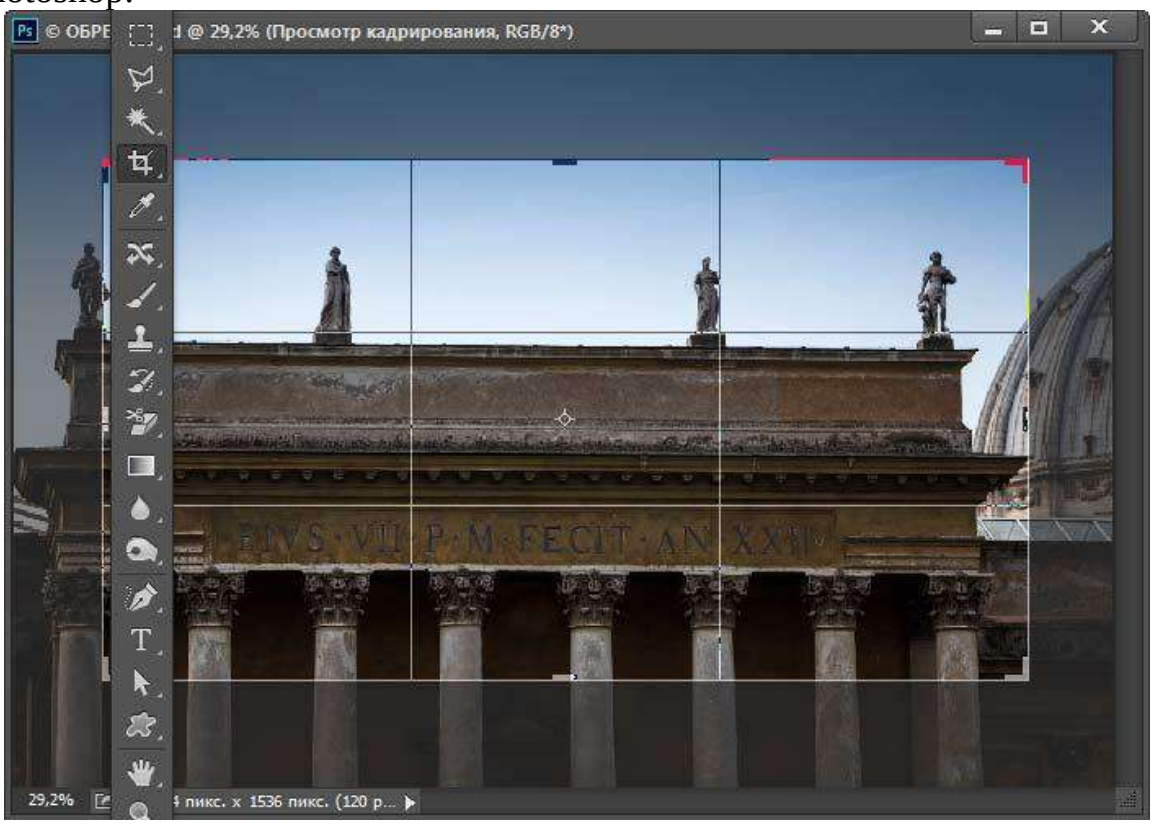
Тепер використовуємо функцію «Спотворення». Намагаємося розтягнути зображення так, щоб результат вийшов якомога реалістичніше. Фіксуємо вийшла роботу клавішею Enter.



ТЕМА 7

Розмір зображення. Обрізка.

Обрізка в Adobe Photoshop - це процес зміни розмірів зображення шляхом видалення частини країв або обрізки. Цей інструмент використовується для створення більш компактних та зручних у використанні зображень, а також для покращення композиції та виділення головних об'єктів на зображенні. Ось основні методи використання та застосування інструменту "Обрізання" у Photoshop:

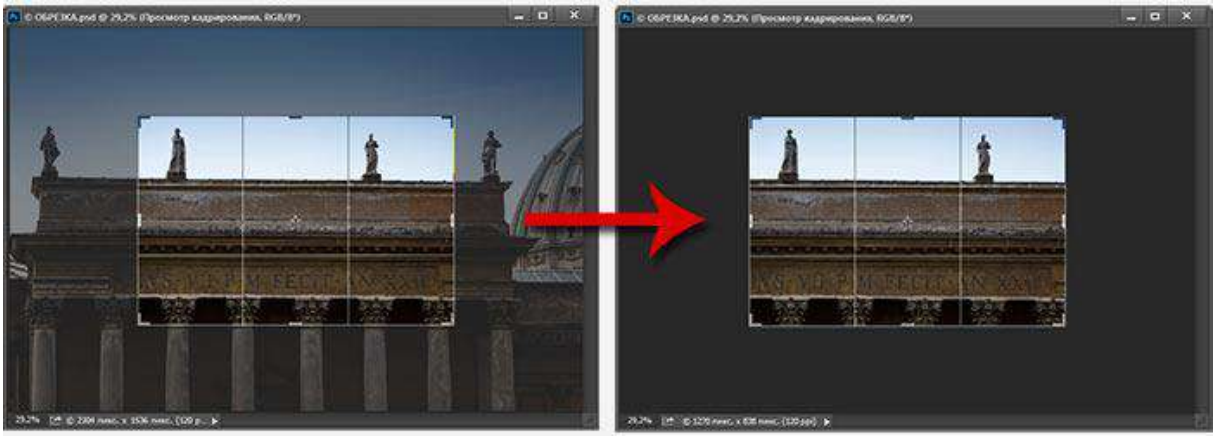


1. **Обрізка за розмірами**

Цей метод використовується для зміни розмірів зображення за шириною, висотою або їх співвідношенням. Користувач може ввести конкретні значення ширини та висоти або вибрати одне із попередньо заданих співвідношень сторін, таких як 4:3 або 16:9.

2. **Вільна обрізка**

Вільне обрізання дозволяє користувачеві виділити та обрізати частину зображення, не дотримуючись строгих пропорцій чи геометричних форм. Цей метод особливо корисний для видалення непотрібних або парних елементів зображення.



3. **Прямокутна обрізка**

Цей метод дозволяє користувачеві виділити та обрізати прямокутну область зображення. Прямокутне обрізання широко використовується для редагування та кадрування фотографій, а також для створення прямокутних мініатюр або зображень для веб-сайтів.

4. **Кругла обрізка**

Кругла обрізка дозволяє користувачеві виділити та обрізати круглу область зображення. Цей метод часто використовується для створення профільних фотографій або іконок із закругленими кутами.

5. **Використання маски обрізки**

Маска обрізки - це інструмент, який дозволяє користувачеві створювати складні форми обрізки, наслідуючи контур певного об'єкта на зображенні. Цей метод корисний при обрізанні зображень з нестандартними формами або при вирізанні об'єктів із фоном.

6. **Використання клавішних поєднань**

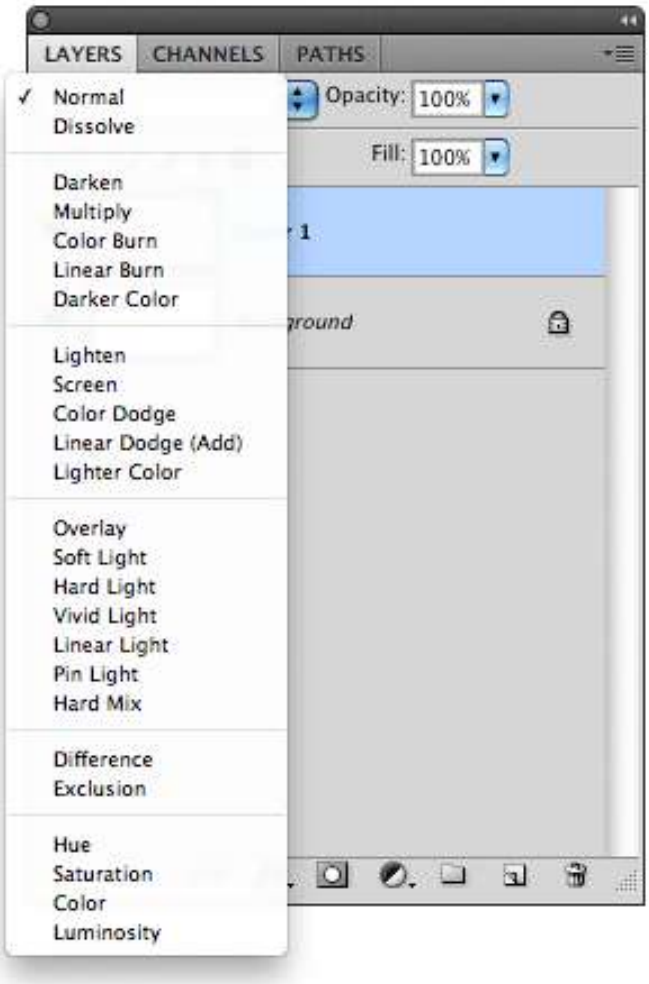
У Photoshop є кілька клавішних поєднань, які роблять роботу з інструментом "Обрізання" ефективнішим. Наприклад, натискання клавіші "Enter" або "Return" завершує процес обрізання, а клавіша "Esc" скасовує його.

Застосування інструмента "Обрізання" у Photoshop різноманітні. Він використовується для покращення композиції фотографій, видалення непотрібних елементів, створення мініатюр, обрізки зображень під певні розміри і форми, а також для створення адаптивних зображень для веб-дизайну.

ТЕМА 8

Режими накладання.

Режими накладання (Blending Modes) в Adobe Photoshop - це спеціальні алгоритми змішування кольорів, які визначають, як пікселі одного шару взаємодіють із пікселями іншого шару. Режими накладання дозволяють створювати різні ефекти та змінювати візуальне сприйняття зображення. Ось основні методи використання та застосування режимів накладання у Photoshop:



Нормальный (Normal):

Це стандартний режим накладання, коли верхній шар повністю перекриває нижній шар.

Множення (Multiply):

Цей режим збільшує значення кольору верхнього шару на значення кольору нижнього шару. Він часто використовується для створення тіней та посилення насиченості кольорів.

Екран (Screen):

Режим екрана збільшує інвертовані кольори верхнього шару на кольори нижнього шару. Він часто використовується для додавання світлих ефектів, освітлення зображення та створення ефекту свічення.

Накладення (Overlay):
Цей режим комбінує режими множення та екрана, створюючи ефект накладання кольорів верхнього шару на кольори нижнього шару. Він часто використовується для збільшення контрастності та додавання текстур.

Різниця (Difference):
Режим різниці віднімає значення кольору верхнього шару від значень кольору нижнього шару. Він часто використовується для виділення відмінностей між двома шарами та створення ефектів інверсії.

Наїзд (Overlay):
Цей режим накладання робить кольори верхнього шару більш насиченими, зберігаючи при цьому відтінки нижнього шару. Він часто використовується для посилення контрастності та додавання насиченості кольорам.

Освітлення (Lighten):
Цей режим залишає лише найсвітліші пікселі з двох шарів. Він часто використовується для усунення тіней та освітлення темних областей зображення.

Затемнення (Darken):
Цей режим залишає тільки темні пікселі з двох шарів. Він часто використовується для додавання тіней та посилення контрасту.

Застосування режимів накладання у Photoshop включають створення спеціальних ефектів, корекцію кольорів та контрастності, додавання текстур та покращення візуального сприйняття зображення. Комбінування різних режимів накладання дозволяє створювати унікальні та креативні результати.

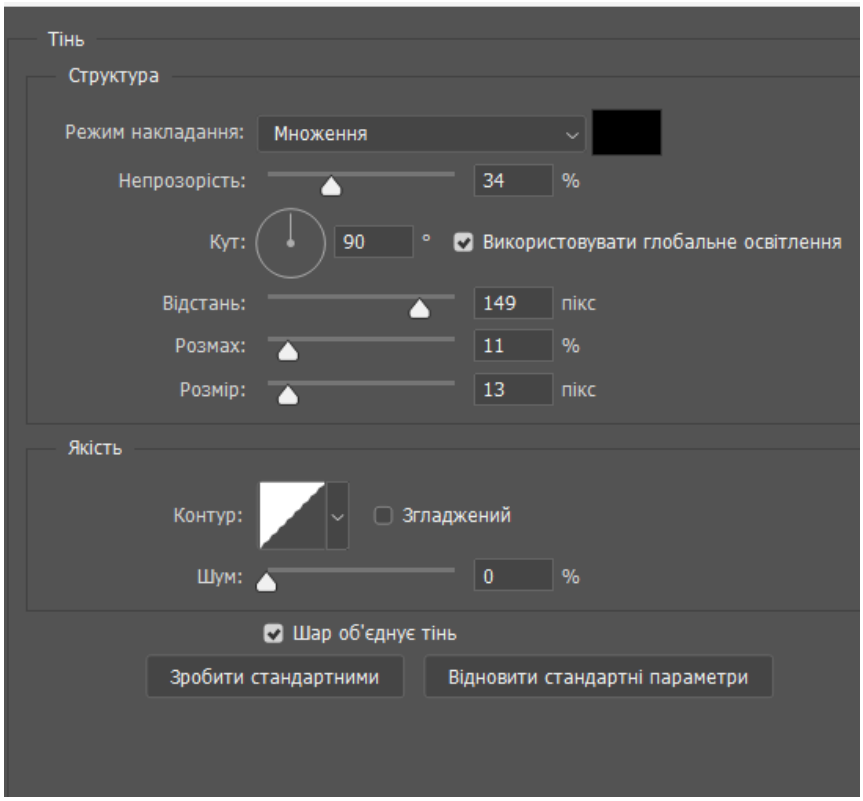
ТЕМА 9

Шарові ефекти

Adobe Photoshop має багато можливостей для роботи з зображеннями та створення різних ефектів. Ви можете надавати фігурам об'єм та реалістичність, додавати цікаві текстури, застосовувати різні ефекти накладання, створювати 3D-ефекти, стилізувати текст та створювати анімацію. Крім того, ви можете використовувати різні фільтри для зміни зовнішнього вигляду та досягнення бажаного ефекту. Ці можливості дозволяють створювати унікальні та креативні дизайни тексту для різноманітних проектів та завдань.

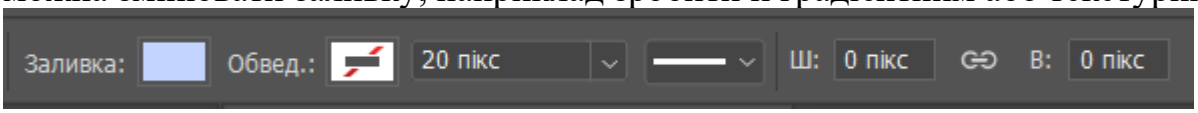
Тіні та підсвічування (Shadow and Highlight Effects):

Ви можете додавати тіні та підсвічування до елементів, щоб надати їм обємності та глибини.



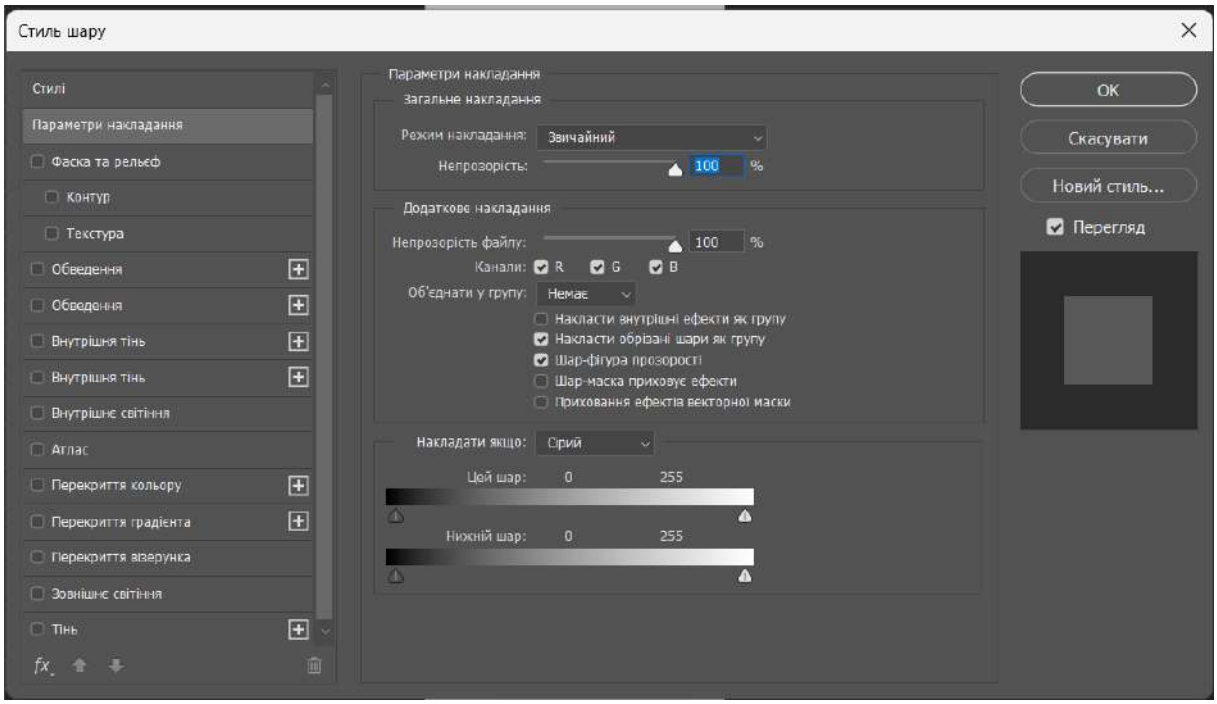
Обведення та заливання (Stroke and Fill Effects):

Можна додати обведення елементам з різною товщиною та кольором. Також можна змінювати заливку, наприклад зробити її градієнтним або текстурним.



Ефекти шару (Layer Effects):

Photoshop пропонує безліч ефектів, таких як накладання градієнтів, накладання зразків, накладання тіней і відблисків, ефекти накладання та інші, які можуть бути застосовані до тексту.

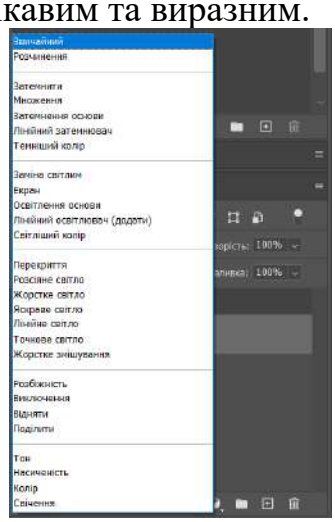


Текстурування (Texturing):

Додавання текстури до тексту дозволяє створювати цікаві ефекти. Ви можете використовувати готові текстури або створювати власні, використовуючи їх за допомогою маскування або режимів змішування.

Ефекти накладання (Overlay Effects):

Застосування різних ефектів накладання, таких як різкість, розмиття, градієнти тощо, може змінити зовнішній вигляд тексту і зробити його більш цікавим та виразним.



ТЕМА 10

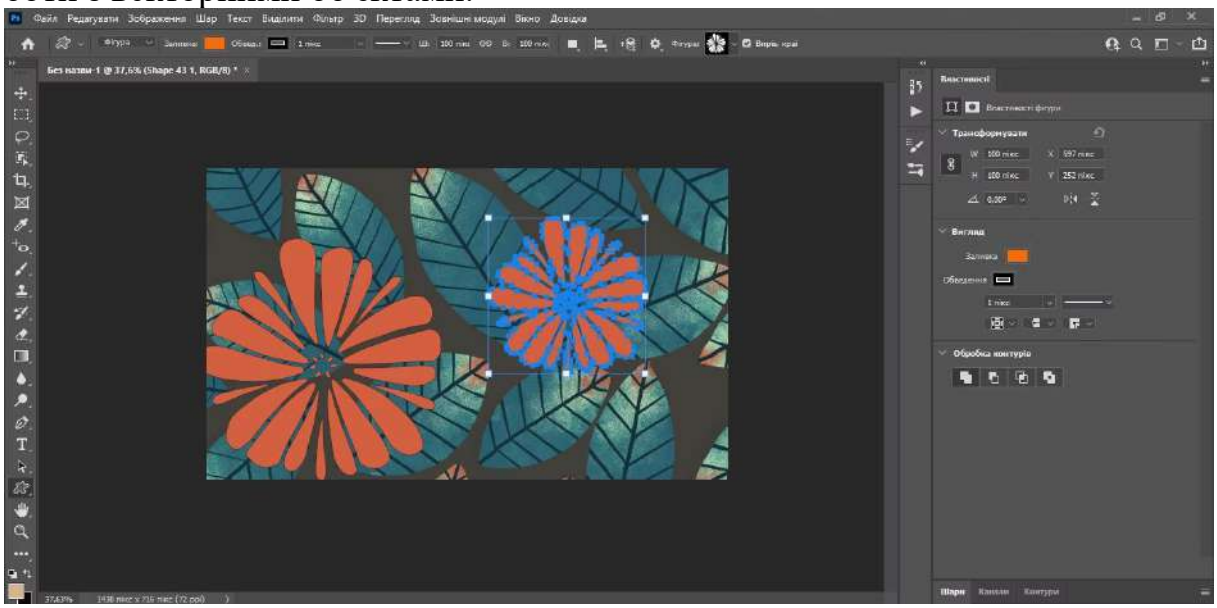
Робота з векторними об’єктами

Photoshop має інструменти для роботи з векторними об'єктами.

Основні з них включають фігури, перо, лінії, текст, форми маркування, форми шару і фігури користувача. За допомогою цих інструментів можна створювати та редагувати векторні контури, фігури та текст, додавати маркування, малювати криві лінії та створювати складні векторні композиції. Векторні об'єкти можуть бути створені як окремі шари та редагувати у будь-який час.

Ці інструменти корисні для створення векторної графіки, логотипів, іконок, маркетингових матеріалів та інших елементів дизайну у Photoshop.

Photoshop спочатку є растровим редактором, але також є деякі інструменти для роботи з векторними об'єктами.



Фігури (Shapes):

Photoshop надає інструменти для створення різних геометричних фігур, таких як прямокутники, кола, полігони та зірки. Їх можна знайти на панелі інструментів у вигляді кнопок з відповідними іконками.

Перо (Pen Tool):

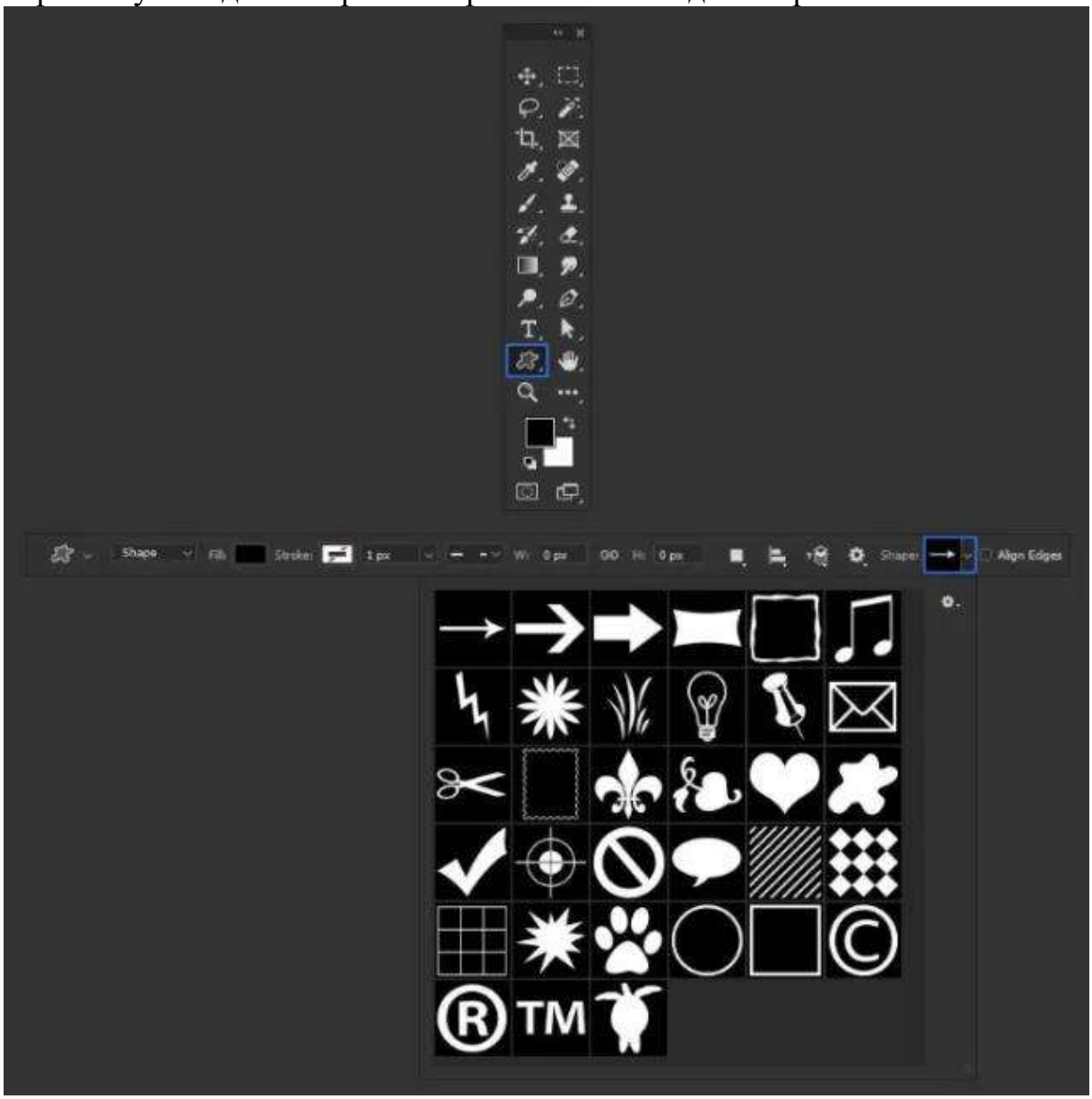
Перо дозволяє створювати та редагувати складні векторні контури та фігури. З його допомогою можна створювати криві лінії, редагувати кути та змінювати форму об'єктів.

Лінії (Line Tool):

Цей інструмент дозволяє створювати прямі лінії різної довжини та кута. Він корисний для створення геометричних форм та елементів дизайну.

Форма маркування (Shape Path):

Shape Path – це векторний контур, який можна створити за допомогою інструменту Pen Tool або створити на основі форми. Ці контури можна використовувати для створення вирізів або масок для зображень.



Текст (Text Tool):

Інструмент тексту Photoshop також дозволяє створювати векторні текстові об'єкти. Текст можна редагувати, змінювати його розмір та форму, а також застосовувати різні стилі та ефекти.

Форма шару (Shape Layer):

Під час створення фігур Photoshop вони можуть бути створені як окремі шари, звані "Shape Layers". Ці шари можуть бути легко редаговані, переміщені та змінені у будь-який час.

Фігури користувачів (Custom Shapes):

Photoshop також надає набір зумовлених для користувача фігур, які можуть бути використані для створення векторних об'єктів. Ці фігури перебувають у бібліотеці користувача фігур.

Методи використання векторних об'єктів у Photoshop включають створення та редагування форм та фігур, додавання тексту та маркувань, малювання кривих ліній та створення складних векторних композицій. Ці інструменти та методи дозволяють створювати векторні елементи дизайну у Photoshop та використовувати їх у різних проектах.

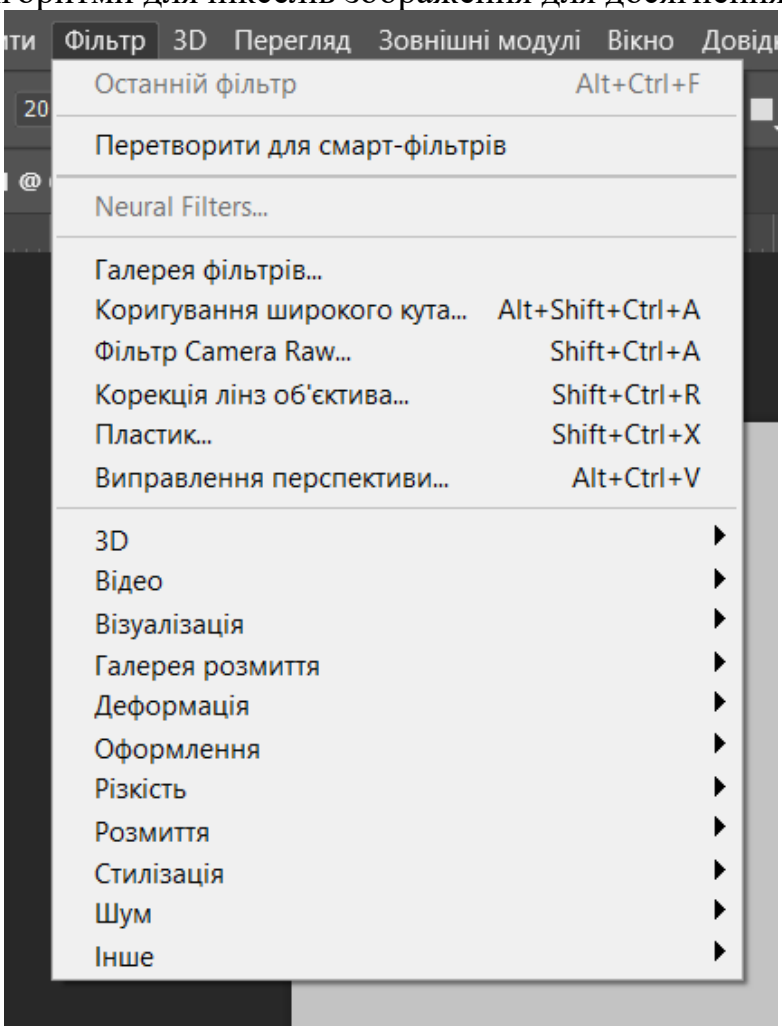
ТЕМА 11

Фільтри: поняття, призначення та різновиди

Фільтри є потужним інструментом, який дозволяє вам трансформувати, покращувати і змінювати зовнішній вигляд зображень. Давайте детальніше розглянемо поняття, призначення та різні види фільтрів у Photoshop.

Поняття фільтрів:

Фільтри у Photoshop - це спеціальні ефекти та інструменти обробки зображень, які можуть бути застосовані до ваших фотографій з метою зміни їхнього вигляду. Вони працюють на піксельному рівні, застосовуючи різні алгоритми для пікселів зображення для досягнення певного візуального ефекту.



Призначення фільтрів:

Фільтри Photoshop можуть використовуватися для широкого спектру цілей, включаючи виправлення дефектів зображення, додавання ефектів стилізації, створення художніх ефектів та багато іншого. Вони можуть значно покращити зовнішній вигляд вашого зображення та зробити його більш привабливим.

Різновиди фільтрів:

Існує безліч різних видів фільтрів у Photoshop, кожен із яких призначений для певного типу обробки зображень. Нижче представлені деякі з найпоширеніших видів фільтрів:

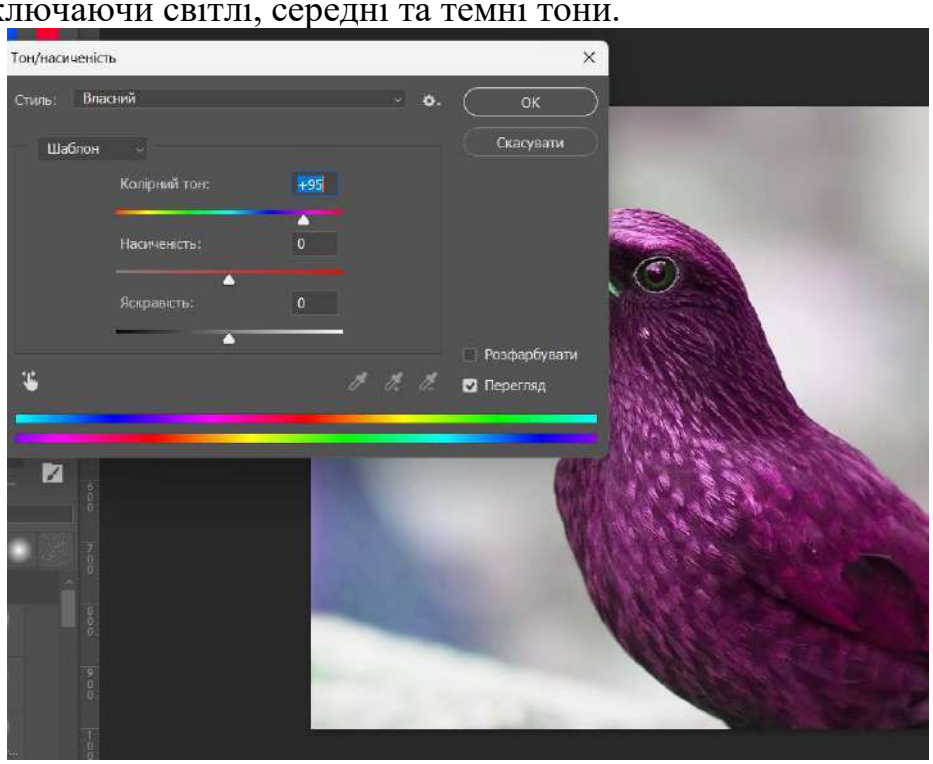
Фільтри корекції:

Яскравість/Контраст: Дозволяє регулювати рівень яскравості та контрасту на зображенні.

Відтінок/Насиченість: Використовується для зміни відтінку та насиченості кольорів.

Колірний баланс: Дозволяє коригувати баланс кольору між червоним, зеленим та синім каналами.

Тональний баланс: Використовується для корекції тонів зображення, включаючи світлі, середні та темні тони.

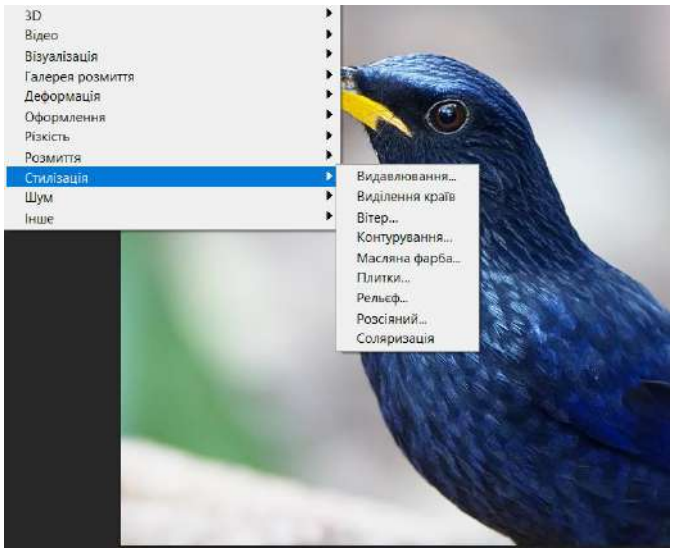


Фільтри стилізації:

Мозаїка: Перетворює зображення на мозаїчний ефект із регульованим розміром осередків.

Шум: Додає шум на зображення, імітуючи аналогові фотографії чи створюючи ефект старовинних фотографій.

Тиснення: Створює враження тиснення на зображенні за допомогою збільшення або зменшення контрасту.





Фільтри змінення:

Радіальне розмиття: Створює ефект радіального розмиття, надаючи зображення відчуття руху.

Хвилі: Перетворює зображення, додаючи ефект хвиль або спотворення.

Видавлювання: Створює ефект видавленого зображення шляхом збільшення або зменшення висоти и ширини.

Фільтри рендерингу:

Хмари: Створює хмари і туман на зображенні з регульованою щільністю та розміром.

Лінійні та перспективні розмиття: Використовуються для створення ефекту руху або розфокусування на зображенні.

Фільтри текстури:

Скло: створює текстурний ефект, схожий на скло або лід.

Мастило: Імітує ефект розмиття, подібний до ефекту масла на полотні.

Фільтри шуму:

Медіанний фільтр: Використовується для згладжування шуму на зображенні, зберігаючи деталі.

Шум: Додає або видаляє шум на зображенні для створення ефекту текстури або vintage.

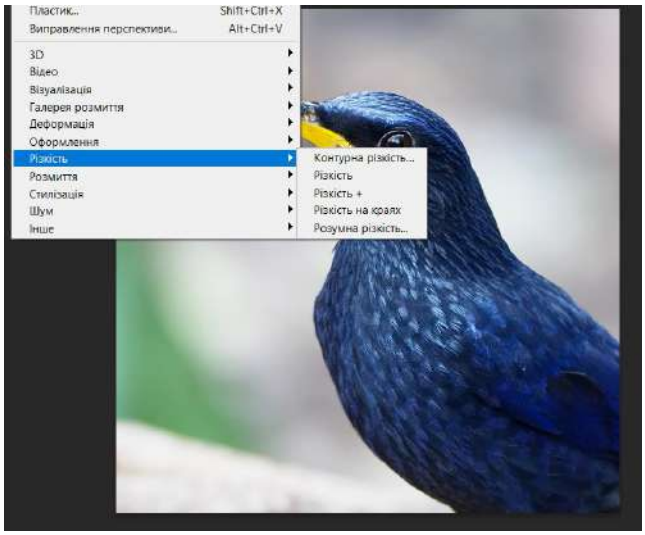
Фільтри рендерингу світла:

Світлові ефекти: Створює світлові наслідки на зображенні за допомогою різних джерел світла та налаштувань.

Фільтри різкості:

Різкість: Збільшує різкість меж об'єктів на зображенні, роблячи його чіткішим.

Розмиття лінзи: Імітує ефект розмиття, що створюється лінзою камери.





Фільтри зміни кольору:

Зміщення кольору: Дозволяє змістити кольори на зображенні у певному напрямку.

Спотворення кольору: Створює спотворення кольорів на зображенні для створення абстрактних ефектів.

ТЕМА 12

Робота з текстом

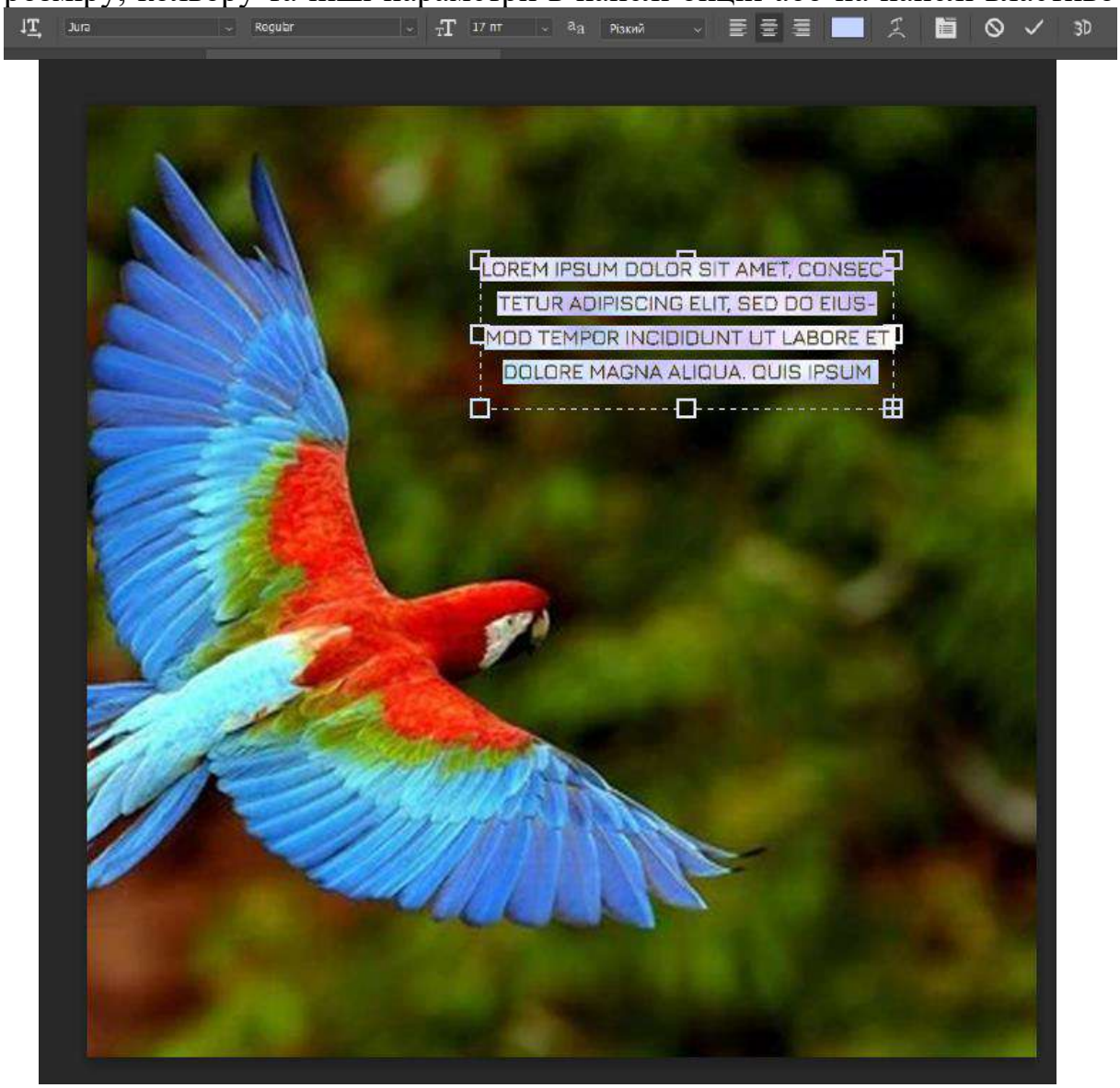
Текст є невід'ємною частиною багатьох дизайнерських проектів, і знання основ роботи з ним у Photoshop може значно покращити якість вашої роботи. Давайте розглянемо всі можливі способи роботи з текстом у Photoshop:

Створення текстових шарів:

Виберіть інструмент "Текст" на панелі інструментів  або натисніть клавішу "T" на клавіатурі.

Натисніть на полотно, щоб створити новий текстовий шар.

Введіть ваш текст у вікні, що з'явиться, і налаштуйте параметри шрифту, розміру, кольору та інші параметри в панелі опцій або на панелі властивостей.



Редагування тексту:

Щоб редагувати текст, двічі клацніть текст, який ви бажаєте змінити.

Внесіть необхідні зміни до тексту, включаючи текстові дані, розмір шрифту, колір та інші параметри.

Використання стилів тексту:

Для додавання ефектів до тексту, таких як тіні, відблиски, обведення та інші, використовуйте панель "Стилі" (Styles).

Використовуйте встановлені стилі з бібліотеки або створіть власні, налаштувавши параметри стилів.

Використання текстур:

Застосуйте текстуру до тексту, щоб надати йому унікального вигляду.

Виберіть текстовий шар, потім додайте текстурний шар вище за нього і встановіть режим змішування, наприклад, "Накладання" (Overlay) або "Множення" (Multiply).



Зміна форми тексту:

Застосуйте зміни до тексту, щоб змінити його форму, розмір або кут.

Використовуйте інструменти трансформації, такі як "Вільне трансформування" (Free Transform) або "Спотворення" (Warp), щоб досягти потрібного ефекту.



Обрізання тексту:

Використовуйте маску шару або інструмент "Обрізання" (Crop) для обрізання тексту за потрібною формою або розміром.

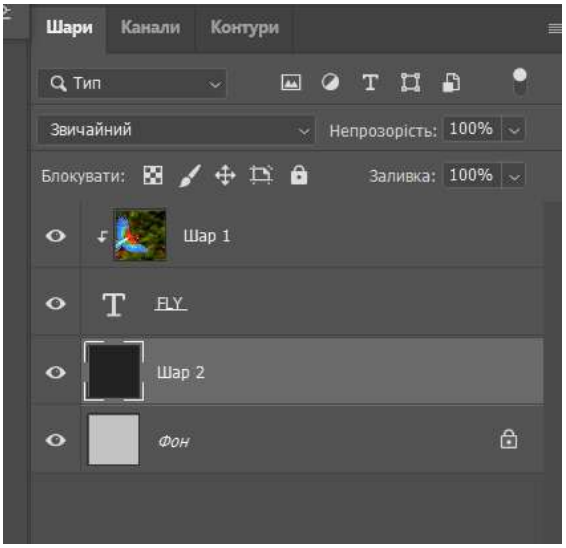
Створення текстових масок:

Застосуйте текстовий шар як маску для інших шарів, щоб обмежити видимість елементів зображення лише там, де вони перекриваються текстом.

Використання 3D-тексту:

Створіть тривимірний текст за допомогою інструмента "Тримірний текст" (3D Text) та налаштуйте його параметри, такі як глибина, освітлення та матеріал.





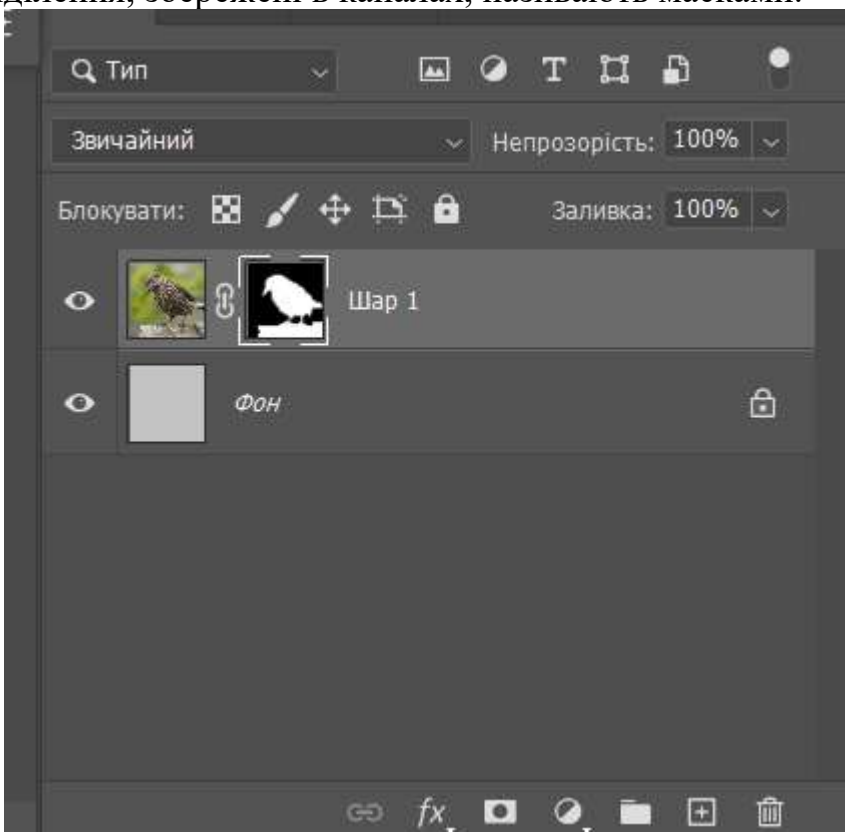
ТЕМА 13

Канали та маски

Під час виконання роботи з виділенням областей часто буває необхідним зберегти виділення для подальшої роботи з ними. У програмі Photoshop виділення зберігаються в додаткових каналах зображення, званих альфа-каналами. Альфа-канали, на відміну від колірних, не беруть участь у формуванні зображення і на друк не виводяться. Вони виконують допоміжну функцію зберігання виділених областей. Крім того, їх можна використовувати для редагування виділень з метою уточнення або додання особливих властивостей виділеним областям.

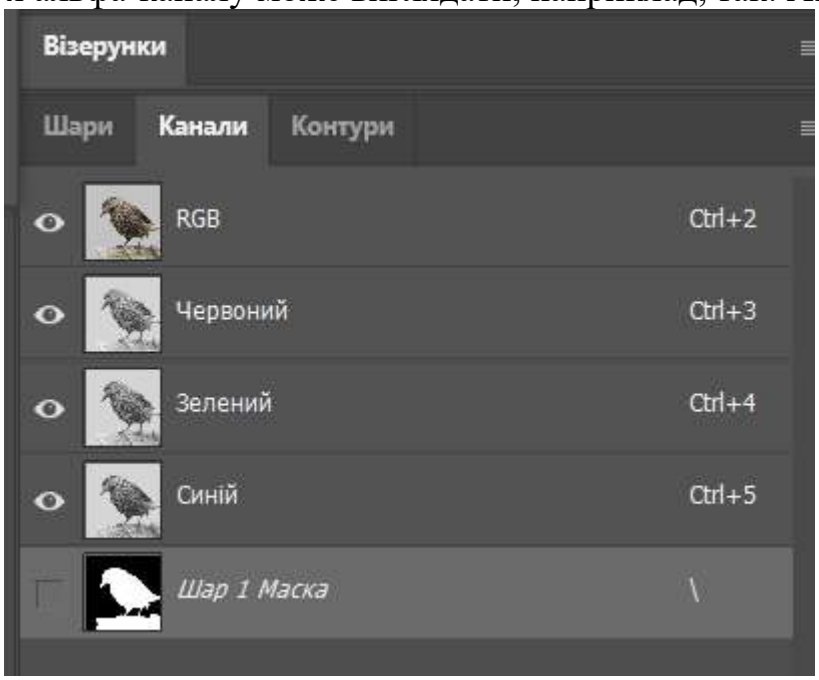
Для роботи з альфа-каналами використовується та ж сама палітра Каналы (Channels), що і для роботи з колірними каналами. Photoshop дозволяє зберігати в одному документі понад 50 альфа-каналів.

Виділення ділить зображення на дві частини: виділену і масковану. Саме тому виділення, збережені в каналах, називають масками.



Зміст кожного з альфа-каналів - Маска, тобто монохромне зображення, що збігається за розмірами растра з основним зображенням графічного документа, яке будується автоматично по виділеній області, причому згодом з цього зображення знову може бути побудована така сама виділена область зі збереженням ступеня виділення кожного з пікселів. Т. е., Альфа-канал використовується для збереження інформації про виділеної області. Чисельні значення тонів пікселів каналу відповідають ступеню виділення відповідних їм

пікселів основного зображення. Виділеної області в альфа-каналі відповідають світлі пікселі (тони пікселів з великим числовим значенням), а замаскованою області (частини зображення, яка не увійшла в виділену область) - чорні пікселі (рівень тону 0). Імена присвоюються альфа-каналах в момент збереження інформації про виділеної області явно або за замовчуванням (у другому випадку ім'я альфа-каналу може виглядати, наприклад, так: Alpha 1).



Однак роль альфа-каналів не зводиться лише до зберігання відомостей про виділеної області. Їх основне призначення - служити інструментом для побудови виділеної області і маніпулювання нею, а прийоми роботи з альфа-каналами дозволяють добиватися при цьому ефектів, які просто неможливо отримати за допомогою інструментів виділення. Володіння цими прийомами - одна з обов'язкових вимог професійної роботи з Photoshop

Оскільки маска є незалежним півтоновим зображенням, її можна відредагувати за допомогою будь-якого інструмента малювання і редагування, будь-якого фільтру, будь-яких параметрів корекції та інших функцій, зокрема застосовувати інструменти виділення. Оскільки маска еквівалентна виділеній області, Photoshop дозволяє намалювати виділену область, що у багатьох випадках зручніше і більш природно, ніж її створення інструментами виділення.

Маючи в своєму розпорядженні всі ці засоби, нескладно створити точніший контур виділення набагато швидше. Маски є найточнішим механізмом виділення, яке має в своєму розпорядженні Photoshop.

Оскільки для редагування маски потрібно всього 2 кольори - чорний, для не виділених пікселів, і білий для виділених пікселів. Ці кольори встановлюються як основний і фоновий колір клацанням на значку Цвет переднего и заднего плана по умолчанию (Default Foreground and Background Colors) на панелі інструментів поряд з

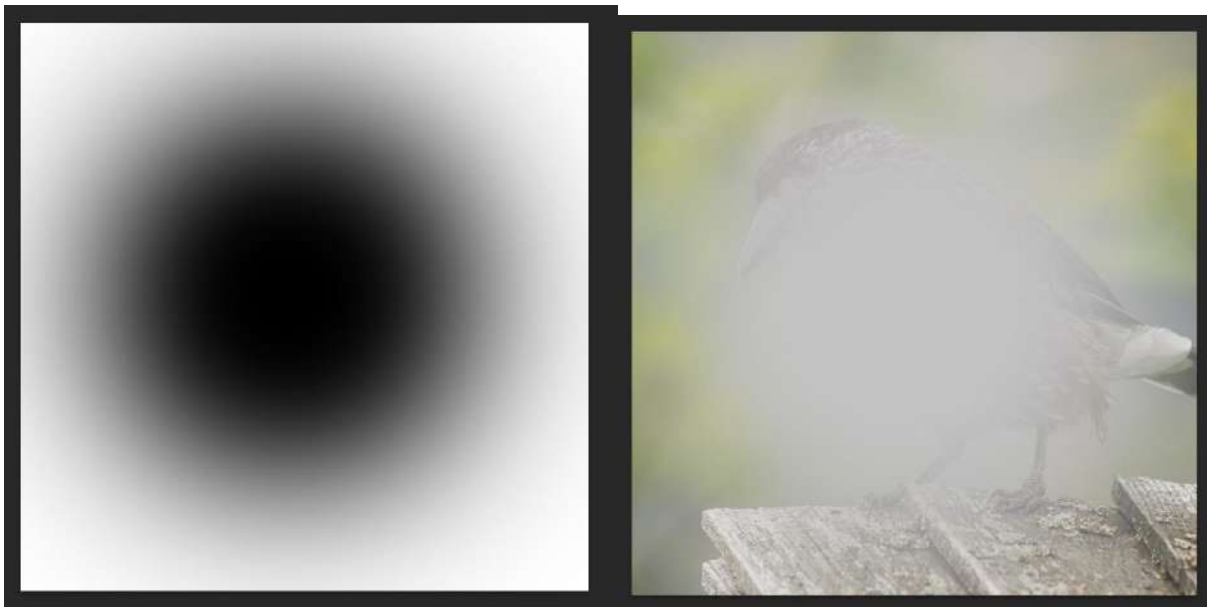


інструментом вибору кольорів або натисненням клавіші <D>.

Розтушовані області та інші частково виділені місця представлені в масці сірими півтонами, тобто вони є напівпрозорими або, як було

Найчастіше альфа-канали Швидка маска застосовуються для колірної і тонової корекції фрагментів зображення. Особливий інтерес при цьому представляють градієнтні маски.

Градієнт, або колірна розтяжка це плавний перехід між заданими кольорами, зокрема між чорним і білим кольором. Упродовж колірної розтяжки можуть мінятися як кольори, так і прозорість. Для застосування і редагування градієнта використовується інструмент Градиент (Gradient), який знаходиться в тій же групі, що і Заливка (Paint Bucket). Усі параметри градієнта потрібно задавати до його застосування. Створена в альфа-каналі або в Швидкій масці градієнтна маскат дозволяє плавно змінювати силу дії будь-яких ефектів і налаштувань уздовж заданого напряму в потрібних місцях зображення. Також за допомогою градієнтних масок можна забезпечити плавний перехід одного зображення в інше.

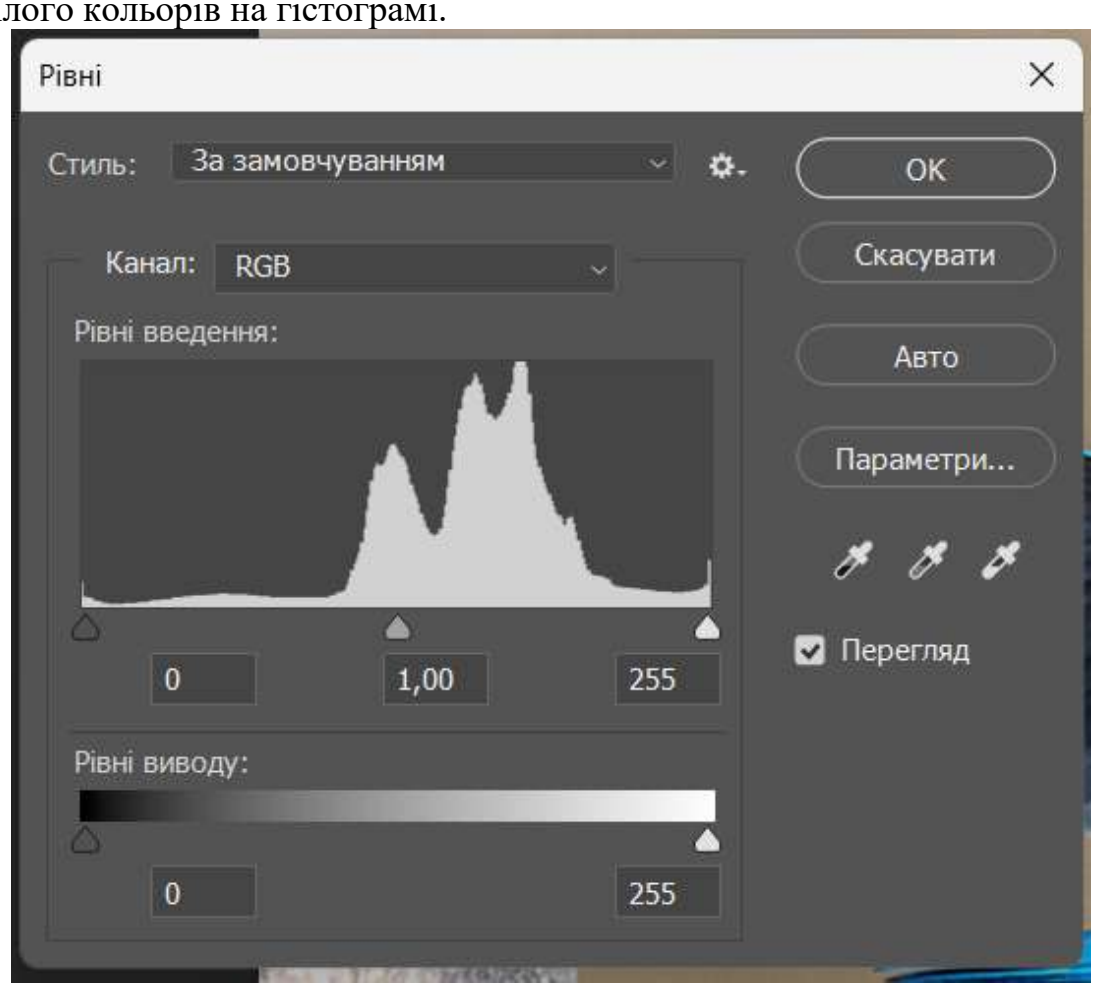




ТЕМА 14

Тонова корекція та корекція кольору.

Корекція рівнів (Levels) – це один із основних інструментів редагування зображень у графічних програмах, таких як Adobe Photoshop. Рівні дозволяють вам контролювати яскравість, контрастність та колірний баланс зображення шляхом регулювання розподілу тональних значень щодо чорного, середнього та білого кольорів на гістограмі.



Щоб краще зрозуміти, що таке рівні, розглянемо основні компоненти цього інструменту:

Гістограма:

Гістограма – це графічне уявлення розподілу тональних значень у зображенні. Вона показує, скільки пікселів у зображенні мають певні яскравості від найтемнішого до найсвітлішого. Гістограма складається з горизонтальної осі, що становить тональні значення, і вертикальної осі, що становить кількість пікселів.

Чорна, середня та біла точки:

Рівні Photoshop представлені трьома повзунками під гістограмою: чорний (ліворуч), середній і білий (праворуч). Регулюючи ці точки, можна змінювати тональний розподіл у зображенні.

Чорна точка (Black Point):

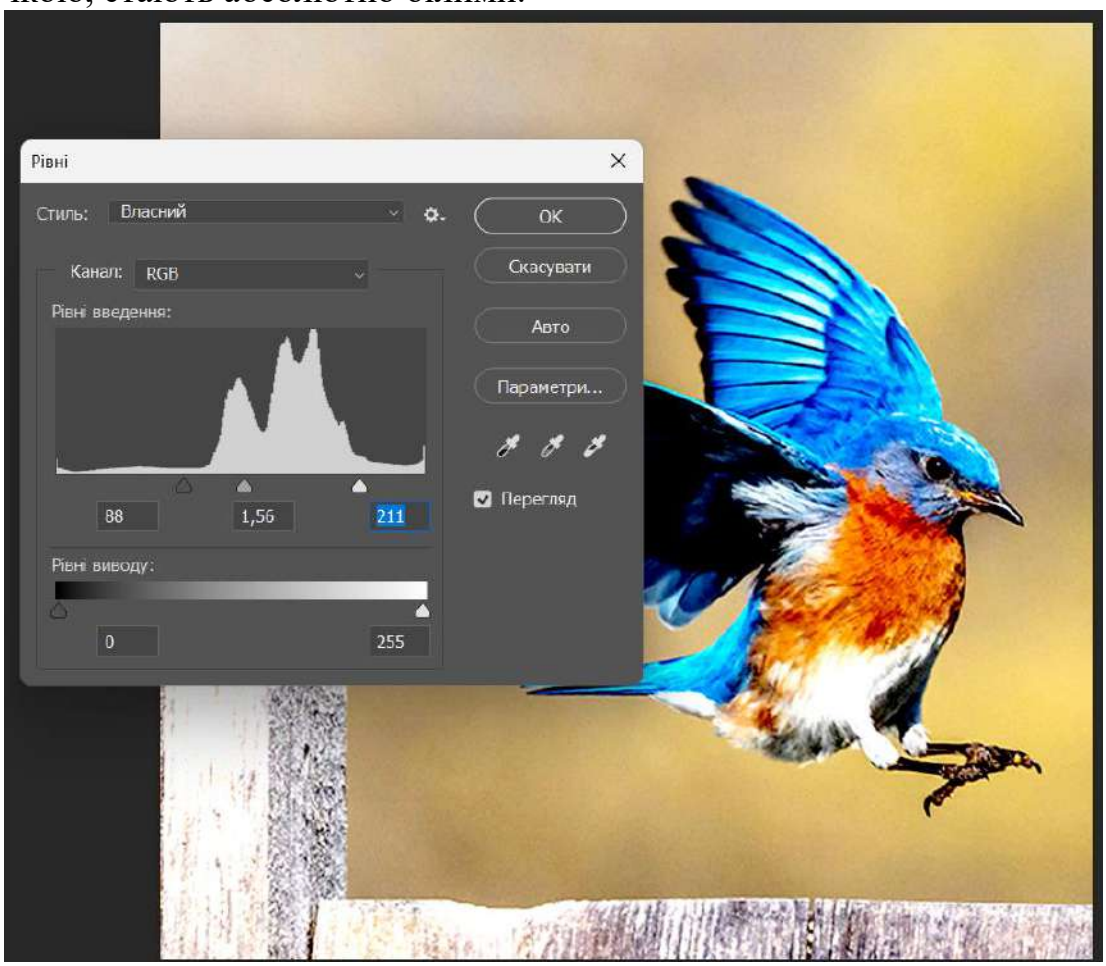
Повзунок чорної точки дозволяє налаштовувати рівень чорного зображення. При переміщенні повзунка всі пікселі з тоном нижче рівня, встановленого цією точкою, стають абсолютно чорними.

Середня точка (Midtone):

Повзунок середньої точки дозволяє настроювати рівень середніх тонів у зображенні. При переміщенні повзунка змінюється контрастність зображення, зміщуючи середні тони у світлу або темну сторону.

Біла точка (White Point):

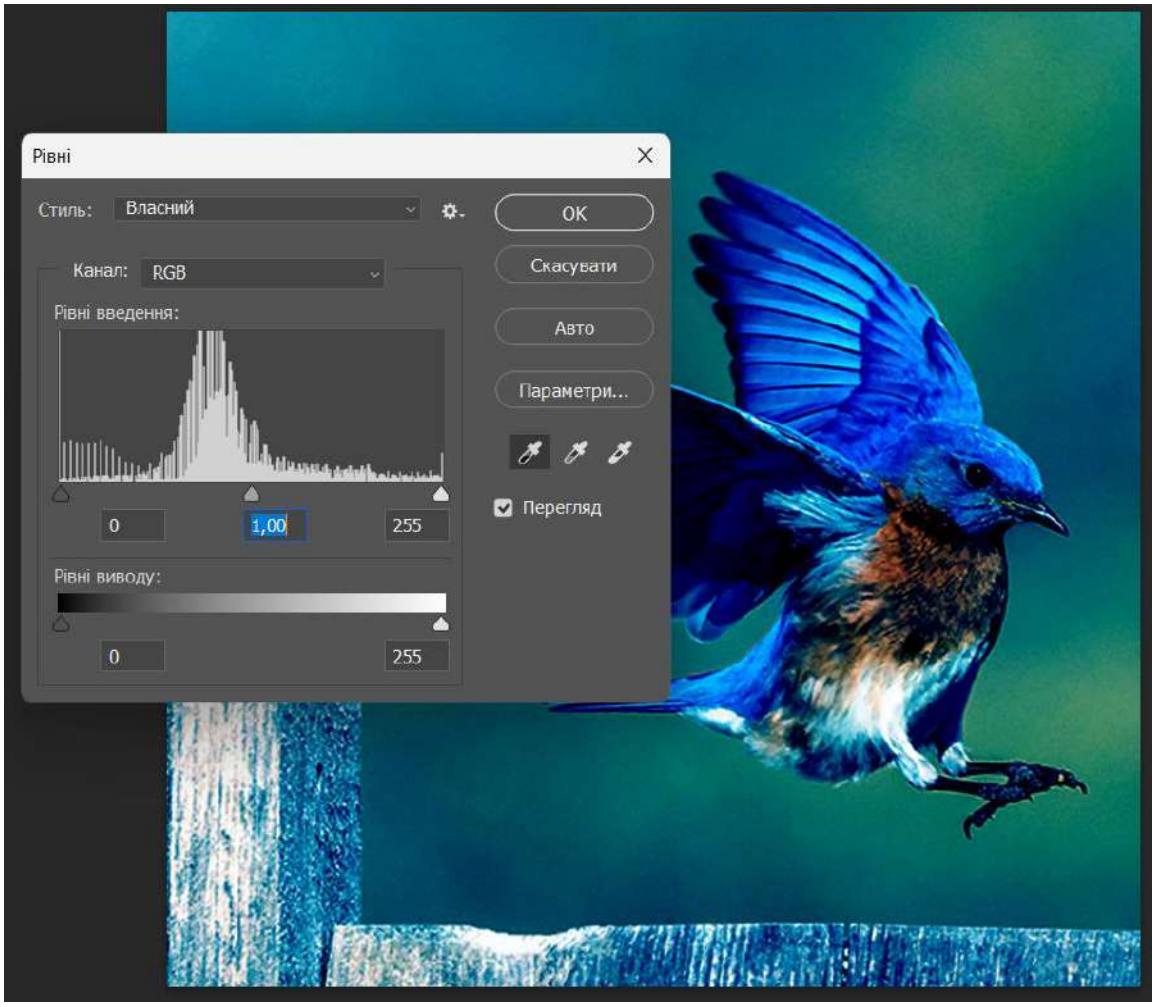
Повзунок білої точки дозволяє налаштувати рівень білого зображення. При переміщенні повзунка всі пікселі з тоном вище рівня, встановленого цією точкою, стають абсолютно білими.



Сірі піпетки:

Крім повзунків, в інструментах рівнів також є сірі піпетки. Вони використовуються для вибору середнього тону зображення. Для цього потрібно

клікнути по сірому піпетку і вибрати область зображення, яка має бути середньою яскравістю.



Корекція кольору дозволяє змінювати колірний баланс, насиченість і відтінки зображення, що є ключовим етапом в процесі обробки фотографій. Давайте детальніше розглянемо всі можливі способи корекції кольорів у Photoshop:

Корекція балансу білого:

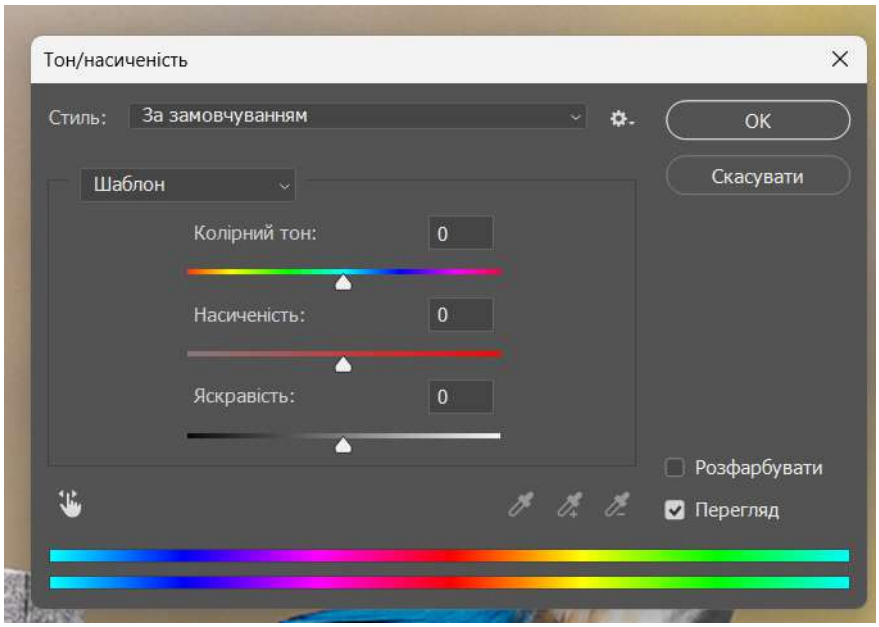
Використовуйте інструменти "Баланс білого" (White Balance) для корекції відтінків білого та усунення відхилень кольорів на зображенні.

Виберіть "Автоматичний баланс білого" або налаштуйте баланс вручну за допомогою інструментів на панелі налаштувань.

Зміна відтінків та насиченості:

Використовуйте інструменти "Відтінки/Насиченість" (Hue/Saturation), щоб змінити відтінок, насиченість та яскравість кольорів на зображенні.

Налаштуйте параметри кожного відтінку індивідуально за допомогою слайдерів на панелі налаштувань.



Використання корекції рівнів:

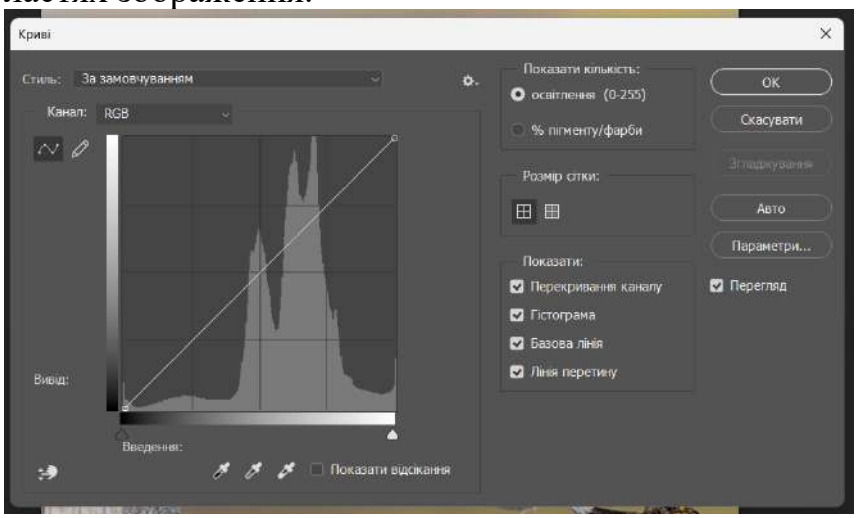
Використовуйте інструменти "Рівні" (Levels) для корекції рівнів освітлення та тонів на зображенні.

Регулюйте рівні чорного, середнього та білого кольорів за допомогою слайдерів на панелі налаштувань.

Використання корекції кривих:

Використовуйте інструменти "Криві" (Curves) для більш гнучкої корекції тону та контрасту на зображенні.

Регулюйте криву на графіку, щоб змінити яскравість і контраст у різних областях зображення.



ТЕМА 15

Віднова фотографій

Відновлення старих фотографій - це важливий аспект ретушування, який дозволяє зберегти та відновити цінні спогади та історію. Давайте детальніше розглянемо процес роботи та необхідні інструменти:

1. **Сканування фотографії:**

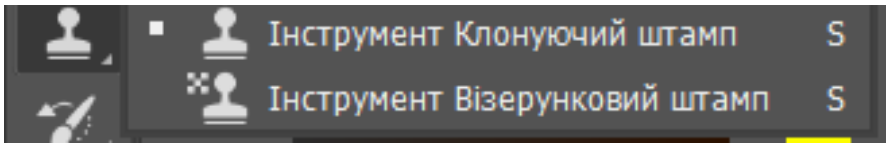
Почніть з того, щоб сканувати стару фотографію з високою роздільною здатністю. Це допоможе створити цифрову копію зображення, з якою ви працюватимете у Photoshop.

2. **Корекція кольору та яскравості:**

Використовуйте інструменти корекції кольору та яскравості, такі як "Рівні" (Levels) та "Криві" (Curves), щоб налаштувати колірний баланс і контрастність зображення. Це допоможе покращити загальну якість зображення.

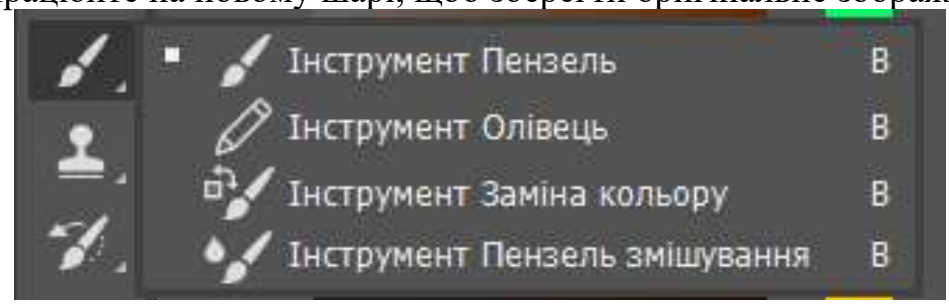
3. **Видалення плям та дефектів:**

Використовуйте інструменти клонування (Clone Stamp) та виправлення (Spot Healing Brush) для видалення плям, подряпин, складок та інших дефектів на фотографії. Клонуйте чисті ділянки зображення та накладайте їх на пошкоджені області.



4. **Відновлення деталей:**

Використовуйте інструменти малювання (Brush Tool) та ретуші (Healing Brush) для відновлення деталей, таких як обличчя, одяг, фон та інші елементи. Працюйте на новому шарі, щоб зберегти оригінальне зображення.



5. **Реставрація дефектів:**

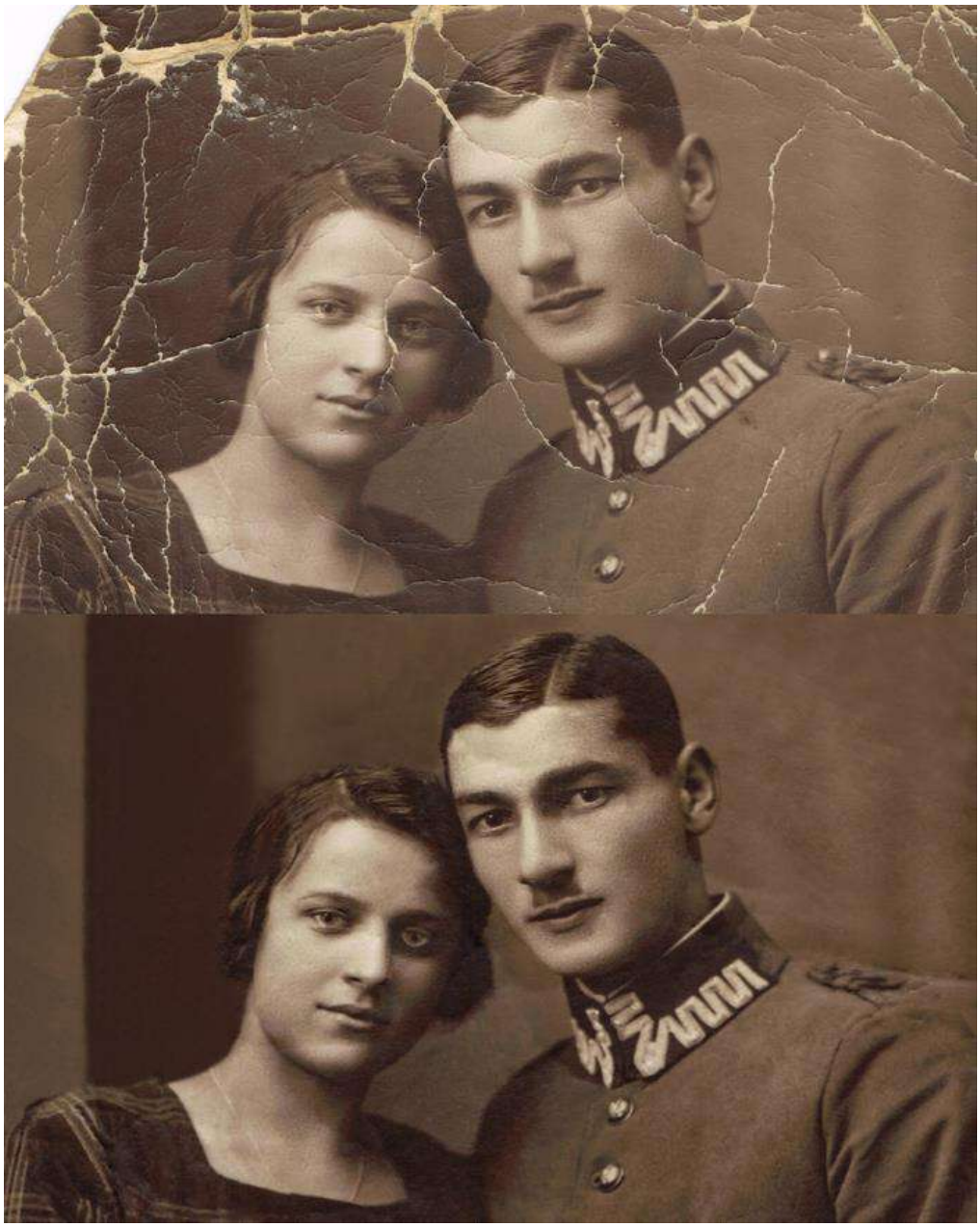
Якщо на фотографії є великі пошкодження або відсутні ділянки, використовуйте інструменти реконструкції (Content-Aware Fill) та відновлення (Patch Tool), щоб відтворити зображення, що не вистачають.

6. **Поліпшення різкості:**

Використовуйте інструменти збільшення різкості (Sharpen Tool) та зменшення шуму (Noise Reduction) для покращення різкості та чистоти зображення.

7. Завершення роботи:

Після завершення всіх корекцій оцініть результат і переконайтеся, що зображення виглядає природно і чисто. Збережіть відновлене зображення у високій якості та у потрібному форматі.



ТЕМА 16

Техніка ретушування фотографій.

Ретушування інструментом «Видалення»

Інструмент «Видалення» () використовує інтелектуальну технологію для видалення небажаних об’єктів, коли користувач накладає на них пензлі й автоматично заповнює фон, зберігаючи цілісність об’єктів і глибину на складних та різноманітних фонах. Ця функція особливо потужна в разі видалення більших об’єктів з дотриманням меж між об’єктами.

Наприклад, інструмент може вилучити цілу будівлю або машину з гірського пейзажного зображення, зберігаючи точність передання гірської місцевості.

Щоб замінити непотрібні частини зображення інструментом «Видалення», виконайте такі дії:

Виберіть інструмент «Видалення» з групи.

Використайте поле Розмір на панелі параметрів, щоб вибрати розмір пензля. Розмір пензля має бути трохи більшим за ділянку, яку необхідно виправити, якщо необхідно покрити всю ділянку одним мазком.

(Додатково) Вимкніть *Видаляти після кожного мазка*, щоб зробити кілька мазків пензля перед застосуванням заливки. Використовуйте кілька мазків для великих або складних ділянок. Тримайте інструмент Видаляти після кожного мазка увімкненим, щоб застосовувати заливку відразу після єдиного мазка.



Перетягніть пензель на будь-яку область, яку потрібно вилучити. Якщо інструмент Видаляти після кожного мазка буде вимкнено, вам доведеться натиснути «Застосувати» на панелі параметрів, щоб сталося диво.

Інструмент «Клонувальний штамп»

Інструмент Клонувальний штамп зафарбовує копією частини зображення іншу частину того самого зображення або іншу частину будь-якого відкритого

документа з тим самим колірним режимом. Можна також зафарбувати одним шаром частину іншого шару. Використовуйте цей інструмент для дублювання об’єктів або видалення дефектів із зображення.

Інструмент Клонувальний штамп ( ) можна також використовувати для зафарбовування вмісту в кадрах анімації або відео.

З інструментом «Клонувальний штамп»можна використовувати будь-який кінчик пензля, що дає точний контроль над розміром клонованої області. Для керування застосуванням фарбування до клонованої області можна також використовувати параметри не прозорості та натиску.

Виберіть інструмент «Клонувальний штамп» .

Виберіть кінчик пензля і на панелі параметрів установіть для пензля параметри режиму накладання, не прозорості та потоку.

Щоб вказати, як потрібно вирівнювати вибрані пікселі та як вибирати дані з шарів документа, виберіть будь-який з таких параметрів на панелі параметрів:

Вирівняно: Вибирає пікселі послідовно, не втрачаючи поточної точки взяття зразка навіть після відпускання кнопки миші. Вимкніть параметр Вирівняно, щоб і далі використовувати вибрані пікселі з початкової точки вибору щоразу, коли ви зупиняєте й починаєте малювання знову.

Розташуйте точку вибору на будь-якому відкритому зображенні й клацніть, утримуючи клавішу Alt (Windows) або Option (macOS).

За допомогою цього інструменту також можна копіювати цілі об'єкти.



Можна задати до п’яти різних джерел клонування. Вибрані джерела клонування зберігаються в панелі Джерело клонування до закриття документа.

Щоб масштабувати або повернути джерело, яке ви клонуєте, введіть значення W (ширина), H (висота) або кут повороту в градусах .

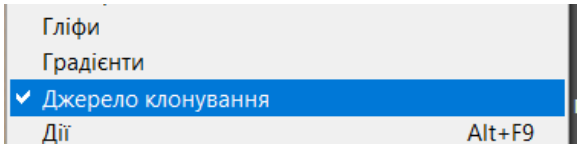
Щоб змінити напрямок на протилежний (стає в пригоді для віддзеркалення об’єктів, як-от очі), натисніть кнопку«Дзеркало за горизонталлю» або «Дзеркало за вертикаллю» .

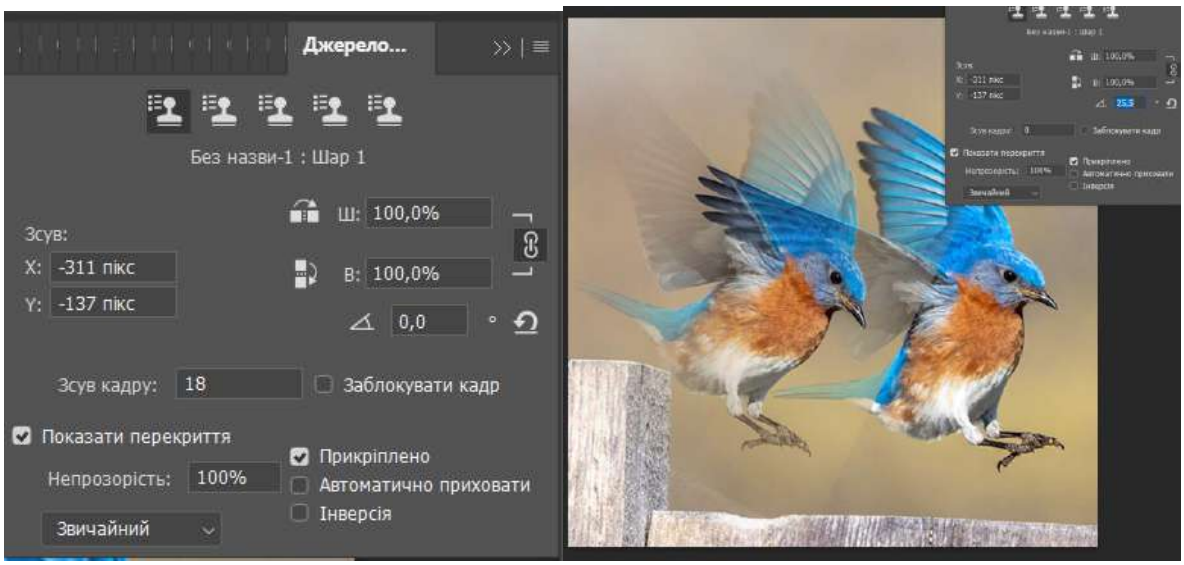
Щоб показати перекриття джерела, яке клонується, виберіть пункт Показати перекриття й укажіть параметри перекриття.

Зміна масштабу або поворот джерела-зразку

Щоб змінити масштаб джерела-зразка, введіть значення у відсотках для W (ширина) чи H (висота) або прокрутіть параметр W або H. За замовчуванням пропорції зберігаються. Щоб налаштувати розміри незалежно або змінити параметр обмеження, натисніть кнопку «Зберігати пропорції» .

- Щоб виконати поворот джерела-зразка, введіть значення повороту або прокрутіть значок «Повернути джерело клонування» .
- Щоб відновити початковий розмір та орієнтацію джерела-зразка, натисніть кнопку «Відновити трансформацію» .
- Щоб задати не прозорість перекриття, введіть значення у відсотках у текстовому полі «Не прозорість».
- Щоб задати вигляд перекриття, виберіть режим накладання «Звичайний», «Затемнення», «Висвітлити» або «Розбіжність» у спливаючому меню внизу панелі «Джерело клонування».
- Щоб інвертувати кольори в перекритті, виберіть «Інверсія».





Інструмент «Латка»

Інструмент Латка ( ) дозволяє полагодити виділену ділянку пікселями з іншої ділянки або з візерунка. Як і інструмент «Лікувальний пензель», інструмент «Латка» узгоджує текстуру, освітлення й тонування вибраних пікселів із пікселями джерела.

Щоб одержати найкращий результат під час усунення недоліків за допомогою пікселів із зображення, виділіть малу ділянку.

Виберіть інструмент «Латка». Виконайте одну з таких дій:

- Перетягніть мишею по зображенню, щоб виділити ділянку, яку необхідно полагодити, і виберіть Джерело в панелі параметрів.
- Перетягніть мишею по зображенню, щоб виділити ділянку, з якої необхідно взяти пікселі, і виберіть Ціль у панелі параметрів.

Примітка. Також можна зробити виділення до того, як виберете інструмент «Латка».

Щоб відкоригувати область виділення, виконайте одну з таких дій:

- Натиснувши клавішу Shift, потягніть мишкою на зображенні, щоб додати до наявного виділення.
- Натиснувши клавішу Alt (Windows) або Option (macOS), потягніть мишею на зображенні, щоб відняти від наявного виділення.
- Натиснувши клавішу Alt+Shift (Windows) або Option+Shift (macOS), потягніть мишею на зображенні, щоб виділити ділянку, що перетинається з наявним виділенням.
- Щоб витягнути текстуру з прозорим фоном з ділянки вибору, виберіть Прозорий. Зніміть цю позначку, якщо необхідно повністю замінити цільову ділянку вибраною.

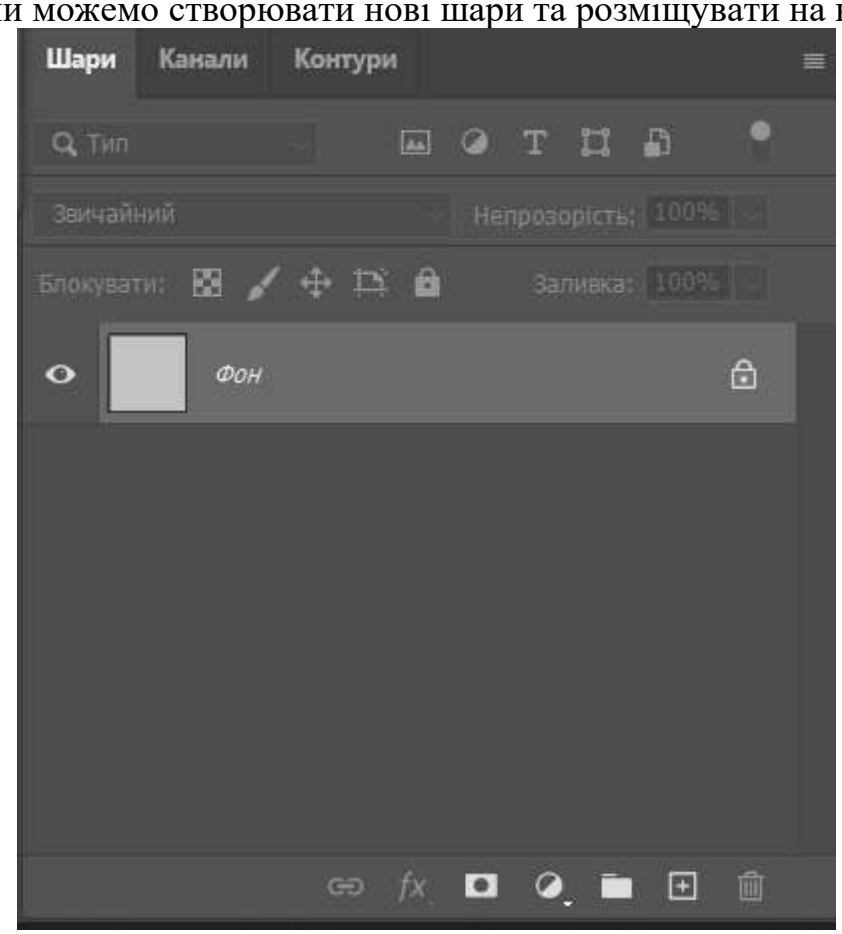


ТЕМА 17

Робота з шарами зображення

Шари - це одне з основних понять у Photoshop, яке дозволяє нам організовувати та керувати елементами нашого проекту. Давайте розглянемо всі аспекти роботи з ними:

Коли ми відкриваємо зображення у Photoshop, воно відображається на одному шарі, який називається "Фон". Однак, для більш гнучкої роботи із зображенням, ми можемо створювати нові шари та розміщувати на них різні елементи.



Створення шару:

Для створення нового шару виберіть пункт меню "Шар" (Layer) -> "Новий" (New Layer) або використовуйте клавіші Ctrl+Shift+N.

Ви також можете створити новий шар, клацнувши на значку "Створити новий шар" на панелі шарів.



Типи шарів:

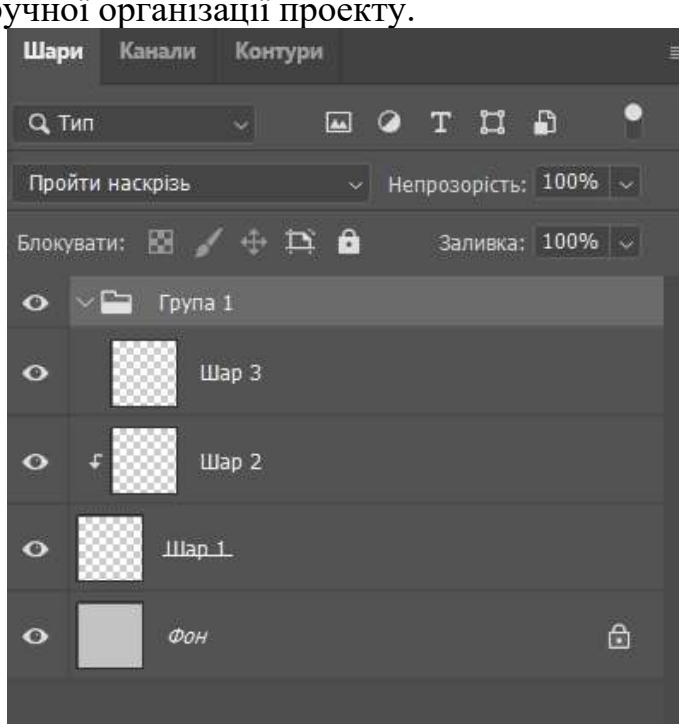
Photoshop має різні типи шарів, такі як шари зображень, шари тексту, шари малюнка, шари регулювання та інші.

Кожен тип шару має свої особливості та функції. Наприклад, шар тексту дозволяє нам додавати та редагувати текст, а шар регулювання – застосовувати корекції кольору та яскравості.

Управління шарами:

Ви можете переміщувати, змінювати розмір, змінювати прозорість та застосовувати інші перетворення до шарів, використовуючи інструменти та команди у Photoshop.

Використовуйте панель шарів для керування шарами: перемикайтеся між шарами, приховуйте їх, блокуйте, об'єднуйте та створюйте групи шарів для більш зручної організації проекту.



Змішування шарів:

Photoshop надає режими накладання (Blending Modes), які дозволяють змінювати спосіб, як шари взаємодіють один з одним.

Ви можете експериментувати з різними режимами накладання, щоб досягти цікавих ефектів та результатів.

Складні ефекти:

Створення складних композицій та ефектів часто потребує використання кількох шарів та їх поєднання за допомогою різних методів, таких як накладання масок, текстур та інші.

Збереження проекту:

Після завершення роботи з проектом не забудьте зберегти його у форматі PSD, щоб зберегти всі шари та редаговані елементи.

Також можна зберегти проект в інших форматах, таких як JPEG, PNG та інших, але всі шари об'єднуються в один.

ТЕМА 18

Створення багатошарового зображення

Багатошарове зображення - це проект, в якому різні елементи розташовані на різних шарах, що дозволяє нам керувати та редагувати кожен елемент незалежно. Давайте розглянемо всі аспекти роботи з багатошаровими зображеннями:

Створення нового проекту:

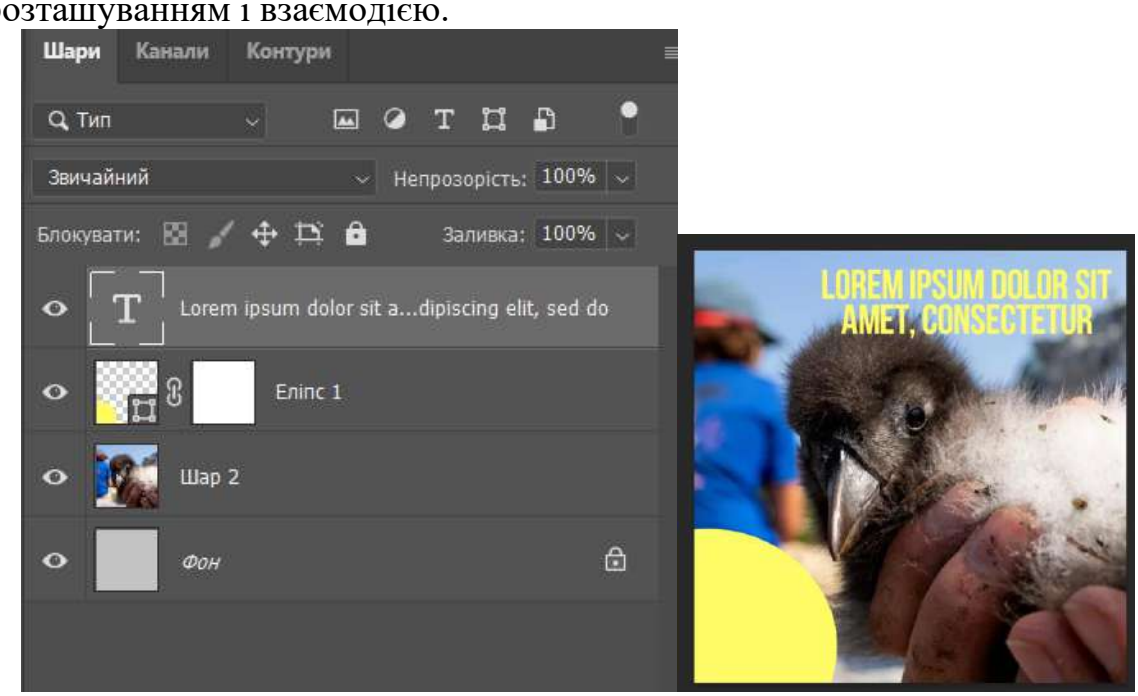
Щоб створити нове багатошарове зображення, відкрийте Photoshop і виберіть пункт меню "Файл" (File) -> "Новий" (New).

Задайте розміри, роздільну здатність та інші параметри для вашого проекту, потім натисніть кнопку "Створити" (Create).

Додавання елементів:

Після створення проекту додайте елементи на різні шари за допомогою інструментів малювання, вставки зображень, створення тексту та інших інструментів Photoshop.

Кожен елемент додається на окремий шар, що дозволяє вільно керувати їх розташуванням і взаємодією.



Управління шарами:

Використовуйте панель шарів для керування шарами: створюйте нові шари, змінюйте їх порядок, використовуйте ефекти та маски, а також налаштовуйте прозорість та змішування шарів.

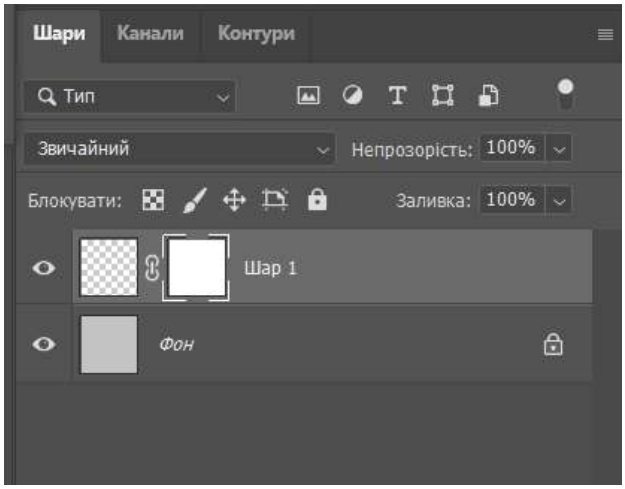
Ви також можете згрупувати шари, щоб організувати свій проект та спростити його управління.

Робота з масками:

Використовуйте маски шарів для створення ефектів накладання та змішування елементів зображення. Маски дозволяють приховувати або відображати частини шару, роблячи його видимим або невидимим.

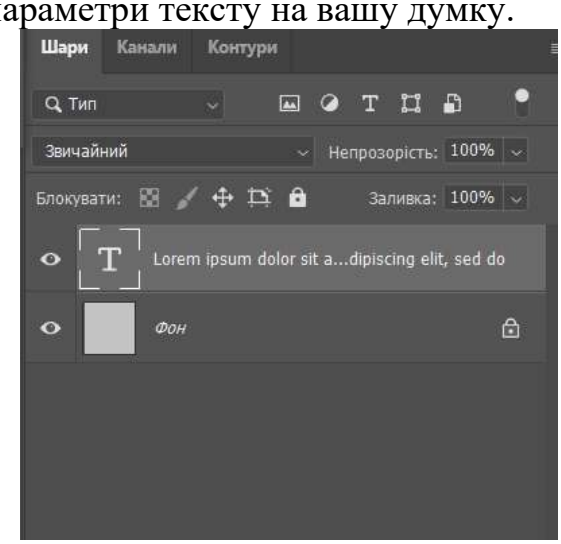
Застосування ефектів та фільтрів:

Photoshop надає широкий вибір ефектів і фільтрів, які можна застосовувати до окремих шарів або груп шарів. Це дозволяє створювати цікаві та креативні ефекти.



Робота з текстом:

Додавання тексту до окремого шару дозволяє редагувати його незалежно від інших елементів зображення. Ви можете змінювати шрифт, розмір, колір та інші параметри тексту на вашу думку.



Збереження проекту:

Після завершення роботи з проектом не забудьте зберегти його у форматі PSD, щоб зберегти всі шари та редаговані елементи.

Також можна зберегти проект в інших форматах, таких як JPEG, PNG та інших, але всі шари об'єднуються в один.

ТЕМА 19

Виконання складного монтажу

Ресайз (від англ. Resize) - це процес зміни розмірів об'єкта, зображення або елемента на основі певних параметрів. Ресайз може бути корисним інструментом для адаптації контенту під різні вимоги та формати, такі як зміна розмірів зображень для різних пристроїв або масштабування тексту для кращого читання. Давайте розглянемо основні аспекти ресайзу та його застосування.



Навіщо потрібен ресайз?

Адаптація контенту. Ресайз дозволяє адаптувати контент під різні формати та розміри, що особливо важливо у веб-дизайні, де контент має бути оптимізований для різних пристроїв та екранів.

Поліпшення досвіду користувача. Відповідний розмір контенту робить його зручнішим для перегляду та використання, що підвищує задоволеність користувачів.

Економія місця. Ресайз допомагає зменшити розмір файлів, особливо при роботі із зображеннями, що покращує продуктивність та заощаджує простір зберігання.

Види ресайзу:

- Масштабування зображення. Цей тип ресайзу змінює розмір всього зображення із збереженням пропорцій.
- Обрізка. При обрізанні зображення видаляються частини зображення, щоб змінити його пропорції або підігнати під певний розмір.
- Зміна розмірів полотна. Цей метод змінює розмір робочої області документа, зберігаючи вміст об'єктів усередині нього.
- Зміна розмірів тексту.** Цей вид ресайзу використовується для зміни розміру тексту, щоб зробити його більш читаним або відповідним до певного формату.

Застосування ресайзу:

- Адаптація для різних пристроїв. Ресайз дозволяє створювати адаптивні веб-сайти та програми, які виглядають та працюють оптимально на різних пристроях, від мобільних телефонів до настільних комп'ютерів.
- Оптимізація для соціальних мереж. Зображення та відео, оптимізовані для різних соціальних мереж, привертають більше уваги аудиторії та покращують залученість.
- Підготовка для друку. Ресайз використовується для підготовки зображень та документів до друку, щоб вони відповідали необхідним розмірам та роздільній здатності.
- Керування розмірами файлів. Ресайз допомагає керувати розмірами файлів, що особливо важливо при роботі з великими обсягами даних, такими як фотоархіви або документи.

Ресайз є важливим інструментом для дизайнерів та розробників, дозволяючи їм ефективно адаптувати контент під різні умови та потреби користувачів. Використовуючи різні методи ресайзу, можна створювати якісні та зручні для використання продукти та контент.

ТЕМА 20

Оптимізація банерів для розробки сайтів

Для початку давайте розглянемо, якими бувають банери. За способом виготовлення банери можна розділити на:

- статичні;
- gif-банери;
- flash-банери;
- rich-media банери.

Статичні банери - являють собою зображення у форматах jpeg, png, bmp. Створюються такі банери за допомогою графічних редакторів, таких як, наприклад, широко відомі Adobe Photoshop і CorellDraw.

Gif-Банери - це анімовані рекламні ролики. Взагалі-то, представляють собою послідовну зміну зображень із певною швидкістю, що й створює анімаційний ефект. Для створення gif-банерів також використовуються графічні редактори: Adobe Photoshop, ImageReady.

Flash-банери - ще один різновид анімованих банерів. Можливостей в flash-банерів набагато більше в порівнянні з gif-родичами й виглядають вони ефектніше. Створюються flash-банери за допомогою мови ActionScript у спеціальних редакторах, наприклад в Macromedia Flash.

Rich-media банери - справжня квінтесенція всіх переваг інших видів банерів. Можливості rich-media банерів практично безмежні: у них можна використовувати безліч гарних ефектів, звуковий супровід, реакцію на дії користувача. Rich-media банери "розумніше" всіх інших банерів. Вони можуть міняти свій розмір залежно від дій користувача. Вони виглядають як відеоролики, але при цьому "важать" разів у десять менше.

Незважаючи на розходження в технологіях виготовлення, зовнішній вигляд всіх банерів підкоряється певним правилам. Так, на банерах прийнято розміщувати рекламний слоган, графічний образ, що виступає центральним елементом композиції, і додатковий текст, що дає необхідні пояснення.

Стандартними є також розміри, використовувані при створенні банерів, незалежно від того анімовані вони або статичні:

728 x 90 - ведучий стенд;
468 x 60 - довгий банер;
336 x 280 - великий прямокутник;
300 x 250 - прямокутник середньої величини;
300 x 600 - оголошення на півсторінки;
250 x 250 - спливаючий квадрат;

240 x 400 - вертикальний прямокутник;
234 x 60 - половина довгого банера;
180 x 150 - прямокутник;
160 x 600 - широкий хмарочос;
125 x 125 - квадратна кнопка;
120 x 600 - хмарочос;
120 x 240 - вертикальний банер;
120 x 90 - кнопка 1;
120 x 60 - кнопка 2;
88 x 31 - мікро-смуга.

Найбільш популярним є формат банера 468x60 - цей формат використовується всіма банерообмін ними мережами.

Оптимізація зображень для вебу не тільки покращує продуктивність і швидкість завантаження сайту, але й забезпечує приємний досвід користувача. Давайте розглянемо основні кроки та методи оптимізації банерів для веб-розробки.

Розуміння вимог до зображень вашого веб-сайту є важливим перед початком роботи. Це включає розміри банера, формат зображення, допустимий розмір файлу та інші параметри.

Почніть із створення макету банера у Photoshop з огляду на вимоги вашого проекту. Використовуйте інструменти Photoshop для створення привабливого та інформативного дизайну.

Для банерів в Інтернеті найчастіше використовуються формати JPEG, PNG та GIF. JPEG підходить для фотографій та зображень із непрозорими областями. PNG підтримує прозорість, а GIF підтримує анімацію.

Використовуйте інструменти Photoshop для зменшення розміру файлу вашого банера без значної втрати якості. Це допоможе прискорити завантаження сторінки сайту.



Враховуйте різні розміри екранів мобільних пристроїв під час створення банера. Створюйте адаптивні банери, які добре виглядатимуть як на великих, так і на маленьких экранах.

Після створення банера проведіть тестування його на різних пристроях та браузерах, щоб переконатися, що він відображається коректно та швидко завантажується.

Після завершення роботи збережіть банер у відповідному форматі та експортуйте його для веб-розміщення. Переконайтеся, що файл збережено з правильними параметрами та готовий до завантаження на ваш сайт.

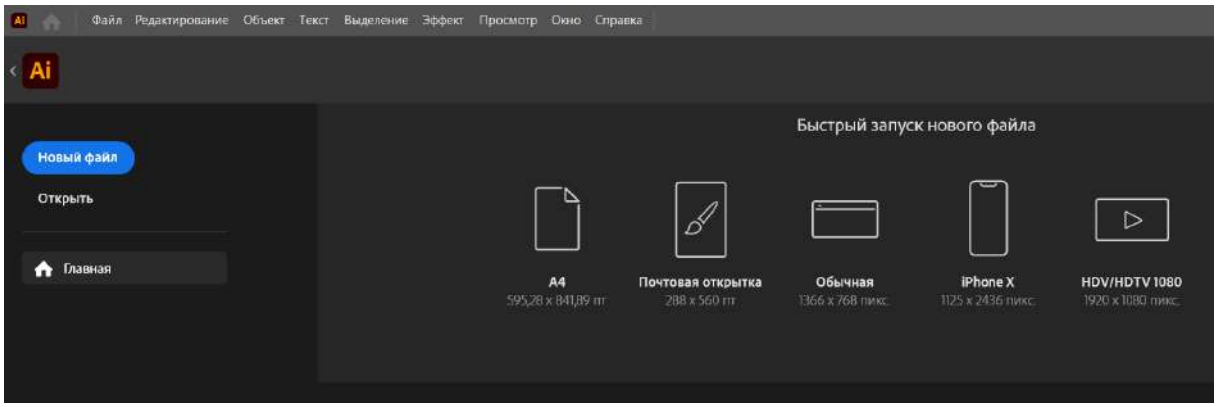
Оптимізація банерів для веб-розробки важлива для забезпечення високої продуктивності та якості досвіду користувача. Дотримуйтесь цих методів, щоб створювати ефективні та привабливі банери для вашого веб-сайту.

ТЕМА 21

Adobe Illustrator. Введення в програму

Головний екран

Після запуску Illustrator відображається головний екран, на якому доступний такий вміст:



Інтерфейс головного екрана

У лівій частині головного екрана відображаються такі вкладки й кнопки:

Головний екран: клацніть цю вкладку, щоб відкрити головний екран.

Навчання: клацніть цю вкладку, щоб відкрити список учбових посібників для початківців і досвідчених користувачів, що допоможуть вам опанувати Illustrator.

Створити: клацніть цю кнопку, щоб створити новий документ. Ви також можете створити документ, вибравши один із багатьох шаблонів і стилів, доступних в Illustrator. Докладнішу інформацію дивіться в розділі Створення документів.

Відкрити: натисніть цю кнопку, щоб відкрити в Illustrator існуючий документ.

Крім того, ви можете використовувати такі значки для переходу між документом і головним екраном:

Огляд робочого середовища

У програмі Illustrator передбачено десять різних робочих середовищ, включно з робочим середовищем для сенсорного керування. За замовчуванням використовується робоче середовище Основи.

Робочі середовища

У вікні програми всі елементи робочого середовища групуються в одне інтегроване вікно, яке дозволяє працювати з програмою як з окремим елементом. Під час переміщення або зміни розміру вікна програми або будь-яких його елементів усі елементи реагують на цю дію, що попереджує накладання. Під час перемикання програм або якщо випадково закрити програму панелі не зникають. Працюючи з двома або більшою кількістю програм, ви можете розмістити їх поряд на екрані або кількох моніторах. Якщо ви працюєте на комп’ютері Mac і віддаєте перевагу традиційному вільному інтерфейсу, вікно програми можна вимкнути. Виберіть Вікно > Вікно програми, щоб увімкнути або вимкнути його.

Панель **програми** у верхній частині містить перемикач робочого середовища, меню (лише для Windows) та інші елементи керування програми. На комп'ютері Mac панель програми доступна лише тоді, коли вікно програми вимкнено. Її можна вмикати й вимикати за допомогою меню «Вікно»

Панель **інструментів** містить інструменти для створення та редагування зображень, графіки, елементів сторінок тощо. Пов'язані інструменти групуються.

Панель **керування** відображає параметри для вибраного об'єкта.

У вікні документа відображається назва файлу, з яким зараз виконується робота. Вікна документа можна групувати та, в окремих випадках, накладати одне на інше або закріплювати.

Панель **«Властивості».**

На панелі «Властивості» в програмі Illustrator можна переглядати налаштування й елементи керування, що залежать від контексту поточного завдання або процесу. Цю нову панель створено з метою полегшити роботу в програмі й забезпечити доступ до елементів керування саме тоді, коли вони потрібні.

Колір полотна в Illustrator обирається відповідно до налаштувань яскравості користувацького інтерфейсу, встановлених за замовчуванням. Виберіть Уподобання > Користувацький інтерфейс > Колір полотна > Білий, щоб змінити колір полотна на білий.

Ви вводите значення на всіх панелях і діалогових вікнах за допомогою одних і тих самих методів. Також можна виконувати прості математичні операції у будь-якому текстовому полі, яке підтримує числові значення. Наприклад, якщо ви хочете перемістити виділений об'єкт праворуч на три одиниці, не потрібно шукати нове значення — просто введіть +3 після поточного значення на панелі «Трансформувати».

Параметри, відображені на панелі керування, можуть змінюватися залежно від типу об'єкта, який виділено. Наприклад, якщо вибрано текстовий об'єкт, на панелі керування відображаються параметри форматування тексту, а також параметри зміни кольору, розташування та розмірів об'єкта. Коли інструмент виділення активний, з панелі керування можна викликати вікно налаштувань документа й уподобань.

Контекстна панель завдань

Контекстна панель завдань – це плаваюча панель, яка показує найбільш доцільні подальші дії для вибраного об'єкта в безпосередній близькості від нього. Контекстна панель завдань допомагає вам зосередитися на об'єкті, над яким ви працюєте.

Ви можете перемістити контекстну панель завдань у потрібне місце. За допомогою додаткових параметрів ви також можете відновити її положення, прикріпити або приховати. Щоб увімкнути її знову після її приховування, перейдіть до Вікно > Контекстна панель завдань. Докладніше про контекстну панель завдань.

Контекстна панель завдань для текстового об’єкта

Скористайтеся контекстною панеллю завдань, щоб отримати доступ до деяких найчастіше використовуваних подальших дій

Змінювання режимів екрана

Відображення вікна ілюстрації та панелі меню можна змінювати за допомогою параметрів режиму внизу панелі інструментів. Для виклику панелей у повноекранному режимі наведіть вказівник миші на лівий або правий край екрана. Якщо панелі було переміщено зі стандартних розташувань, їх можна викликати через меню «Вікно».

Можна вибрати один із перелічених нижче робочих режимів:

- У режимі презентації ілюстрація відображається як презентація, а меню програми, панелі, напрямні й краї кадрів приховані.
- У режимі стандартного екрану ілюстрація відображається у стандартному вікні, з панеллю меню вгорі, з лінійками прокрутки по боках.
- Натиснувши значок «Повноекранний режим із рядком меню» , можна переглянути ілюстрацію в повноекранному вікні, у верхній частині якого є рядок меню та смуги прокручування.

У режимі «На весь екран» ілюстрація відображається на весь екран, без панелі заголовку та меню.

Використовуйте клавішу F, щоб перемикатися між режимами екрану.

Використання рядка стану

Рядок стану відображається у нижньому лівому куті вікна ілюстрації. На ньому відображається така інформація:

- поточний рівень масштабу
- використовуваний інструмент
- поточна активна монтажна область
- засоби переходу між монтажними областями

ТЕМА 22

Палітри Adobe Illustrator.

Палітра в Illustrator відіграє ключову роль у створенні та редагуванні графічних об'єктів. Давайте розглянемо всі аспекти роботи з палітрою:

Основні типи палітр:

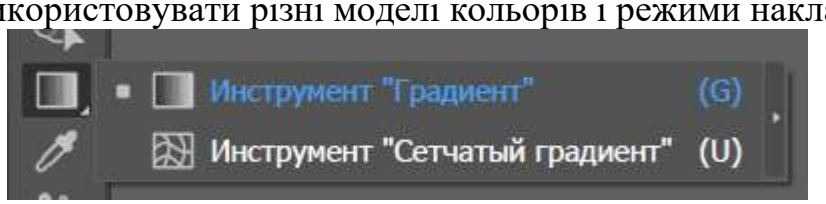
В Adobe Illustrator існує кілька типів палітр, таких як основна палітра кольорів, палітра градієнтів, палітра штрихів і шаблонів, а також палітри користувача. Кожен із них призначений для роботи з певними типами об'єктів та ефектів.

Основна палітра кольорів:

Це основні кольори, які використовуються для створення та редагування об'єктів у Illustrator. Ви можете вибрати колір із палітри або встановити його вручну, використовуючи RGB, CMYK або інші колірні моделі.

Палітра градієнтів:

Градієнти – це плавний перехід між двома або більше кольорами. У Illustrator можна створювати різні типи градієнтів: лінійні, радіальні, а також використовувати різні моделі кольорів і режими накладання.



Палітра штрихів та шаблонів:

Ця палітра містить набори штрихів та шаблонів, які можна застосовувати до об'єктів. Ви можете вибрати потрібний штрих або шаблон із бібліотеки Illustrator або створити власні.

Користувальницькі палітри:

У Illustrator ви можете створювати власні палітри, які містять улюблені кольори, градієнти, штрихи та шаблони. Це зручно для швидкого доступу до часто використовуваних елементів.

Використання палітри в роботі:

Палітра є основним інструментом для вибору та застосування кольорів, градієнтів, штрихів та шаблонів до об'єктів. Ви можете легко змінювати кольори та параметри градієнтів, а також застосовувати штрихи та шаблони до ваших проектів.

Інтеграція з іншими інструментами:

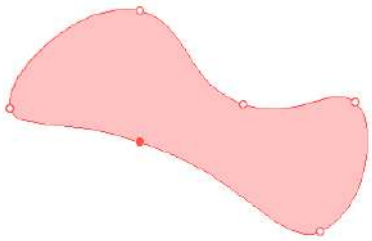
Палітра Illustrator інтегрується з іншими інструментами програми, такими як пензлі, маркери та фільтри. Це дозволяє вам створювати різноманітні ефекти та стилі для ваших об'єктів.

ТЕМА 23

Інструментарій для створення форми об'єкту. Розміщення об'єкту

Розглянемо інструментарій для створення форми об'єкта Adobe Illustrator. Цей інструментарій включає кілька основних інструментів, які дозволяють створювати і модифікувати форми об'єктів.

Першим інструментом, який ми розглянемо, є перо (Pen Tool). З його допомогою можна створювати криві лінії та замкнуті фігури, додавати та видаляти якірні точки, а також редагувати кривизну відрізків.

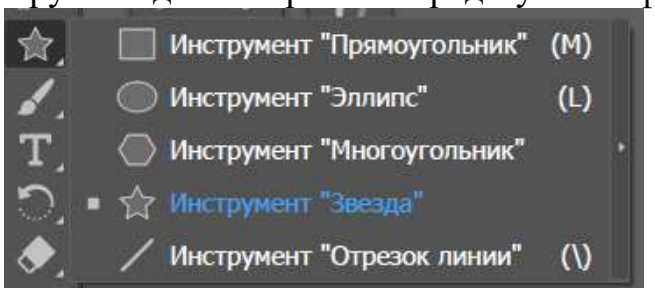


Далі йдуть інструменти для створення базових форм, такі як Прямокутник (Rectangle Tool) та Еліпс (Ellipse Tool). Вони дозволяють швидко створювати прямокутники та еліпси простим натисканням на полотно та перетягуванням миші.

Також у інструментарії є інструменти для створення фігур з більш складною геометрією, такі як багатокутник (Polygon Tool) та Зірка (Star Tool). Вони дозволяють створювати фігури із заданою кількістю кутів та радіусом.

Інструмент Лінія (Line Segment Tool) використовується для створення прямих ліній із заданими кутами та довжиною. Він також може використовуватися для створення відрізків ліній всередині інших фігур.

Нарешті, Інструмент Форм (Shape Builder Tool) дозволяє об'єднувати, віднімати та ділити форми, створюючи нові та складні об'єкти. Це зручний інструмент для створення та редагування форм на полотні.



ТЕМА 24

Векторні трансформації та фільтри

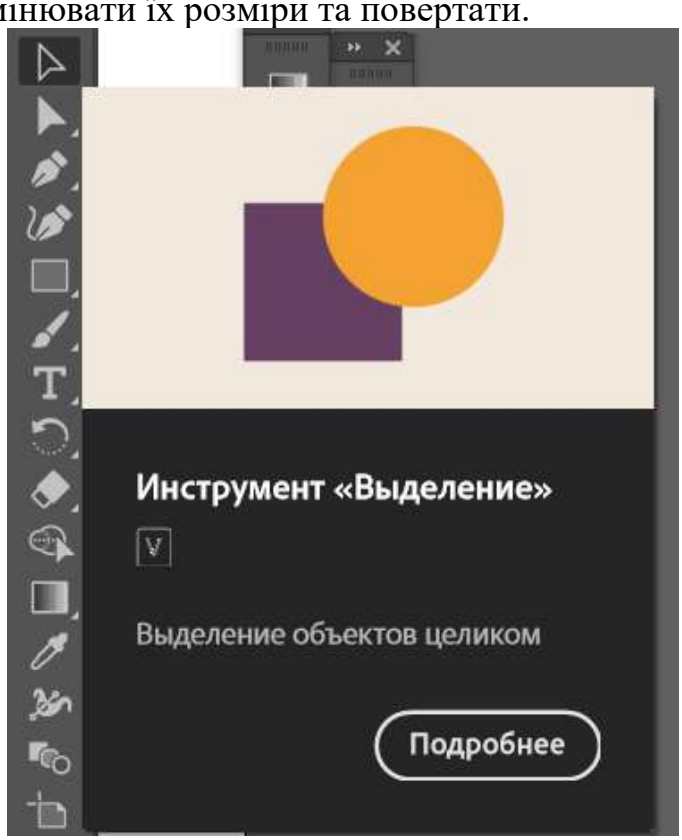
Розглянемо важливі інструменти в Adobe Illustrator, які дозволяють створювати векторні трансформації та застосовувати фільтри до об'єктів. Давайте докладніше розберемо їхню функціональність.

Векторні трансформації:

Векторні трансформації в Adobe Illustrator дозволяють змінювати розміри, форму та положення об'єктів на полотні. Існує кілька основних інструментів для виконання векторних трансформацій:

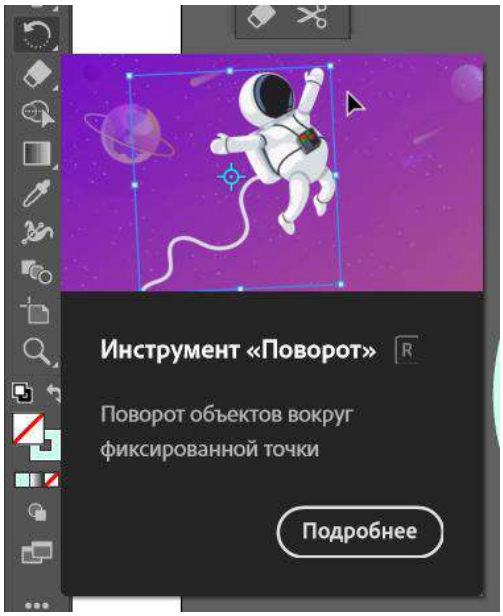
Інструмент вибору (Selection Tool):

Цей інструмент дозволяє виділяти об'єкти на полотні та переміщати їх, змінювати їх розміри та повертати.



Інструмент Повороту (Rotate Tool):

Дозволяє обертати об'єкти на заданий кут щодо певної точки чи осі.



Інструмент масштабування (Scale Tool):

Дозволяє змінювати розміри об'єктів шляхом збільшення або зменшення їх розмірів по горизонталі, вертикалі або одночасно з обох напрямків

.

Інструмент нахилу (Shear Tool):

Дозволяє нахиляти об'єкти, змінюючи їхню форму вздовж горизонтальної або вертикальної осі.

Інструмент Відображення (Reflect Tool):

Дозволяє відображати об'єкти щодо заданої лінії або точки.

Фільтри:

Фільтри в Adobe Illustrator дозволяють застосовувати різні ефекти та стилі до об'єктів, що допомагає створювати цікаві та креативні ілюстрації та дизайн-проекти. Ось деякі з основних фільтрів, доступних у Illustrator:

Розмиття (Blur):

Застосовує розмиття до об'єктів, що створює ефект розмитості чи м'якості.

Тіні та Світло (Drop Shadow, Inner Glow, Outer Glow):

Створюють тіні та свічення навколо об'єктів, що додає їм об'єм та глибину.

Скіс (Skew):

Схиляє об'єкти, змінюючи їхню форму вздовж горизонтальної або вертикальної осі.

Деформація (Warp):

Застосовує спотворення об'єктів, що дозволяє створювати цікаві ефекти деформації чи викривлення.

Вирізання та накладення (Crop and Trim):

Дозволяє обрізати об'єкти або зробити їх невидимими за межами певної області.

ТЕМА 25

Колірні заливки, обведення, зовнішній вигляд, стилі та ефекти

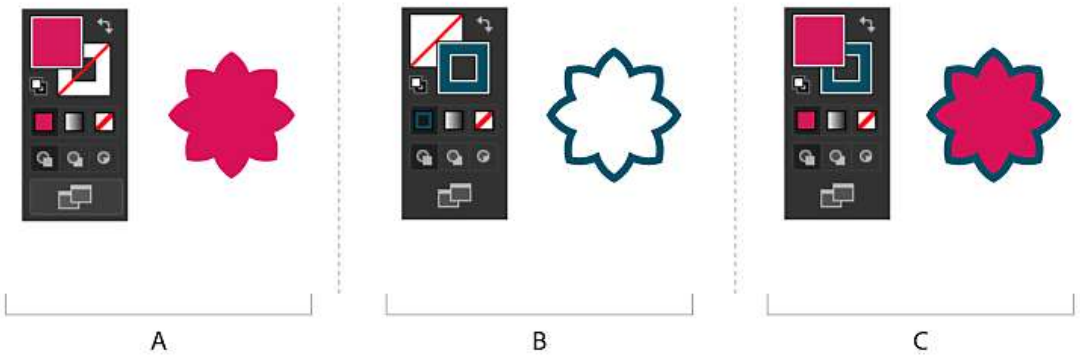
Колірні заливки:

За допомогою панелі Color можна легко змінювати колір заливки об'єктів у Adobe Illustrator. Ви можете вибрати колір із попередньо встановлених або створювати власні, налаштовуючи значення RGB, CMYK або HSB.

Заливка — це колір, візерунок або градієнт усередині об’єкта. Ви можете застосовувати заливку до відкритих та закритих об’єктів, а також до граней груп зі швидкою заливкою.

Обведення може бути видимим контуром об’єкта, контуру або краю групи з швидкою заливкою. Ви можете контролювати товщину та колір обведення. Також ви можете створювати пунктирні обведення за допомогою параметрів контуру й розфарбовувати стилізовані обведення за допомогою пензлів.

Поточні кольори заливки й обведення доступні на панелях керування, інструментів і властивостей.



Обведення:

Обведення (або контур) в Adobe Illustrator визначає зовнішній контур об'єкта та відіграє важливу роль у його візуальному оформленні. Давайте розглянемо докладніше основні аспекти роботи з обведеннями в Illustrator:



Товщина обведення:

Ви можете легко налаштувати товщину обведення об'єкта, використовуючи панель Stroke (Обведення). Тут можна вказати конкретне значення товщини в пікселях або вибрати одне з встановлених значень. Велика товщина обведення робить об'єкт більш помітним та виділеним.

Тип лінії:

Illustrator надає різні типи ліній, такі як суцільна, пунктирна, штрих-пунктирна та інші. Ви можете вибрати потрібний тип лінії зі списку в панелі Stroke.

Колір обведення:

Ви можете вибрати будь-який колір для обведення об'єкта з панелі Color або використовувати піпетку для вибору кольору з іншого об'єкта на полотні. Це дозволяє точно відповідати кольору обведення іншим елементам вашого дизайну.

Різноманітні ефекти:

Adobe Illustrator також пропонує різні ефекти, які можна застосувати до обведення об'єкта, такі як розмиття, зміщення, розширення та інші. Ці ефекти можуть обводити додаткові текстурні та візуальні характеристики.

Обведення для тексту:

Обведення також можна застосувати до тексту в Illustrator. Ви можете додати контур тексту, щоб зробити його більш виразним та привабливим.

Зовнішній вигляд:

В Adobe Illustrator можна застосовувати різні візуальні ефекти до об'єктів, таких як тіні, свічення, мозаїка та інші. Це дозволяє створювати цікаві та креативні ефекти, які надають вашим об'єктам унікального зовнішнього вигляду.

Стили:

За допомогою панелі Appearance можна застосовувати стилі до об'єктів, включаючи заливки кольорів, обведення, ефекти та інші параметри. Ви можете створювати свої стилі та зберігати їх для подальшого використання, що полегшує роботу з різними елементами дизайну.

Ефекти:

Adobe Illustrator пропонує широкий спектр ефектів, які можна застосовувати до об'єктів, включаючи розмиття, спотворення, деформацію, трансформацію та багато інших. Ці ефекти допомагають створювати складні та цікаві візуальні ефекти, що робить ваш дизайн більш креативним та виразним.

Розмиття (Blur):

Ефект розмиття дозволяє згладити краї об'єкта або створити ілюзію руху. Він часто використовується для створення ефекту глибини, фокусної відстані чи м'якості.

Зміщення (Offset):

Ефект усунення переміщує зображення об'єкта на певну відстань по горизонталі та вертикалі. Він часто використовується для створення повторюваних візерунків та текстур.

Розширення (Expand):

Ефект розширення додає контур навколо об'єкта, роблячи його більш виразним та помітним.

Трансформація (Transform):

За допомогою ефекту трансформації можна змінювати розмір, обертати, відбивати та нахиляти об'єкти. Це корисно для створення складних композицій та перетворення форм об'єктів.

Деформація (Warp):

Ефект деформації дозволяє створювати форму об'єкта за певними параметрами, такими як вигини, опуклості, скручування тощо. Він часто використовується для створення анімації або незвичайних візуальних ефектів.

Полегшення (Drop Shadow):

Ефект полегшення додає тінь під об'єктом, створюючи ілюзію тривимірності та глибини. Він часто використовується для надання реалізму та об'ємності об'єктам на полотні.

Сяйво (Glow):

Ефект сяйва додає світіння навколо об'єкта, роблячи його яскравішим і привабливим. Він часто використовується для створення ефектів свічення, емісії чи ілюмінування.

Відображення (Reflect):

Ефект відбиття створює дзеркальне відображення об'єкта щодо заданої осі. Він може бути використаний для створення симетричних та геометричних композицій.

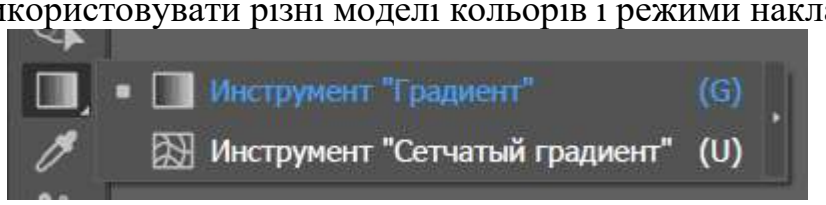
Видавлювання (Extrude & Bevel):

Ефект видавлювання додає об'єм та глибину до об'єктів, роблячи їх більш реалістичними та об'ємними.

ТЕМА 26

Градієнтні та декоративні заливки

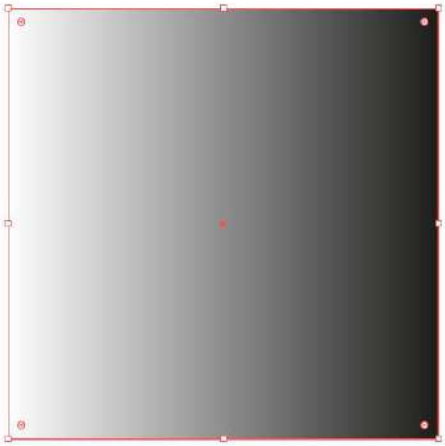
Градієнти – це плавний перехід між двома або більше кольорами. У Illustrator можна створювати різні типи градієнтів: лінійні, радіальні, а також використовувати різні моделі кольорів і режими накладання.



Види градієнтів:

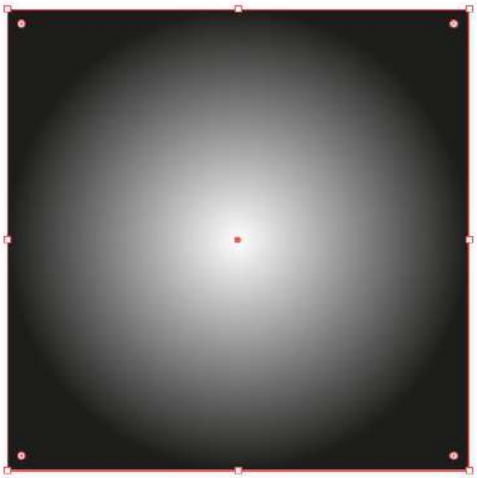
Лінійний градієнт:

Цей тип градієнта створює плавний перехід між двома або більше кольорами вздовж заданої лінії. Ви можете налаштувати кут, напрямок та рівномірність переходу кольорів.



Радіальний градієнт:

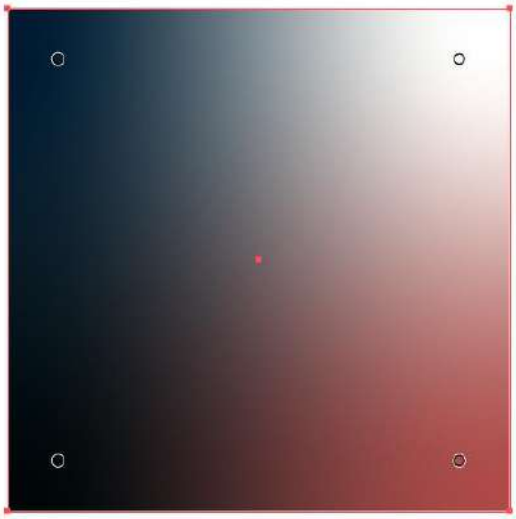
Радіальний градієнт створює плавний перехід від центру до країв чи навпаки. Це дозволяє створсно під час створення фонів чи ефектів перспективи.



Градієнтна сітка:

Градієнтна сітка дозволяє створювати складні переходи кольорів за допомогою кількох колірних вузлів, які можна переміщати та редагувати. Це зручно для створення текстурних ефектів та плавних переходів.

ювати ефекти свічення, освітлення чи об'ємності.



Кутовий градієнт:

Цей тип градієнта дозволяє задати кут, яким відбуватиметься перехід кольорів. Це особливо кори

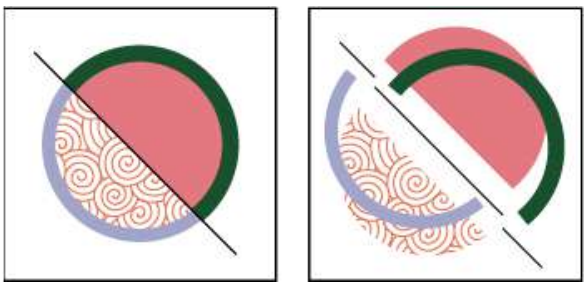
Змішаний градієнт:

Цей вид градієнта дозволяє поєднувати різні типи градієнтів в одному об'єкті. Наприклад, ви можете використовувати лінійний градієнт для створення переходу по горизонталі та радіальний градієнт для створення ефекту свічення в центрі об'єкта.

Adobe Illustrator пропонує широкий вибір декоративних заливок, які дозволяють надавати об'єктам цікаві текстурні та візуальні характеристики. Розглянемо основні види декоративних заливок та можливості їх застосування:

Декоративні заливки:

Ілюстратор надає безліч вбудованих декоративних заливок, таких як текстури, візерунки, плями та пензлі. Вони можуть бути використані для надання об'єктам унікального вигляду, імітації різних матеріалів або створення ефектів ручної роботи.



Текстурні заливки:

Текстурні заливки можуть бути створені за допомогою зображень текстур або фотографій. Це дозволяє додавати реалістичні текстурні ефекти до об'єктів, таких як дерево, камінь, тканина та інші матеріали.

Спеціальні ефекти:

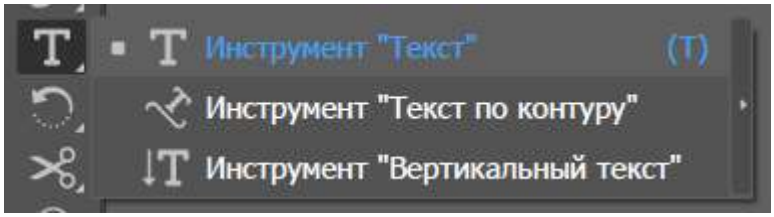
Крім того, Illustrator надає спеціальні ефекти, такі як змішування кольорів, зміна насиченості та відтінку, мозаїчна заливка та інші. Ці ефекти дозволяють створювати унікальні та оригінальні дизайни.

ТЕМА 27

Робота з текстом та шрифтом в Adobe Illustrator

Принципи створення та редагування текстових об'єктів подібні до всіх графічних редакторів. Можна змінити тип шрифту, його розмір, зображення (курсив, напівжирний, підкреслений і т.д.). Не є винятком щодо цього і Adobe Illustrator. Разом з тим, багато завдань він дозволяє виконати значно простіше і швидше, а самі ефекти набагато різноманітніші, ніж в інших програмах.

Так Illustrator дозволяє обробляти текст як повноцінне векторне зображення, яке можна прив'язати до довільної кривої, використовувати його для окантування інших елементів, оформити із застосуванням різних пензлів, градієнтної заливки та ін.



Інструменти для роботи з текстом у Adobe Illustrator

Доступ до інструментів для роботи з текстом в Adobe Illustrator здійснюється через іконку Текст (Type Tool) на панелі інструментів. Клацнувши по ній, користувач отримує доступ до найширших можливостей редагування та оформлення будь-яких написів.

- Type Tool (напис по горизонталі);
- Area Type Tool (напис усередині області);
- Path Type Tool (напис по дорозі);
- Vertical Type Tool (напис по вертикалі);
- Vertical Area Type Tool (напис по вертикалі, розміщений усередині області);
- Vertical Path Type Tool (напис по вертикалі по дорозі).



Панель Character (Window > Type > Character)

Надає основні інструменти зміни написів, дозволяючи редагувати як весь текст, і окремі символи. На пильну увагу заслуговують такі опції:

-
- Font family (група шрифтів; наприклад, Myriad Pro).
- Font style (дозволяє задати стиль шрифту – курсив, підкреслений, закреслений тощо).
- Leading (висота ліній).
- Kerning (проміжок між кернінговими парами).
- Tracking (проміжок між вибраними символами).
- Horizontal scale (ширина символу).
- Vertical scale (висота символів).
- Baseline shift (висота основного тексту).
- Character rotation (поворот тексту на задане число градусів).
- Панель Paragraph (Window > Type > Paragraph)

Аналогічно Word тут можна виставити опцію перенесення слів. У цьому випадку вони будуть розбиватися по складах через дефіс відповідно до алгоритмів, заданих для мови. Для коректного перенесення потрібно правильно вказати мову.

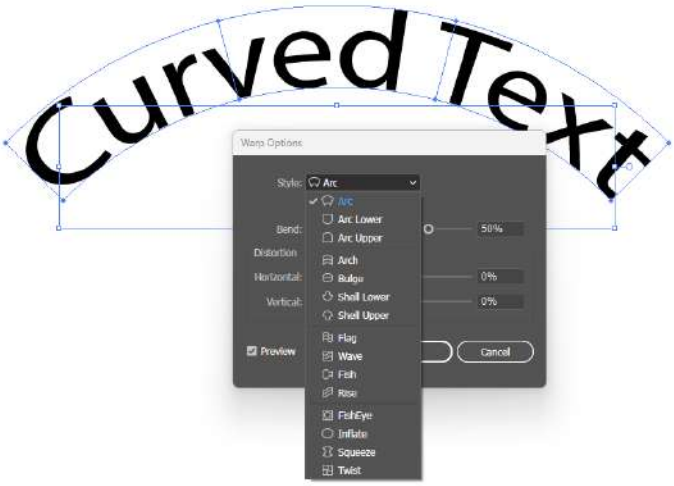
Панель Character Styles (Window > Type > Character Styles)

Містить набір зручних інструментів для операцій з стилями, що повторюються. Можна вказати потрібні параметри та застосовувати їх до наявних текстових об'єктів, що знову вводяться.

Розміщення тексту в Adobe Illustrator по кривій

У меню Type Tool можна побачити інструмент Path Type Tool. Він дозволяє розмістити тест вздовж довільної кривої. Так можна за допомогою опції Pen (Перо) намалювати лінію будь-якої форми (при цьому вона не повинна мати заданих параметрів заливки і кордону). Далі за допомогою опції Path Type Tool потрібно натиснути на початку кривої, а потім набрати потрібний текст. Закінчивши введення, можна налаштувати ті ж параметри, які задаються для будь-якого іншого текстового елемента.

Якщо зовнішній вигляд напису не сподобався, потрібно вибрати інструмент Direct Selection, поставити курсор миші на перпендикулярний відрізок на початку напису, затиснути ліву кнопку миші і зрушити текст щодо кривої, привівши його до бажаного виду.



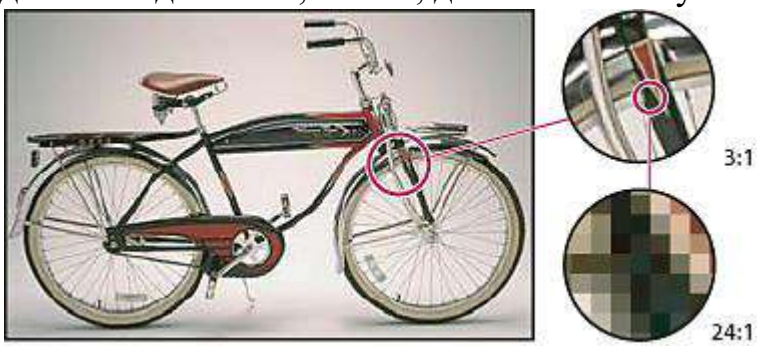
Також Adobe Illustrator дозволяє редагувати текст, розміщуючи його по колу. Наприклад, навколо довільного елемента на зображенні можна намалювати круговий контур, а потім розмістити уздовж цього контуру текст за допомогою тієї ж опції Path Type Tool. Далі можна вказати інші параметри напису: шрифт, колір та ін.

ТЕМА 28

Растрові зображення і ефекти в Adobe Illustrator

У бітових зображеннях, що також називаються растровими, для збереження зображень використовується прямокутна сітка елементів (пікселів). Кожному пікселю призначається окреме місце й колірне значення. Працюючи з бітовими зображеннями, ви реагуєте пікселі, а не об’єкти чи фігури. Бітові зображення — це найпоширеніший електронний носій для зображень із плавними переходами кольорів, таких як фотографії чи цифрові малюнки, оскільки цей формат ефективніше передає тонкі градієнти, відтінки й кольори.

Бітові зображення залежать від роздільної здатності, тому що вони містять стале число пікселів. Як наслідок, вони втрачають деталі й виглядають «зубчастими», якщо значно збільшуються, або якщо їх друкують з нижчою роздільною здатністю, ніж та, для якої вони були створені.



В Adobe Illustrator можна застосовувати різні ефекти до растрових зображень, щоб змінити їх зовнішній вигляд і додати цікаві візуальні ефекти. Деякі з можливих ефектів включають розмиття, зміщення, хвилястість, трансформацію, видавлювання, деформацію, полегшення, різкість, сяйво та відбиття. Ці ефекти дозволяють створювати унікальні та креативні образи, збагачуючи дизайн ілюстрацій.

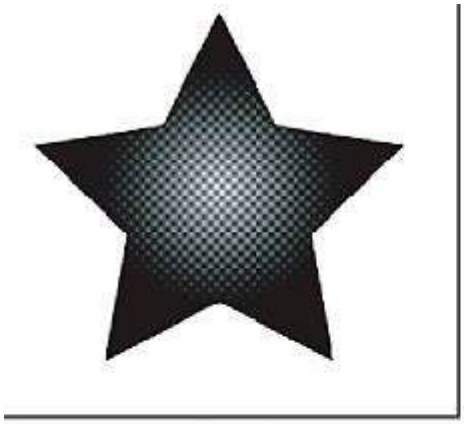
Ефекти створення растру – це ефекти, що генерують пікселі, а не векторні дані. Ефекти створення растру включають «Фільтри SVG», усі ефекти з нижньої частини меню «Ефект», а також команди «Тінь», «Внутрішнє свічення», «Зовнішнє свічення» й «Розтушування» в підменю Ефект > Стилізація.

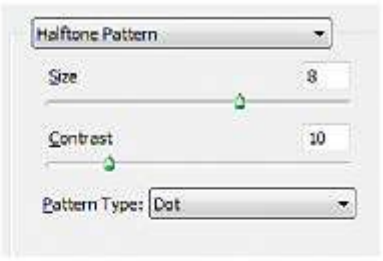
Завдяки ефектам, які не залежать від дискретизації (RIE), в Illustrator доступні зазначені нижче можливості:

- Якщо дискретизація растрових ефектів документа (DRES) змінюється, змінюються вибрані параметри, завдяки чому ефект не змінюється або змінюється мінімально. Нові значення зміненого параметра відображаються в діалоговому вікні «Ефект».
- Для ефектів із кількома вказаними параметрами Illustrator змінює лише ті параметри, що стосуються дискретизації растрових ефектів документа.

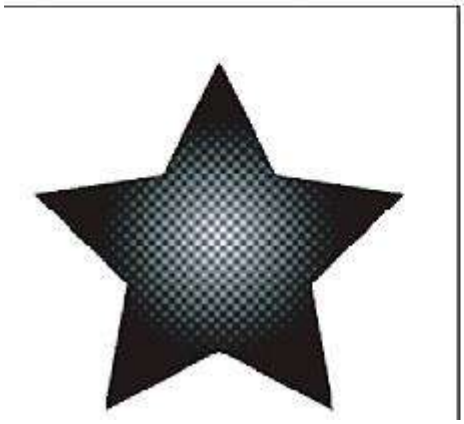
  У діалоговому вікні «Півтоновий візерунок» доступні різні параметри.

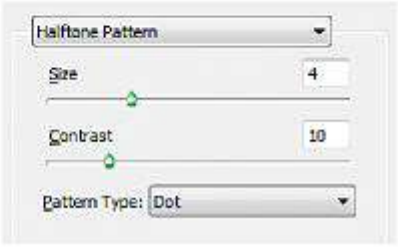
Однак у разі зміни параметрів растрових ефектів документа змінюється лише значення розміру.





Effect Parameters at Resolution = 300 ppi.





Effect Parameters at Resolution = 150 ppi

Значення дискретизації ефекту півтонового візерунка змінюється з 300 ppi на 150 ppi.

Установити параметри растеризації для документа можна, вибравши Ефект > Налаштування растрових ефектів документа.

Примітка. Якщо ефект добре виглядає на екрані, але втрачає деталі або стає нерівним у надрукованому вигляді, збільште роздільну здатність растрових ефектів документа.

Плашкові кольори та прозорість у CS2, CS3 і пізніших версіях

Коли ви використовуєте функцію плашкових кольорів і прозорості, Illustrator іноді маніпулює вмістом файлу, щоб керувати виглядом графічного об’єкта в PostScript та інших процесах вирівнювання прозорості. Коли Illustrator маніпулює вмістом під час зведення, плашкові кольори, що використовуються в певних сценаріях застосування прозорості, іноді потрібно перетворити в тріадні кольори. Хоча ці випадки все менш і менш поширені в кожній наступній версії Illustrator, наведені нижче пункти стосуються решти обмежень збереження плашкових кольорів під час взаємодії з прозорістю в Illustrator CS3 і пізніших версій і в CS2.

Ефекти створення растру

В Illustrator CS2, коли ви застосовуєте до об’єктів, які містять кілька плашкових кольорів або поєднання плашкових і тріадних кольорів, ефекти створення растру (наприклад, «Rasterize» або «Gaussian Blur») на рівні об’єкта, групи чи шару, Illustrator конвертує колір об’єкта в простір тріадних кольорів

документа, градації сірого або бітові зображення. Ви можете вибрати один із цих параметрів у діалоговому вікні «Налаштування растрових ефектів». Наприклад, у простому прямокутнику із заливкою плашковими кольорами та тріадними чорними мазками заливка плашковим кольором конвертується в тріадний колір. Однак якщо атрибути об'єкта, групи чи шару зафарбовано одним плашковим кольором, тоді плашковий колір залишається незалежно від того, чи ви застосували ефект. В Illustrator CS3 і пізніших версій зберігається плашковий колір у всіх перелічених вище сценаріях.

Коли ви відкриваєте файли Illustrator, створені у версіях до CS2, за замовчуванням прапорець «За можливості зберігати плашкові кольори» (CS2) або «Зберігати плашкові кольори» (CS3 і пізніших версій) у діалоговому вікні «Налаштування растрових ефектів» не встановлено. Це налаштування гарантує, що друк цих файлів відбувається так само, як у попередніх версіях Illustrator. Коли ви повторно відкриваєте файли, в Illustrator CS2 стоятиме прапорець біля прапорця «За можливості зберігати плашкові кольори».

Градієнти та сітка градієнтів

В Illustrator CS3 і пізніших версій і CS2 (або Cs2 і пізніших версій) зберігаються градієнти «плашковий колір у плашковий колір» і «плашковий клір у тріадний колір» у непрозорому та прозорому сценаріях. Щоб друкувати й експортувати плашкові кольори в сценаріях градієнтів, виберіть діалогове вікно «Залишати в об'єкті накладання та плашкові кольори» > «Вирівняти прозорість».

В Illustrator CS2, коли сітка градієнтів містить кілька плашкових або тріадних кольорів, Illustrator конвертує сітку в простір тріадних кольорів документа. Illustrator CS3 і пізніших версій утримує плашковий колір в обох попередніх сценаріях сітки градієнтів.

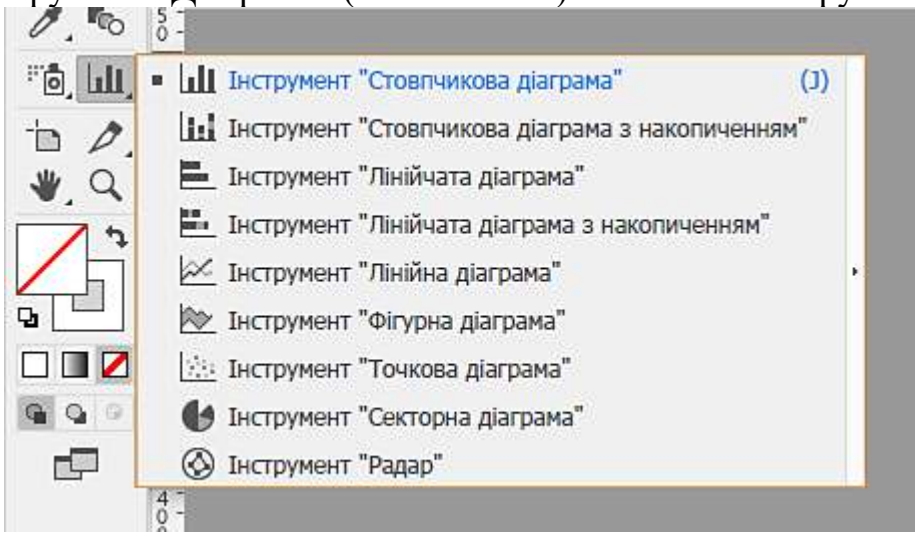
Бленди з плашкових у плашкові кольори

Коли ви створюєте бленд двох різних об'єктів плашкових кольорів, Illustrator перетворює всі проміжні кроки до простору тріадного кольору документа.

ТЕМА 29

Інформаційна графіка (Діаграми) в Adobe Illustrator

В Illustrator можна створювати діаграми різних типів і персоналізувати їх відповідно до власних потреб. Щоб переглянути всі типи, натисніть і утримуйте інструмент «Діаграма» ( ) на панелі «Інструменти».



Створення різних типів діаграм у програмі Illustrator

Виберіть інструмент для побудови діаграми. Початково вибраний інструмент визначає тип діаграми, яку створить програма Illustrator. Наприклад, щоб створити стовпчикову діаграму, виберіть однойменний інструмент.

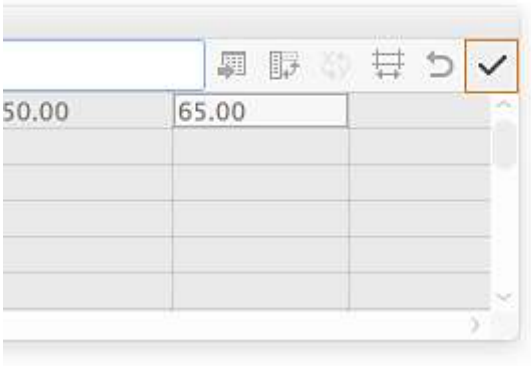
Визначте розміри діаграми одним із наведених нижче способів.

- Перетягніть вказівник по діагоналі з кута, де має бути початок діаграми, до протилежного кута. Перетягуючи вказівник, утримуйте клавішу Alt (Windows) або Option (Mac OS), щоб почати малювати діаграму із центра. Перетягніть, утримуючи клавішу Shift, щоб обмежити діаграму до квадрату.
- Клацніть де-небудь, щоб створити діаграму. Введіть значення висоти й ширини діаграми та натисніть «OK».

Примітка. Визначені розміри стосуються основного тіла діаграми, не враховуючи міток та підписів діаграми.

Примітка. Дані діаграми мають бути розташовані у визначеному порядку, який різниться залежно від її типу.

Натисніть кнопку «Застосувати» або клавішу Enter на цифровій клавіатурі, щоб створити діаграму.

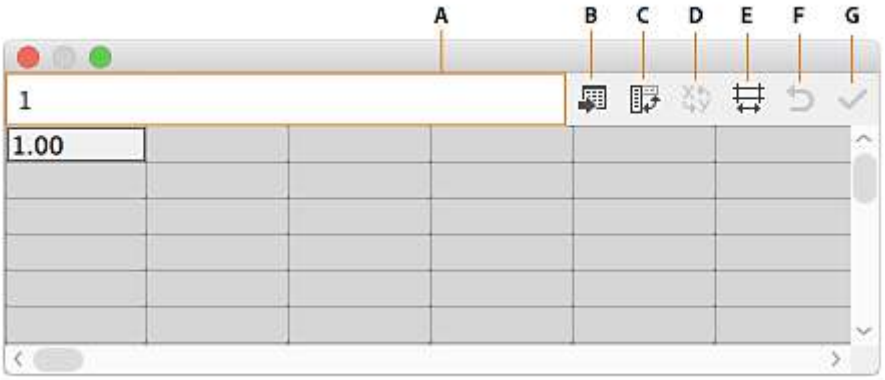


Застосування значень, введених у вікні «Дані діаграми»

Вікно «Дані діаграми» залишатиметься відкритим, аж поки його не закрити. Це дозволяє легко переходити між редагуванням даних діаграми та роботою в монтажній області.

Введення даних діаграми

Для вводу даних для діаграми використовують вікно «Дані діаграми». Вікно «Дані діаграми» з’являється автоматично при застосуванні графічного інструмента й залишається відкритим, аж поки його не закрити.



ТЕМА 30

Корекція об`єктів та зображення в Adobe Illustrator

Трасування зображення

Миттєво перетворюйте намальований від руки ескіз на векторну ілюстрацію в Illustrator.

Відкрийте растрове зображення або розмістіть його у своєму документі Illustrator.

Виділивши вихідне зображення, виконайте одну з наведених нижче дій.

Виберіть «Об’єкт» > «Трасування зображення» > «Зробити» для трасування з параметрами за замовчуванням. За замовчуванням Illustrator перетворює зображення на чорно-білий результат трасування.

Натисніть кнопку «Трасування зображення» на панелі керування або панелі «Властивості» або ж виберіть стиль за допомогою кнопки «Стилі трасування» .

Виберіть «Вікно» > «Трасування зображення» або перейдіть у робоче середовище «Трасування», щоб відкрити панель «Трасування зображення», і виконайте одну з наведених нижче дій.

Виберіть один зі стилів за замовчуванням, натискаючи відповідні значки у верхній частині панелі. Детальну інформацію див. у статті Вибір параметрів трасування | Стиль.

Виберіть потрібний стиль у розкривному меню «Стиль».

Визначте параметри трасування. Детальну інформацію див. у статті Вибір параметрів трасування.

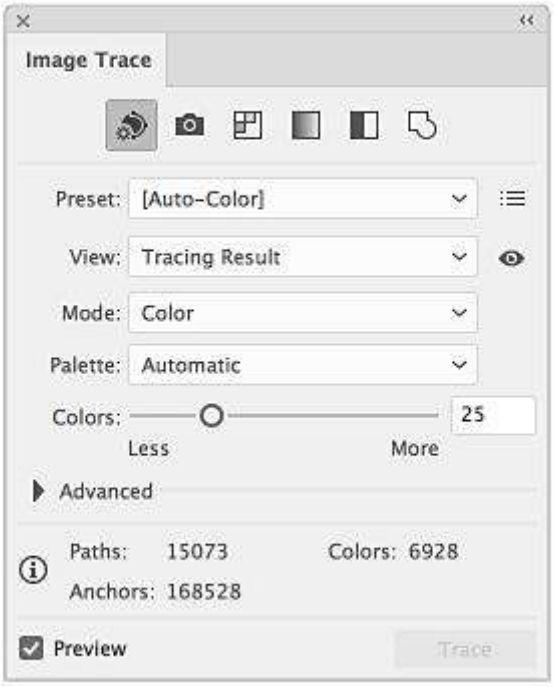
Швидкість трасування залежить від роздільної здатності розміщеного зображення.

(Додатково) Налаштувати результати трасування можна за допомогою панелі «Трасування зображення» («Вікно» > «Трасування зображення»).

Щоб перетворити об’єкт трасування на контури й редагувати векторну ілюстрацію вручну, виберіть Об’єкт > Трасування зображення > Розгорнути.

Визначення параметрів трасування

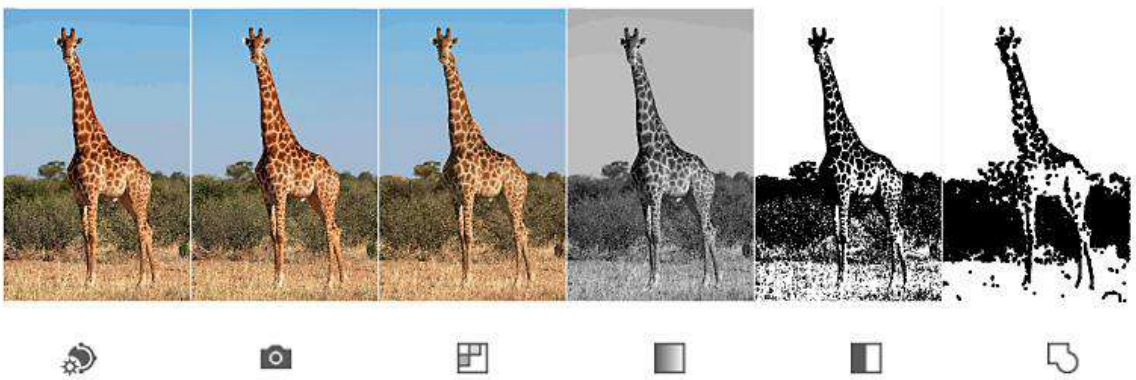
Після вибору зображення стануть доступними параметри на панелі «Трасування зображення». У верхній частині панелі відображаються базові параметри; ви можете відкрити додаткові параметри, натиснувши трикутник поруч із заголовком «Додаткові параметри».



Визначте базові параметри на панелі «Трасування зображення» для отримання бажаного результату трасування.

СТИЛЬ

Панель «Трасування зображення» дає змогу вибрати стиль для вашого зображення. Значки, розташовані у верхній частині панелі, є стилями, назви яких відповідають популярним процесам.



ТЕМА 31

Основні операції з об'єктами, графічними та текстовими фреймами Adobe InDesign

Adobe InDesign - це програмне забезпечення, яке використовується для верстки та дизайну різних типів документів, від брошур до книг. У InDesign є кілька ключових аспектів роботи з об'єктами, графічними та текстовими кадрами.

Ви можете створювати різноманітні об'єкти, такі як фігури та лінії, а також вставляти зображення та текстові кадри. Ці об'єкти можна редагувати, змінюючи розміри, форму, колір та інші властивості. Угруповання об'єктів дозволяє зручно керувати ними, особливо якщо у документі багато елементів.

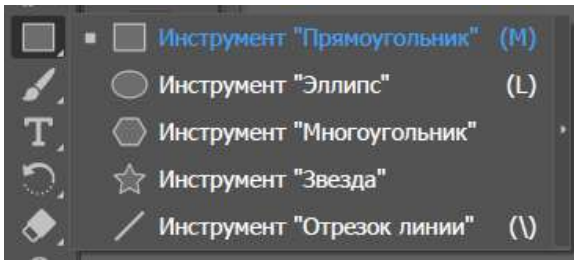
InDesign підтримує багатошарову структуру, що дозволяє розміщувати об'єкти на різних шарах та керувати їх видимістю та порядком. Ви також можете додавати різні ефекти до об'єктів, такі як тіні, обведення та градієнти, щоб зробити їх більш виразними.

Вставка та редагування зображень у InDesign дозволяють працювати з растровими та векторними зображеннями, застосовувати до них масштабування, обрізання та інші ефекти. Текстові кадри дозволяють додавати та форматувати текст у вашому документі, а текстові стилі спрощують процес застосування однорідного форматування тексту.

Також у InDesign можна використовувати текстові та графічні кадри, щоб створювати області для тексту та зображень, що допомагає краще організувати макет. І, нарешті, програма пропонує різні інструменти та функції для автоматизації процесу верстки, такі як майстер-сторінки та стилі об'єктів.

Можливості:

Створення об'єктів:
В InDesign можна створювати різні об'єкти, такі як фігури, лінії, круги та прямокутники за допомогою інструментів формування.

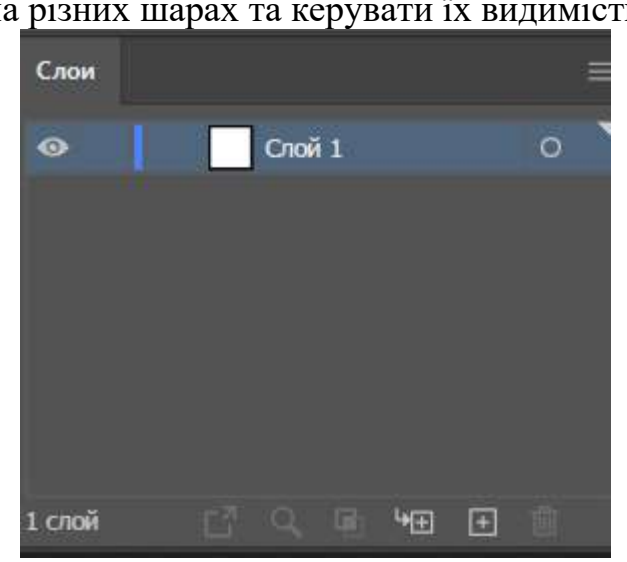


Редагування об'єктів:
Ви можете змінювати розмір, форму, колір та інші властивості об'єктів, використовуючи інструменти редагування та панелі властивостей.

Угруповання об'єктів:
Угруповання дозволяє об'єднати кілька об'єктів в одну групу для зручнішого керування ними.

Управління шарами:

InDesign підтримує багатошарову структуру, дозволяючи розміщувати об'єкти на різних шарах та керувати їх видимістю та порядком.



Застосування ефектів:

Ви можете додавати різні ефекти до об'єктів, таких як тіні, обведення, градієнти та прозорість, щоб додати їм додаткову глибину та об'єм.

Вставка та редагування зображень:

InDesign дозволяє вставляти растрові та векторні зображення до макету та редагувати їх властивості, такі як масштабування, обрізання та накладення ефектів.

Додавання тексту:

Ви можете додавати текстові кадри до макету та редагувати текст, застосовувати до нього стилі форматування, вирівнювання та багато іншого.

Управління текстовими стилями:

За допомогою текстових стилів ви можете створювати та застосовувати однорідне форматування тексту по всьому документу.

Використання текстових та графічних кадрів:

Текстові та графічні кадри дозволяють створювати області, в яких розміщуються текст та зображення, забезпечуючи кращу організацію макета.

Автоматизація процесу:

Adobe InDesign пропонує різні інструменти та функції для автоматизації процесу верстки, таких як майстер-сторінки, стилі об'єктів та змінні даних.

ТЕМА 32

Робота з лініями, графічними фреймами Adobe InDesign

Параметри панелі «Обведення»

Товщина: Визначає товщину обведення.

Кінці: виберіть стиль наконечника, щоб встановити вигляд обох кінців відкритого контуру:

- Зрізані кінці. Створює квадратні наконечники з межею на рівні кінцевих точок.
- Округлені кінці. Створює напівкруглі наконечники, що виходять на половину товщини обведення за кінцеві точки.
- Квадратні кінці. Створює квадратні наконечники, що виходять на половину товщини обведення за кінцеві точки. Цей параметр робить виступ товщини лінії однаковим в усіх напрямах навколо контуру.

. Ви можете задати параметр наконечника для замкненого контуру, але цей наконечник не буде видимий, доки контур не буде розімкнений (наприклад, розрізаний інструментом «Ножиці»). Також стилі наконечників краще бачити за тонкої товщини лінії.

Зрізання: Встановлює обмеження довжини точки відносно товщини обведення перед тим, як кутовий стик стає скошеним квадратним стиком. Наприклад, значення 9 вимагає, щоб довжина точки була в 9 разів більша за товщину обведення перед тим, як точка стає зрізаною. Введіть значення (від 1 до 500) і натисніть Enter або Return. Зрізання не застосовується до круглого стику.

Можна включити параметри зрізання та вирівнювання обведення до абзацу або стилю символів. Клацніть розділ «Колір символів», а потім клацніть значок обведення, щоб активувати функції.:

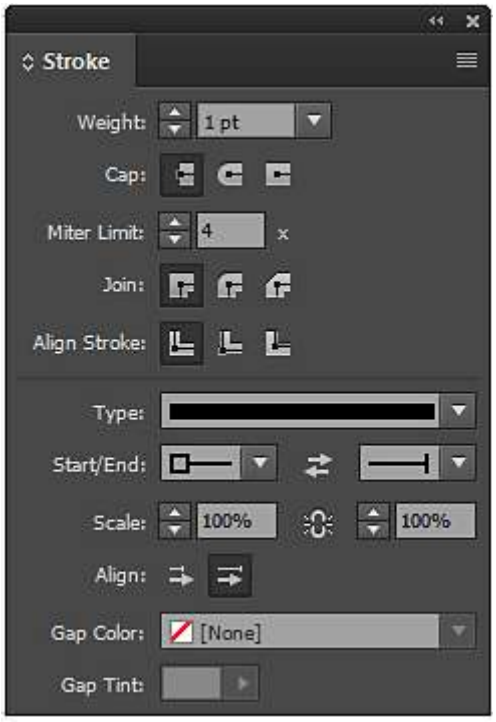
Стик : визначає вигляд обведення на кутових крапках:

Кутовий стик.: Створює гострі кути, що виходять за кінцеву точку, якщо довжина зрізу перебуває в межах зрізання.

Округлений стик.: Створює заокруглені кути, що виходять на половину товщини обведення за кінцеві точки.

Стик із фаскою.: Створює квадратні кути, що примикають до кінцевих точок.

Ви можете встановити параметри зрізу для контуру, в якому не використовуються кутові крапки, але ці параметри зрізу не застосовуватимуться, доки ви не створите кутові крапки, додаючи їх або перетворюючи на них точки згладжування. Також зрізи краще бачити за тонкої товщини лінії.



Масштаб

Дозволяє змінювати розмір початкового та кінцевого наконечників стрілки незалежно один від одного. Для встановлення зв'язку між масштабом початкового та кінцевого наконечників стрілки натисніть значок встановлення зв'язку між масштабом початкового та кінцевого наконечників стрілки, розташований поруч із полем «Масштаб».

Вирівняти

Вирівнювання контуру за переднім чи заднім краєм наконечника стрілки. Для цього передбачено такі параметри:

- Винести наконечник стрілки за край контуру
- Помістити наконечник стрілки на краю контуру

Колір проміжку : встановлення кольору проміжку між відрізками пунктирної лінії, точками або кількома лініями в обведенні за шаблоном.

Відтінок проміжку: встановлення відтінку (якщо встановлено колір проміжку).

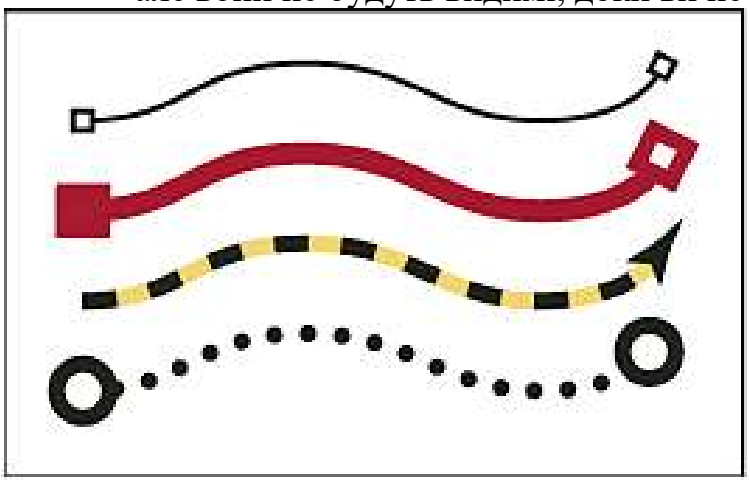
Хоча ви можете встановити пунктирні обведення на панелі «Обведення», простіше створити пунктирне обведення, використовуючи власний стиль обведення.

Додавання фігур на початку та в кінці обведення

Дотримуйтеся наведених нижче вказівок, працюючи з фігурами на початку та в кінці обведення:

- Ви не маєте змоги редагувати наявні фігури на початку та в кінці обведення, але якщо ви маєте зовнішній модуль, що додає додаткові параметри, меню «Початок» і «Кінець» на панелі «Обведення» можуть містити додаткові фігури.

- Фігури на початку та в кінці лінії за розміром пропорційні її ширині. Проте додавання фігур на початку або в кінці не змінює довжини контуру.
- Фігури на початку та в кінці автоматично обертаються відповідно до кута лінії напряму кінцевої точки.
- Фігури на початку та в кінці показуються лише на кінцевих точках відкритих контурів, вони не показуються на окремих відрізках пунктирного обведення.
- Якщо ви застосовуєте фігури на початку й кінці обведення до складеного контуру, що включає відкриті внутрішні контури, на кожному відкритому внутрішньому контурі використовуватимуться ті самі фігури початку та кінця.
- Ви можете застосувати фігури початку й кінця до замкнутого контуру, але вони не будуть видимі, доки ви не розімкнете контур.



Зразки фігур на початку та в кінці обведення

Створення стрілок за допомогою початкових та кінцевих фігур

Використовуйте меню «Початок» і «Кінець» на панелі «Обведення», щоб додати вістря або інші фігури на кінцях відкритого контуру.

Використовуйте інструмент «Лінія» для малювання лінії або створення відкритого контуру.

Коли виділено лінію або контур, відкрийте панель «Обведення» і виберіть стиль у меню «Початок» і «Кінець». Меню «Початок» застосовує фігуру до першої кінцевої точки контуру (що визначається порядком, в якому малювалися точки контуру), а меню «Кінець» – до останньої кінцевої точки.

Перемикання фігур початку й кінця контуру

За допомогою інструмента «Часткове виділення» , виділіть контур.

Оберіть «Об’єкт» > «Контури» > «Змінити напрямок контуру» або натисніть кнопку «Змінити напрямок контуру» на панелі «Обробка контурів».

ТЕМА 33

Операції з оформлення та перетворення графічних фреймів Adobe InDesign

Коли ви поміщаєте графіку, ви бачите версію роздільної здатності екрана для файлу. Таким чином її можна переглянути та розмістити. Однак, фактичний файл графіки можна або зв'язати, або вбудувати.

Зв'язана ілюстрація пов'язана з документом, але лишається незалежною від нього, завдяки чому розмір документа не змінюється. Ви можете змінювати зв'язану ілюстрацію за допомогою засобів редагування та накладання ефектів; однак, ви не можете обрати та редагувати окремі компоненти в ілюстрації. Ви можете використовувати зв'язану ілюстрацію багаторазово без суттєвого збільшення розміру документа; також ви можете у будь-який момент оновити всі зв'язки. При експорті або друку одержується оригінальна ілюстрація, фінальний вивід виконується з використанням повної роздільної здатності оригіналів.

Вбудована графіка копіюється у документ за повної роздільної здатності, в результаті чого розмір файлу документа збільшується. Ви можете керувати версіями та оновлювати файл в будь-який час; поки ілюстрація вбудована, документ зберігає свій незалежний статус.

Для визначення того, чи є ілюстрація вбудованою або зв'язаною, або для зміни її статусу, використовуйте панель **«Зв'язки».**

Якщо бітове зображення, яке ви розміщаєте, має розмір 48 Кб або менше, InDesign автоматично вбудовує у ваш макет зображення із повною роздільною здатністю замість версії з екранною роздільною здатністю. InDesign відображає ці зображення на панелі «Зв'язки» таким чином, ви можете керувати версіями та оновлювати файл будь-коли; але зв'язок не є обов'язковим для оптимального виводу.

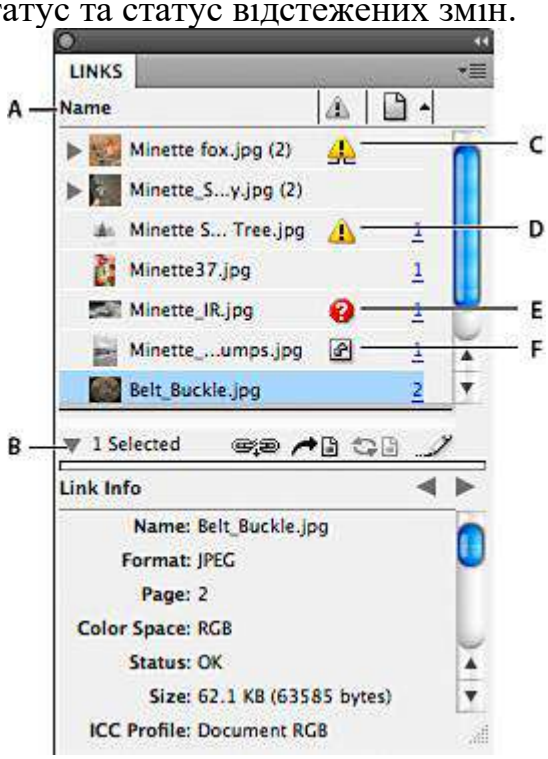
Якщо ви переміщуєте документ в іншу папку або на інший диск (наприклад, якщо ви відправляєте його постачальнику послуг), переконайтеся, що ви також переміщуєте файли зі зв'язаною графікою; вони не зберігаються в документі. Ви можете автоматично копіювати всі зв'язані файли за допомогою функцій «Перевірка перед друком» та «Пакет».

Огляд панелі «Зв'язки»

Усі файли у документі перелічені на панелі «Зв'язки». Сюди входять локальні файли (на диску) та ресурси, які управляються на сервері. Однак файли, які вставляються із вебсайту в Internet Explorer не відображуються на цій панелі.

В InCopy на панелі «Зв'язки» також відображаються пов'язані матеріали. Коли на панелі «Зв'язки» вибирається пов'язаний матеріал, у розділі «Інформація

зв’язку» відображається така інформація, як кількість приміток, керований статус та статус відстежених змін.



A. Стовпці категорій B. Показати/сховати відомості про зв’язок C. Значок зміни в одному або кількох випадках D. Значок зміни E. Значок відсутнього зв’язку F. Значок вбудованого зв’язку

Якщо та сама графіка з’являється в документі декілька разів, зв’язки комбінуються під трикутником для розкриття на панелі «Зв’язки». Якщо зв’язана графіка EPS або документ InDesign містить зв’язки, вони також комбінуються під трикутником для розкриття.

Зв’язаний файл відображається у панелі «Зв’язки» одним із наступних способів:

Оновлений: Сучасний файл порожній у стовпці статусу.

Змінено: Цей значок означає, що версія файлу на диску більш нова, ніж версія у вашому документі. Наприклад, значок з’являється, якщо ви імпортуєте графіку Photoshop в InDesign, після чого ви або хтось інший редагує та зберігає початкову графіку у Photoshop.

Дещо інша версія значка зміни з’являється, якщо графіку змінено та оновлено не всі, а лише деякі її примірники.

Вбудований

Вбудовування вмісту зв’язаного файлу призупиняє керування даним зв’язком. Якщо виділений зв’язок на даний момент зайнятий в операції «редагувати на місці», цей параметр не активується. Вбудування файлу відновлює операцію керування цим зв’язком.

Якщо зв’язаний об’єкт не відображається на певній сторінці документа, місце його появи вказується такими кодами: МС (монтажний стіл), СШ (сторінка-шаблон), ВТ (витіснений текст) і ПТ (прихований текст).

Використання панелі «Зв’язки»

Для відображення панелі «Зв’язки» виберіть «Вікно» > «Зв’язки». Ідентифікація кожного зв’язаного та автоматично вбудованого файлу відбувається за іменем.

Щоб вибрати та переглянути зв’язану графіку, виберіть зв’язок на панелі зв’язків, потім клацніть кнопку «Перейти за зв’язком» , клацніть номер сторінки зв’язку у стовпці сторінки або виберіть «Перейти за посиланням» у меню панелі «Зв’язки». InDesign розташовує дисплей таким чином, що вибрана графіка знаходиться по центру. Щоб переглянути прихований об’єкт, ви показуєте шар (або стан, якщо це прив’язаний об’єкт).

Щоб розгорнути або згорнути вкладені зв’язки, клацніть значок трикутника праворуч від зв’язку. Вкладені зв’язки з’являються, коли одна й та сама графіка зустрічається в документі кілька разів, або коли з’єднана графіка EPS або документ InDesign містять зв’язки.

Щоб відсортувати зв’язки за категорією, клацніть категорію заголовка вгорі панелі «Зв’язки». Знову клацніть цю категорію, щоб змінити порядок на протилежний. Наприклад, якщо клацнути категорію «Сторінка», зв’язки з’являються в порядку від першої до останньої сторінки. Якщо ви клацнете категорію «Сторінка» знову, зв’язки з’являються у порядку від останньої до першої сторінки. Використовуйте «Параметри панелі», щоб додати стовпці до панелі «Зв’язки».

Робота зі стовпцями панелі «Зв’язки»

На панелі «Зв’язки» можна відображати додаткові категорії, наприклад дату створення та шар, для відображення докладнішої інформації про графіку. Для кожної категорії можна визначати, чи з’являтиметься інформація у стовпці на панелі «Зв’язки» та в секції інформації зв’язку внизу панелі «Зв’язки».

Виберіть «Параметри панелі» в меню панелі «Зв’язки».

Поставте відмітки у полях під пунктом «Показати стовпець», щоб додати стовпці до панелі «Зв’язки».

Папка 0 – це папка, що містить зв’язаний файл; папка 1 – це папка, що містить папку 0 і т.д.

Поставте відмітки у полях під пунктом «Показати в інформації зв’язку», щоб відобразити відповідні дані в секції інформації зв’язку внизу панелі «Зв’язки».

Натисніть кнопку «OK».

Можна змінювати порядок стовпців шляхом виділення стовпця та перетягування його в інше місце. Шляхом перетягування меж стовпця

змінюється його ширина. Клацніть заголовок категорії, щоб відсортувати зв’язки за цією категорією у порядку зростання. Клацніть знову, щоб відсортувати у порядку спадання.

Зміна рядків та мініатюр панелі «Зв’язки»

Виберіть «Параметри панелі» в меню панелі «Зв’язки».

У меню «Розмір рядка» виберіть «Маленькі рядки», «Звичайні рядки» або «Великі рядки».

У пункті «Мініатюри» визначте, де саме показуватимуться мініатюри презентацій графіки – у стовпці імені або в інформації зв’язку внизу панелі «Зв’язки».

Натисніть кнопку «OK».

ТЕМА 34

Робота з текстовими фреймами Adobe InDesign

Створення текстових кадрів

Текст в InDesign міститься в рамках, які називаються текстовими кадрами. (Текстовий кадр нагадує текстове поле у QuarkXPress і текстовий блок в Adobe PageMaker.)

Існує два типи текстових кадрів: сітки кадрів і звичайні текстові кадри. Сітки кадрів – це текстові кадри для компонування тексту азійськими мовами, у яких шпації для символів і пробіли відображаються у вигляді сітки. Пусті текстові кадри, в яких сітка не відображається, — це звичайні текстові кадри.

Як і графічні кадри, текстові кадри можна переміщати, змінювати розмір та заміняти. Інструмент, за допомогою якого виділений текстовий кадр, визначає тип змін, які можна здійснити:

- Інструмент «Текст» дозволяє вводити чи редагувати текст у кадрі.
- Інструмент «Виділення» дозволяє виконувати загальні задачі для макета, як-от розміщення та встановлення розміру кадру.
- Інструмент «Часткове виділення» дозволяє змінювати форму кадру.
- Використовуйте інструмент «Горизонтальна сітка» чи «Вертикальна сітка» для створення сітки кадрів.
- Інструмент «Текст» призначено для створення звичайних текстових кадрів із горизонтальним текстом, а інструмент «Вертикальний текст» — для створення звичайних текстових кадрів із вертикальним текстом. Для редагування вже наявного тексту в кадрі використовуються ті самі інструменти.

Текстові кадри можна також з'єднувати з іншими текстовими кадрами, щоб текст в одному кадрі міг переходити в інший кадр. З'єднані таким чином кадри є зв'язаними. Текст, який проходить через один чи більше зв'язаних кадрів, називається матеріалом. При розміщенні (імпорті) файлу текстової обробки він потрапляє в документ у формі єдиного матеріалу незалежно від того, скільки кадрів він може зайняти.

Текстові кадри можуть мати декілька стовпців. Текстові кадри можна створити на основі стовпців тексту, хоча кадри і не залежать від них. Іншими словами, текст, розміщений у двох стовпцях, можна розмістити на сторінці з чотирма стовпцями. Текстові кадри можна розмістити також на сторінках-шаблонах, а текст приймати все одно на сторінках документа.

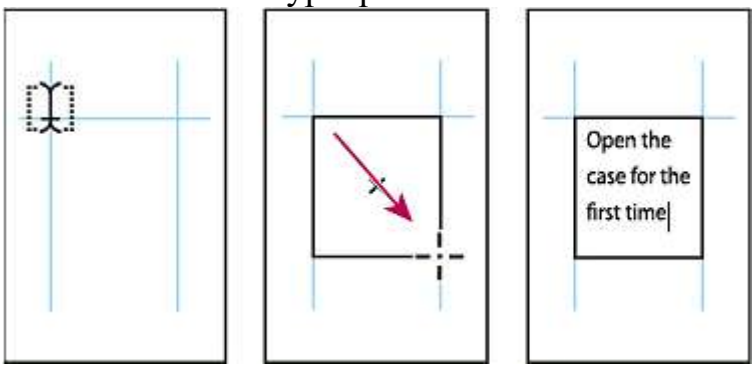
Примітка. Якщо постійно використовується текстовий кадр одного типу, можна створити стиль об'єкта, до якого входитиме форматування текстового кадру, як-от колір рамки та заливки, параметри текстового кадру та ефекти обтікання текстом і прозорості.

Створювати текстові кадри при розміщенні чи вставленні тексту не потрібно — InDesign автоматично додає кадри на основі параметрів стовпця сторінки.

Коли текст вставляється, автоматично створюється звичайний текстовий кадр. Можна також створити пустий звичайний текстовий кадр і ввести текст уручну.

Виконайте будь-яку з описаних нижче дій:

- Оберіть інструмент «Текст» , а потім перетягніть, щоб визначити ширину й висоту нового текстового кадру. Перетягніть, утримуючи клавішу Shift, щоб обмежити кадр до квадрату. Коли кнопку миші відпустити, у кадрі з'являється текстовий курсор.



Створення нового текстового кадру шляхом перетягування

- Клацніть інструментом «Виділення» вхідну чи вихідну точку іншого текстового кадру, а потім клацніть чи перетягніть, щоб створити інший кадр.
- Для розміщення текстового файлу скористайтеся командою «Помістити».
- Клацніть інструментом «Текст» всередині будь-якого порожнього кадру. Якщо в розділі «Параметри вводу» вибрано параметр «Інструмент «Текст»» перетворює кадри на текстові кадри», то порожній кадр перетворюється на текстовий кадр.

Переміщення та змінення розміру текстових кадрів

Для переміщення чи змінення розміру текстових кадрів використовується інструмент «Виділення».

Примітка. Якщо потрібно перемістити чи змінити розмір текстового кадру, не виходячи з інструмента «Текст» до інструмента виділення, утримуйте клавішу Ctrl (Windows) чи Command (Mac OS), а потім перетягуйте кадр.

Переміщення текстового кадру

- Перетягніть кадр за допомогою інструмента «Виділення».
- Використовуючи інструмент «Текст», утримуйте клавішу Ctrl (Windows) чи Command (Mac OS) та перетягуйте кадр. При відпусканні клавіші інструмент «Текст» залишається виділеним.

Зміна розміру текстового кадру

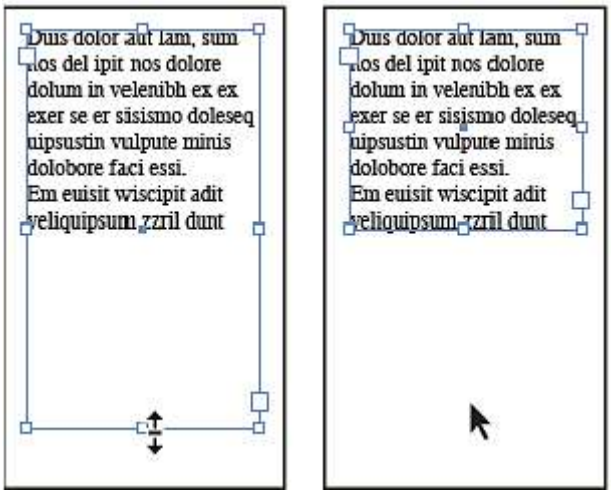
Виконайте будь-яку з описаних нижче дій:

- Щоб змінити розмір за допомогою інструмента «Текст» , утримуйте клавішу Ctrl (Windows) чи Command (Mac OS) та перетягуйте будь-яку ручку кадру. Якщо перед початком перетягування утримувати кнопку миші протягом однієї секунди, при зміні розміру кадру відбуватиметься перекомпіляція тексту.

Примітка. Якщо замість перетягування текстового кадру клацнути по ньому, виділення тексту чи розташування курсору для вставки вмісту буде втрачено.

- Щоб змінити розмір з використанням інструмента «Виділення» , перетягуйте будь-яку ручку на межі кадру. Щоб масштабувати текст всередині кадру, утримуйте клавішу Ctrl (Windows) чи Command (Mac OS).
- Щоб швидко прилаштувати кадр до вмісту, виділіть текстовий кадр інструментом «Виділення» та двічі клацніть будь-яку ручку. Наприклад, якщо двічі клацнути центральну нижню ручку, нижній край кадру переміститься до нижнього краю тексту. Якщо двічі клацнути центральну праву ручку, висота залишиться незмінною, а ширина зменшиться, щоб кадр заповнився.

  Підказка. Можна також двічі клацнути держак переповненого текстового кадру для збільшення висоти чи ширини, щоб текст повністю помістився в кадрі. Якщо текстовий кадр містить більше витісненого тексту, ніж може реально вміститися на сторінці, розмір текстового кадру не змінюється.



Для змінення розміру текстового кадру двічі клацніть текстовий кадр

- Щоб прилаштувати текстовий кадр до вмісту, виділіть кадр за допомогою інструмента «Виділення» та виберіть команду «Об'єкт» > «Прилаштування» > «Прилаштувати кадр до вмісту». Нижня межа текстового кадру прилаштується до вмісту тексту. Якщо текстовий кадр містить більше витісненого тексту, ніж може реально вміститися на сторінці, розмір текстового кадру не змінюється.
- Щоб змінити розмір за допомогою інструмента «Масштабування» , змініть розмір кадру шляхом перетягування.

Застосування текстових кадрів на шаблонах сторінок

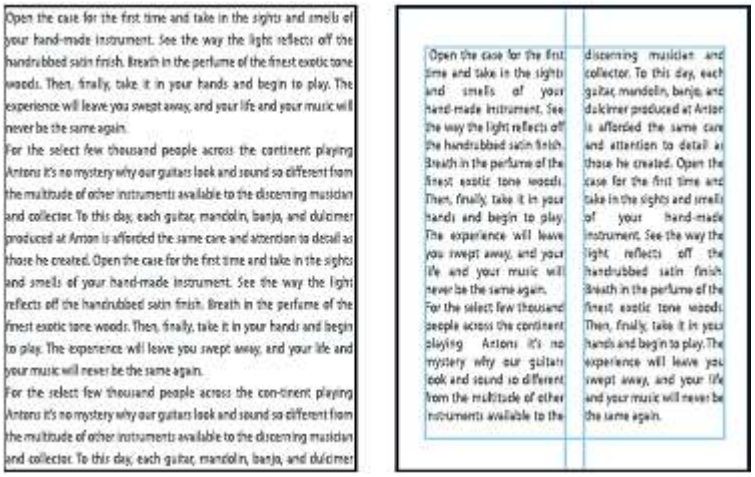
Під час створення нового документа можна вибрати параметр «Головний текстовий кадр», щоб розташувати порожній текстовий кадр на стандартній сторінці-шаблоні документа. Цей кадр має атрибути стовпців і полів, вказані в діалоговому вікні «Новий документ».

Для використання текстових кадрів на шаблонах сторінок скористайтеся цими інструкціями:

- Головні текстові кадри слід установити, коли кожна сторінка документа має містити текстовий кадр на цілу сторінку, у який можна перевести чи ввести текст. Якщо документ вимагає більше відхилень, наприклад сторінок із різною кількістю кадрів чи кадрів різної довжини, не ставте позначку в полі «Головний текстовий кадр» і використовуйте інструмент «Текст» для створення текстових кадрів на шаблонах.
- Незалежно від того, чи позначено поле «Головний текстовий кадр», до сторінки-шаблону можна додавати текстові кадри, які виконуватимуть функцію заповнювачів. Ці порожні кадри-заповнювачі можна зв'язати, утворивши потік.
- Переведення тексту в головні текстові кадри здійснюється за допомогою таких самих процедур, які застосовуються до кадрів, створюваних на сторінках документа.
- Якщо треба ввести текст у головний текстовий кадр на сторінці документа, утримуйте клавіші Ctrl + Shift (Windows) чи Command + Shift (Mac OS) і клацніть текстовий кадр на сторінці документа. Потім клацніть всередині кадру інструментом «Текст» і починайте вводити текст.
- Можна використовувати функцію «Перекомпонування «розумного тексту» для автоматичного додавання або усунення сторінок під час уведення та редагування тексту. За замовчуванням, коли ви вводите текст вкінці зв'язаного текстового кадру на основі сторінки-шаблону, створюється нова сторінка, дозволяючи продовжувати введення тексту в новий текстовий кадр. Можна редагувати параметри перекомпонування «розумного тексту».
- При зміні полів сторінки текстові кадри коригуються під нові поля, тільки якщо вибрано параметр «Увімкнути коригування макета».
- Установлення позначки в полі «Головний текстовий кадр» не впливає на додавання нових сторінок під час автоматичного заповнення текстом.

Змінення властивостей текстового кадру

Кнопка «Параметри текстового кадру» дозволяє змінювати такі параметри як кількість стовпців у кадрі, вертикальне вирівнювання тексту в межах кадру чи відбиття, яке являє собою ширину полів між текстом та кадром.



Налаштування вставки до (зліва) та після (справа) та створення двох стовпців у текстовому кадрі

Примітка. Якщо властивості текстового кадру потрібно використовувати для багатьох текстових кадрів, створіть стиль об'єкта, який застосовуватиметься до текстових кадрів.

Виділіть кадр за допомогою інструмента «Виділення» або клацніть всередині текстового кадру чи виділіть текст інструментом «Текст».

Виберіть команду «Об'єкт» > «Параметри текстового кадру», або, утримуючи клавішу Alt (Windows) чи Option (Mac OS), двічі клацніть текстовий кадр інструментом виділення.

Змініть параметри текстового кадру та натисніть кнопку «OK».

Ці параметри текстового кадру доступні під час визначення стилю об'єкта для текстових кадрів.

Додавання стовпців до текстового кадру

Стовпці у текстовому кадрі можна створити за допомогою діалогового вікна «Параметри текстового кадру».

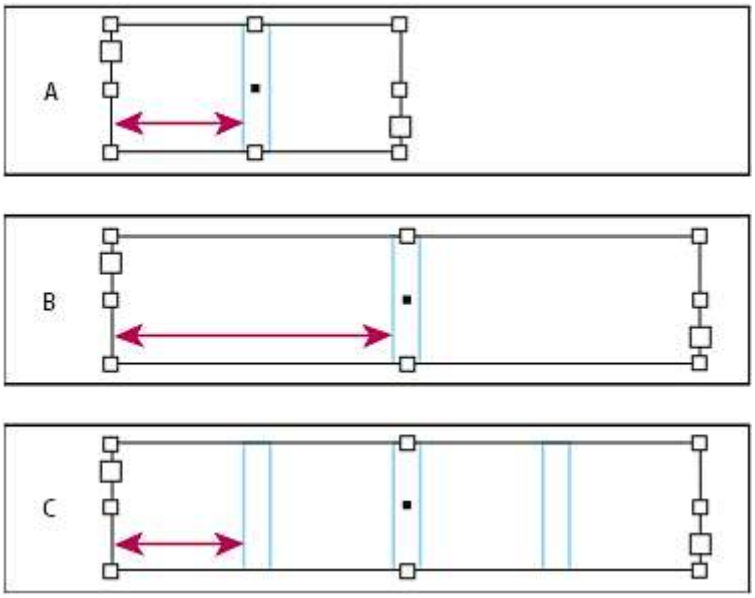
Примітка. Створити в текстовому кадрі колонки різної ширини неможливо. Для створення стовпців неоднакової ширини чи висоти додайте розташовані поруч зв'язані текстові кадри на сторінці документа або на шаблоні сторінки.

Виділіть кадр за допомогою інструмента «Виділення» або клацніть всередині текстового кадру чи виділіть текст інструментом «Текст».

Оберіть «Об’єкт» > «Параметри текстового кадру».

Задайте для текстового кадру кількість стовпців, ширину кожного стовпця та проміжок між кожним стовпцем.

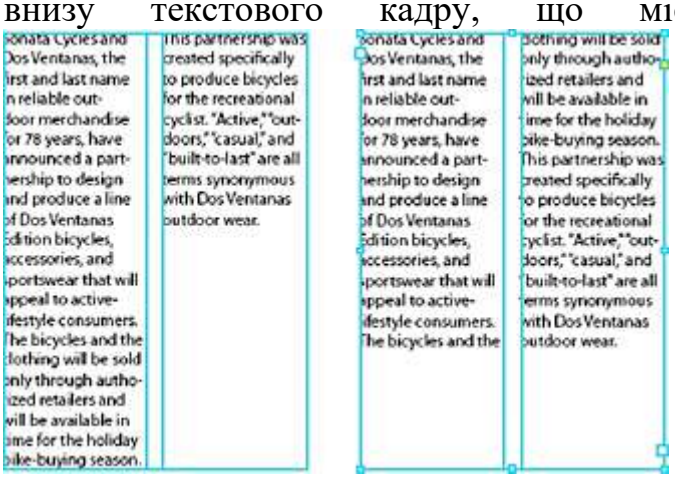
(Необов'язково) Змінюючи розмір кадру, виберіть варіант «Фіксована ширина шпальти». Якщо вибрано цей варіант, при зміні розміру стовпця може змінитися кількість стовпців, але не їхня ширина.



Фіксована ширина шпальти

A. Початковий текстовий кадр із 2 стовпцями B. Розміру кадру змінено без встановлення параметра «Фіксована ширина шпальти» (так само 2 стовпці) C. Зміна розміру кадру при виділеному варіанті «Фіксована ширина шпальти» (4 стовпці)

(Необов'язково) Виберіть «Балансувати стовпці», щоб вирівняти текст внизу текстового кадру, що містить багато стовпців.



Перед балансуванням стовпців та після нього

Зміна відбиття текстового кадру (полів)

Виділіть кадр за допомогою інструмента «Виділення» або клацніть всередині текстового кадру чи виділіть текст інструментом «Текст».

Оберіть «Об’єкт» > «Параметри текстового кадру».

У розділі «Відбиття» вкладки «Загальні» введіть потрібні відстані полів «Згори», «Зліва», «Знизу» та «Справа». (Клацніть значок «Зробити всі налаштування однаковими» , щоб зробити однакові поля з усіх сторін.)

Якщо виділений кадр має непрямокутну форму, параметри «Згори», «Зліва», «Знизу» та «Справа» затемнені, натомість доступним є параметр «Відбиття».

Параметри відступу базової лінії першого рядка

Для зміни параметрів відступу базової лінії першого рядка виділеного текстового кадру, виберіть команду «Об'єкт» > «Параметри текстового кадру» та

клацніть вкладку «Параметри відступу базової лінії першого рядка». В меню «Відступ» вкладки «Базова лінія першого рядка» з'являться такі параметри:

На вищий рівень

Висота символу «d» у шрифті падає нижче верхнього відбиття текстового кадру.

За висотою великих літер

Верх великих літер дотикається верхнього відбиття текстового кадру.

Інтерліньяж

Інтерліньяж тексту — це відстань від базової лінії першого рядка тексту до верхнього відбиття кадру.

Висота X

Висота символу «x» у шрифті падає нижче верхнього відбиття текстового кадру.

Фіксований

Задайте відстань від базової лінії першого рядка тексту до верхнього відбиття кадру.

Мін.

Виберіть мінімальне значення відступу базової лінії. Наприклад, якщо вибрано «Інтерліньяж» і вказано мінімальне значення 1 піку, в InDesign застосовує значення інтерліньяжу, тільки коли воно більше від 1 піки.

Примітка. Якщо верх текстового кадру треба прив'язати до сітки, виберіть або «Інтерліньяж», або «Фіксований», щоб у наступних кадрах можна було контролювати положення першої базової лінії.

Установлення сітки базових ліній для текстового кадру

У деяких випадках може знадобитися застосувати сітку базової лінії не до всього документа, а до кадру. Щоб застосувати сітку базової лінії до текстового кадру, скористайтеся діалоговим вікном «Параметри текстового кадру». Встановивши сітку базової лінії для текстового кадру, майте на увазі наступне:

1. Сітка базової лінії документа не з'являється ні поза, ні перед текстовими кадрами, для яких використовуються власні сітки базових ліній.
2. Якщо в параметрах сітки вибрано «Сітки позаду», тоді сітки базових ліній на основі кадрів йдуть перед сітками базових ліній на основі документа. Якщо «Сітки позаду» не вибрано, тоді сітки базових ліній на основі документа йдуть перед сітками базових ліній на основі кадрів.
3. Виберіть команду «Вигляд» > «Сітки та напрямні» > «Показати сітку базових ліній», щоб відобразити всі сітки базових ліній, у т. ч. в текстовому кадрі.
4. Виділіть текстовий кадр чи розташуйте курсор у наступному текстовому кадрі, а потім виберіть команду «Об'єкт» > «Параметри текстового кадру».
5. Якщо треба застосувати сітку базових ліній до всіх кадрів ланцюжка (навіть якщо один чи декілька зв'язаних кадрів не містять тексту), встановіть курсор у текст, виберіть «Правка» > «Виділити все», а

потім застосуйте налаштування сітки базової лінії у діалоговому вікні «Параметри текстового кадру».

6. Клацніть вкладку «Параметри базових ліній».
7. У пункті «Сітка базових ліній» виділіть варіант «Використовувати власну сітку базових ліній» або виконайте будь-яку з наступних дій:

Початок

Введіть значення відступу сітки від верхнього краю сторінки, верхнього поля сторінки, верхнього краю кадру чи верхнього відбиття кадру, залежно від вибору, вказаного в меню «Відносно чого».

Відносно

Укажіть, відносно чого має починатися сітка базових ліній: відносно верху сторінки, верхнього поля сторінки, верху текстового кадру або верху відступу текстового кадру.

Приріст кожні

Введіть значення інтервалу між лініями сітки. У більшості випадків задавайте значення, що дорівнює інтерліньяжу основного тексту, щоб вирівняти текст точно із сіткою.

Колір

Виберіть колір ліній сітки або виберіть (Колір шару), щоб використовувати той самий колір, що й шар, на якому розташований текстовий кадр.

Примітка. Якщо сітку базових ліній не видно в текстовому кадрі, виберіть команду «Вигляд» > «Сітки та напрямні» > «Показати сітку базових ліній», щоб переконатися, що сітки базових ліній не сховані. Якщо сітку базових ліній все одно не видно, перевірте граничний рівень перегляду базових ліній у розділі «Сітки» діалогового вікна «Параметри». Щоб побачити сітку, може знадобитися збільшити зображення кадру чи зменшити граничний рівень.

Визначення кількості слів і символів

Встановіть курсор у текстовому кадрі, щоб переглянути кількість для всього ланцюжка кадрів (матеріалу), або виділіть текст, щоб переглянути кількість лише для виділеного тексту.

Виберіть пункт меню «Вікно» > «Інформація» для відображення панелі «Інформація».

На панелі «Інформація» відображається кількість символів, слів, рядків та абзаців у текстовому кадрі. Також з'являється положення пункту вводу в текстовому кадрі.

Робота з додатковими мовами

Можна призначати мови різному тексту. Призначення відповідної мови тексту особливо важливе для перевірки правопису та розстановки переносів.

Якщо потрібно працювати з азійським текстом, доступні спеціальні версії програми InDesign для японської, спрощеної та традиційної китайської, а також корейської мов. Ці версії дають змогу створювати сітки макетів і кадрові сітки для компонування багатобайтових символів, а також включають у себе численні функції для форматування багатобайтового тексту й додаткові шрифти.

Аналогічним чином спеціальна версія програми InDesign доступна для форматування близькосхідних мов на кшталт івриту, арабської, фарсі та урду, в яких текст форматується справа наліво. Ця версія називається InDesign ME.

ТЕМА 35

Робота з кольором у системі Adobe InDesign

Adobe InDesign пропонує набір інструментів для застосування кольору, у тому числі інструмент «Toolbox», панель «Зразки», панель «Колір», «Покажчик кольорів» та панель керування.

Коли застосовується колір, можна вказати область його застосування: обведення чи заливка об'єкта. Обведення — це межа або рамка об’єкта, а заливка — це фон об’єкта. Коли колір застосовується до текстового кадру, можна вказати, на що впливатиме зміна кольору: на текстовий кадр або текст усередині кадру.

Виділіть об’єкт, до якого необхідно застосувати колір, виконавши одну з таких дій:

- Для контуру або кадру скористайтеся інструментом "Виділення" або інструментом "Часткове виділення" .

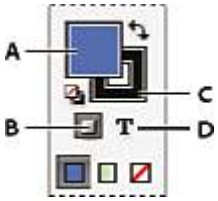
- Для зображення у градаціях сірого або монохромного зображення (1 біт) клацніть інструмент захоплення вмісту або скористайтеся інструментом «Часткове виділення». До монохромного зображення або зображення у градаціях сірого можна застосувати тільки два кольори.

- Для текстових символів скористайтеся інструментом "Текст" , який дозволяє змінити колір тексту одного слова або усього тексту в межах кадру.

Примітка. Щоб змінити колір пробілів в пунктирному, крапковому або смугастому обведенні, скористайтеся панеллю "Обведення".

Щоб визначити, до чого застосовується колір — до тексту чи до текстового кадру, — на панелі інструментів або на панелі «Колір» або «Зразки» виберіть параметр «Форматування впливає на текст» або «Форматування впливає на контейнер».

Щоб визначити заливку або обведення об’єкта, на панелі інструментів або на панелі «Колір» чи «Зразки» виберіть поле «Заливка» або поле «Обведення». (Якщо виділено зображення, поле «Обведення» не матиме ефекту.)



Застосування кольору в палітрі інструментів
A. Вікно заливки B. Форматування впливає на контейнер C. Вікно обведення D. Форматування впливає на текст

Виконайте одну з описаних нижче дій:

- Виберіть колір, відтінок або градієнт, використовуючи панель «Зразки» або «Градієнт».

- Виберіть колір, відтінок або градієнт у меню «Заливка» або «Обведення» на панелі керування.

- Щоб відкрити палітру кольорів, двічі натисніть поле "Заливка" або "Обведення" в палітрі інструментів або на панелі "Колір". Виберіть необхідний колір і натисніть кнопку "OK".

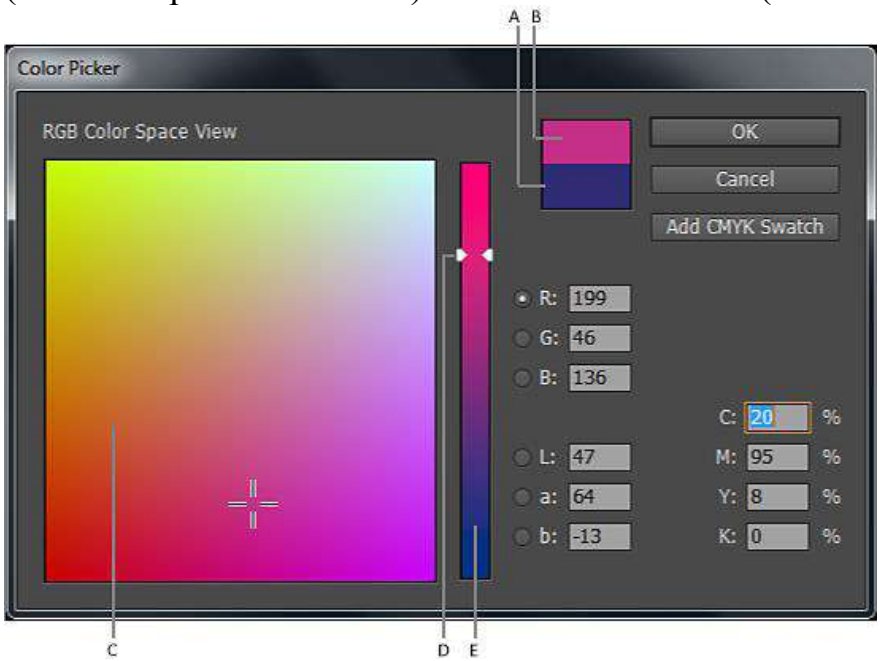
Примітка. Колір можна застосувати до будь-якого зображення у градаціях сірого, якщо воно не містить альфа-канали або плашкові канали. Якщо імпортовано зображення з відсічним контуром, виділіть відсічний контур за допомогою інструмента «Часткове виділення», щоб застосувати колір лише до області обрізання.

Вибір кольору за допомогою палітри кольорів

Палітра кольорів дозволяє вибирати кольори з поля кольорів або вказувати номера кольорів. Кольори можна визначати, використовуючи колірні моделі HSB, RGB, HSB, Lab або CMYK.

Щоб відкрити палітру кольорів, двічі натисніть поле «Заливка» або «Обведення» в палітрі інструментів або на панелі «Колір».

Щоб змінити спектр кольорів, який відображається в палітрі кольорів, натисніть літеру: R (червоний), G (зелений) або B (синій) або L (світність), a (зелено-червона вісь) або b (вісь синьо-жовта вісь).



Покажчик кольорів

A. Початковий колір B. Новий колір C. Поле кольору D. Трикутники колірної смуги E. Спектр кольорів

Щоб визначити колір, виконайте одну з таких дій:

- Натисніть або перетягніть курсор миші всередину поля кольорів. Курсор у вигляді перехрестя показує положення кольору у полі кольорів.
- Перетягніть трикутники кольорової смуги на спектр кольорів або натисніть всередині спектру кольорів

- Введіть значення в будь-якому з текстових полів.

Щоб зберегти колір як зразок, натисніть «Додати зразок CMYK», «Додати зразок HSB», «Додати зразок RGB» або «Додати зразок Lab». InDesign додає колір до панелі «Зразки», використовуючи значення кольору як його назву.

Натисніть кнопку «ОК».

Застосування кольору, який використовувався останнім

Палітра інструментів відображає останній застосований колір або градієнт. Цей колір або градієнт можна застосувати прямо з палітри інструментів.

Виділіть об’єкт або текст, до якого потрібно застосувати колір.

У палітрі інструментів натисніть кнопку «Заливка» або «Обведення», залежно від того, до якої частини тексту або об’єкта необхідно застосувати колір.

У палітрі інструментів виконайте одну з наступних дій:

- Натисніть кнопку «Колір» , щоб застосувати останній чистий колір, вибраний на панелі «Зразки» або «Колір».
- Натисніть кнопку «Градієнт» , щоб застосувати останній градієнт, вибраний на панелі «Зразки» або «Градієнт».
- Натисніть кнопку "Немає" , щоб видалити заливку або обведення об’єкта.

Видалення кольору заливки або обведення

Виділіть текст або об’єкт, колір якого необхідно видалити.

У палітрі інструментів натисніть кнопку «Заливка» або «Обведення», залежно від того, яку частину тексту або об’єкта необхідно змінити.

Натисніть кнопку "Немає" , щоб видалити заливку або обведення об’єкта.

Застосування кольорів шляхом перетягування

Простий спосіб застосування кольорів або градієнтів — перетягнути їх із джерела кольору до об’єкта або панелі. Перетягування дозволяє застосувати кольори або градієнти до об’єктів, не виділяючи ці об’єкти заздалегідь. Можна перетягувати наступне:

- Поле "Заливка" або "Обведення" з палітри інструментів або панелі.
- Поле "Градієнт" з панелі "Градієнт".
- Зразки з панелі "Зразки".
- Останній використаний зразок кольору у межах охоплення, розташований на панелі поруч зі значком кольору поза межами охоплення.

Кольори та градієнти можна перетягувати на наступні об’єкти та панелі:

- Заливка або обведення контуру. Щоб перетягнути колір на заливку або обведення, під час перетягування кольору розташуйте центр значка перетягування точно над заливкою або обведенням контуру, а потім відпустіть кнопку миші.
- Панель «Зразки».

Якщо тягнути один або більше зразків з панелі "Зразки" або зразок кольору поруч зі значком кольору поза межами охоплення, можна перетягнути їх в інше вікно документа InDesign. При цьому зразки додаються до панелі "Зразки" цього документа.

Застосування зразка кольору або градієнту

Використовуючи інструмент "Виділення" , виділіть текстовий кадр або кадр об’єкта; або, використовуючи інструмент "Текст" , виділіть блок тексту.

Якщо панель «Зразки» не відкрито, виберіть пункт меню «Вікно» > «Колір» > «Зразки».

На панелі «Зразки» виберіть поле «Заливка» або поле «Обведення».

Виконайте одну з описаних нижче дій:

- Щоб застосувати колір до виділеного тексту, натисніть кнопку "Текст" .
- Щоб застосувати колір до виділеного об’єкта або текстового контейнера (наприклад, кадру або таблиці), натисніть кнопку "Об’єкт" .

Натисніть зразок кольору або градієнта. Вибраний колір або градієнт застосовується до виділеного тексту або об’єкта і з’являється на панелі "Колір", у полі "Заливка" або полі "Обведення" і в палітрі інструментів.

Примітка. Кольори заливки або обведення за замовчуванням можна встановити таким самим способом, як налаштовуються інші параметри InDesign за замовчуванням. Виберіть пункт меню «Правка» > Зняти все виділення, щоб жодний об’єкт не був виділений, а потім виберіть колір.

Застосування кольорів за допомогою панелі «Колір»

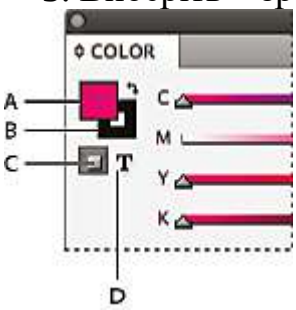
Хоча панель зразків є головною рекомендованою панеллю для роботи з кольорами, кольори також можна змішувати за допомогою панелі «Колір». Поточний колір панелі «Колір» можна в будь-який час додати до панелі «Зразки». Панель «Колір» є найкориснішою для змішування кольорів без назви.

Примітка. За вибору об’єкта, в якому використовується зразок із певною назвою, редагування його кольору за допомогою панелі «Колір» призведе до змінення лише цього об’єкта. Якщо необхідно відредагувати колір у межах документа, двічі натисніть його зразок на панелі «Зразки».

Редагування кольору заливки або обведення

1. Виділіть об’єкт або текст, який потрібно змінити.
2. Якщо панель «Колір» не відображається, виберіть меню «Вікно» > «Колір».

3. Виберіть зразок «Заливка» або «Обведення» на панелі «Колір».



Панель «Колір» A. Вікно заливки B. Вікно обведення C. Форматування впливає на контейнер D. Форматування впливає на текст. Якщо виділено текстовий кадр, натисніть значок "Контейнер" або "Текст" , щоб змінити колір заливки або тексту в межах кадру.

Виконайте одну з описаних нижче дій:

- Налаштуйте повзунок «Відтінок», який з’являється за замовчуванням, якщо в об’єкті використовується зразок з панелі «Зразки».
- У меню панелі «Колір» виберіть колірну модель Lab, CMYK, HSB або RGB і за допомогою повзунків змініть значення кольорів. Можна також ввести числові значення в текстові поля поруч із колірними смугами.
- Розташуйте курсор над колірною шкалою і натисніть.
- Двічі натисніть поле "Заливка" або "Обведення" і виберіть колір з палітри кольорів. Потім натисніть «ОК».

Якщо з’являється значок кольору поза межами охоплення, але необхідно використати значення кольорів CMYK з найближчими значеннями до попередньо визначеного кольору, натисніть маленьке поле кольору поруч зі значком сигналу.

Створення зразка кольору на панелі «Колір»

Переконайтеся, що на панелі «Колір» поточний зразок «Заливка» або «Обведення» відображає колір, який необхідно додати.

У меню панелі виберіть «Додати до зразків».

Цикл за колірними режимами

Виконайте одну з описаних нижче дій:

- У нижній частині панелі "Колір", утримуючи клавішу Shift, натисніть колірну шкалу.
- У діалоговому вікні зразка Новий колір або «Параметри кольору» клацніть по зразку кольору, утримуючи натиснутою клавішу Shift.
- У діалоговому вікні «Створити градієнт» або «Параметри градієнта» виберіть вузол градієнта, переконайтеся, що в меню «Колір вузла градієнта» вибрано значення RGB, LAB, HSB або CMYK, а потім клацніть колірне поле, утримуючи клавішу Shift.

Генерування колірних тем за допомогою інструмента «Колірна тема»

Можна екстрагувати колірні теми з вибраних областей, зображень або об'єктів у документі InDesign. Можна також обрати колір із зображення, цілого зображення або цілого макета. Власне, колірні теми можна генерувати з будь-яких кольорів на ілюстрації. Скористайтесь інструментом «Колірна тема», щоб обрати один колір або тему та додати колірну тему на панель зразків.

Клацніть інструмент «Колірна тема» на панелі «Інструменти». За допомогою клавіші «I» інструмент «Колірна тема» можна змінити на інструмент «Піпетка» й навпаки.



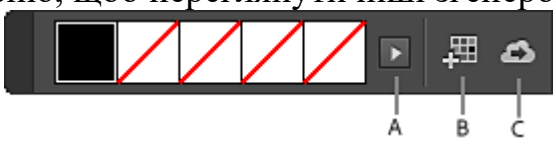
Інструмент «Колірна тема»

Клацніть у будь-якій частині макета, щоб обрати колір. Можна також використовувати кольори з будь-якої ілюстрації, поміщеної в Adobe Photoshop, Illustrator чи будь-який інший файл.

Колір зберігається одразу після його вибору за допомогою інструмента створення теми. Якщо режим інструмента було переключено для виконання іншої дії (наприклад, для малювання об'єкта) після вибору кольорів, а потім було повторно обрано інструмент «Колірна тема», створену раніше тему буде також збережено на панелі. Створену раніше тему не буде збережено лише у випадку натиснення клавіші ESC для закриття панелі. За натиснення клавіші ESC усі збережені дані теми буде скинуто.

Покрутіть коліщатко миші, щоб переглянути автоматично позначені програмою InDesign області, з яких можна створити колірну тему. Клацніть певну ділянку, і InDesign створить колірну тему.

Колірна тема складається з п’ятьох різних кольорів. Клацніть на спливаючому меню, щоб переглянути інші згенеровані кольори, які можна обрати.



Інструмент «Колірна тема» — параметри

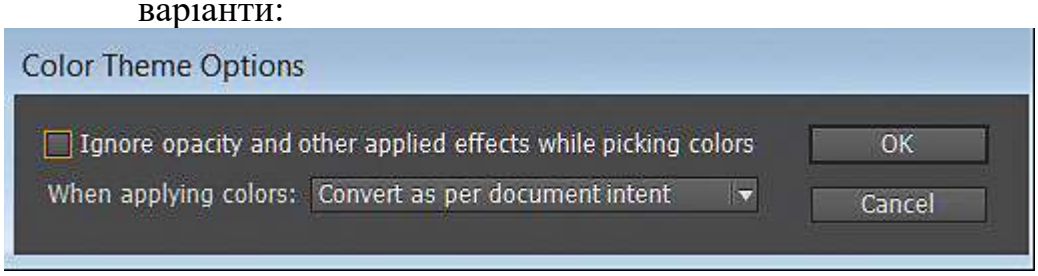
A. Клацніть, щоб переглянути всі теми B. Додати поточну колірну тему до зразків C. Зберегти до поточної бібліотеки CC

Колірна тема складається з п’ятьох різних кольорів. Клацніть на спливаючому меню (A на малюнку), щоб переглянути інші згенеровані для тієї самої колірної теми кольори, наприклад насичений, яскравий, глибокий та приглушений відтінки.

Якщо вам не подобається згенерована колірна тема, натисніть клавішу Esc і повторіть спробу, або ж натисніть клавішу Alt, щоб тимчасово перейти в режим

вибору, щоб обрати нову тему.
Клацніть, утримуючи клавішу Shift, щоб обрати один (точний) колір як базовий колір для теми. Колірні теми генеруються відповідно до правил Adobe Color: аналогова, чорно-біла, тріадна, комплементарна, складена, затінена.

- Для застосування кольорів виберіть один колір інструмента «Колірна тема». Наведіть мишу на елемент сторінки. Наполовину відобразиться піпетка, клацніть, щоб змінити заливку або обведення. Коли миша наводиться на текст, піпетка змінюється на текст. Можна застосувати колір, згенерований із інструмента «Колірна тема», до тексту.
- Двічі клацніть інструмент «Колірна тема». Обрані та додані до зразків кольори застосовуються до об'єктів та додаються до панелі зразків з урахуванням призначення документа та автоматичним перетворенням на колір відповідного колірного простору. На вибір надається три варіанти:



Параметри колірної теми



Інструмент «Колірна тема» — параметри
A. Клацніть, щоб переглянути всі теми B. Додати поточну колірну тему до зразків C. Зберегти до поточної бібліотеки CC
Натисніть клавішу «B», щоб додати ці кольори на панель зразків. Колірна тема додається на панель зразків як папка.
Щоб додати конкретний колір на панель зразків, натисніть клавішу Alt, а потім кнопку «Додати поточну колірну тему до зразків».

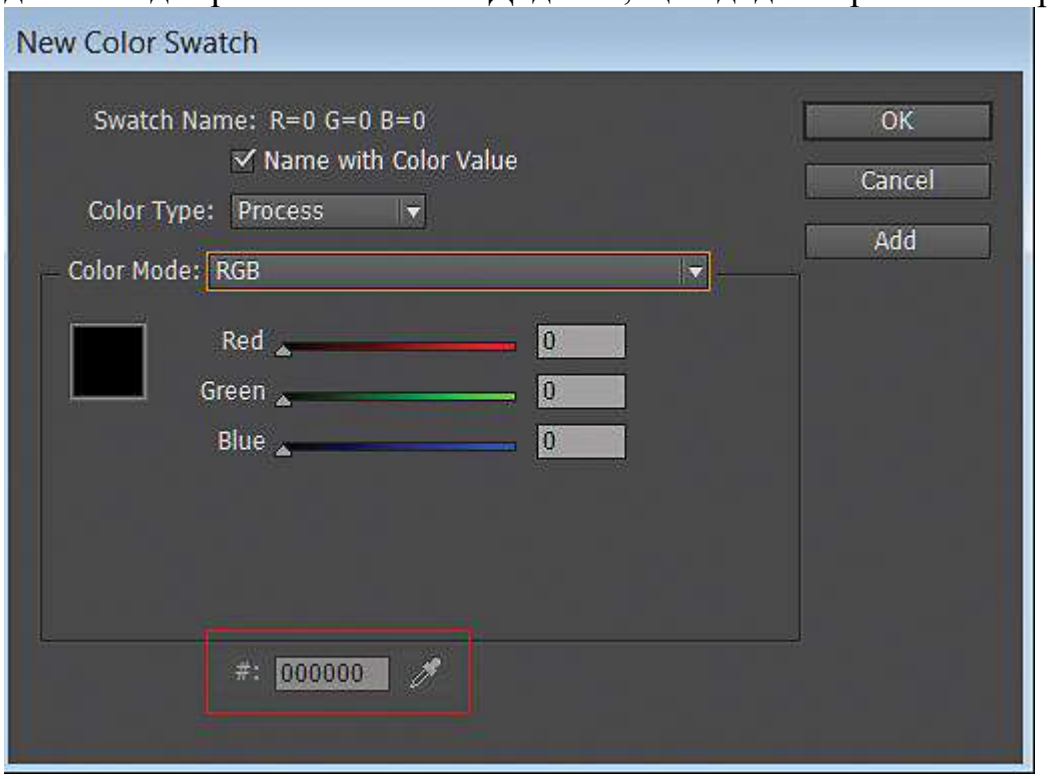


Колірна тема
Якщо натиснути цю кнопку, вибрану на панелі тему буде збережено до поточної бібліотеки CC на панелі «Бібліотеки CC».

Під час роботи з палітрою кольорів, а також під час створення й редагування зразків для кольорів можна вказати значення шістнадцяткового RGB-коду. Можна також застосувати значення кольорів за допомогою шістнадцяткового коду RGB. Існує три способи застосування шістнадцяткового значення кольору:

За допомогою палітри кольорів у новому зразку: клацніть на панелі «Зразки», щоб відкрити розривне меню і вибрати «Створити зразок кольору». У діалоговому вікні «Створити зразок кольору», виберіть колірний режим RGB.

Клацніть інструмент захоплення на екрані, та, утримуючи кнопку миші, клацніть будь-яку ділянку екрана, щоб переглянути шістнадцяткове значення кольору з будь-якого джерела. Натисніть «Додати», щоб додати зразок кольору.



Новий зразок — шістнадцяткове значення

Редагування зразка: можна також редагувати зразок і змінювати його шістнадцяткове значення. Двічі клацніть зразок, у розкривному меню для колірного режиму виберіть значення RGB.

Проксі-колір: двічі клацніть проксі-колір на панелі інструментів. Шістнадцяткове значення можна отримати тут.

ТЕМА 36

Робота з контурами Adobe InDesign

Виділення опорних точок

- Якщо ви бачите всі точки, ви можете клацати на них інструментом «Часткове виділення» . Клацайте, утримуючи Shift, щоб виділити декілька точок.
- Візьміть інструмент «Часткове виділення» і перетягніть вказівник, обводячи опорні точки. Утримуючи Shift, перетягніть вказівник навколо додаткових опорних точок, щоб виділити їх.
- Ви можете виділяти опорні точки виділених та невиділених контурів. Пересувайте інструмент «Часткове виділення» по опорній точці, доки вказівник не перетвориться на порожній квадратик (для невиділених контурів) або зафарбований квадратик (для виділених контурів) у збільшеному стані, після чого клацніть опорну точку. Утримуючи Shift, клацайте додаткові опорні точки для їх видалення.
- (Лише Illustrator) Візьміть інструмент «Ласо» і перетягніть вказівник навколо опорних точок. Утримуючи Shift, перетягніть вказівник навколо додаткових опорних точок, щоб виділити їх.

Вибір відрізків контуру

Виконайте одну з описаних нижче дій.

- Виберіть інструмент «Часткове виділення» і клацніть на відстані 2 пікселі від сегмента або перетягніть область виділення на частину сегмента. Утримуючи Shift, клацніть або перетягніть вказівник навколо додаткових відрізків контуру, щоб виділити їх.
- (Лише Illustrator) Візьміть інструмент «Ласо» і перетягніть вказівник навколо відрізків контура. Утримуючи Shift, перетягніть вказівник навколо додаткових відрізків контуру, щоб виділити їх.

Виділення всіх опорних точок і відрізків на контурі

- Візьміть інструмент «Часткове виділення» або в Illustrator – інструмент «Ласо».
- Перетягніть вказівник навколо усього контуру. Якщо контур залито, ви також можете клацнути всередині нього інструментом «Часткове виділення», щоб виділити всі опорні точки.

Копіювання контуру

Виділіть контур або відрізок інструментом «Виділення» або «Часткове виділення» і зробіть одне з наведеного нижче:

- Скористайтеся стандартними функціями меню, щоб копіювати й вставляти контури, переносячи їх із однієї програми до іншої.

- Натиснувши й утримуючи Alt (Windows) або Option (Mac OS), перетягніть контур у потрібне місце, потім відпустіть кнопку миші і клавішу Alt/Option.

Налаштування відрізків контура

Ви можете редагувати відрізок контуру в будь-який час, але редагування наявних відрізків дещо відрізняється від їх рисування. Редагуючи відрізки, зважайте на такі поради:

- Якщо опорна точка з'єднує два відрізки, переміщення цієї опорної точки завжди змінює обидва відрізки.
- Рисуючи інструментом «Перо», ви можете тимчасово ввімкнути інструмент «Часткове виділення» (в InDesign або Photoshop), щоб скоригувати вже нарисовані відрізки; рисуючи, натискайте Ctrl (Windows) або Command (Mac OS). В Illustrator натискання Ctrl або Command під час рисування вмикає останній використаний інструмент.
- Коли ви вперше рисуєте точку згладжування інструментом «Перо», перетягування точки напряму змінює довжину лінії напряму обабіч цієї точки. Проте коли ви редагуєте точку згладжування, що вже існує, інструментом «Часткове виділення», ви змінюєте довжину лінії напряму лише по той бік, на якому ви рисуєте.

Переміщення прямих відрізків

Інструментом «Часткове виділення» виділіть відрізок, який необхідно налаштувати.

Перетягніть відрізок на нове місце.

Налаштування довжини або кута нахилу прямих відрізків

Інструментом «Часткове виділення» виділіть опорну точку на відрізку, який потрібно налаштувати.

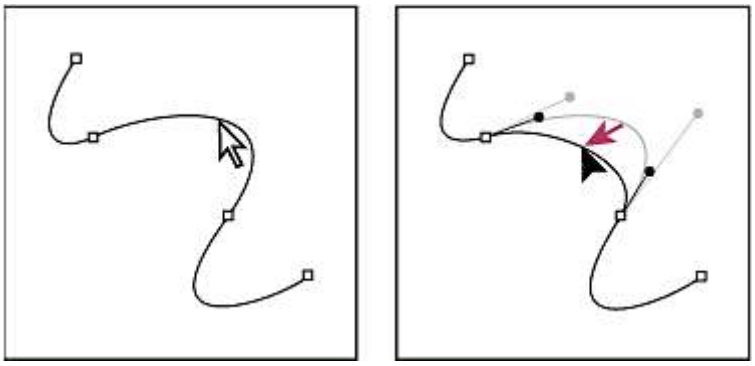
Перетягніть опорну точку у потрібне місце. Перетягуючи, утримуйте Shift, якщо бажаєте зберігати приріст кута 45° під час повороту.

Налаштування положення або форми кривих відрізків

Інструментом «Часткове виділення» виділіть кривий відрізок або опорну точку на одному з кінців кривого відрізка. З'являються лінії напряму, якщо вони є. (Деякі криві відрізки використовують лише одну лінію напряму).

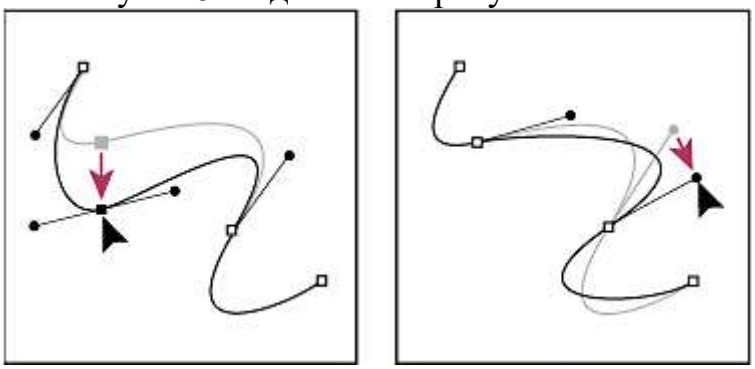
Виконайте одну з описаних нижче дій.

- Щоб налаштувати положення відрізка, перетягніть його. Перетягуючи, утримуйте Shift, якщо бажаєте зберігати приріст кута 45° під час повороту.



Клацніть, щоб виділити кривий відрізок. Потім перетягніть його, щоб налаштувати.

- Щоб налаштувати форму відрізка з будь-якого боку виділеної опорної точки, перетягніть опорну точку або точку напряму. Перетягуючи, утримуйте Shift, якщо бажаєте зберігати приріст кута 45° під час повороту.



Перетягніть опорну точку або точку напряму.

Примітка. Також ви можете застосувати трансформацію, наприклад, масштабування чи обертання, до відрізка або опорної точки.

Вилучення відрізка

Інструментом «Часткове виділення» виділіть відрізок, який необхідно видалити.

Щоб видалення виділений відрізок, натисніть клавішу Backspace (Windows) або Delete (Mac OS). Повторне натискання Backspace або Delete стирає решту контуру.

Видалення мітки-маніпулятора опорної точки

- За допомогою інструмента «Перетворити точки прив’язки» (Illustrator) або «Перетворити точку напрямку» (InDesign) клацніть точку прив’язки мітки-маніпулятора.
- Потягніть точку напрямку та відпустіть у точці прив’язки.

Подовження відкритого контура

Поставте вказівник інструмента «Перо» на кінцеву точку відкритого контуру, що його бажаєте подовжити. Вказівник змінить форму, коли буде розташований точно на кінцевій точці.

Клацніть на кінцевій точці.

Виконайте одну з описаних нижче дій.

- Щоб створити кутову точку, поставте інструмент «Перо» на місце, де бажаєте закінчити новий відрізок, і клацніть. Якщо ви

подовжуєте контур, що закінчується точкою згладжування, новий відрізок буде викривлений наявною лінією напряму

ТЕМА 37

Робота з ефектами об'єктів та фреймів Adobe InDesign

У роботі з Adobe InDesign важливу роль відіграють ефекти об'єктів і кадрів, які дозволяють створювати цікаві та виразні макети. Розглянемо цю тему.

Ефекти об'єктів:

У InDesign можна застосовувати різні ефекти до об'єктів, щоб зробити їх привабливими та динамічними. Деякі з основних ефектів об'єктів включають тіні, обведення, градієнти, прозорість і т.д.

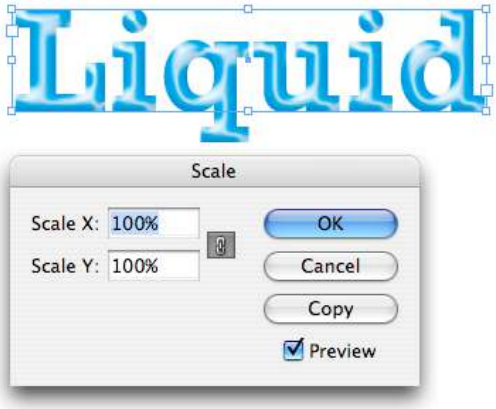
Тіні: Ви можете додати тінь до об'єкта, щоб створити враження об'єму та глибини. Це особливо корисно, коли ви хочете виділити об'єкт на фоні або створити ефект піднесення.

Обведення: Обведення дозволяє вам додати контур навколо об'єкта, що робить його більш помітним та виразним. Ви можете налаштувати колір, товщину та стиль обведення відповідно до ваших потреб.

Градієнти: Градієнти дозволяють створювати плавні переходи кольору на об'єкті. Ви можете використовувати різні типи градієнтів, такі як лінійні, радіальні або кутові для досягнення потрібного ефекту.

Прозорість: Прозорість дозволяє вам керувати ступенем прозорості об'єкта, що може бути корисним для створення складних макетів або додавання легкості та легкості.

Ефекти кадрів



У InDesign також можна застосовувати ефекти до кадрів, які містять зображення або текст. Це дозволяє зробити ваш контент більш цікавим і привабливим для читачів.

Тіні: Тіні можна додати до кадрів, що містять зображення або текст, щоб надати їм глибину та об'єм. Це може допомогти зробити ваш контент більш виразним та привабливим.

Обведення: Обведення також можуть бути застосовані до кадрів, щоб виділити їх на фоні або створити рамку навколо вмісту. Ви можете налаштувати колір, товщину та стиль обведення відповідно до ваших потреб.

Градієнти: Градієнти можуть бути застосовані до кадрів, щоб створити цікаві переходи кольору або додати текстурний ефект до вашого контенту.

Прозорість: Прозорість дозволяє вам керувати ступенем прозорості кадру, що може бути корисним для створення складних макетів або додавання легкості та легкості до вашого контенту.

ТЕМА 38

Робота з режимами змішування Adobe InDesign

Встановлення способу накладання кольорів

Сполучає кольори двох об’єктів, що накладаються, використовуючи режими накладання. Режими накладання дають вам змогу змінювати спосіб, у який змішуються кольори об’єктів, що накладаються одне на одного.

Виділіть один або декілька об’єктів або групу.

Виконайте одну з описаних нижче дій.

- На панелі "Ефекти" виберіть режим накладання, наприклад, "Звичайний" або "Перекриття" в меню.
- У області "Прозорість" діалогового вікна "Ефекти" виберіть режим накладання у меню.

Параметри режиму накладання

Режими накладання керують тим, як базовий колір, основний колір у ілюстрації, взаємодіє з кольором накладання, кольором виділеного об’єкта або групи об’єктів.

Кінцевий колір — це колір після накладання.

Звичайний –Забарвлює виділення сполученим кольором без взаємодії з базовим кольором. Цей режим є стандартним.

Множення

Помножує основний колір на сполучений. Кінцевий колір завжди є темнішим. Множення будь-якого кольору на чорний дає чорний колір. Множення будь-якого кольору на білий не змінює колір. Ефект подібний до малювання на сторінці кількома «чарівними маркерами».

Екран

Помножує інверсію сполучених та основних кольорів. Кінцевий колір завжди є світлішим. Растр з чорним залишає колір незмінним. Растр з білим створює білий. Ефект схожий на проектування кількох слайдових зображень, накладених один на одного.

Перекриття

Перемножує або освітлює кольори в залежності від основного кольору. Візерунки та кольори перекривають існуючу ілюстрацію, зберігаючи світлі тони та тіні основного кольору під час змішування у сполученому кольорі для відображення освітлення або затемнення вихідного кольору.

Розсіяне світло

Освітлює або затемняє кольори залежно від сполученого кольору. Ефект схожий на освітлення розмитим прожектором на ілюстрації.

Якщо сполучений колір (джерело світла) світліший, ніж сірий колір 50%, зображення освітлюється "прожектором". Якщо сполучений колір темніший, ніж

сірий колір 50%, ілюстрація затемняється, наче випалена. Малювання чистим чорним або білим кольором дає чіткі темніші або світліші області, але не дає чистого чорного або білого кольору.

Жорстке світло

Помножує або освітлює кольори залежно від сполученого кольору. Ефект схожий на освітлення контрастним прожектором на ілюстрації.

Якщо сполучений колір (джерело світла) світліший, ніж сірий колір 50%, зображення освітлюється так, неначе екранується. Це корисно для додавання світлих тонів до ілюстрації. Якщо сполучений колір темніший, ніж сірий колір 50%, ілюстрація затемняється, наче під час помноження. Це корисно для додавання тіней до ілюстрації. Розфарбування чистим чорним або білим кольором дає чистий чорний або білий колір.

Освітлення основи

Освітлює основний колір для відображення сполученого кольору. Накладання з чорним не дає змін кольору.

Затемнення основи

Затемнює основний колір для відображення сполученого кольору. Накладання з білим не дає змін кольору.

Затемнити

Виділяє основний або сполучений колір - незалежно від його затемнення - як кінцевий колір. Ділянки, світліші від сполученого кольору, замінюються, а ділянки, темніші від сполученого кольору, не замінюються.

Заміна світлим

Виділяє основний або сполучений колір - незалежно від його освітлення - як кінцевий колір. Ділянки, темніші від сполученого кольору, замінюються, а ділянки, світліші від сполученого кольору, не замінюються.

Розбіжність

Віднімає сполучений колір з основного кольору або основний колір зі сполученого кольору в залежності від того, який із них має найбільше значення яскравості. Накладання з білим інвертує значення основних кольорів; накладання з чорним не змінює кольори.

Виключення

Результат схожий на результат застосування режиму «Різниця», але з нижчою контрастністю. Накладання з білим інвертує значення компонентів основних кольорів. Накладання з чорним не дає змін кольору.

Тон

Створює колір із світністю та насиченістю основного кольору та тоном сполученого кольору.

Насиченість

Створює колір зі світністю та колірним тоном основного кольору та насиченістю сполученого кольору. Малювання в цьому режимі в області без насиченості (сірий) не змінює зображення.

Колір

Створює колір із світністю основного кольору і колірним тоном і насиченістю сполученого кольору. Це зберігає рівні сірого в ілюстрації та є корисним для розфарбовування монохромних ілюстрацій і для тонування кольорових.

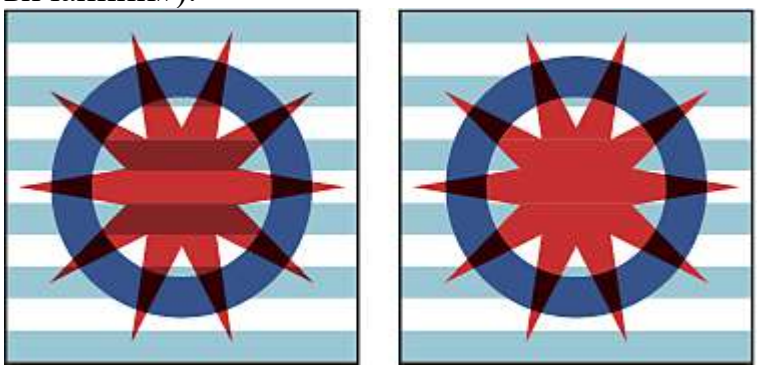
Свічення

Створює колір із колірним тоном і насиченістю основного кольору і світністю сполученого кольору. Цей режим дає результат, обернений до результату режиму «Колір».

Уникайте застосування режимів накладання «Різниця», «Виключення», «Колірний тон», «Насиченість», «Колір» і «Свічення» до об’єктів із плашковими кольорами – це може додати до документа небажані кольори. Додаткову інформацію дивіться в розділі

Ізолювання режимів накладання

Коли ви застосовуєте режим накладання до об’єкта, його колір змішується з усіма об’єктами під ним. Якщо ви бажаєте обмежити накладання певними об’єктами, ви можете згрупувати ці об’єкти, а потім застосувати «Ізолювати накладання» до цієї групи. Параметр «Ізолювати накладання» обмежує накладання групою, захищаючи об’єкти під групою від накладання. (Це зручно для об’єктів із застосованим до них режимом накладання іншим, ніж «Звичайний»).



Група (зірка і коло) з вимкненим параметром «Ізолювати накладання» (ліворуч) порівняно з увімкненим параметром (праворуч).

Важливо розуміти, що режими накладання ви застосовуєте до окремих об’єктів, а параметр «Ізолювати накладання» застосовується до групи. Цей параметр ізолює взаємодію накладання, обмежуючи її групою. Він не впливає на режими накладання, застосовані безпосередньо до самої групи.

Застосовуйте режими накладання і налаштування непрозорості до окремих об’єктів, накладання яких ви бажаєте ізолювати.

Інструментом «Виділення» виділіть об'єкти, які потрібно ізолювати.

Виберіть «Об’єкт» > «Групувати».

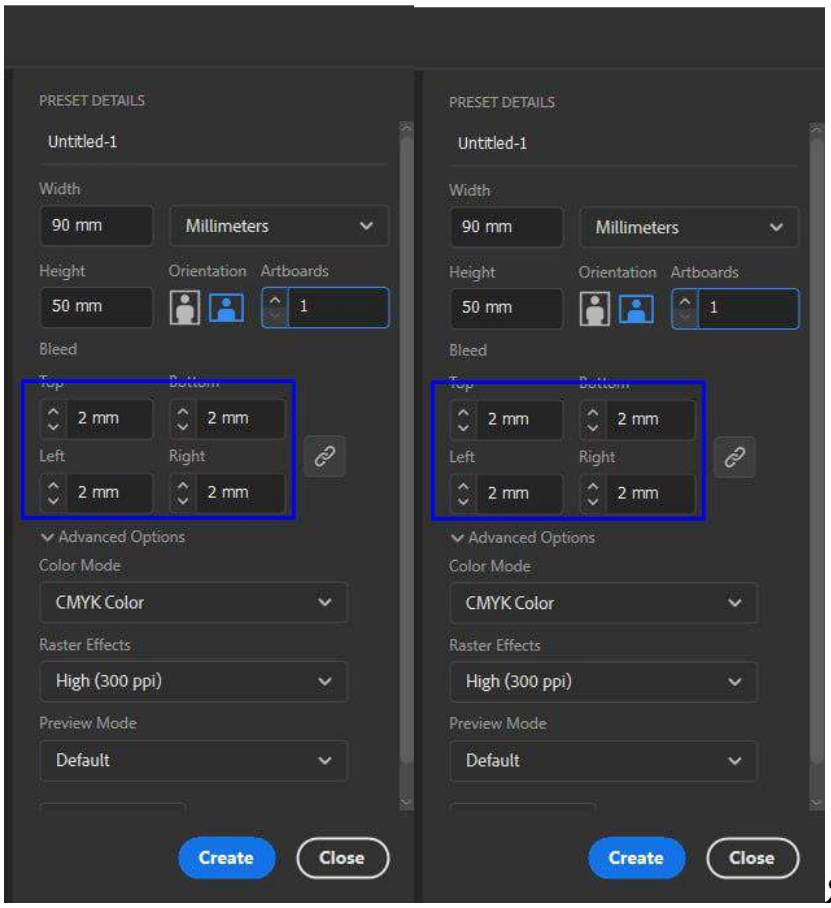
На панелі «Ефекти» виберіть «Ізолювати накладання». (Якщо цього параметра немає, виберіть «Показати параметри» в меню панелі «Ефекти»).

ТЕМА 39

Виготовлення у програмі Adobe InDesign акцидентної продукції (візитки)

Перше, що треба зробити — створити монтажну область у розмірі 90х50 мм. Зробити це можна поєднанням клавіш CTRL+N або через меню: File — New (Файл — Новий).

Задаємо розміри візитки:До розміру візитної карточки додаємо поля по 2 мм з кожної сторони. Вони зріжуться при виготовленні візитки.



Якщо ви хочете створити двосторонню візитку, то одразу треба вказати кількість монтажних областей —

2.При створені нової монтажної області, варто звернути увагу на ці налаштування:

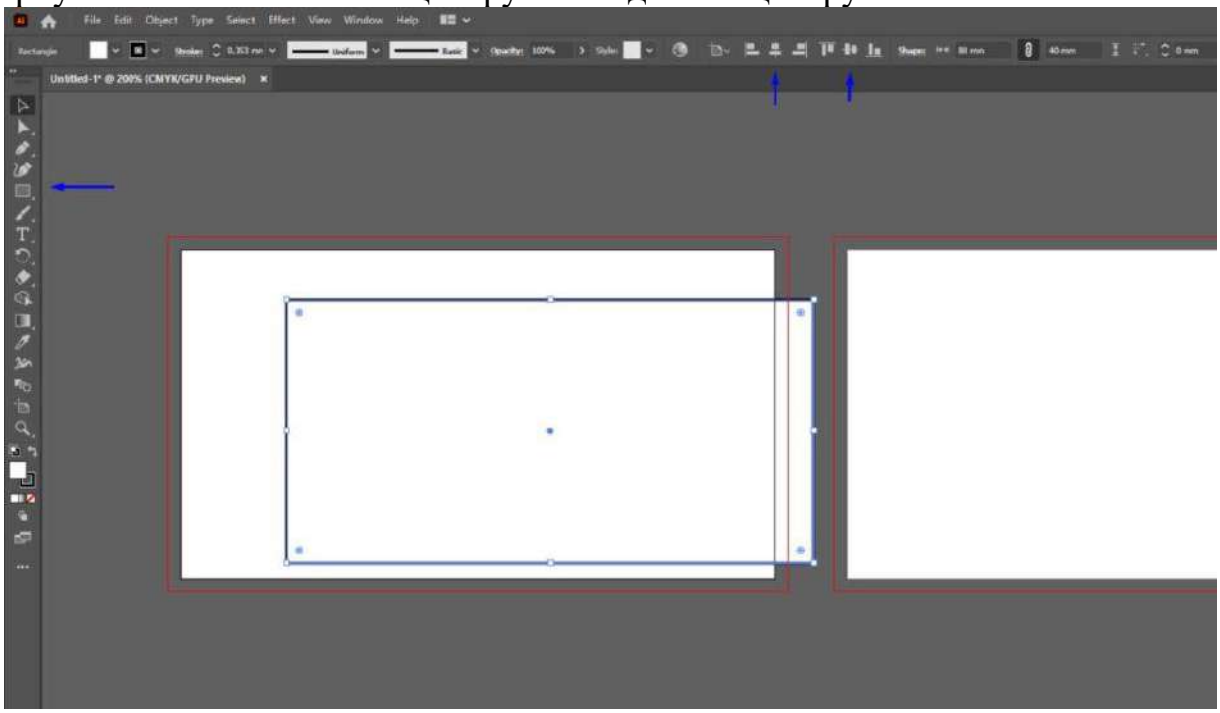
- Розміри вказуємо в міліметрах.
- Колірний режим — CMYK.
- Роздільна здатність растрових ефектів — 300 ppi.Оскільки візитки після друку різатимуться гільйотиною, текст на них має знаходитись на відстані 5 мм від краю.

Наступним кроком створюємо рамку «безпечного поля».

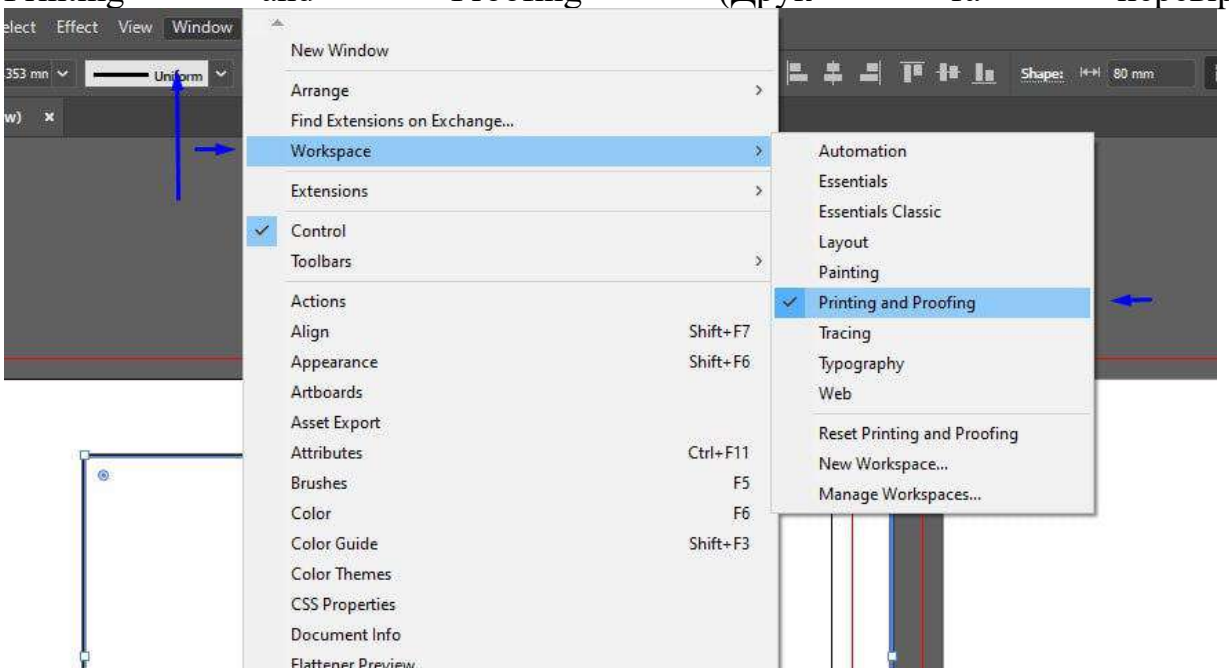
Якщо розмір візитки — 90х50 мм, ваша робоча зона повинна мати розмір — 80х40 мм.

Натисніть на гарячу клавішу M та створіть прямокутник. Це також можна зробити, натиснувши на інструмент Прямокутник в меню зліва.

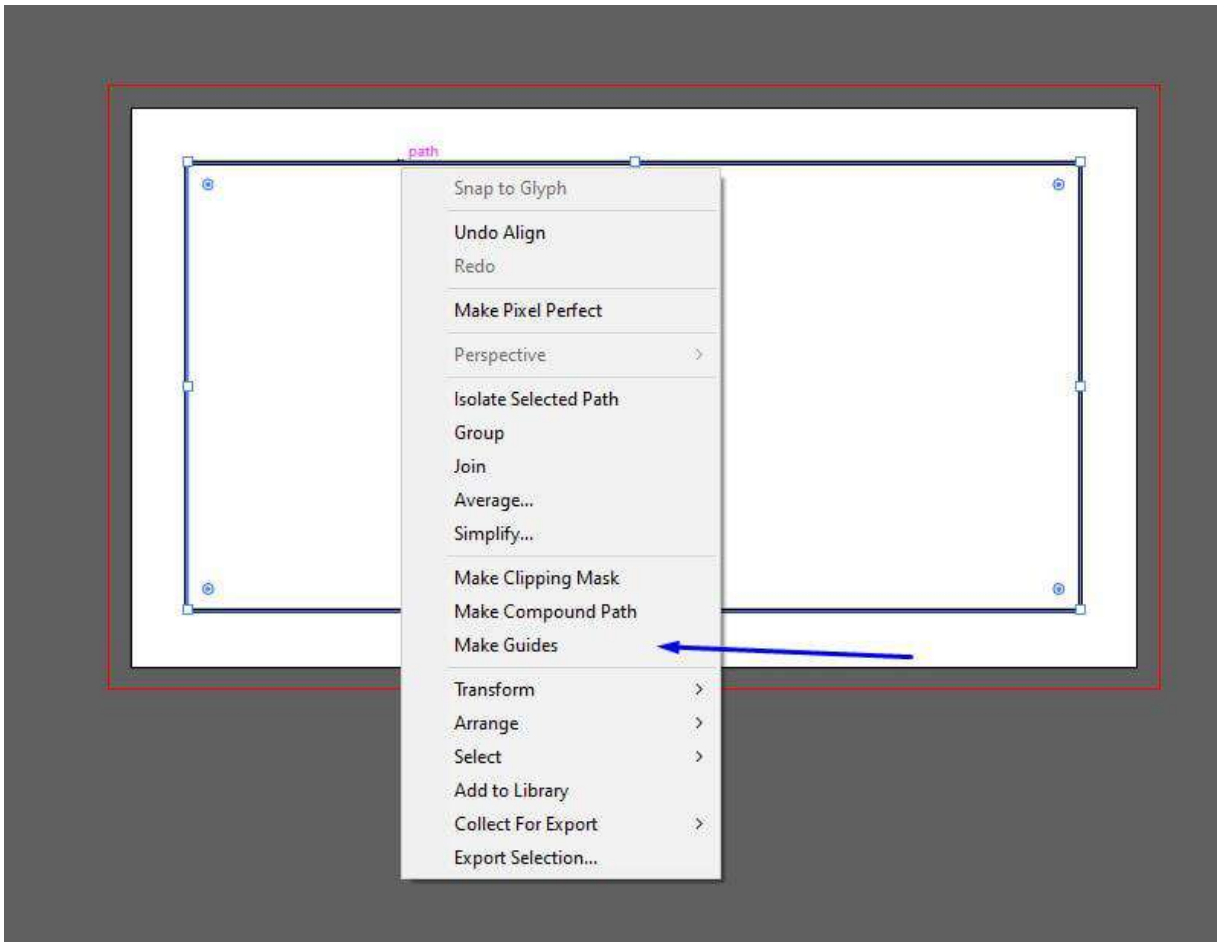
Розміщуємо його в монтажній області та коригуємо його розміри у панелі зверху. Там же можна його центрувати відносно центру монтажної області.



Якщо верхня панель не відображається, її треба включити ось тут: Workspace — Printing and Proofing (Друк та перевірка).



Перетворюємо наш прямокутник на направляючу. Тоді його не буде видно на готовому макеті, навіть якщо ви будете бачити його в Ілюстраторі. Для цього натискаємо праву кнопку миші.

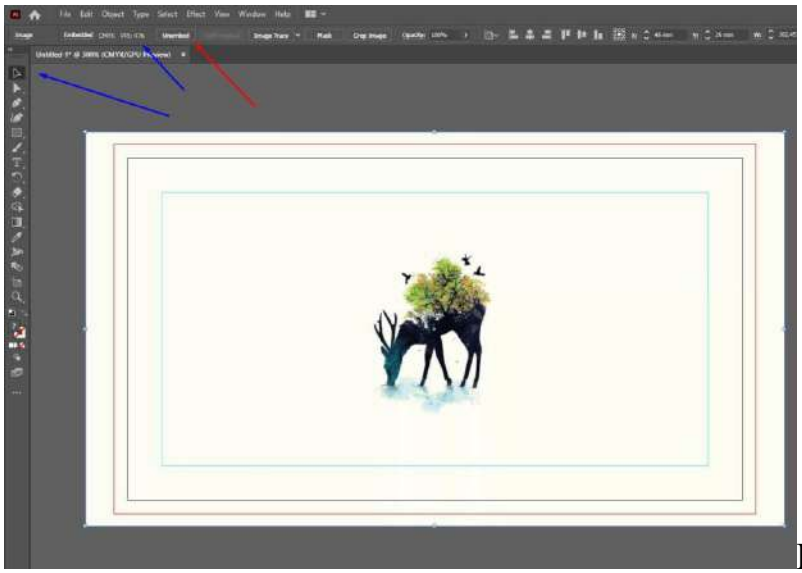


Далі добавляємо свій логотип або будь-які графічні елементи. Можна також пофарбувати фон у будь-який колір.

Елементами візитки можуть бути як векторні елементи, так і растрові ілюстрації, головне стежити, щоб роздільна здатність растрових ілюстрацій дорівнювала 300 точок.

Щоб перевірити роздільну здатність зображення, треба виділити його інструментом Чорна стрілка (можна ще натиснути гарячу клавішу V). Вгорі зліва ви побачите цифру. Це і є кількість точок на дюйм. Значення має бути не менше 300.

Поряд є кнопка — Unembed (Вбудувати). Її треба натиснути обов’язково, щоб зображення не пропало з файлу, коли ми будемо відправляти його на інший комп’ютер або в друкарню.



Важливо знати! В Ілюстраторі є баг: коли вам треба підрізати зображення (зробити Crop), пам’ятайте, що він залишає смугу в один білий піксель з одного боку. Через це робіть так, щоб ваше зображення трохи виступало за лінії монтажної області.

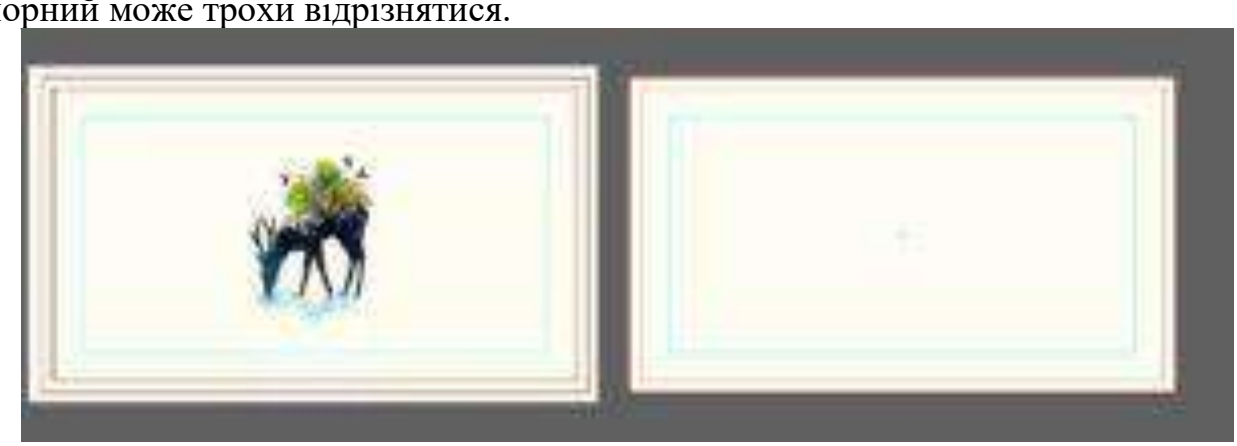


Далі ми копіюємо нашу рамку безпечного поля. Для цього натискаємо CTRL+C. Після цього виділяємо порожню монтажну область другої сторони візитівки інструментом Чорна стрілка (V) та натискаємо CTRL+F.

Створюємо робочу область на іншій стороні візитки, дотримуючись описаної вище інструкції.

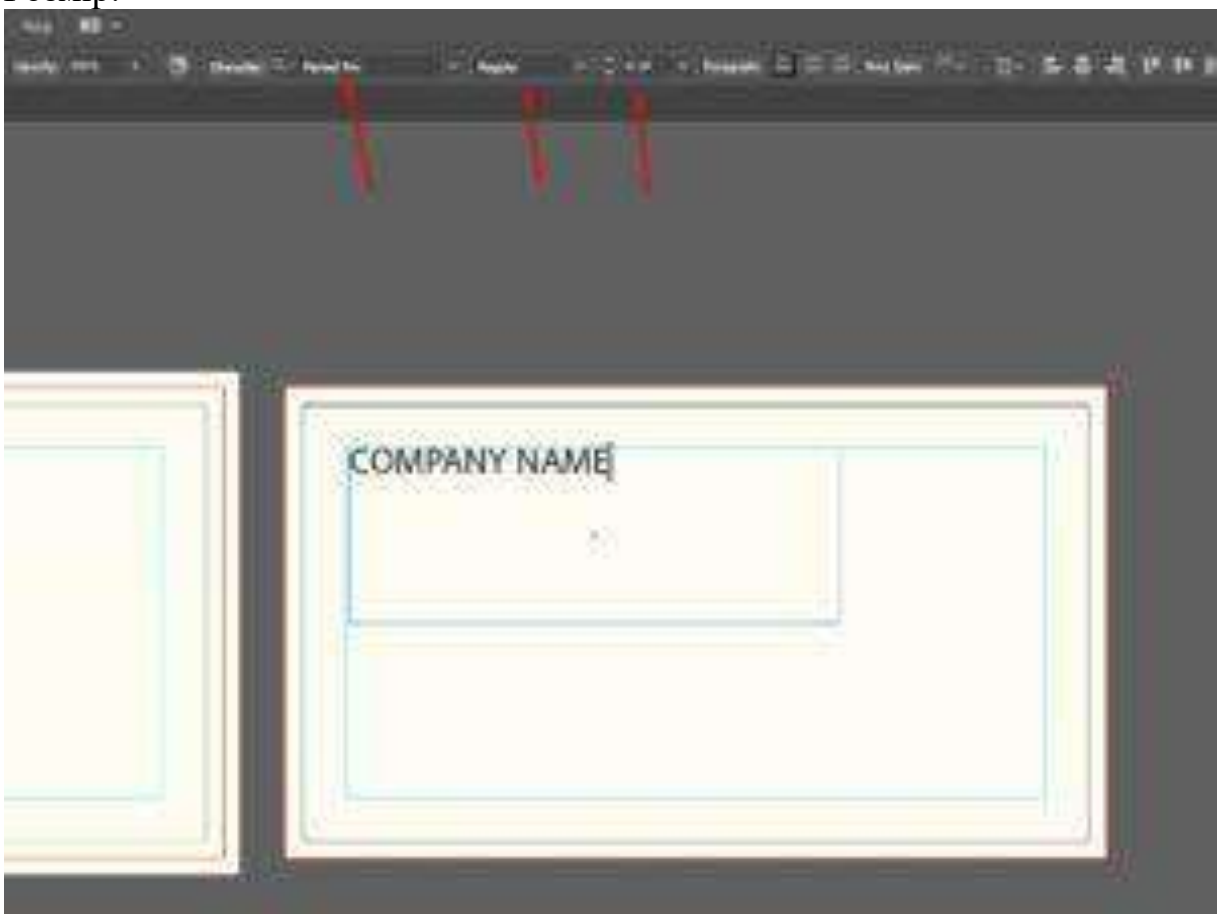
Щоб пофарбувати фон другої монтажної області в колір першої, скористайтеся інструментом Піпетка. Гаряча клавіша I включає інструмент Піпетка, якою можна брати зразок любого кольору.

Іноді складно підібрати деякі відтінки растрових зображень, тож, наприклад, чорний може трохи відрізнятися.

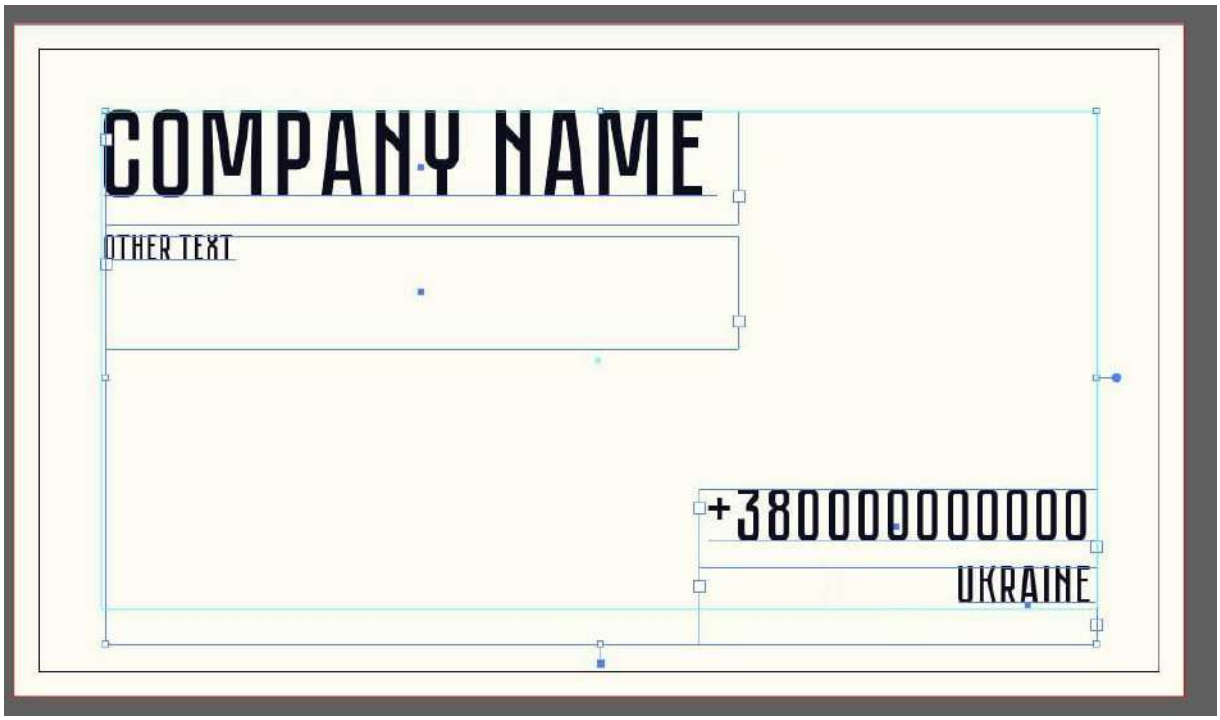


Створюємо текстові блоки за допомогою гарячої клавіші T (Текст). Клікаємо в потрібному місці та затиснувши ліву кнопку миші та розтягуємо блок до потрібного нам розміру.

Дивимось на налаштування в панелі інструментів зверху (зліва направо):
1. Шрифт.
2. Написання літер.
3. Розмір.



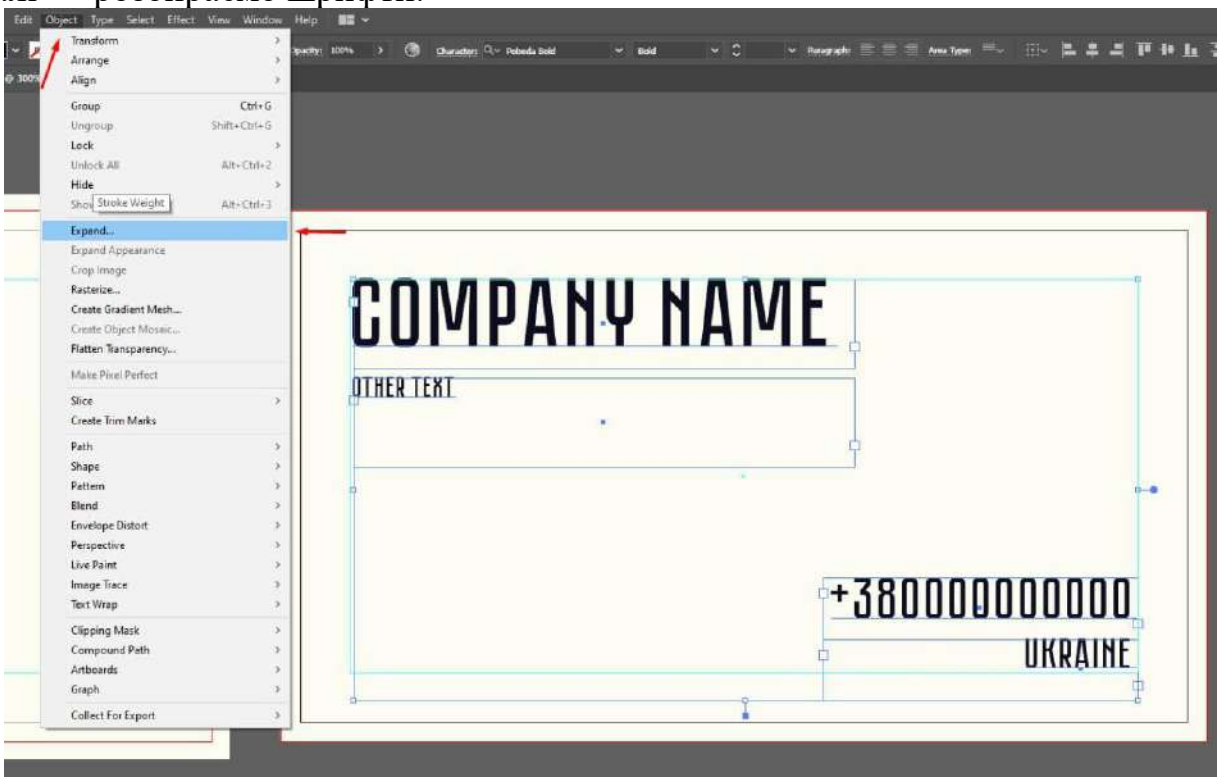
Створюємо всі потрібні нам текстові блоки. Розташовуємо їх по своїх місцях.

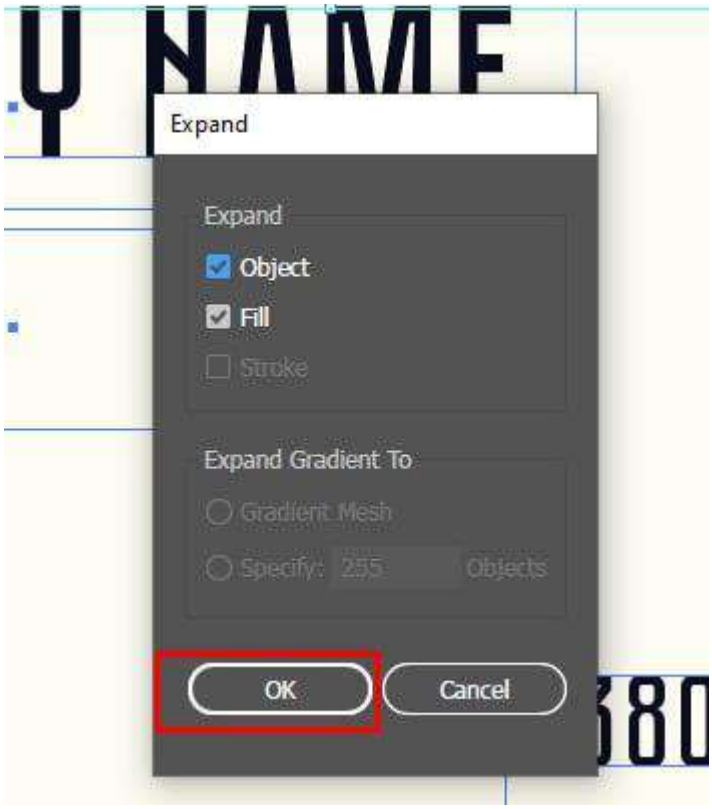


Готово! Ми створили 2 сторони візитки, додали зображення та текст. Переходимо до зберігання.

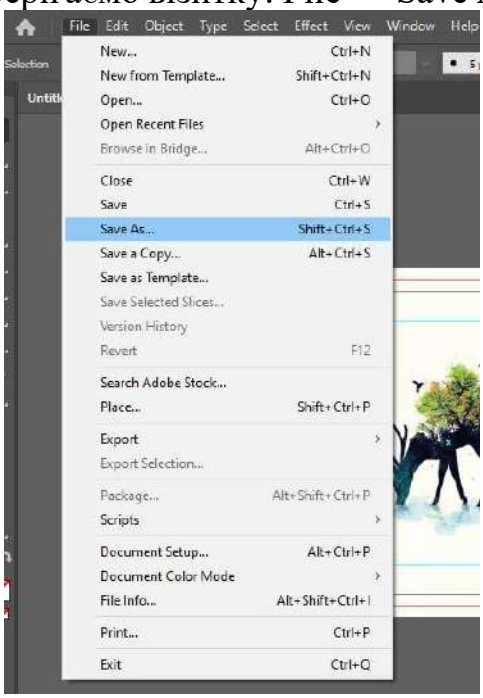
Перед збереженням, необхідно перевірити чи вбудоване зображення та чи переведено всі шрифти у криві. Це необхідно для того, щоб при відкритті файлу на іншому комп'ютері все збереглося саме так, як ви задумували.

Виділяємо всі текстові блоки та тиснемо: Object — Expand. Далі — розбираємо шрифти.





Зберігаємо візитку: File — Save As (Файл — Зберегти). Зберігаємо в фоматі PDF.



Порада: на стадії розбору шрифтів, варто зберегти макет у форматі Ілюстратора (.ai) на випадок, якщо знадобиться змінити інформацію.



Все!

Ми створили візитку в Adobe Illustrator. Як бачите, зробити гарну візитку самостійно дуже легко.

Тепер залишається лише відправити макет в друкарню New Media та очікувати свої готові візитні картки в найближчий час.

ТЕМА 40

Виготовлення у програмі Adobe InDesign акцидентної продукції (листівки)

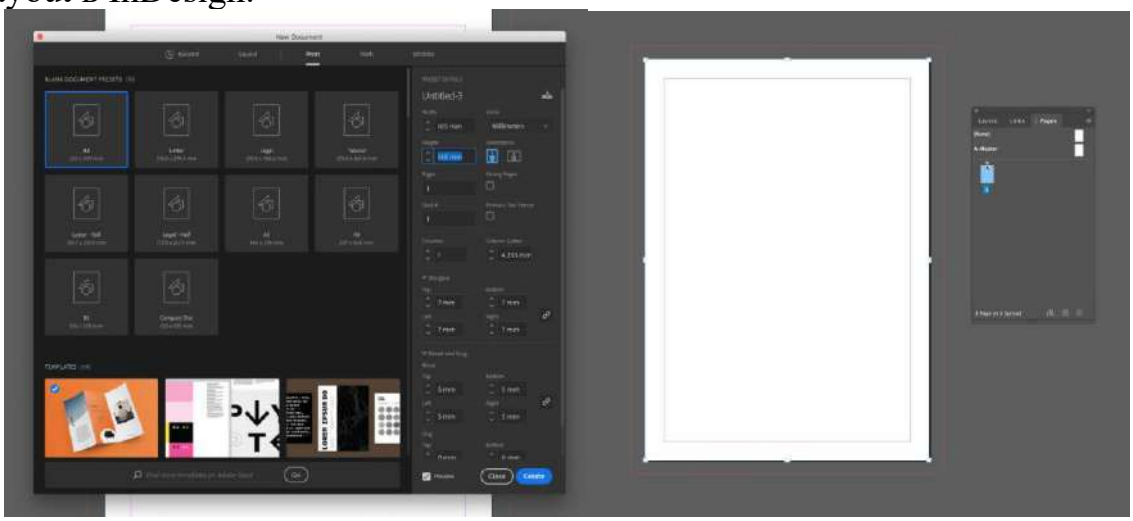
Крок 1

Відкрийте InDesign і перейдіть до «Файл» > «Створити» > «Документ».

Встановіть ширину документа на 105 мм і висоту на 148 мм*.

Зніміть позначку «Розвороти» та додайте поля 7 мм. Додайте обріз 5 мм до всіх країв сторінки. Потім натисніть Створити.

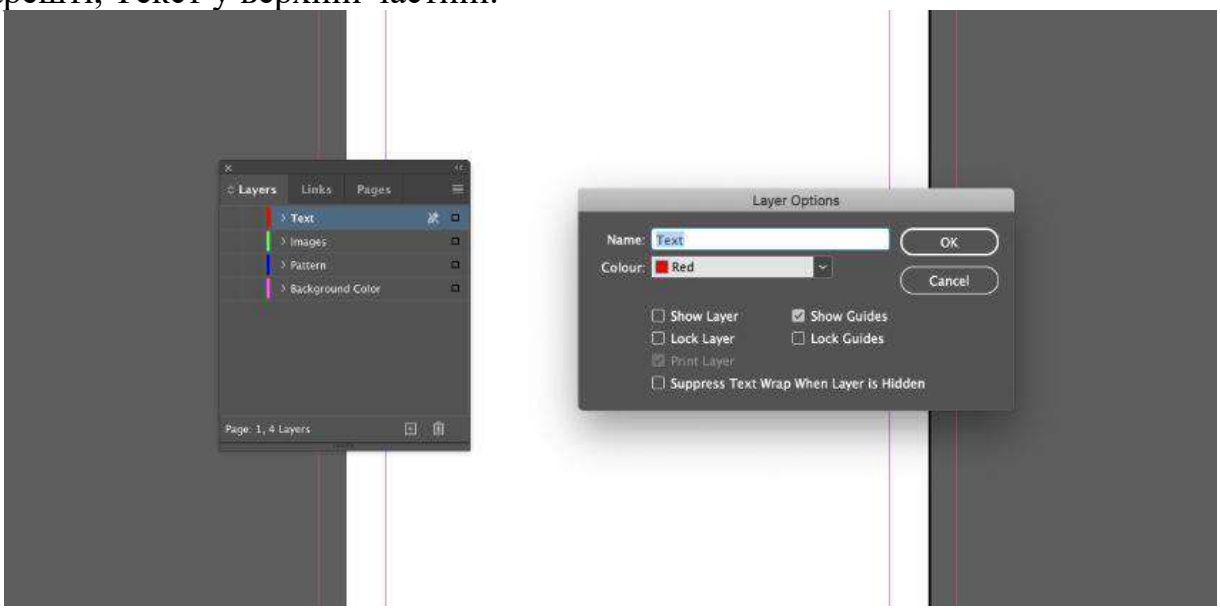
* Ми налаштуємо шаблон зразка листівки на стандартний розмір листівки A6, але ви завжди можете налаштувати це пізніше за допомогою функції Liquid Layout в InDesign.



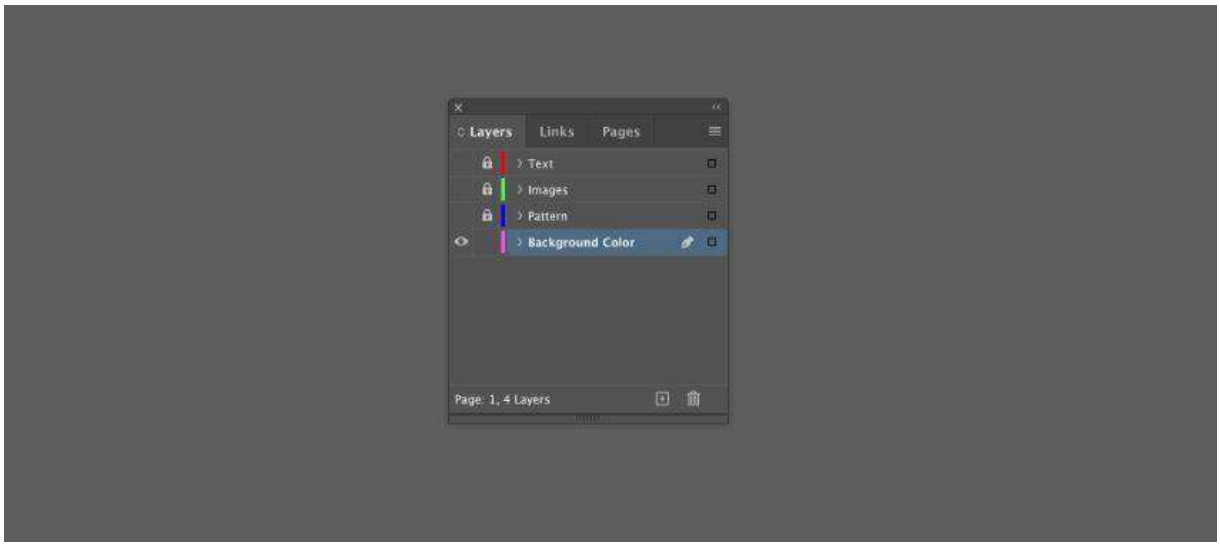
Крок 2

Розгорніть панель «Шари» («Вікно» > «Шари») і двічі клацніть шар 1, перейменувавши його в «Колір фону».

Потім створіть ще три нові шари в такому порядку: Візерунок, Зображення і, нарешті, Текст у верхній частині.



Заблокуйте всі шари, крім кольору фону, над яким ми попрацюємо спочатку.



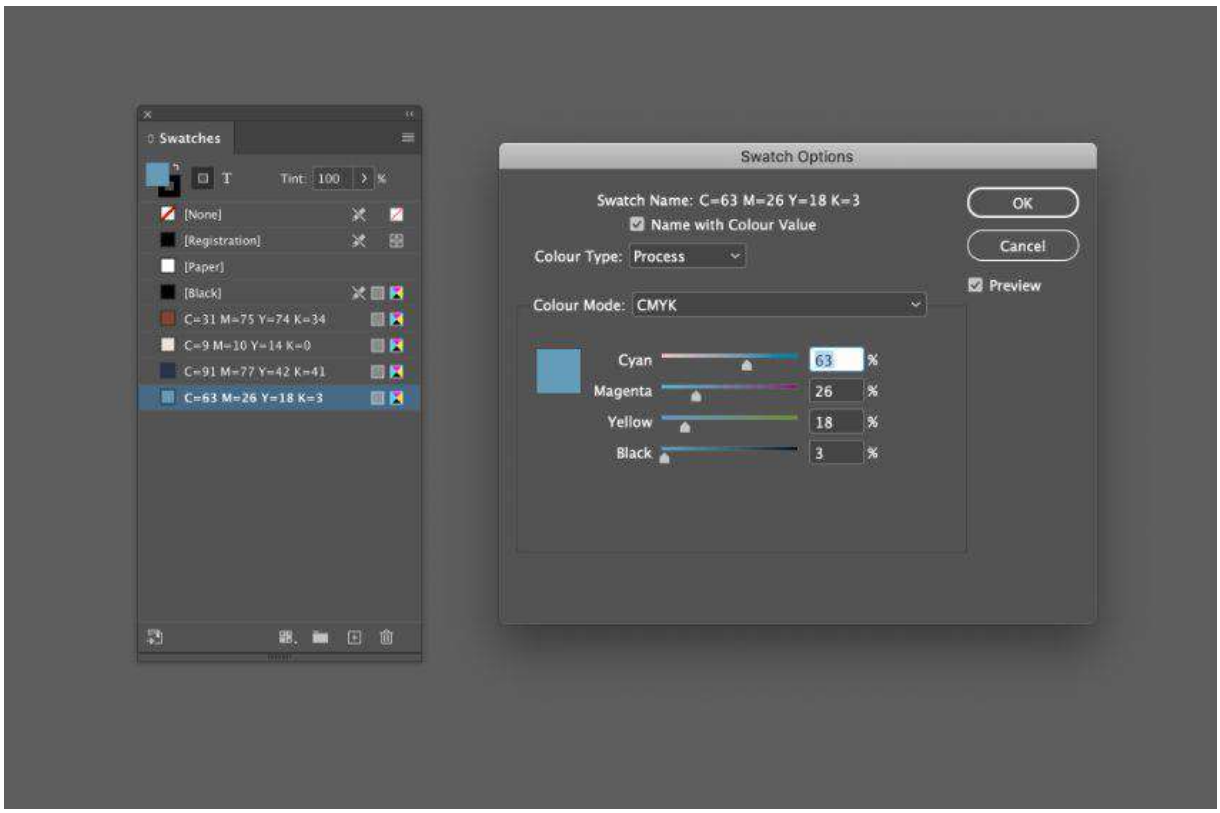
Крок 3

Щоб створити палітру природних кольорів, яку ми використовуватимемо для дизайну роздрібної листівки, розгорніть панель «Зразки» («Вікно» > «Колір» > «Зразки») і виберіть «Новий зразок кольору» в головному спадному меню панелі (угорі праворуч).

Встановіть «Тип» на «Обробка», «Режим» на CMYK і значення нижче на C=31 M=75 Y=74 K=34, перш ніж натиснути «Додати» та «ОК».

Повторіть, щоб створити ще три зразки CMYK:

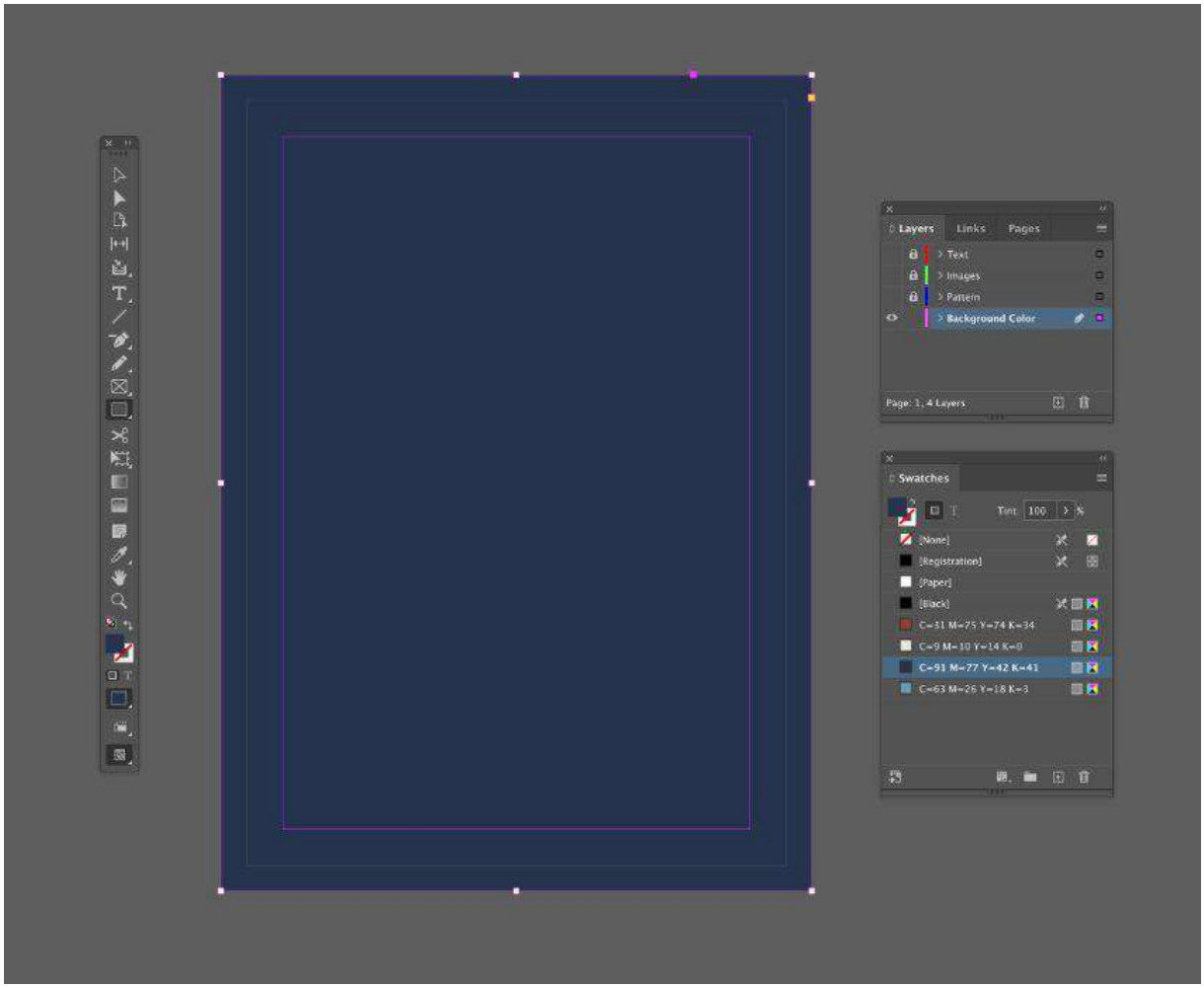
- C=9 M=10 Y=14 K=0
- C=91 M=77 Y=42 K=41
- C=63 M=26 Y=18 K=3



2. Як додати візерунок фону до вашої листівки

Крок 1

Працюючи над шаром «Колір фону», використовуйте інструмент «Прямокутник» (M), щоб створити фігуру по всій сторінці, встановивши колір заливки на темно-синій.

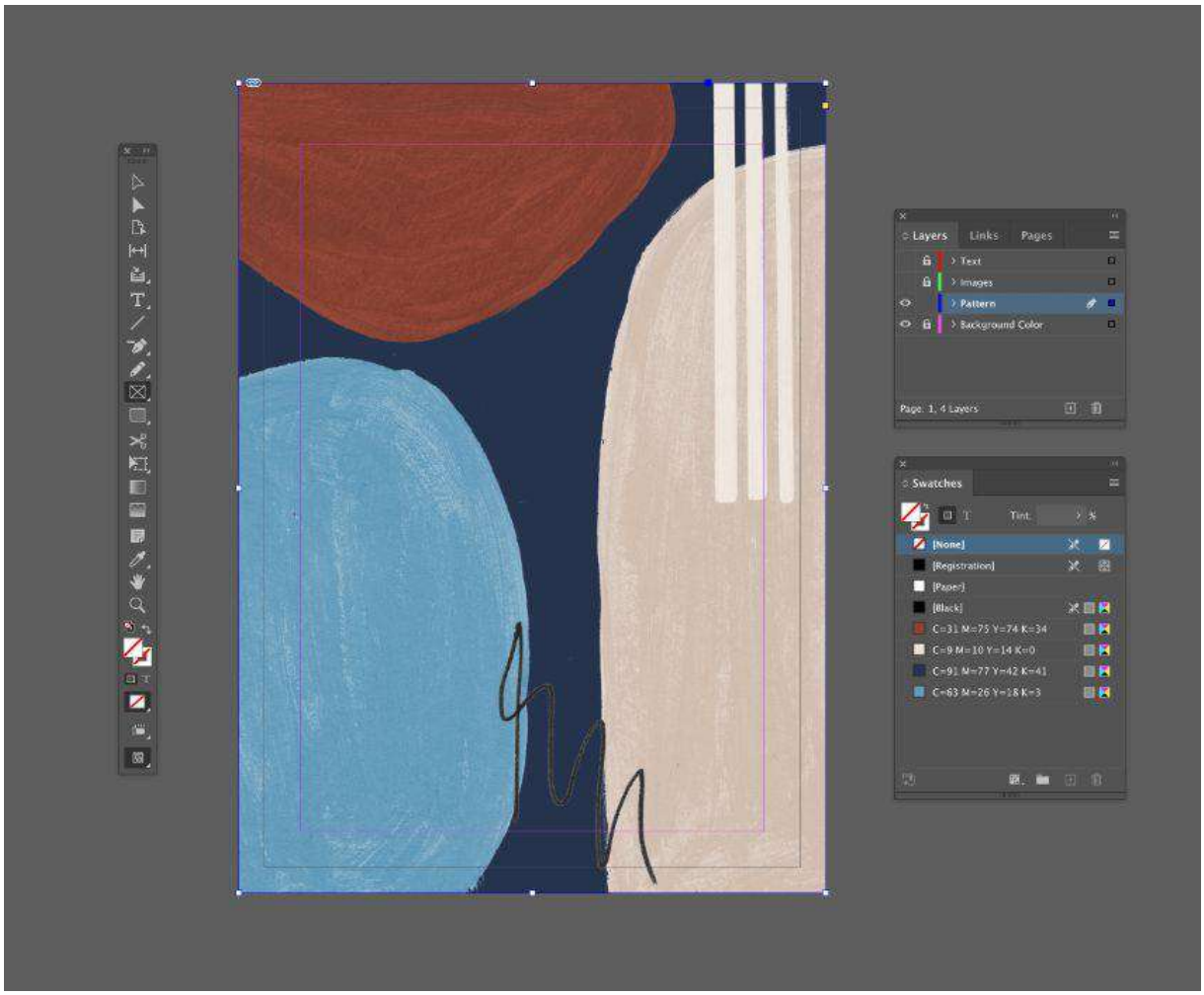


Крок 2

Розблокуйте шар Pattern.

Використовуйте інструмент «Прямокутна рамка» (F), щоб створити рамку зображення по всій сторінці. Файл > Розмістити, вибравши одне із зображень PNG із пакету ремісничих фонів (тут я використав Background-14.png).

Натисніть «Відкрити», щоб зображення заповнило рамку.

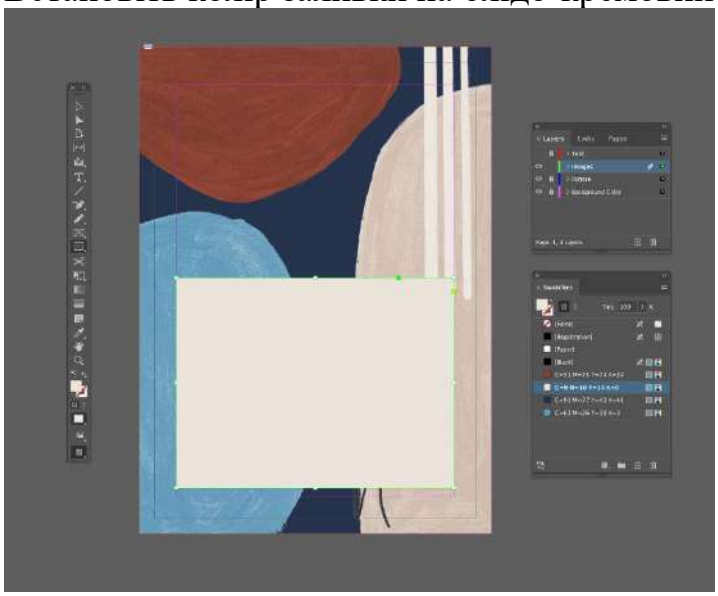


Крок 3

Розблокуйте шар зображень.

Перейдіть на інструмент «Прямокутник» (M) і створіть невеликий прямокутник у нижній половині сторінки, не виходячи за межі поля.

Встановіть колір заливки на блідо-кремовий зразок.

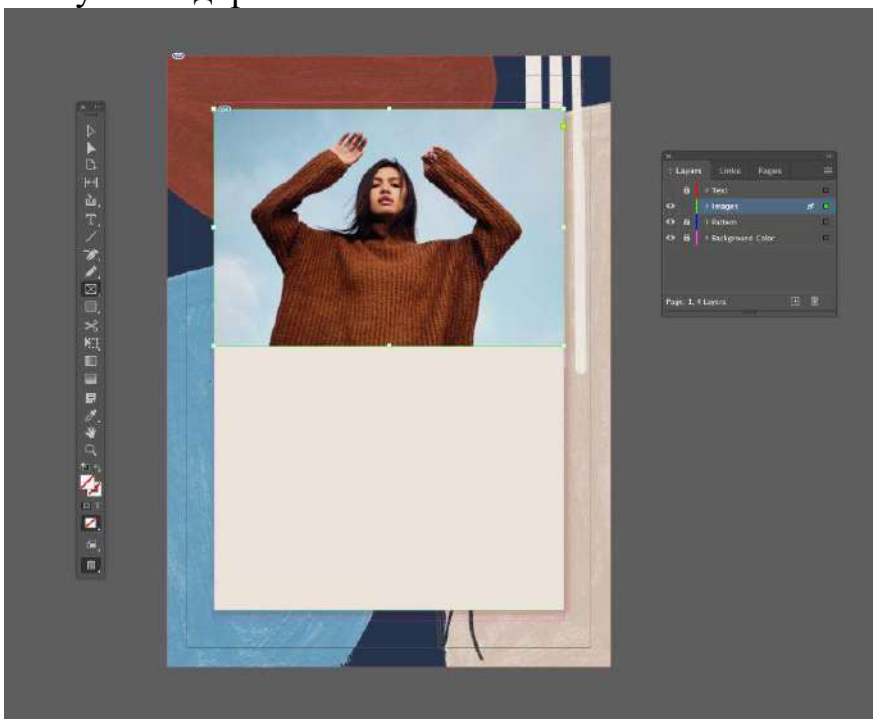


3. Як додати фотографії та текст до шаблону листівки

Крок 1

Продовжуючи роботу над шаром «Зображення», скористайтеся інструментом «Прямокутна рамка» (F), щоб створити рамку зображення у верхній половині сторінки, знову не виходячи за межі поля.

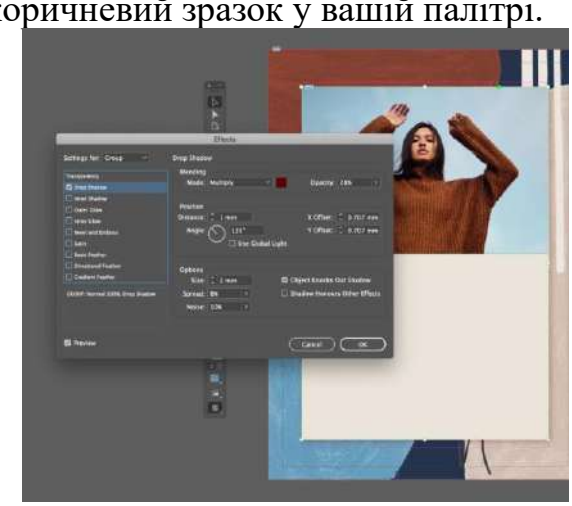
«Файл» > «Помістити» та виберіть фотографію, наприклад цю, перш ніж натиснути «Відкрити».



Крок 2

Виберіть кремовий прямокутник і рамку зображення вище, а потім перейдіть до Об’єкт > Ефекти > Тінь.

Встановіть Режим Множення та Непрозорість приблизно до 30%. Клацніть кольоровий квадрат поруч із меню «Режим», щоб змінити колір тіні на коричневий зразок у вашій палітрі.

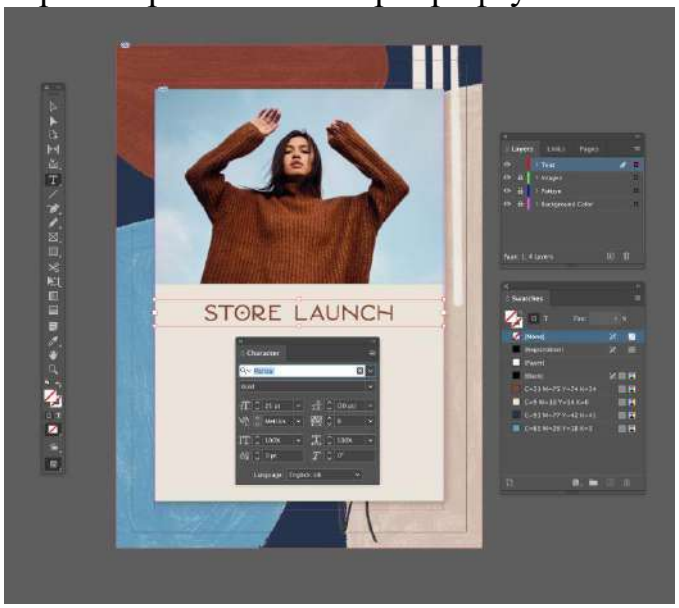


Крок 3

Заблокуйте всі шари, крім верхнього, тексту.

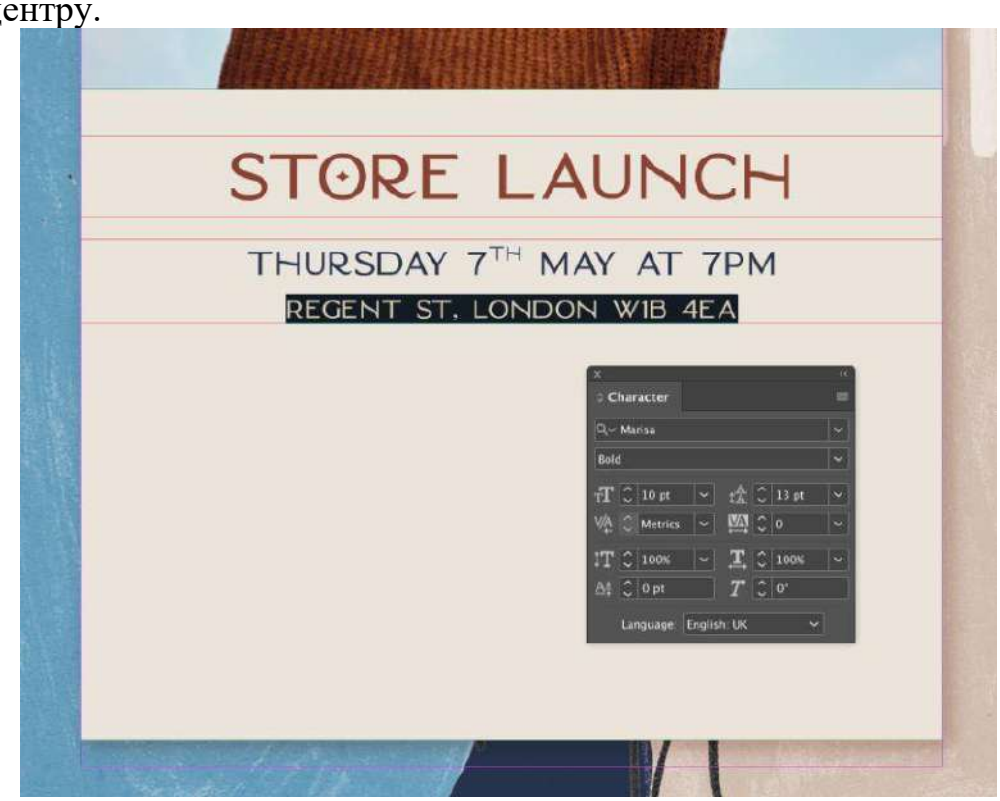
Використовуйте інструмент «Текст» (T), щоб створити текстову рамку у верхній частині кремового прямокутника, ввівши заголовок, наприклад. «Запуск магазину».

На панелі «Символ» («Вікно» > «Текст і таблиці» > «Символ») встановіть «Шрифт» на Marisa Bold, розмір 25 pt, вирівняйте по центру, а на панелі «Зразки» виберіть коричневий колір шрифту.



Крок 4

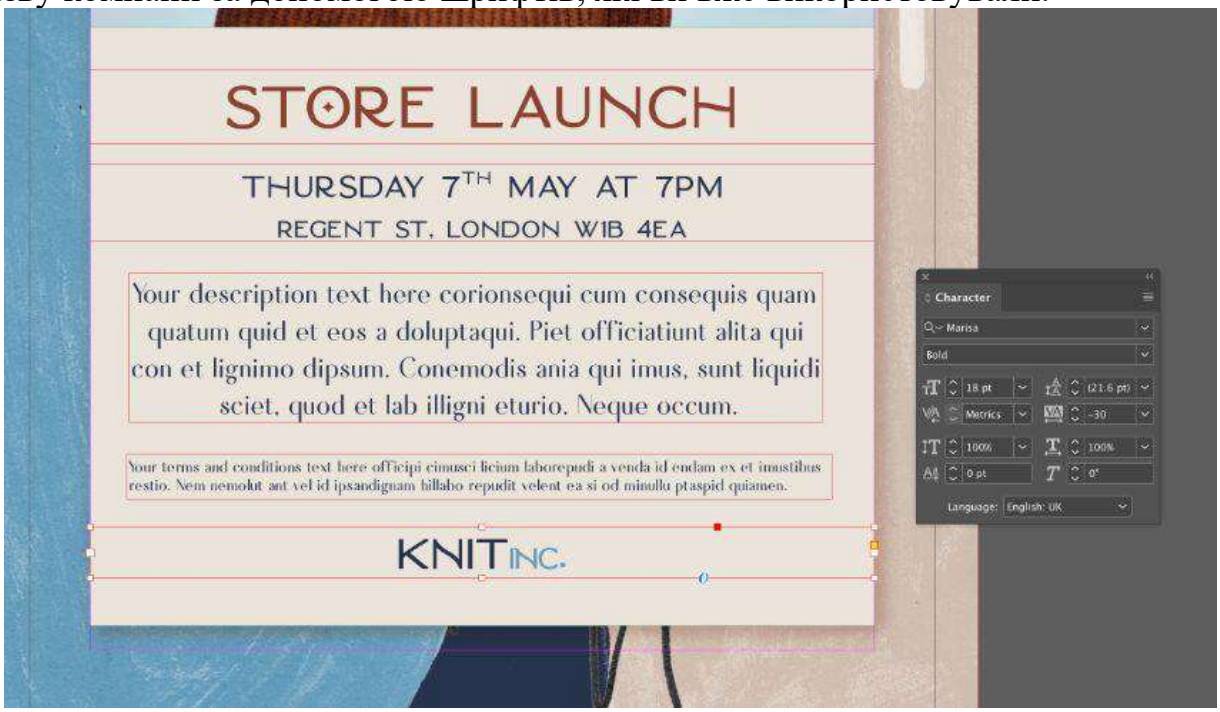
Додайте ще один текстовий кадр нижче, встановивши дату, час і місце події темно-синім жирним шрифтом Marisa, розміром 10 пунктів, вирівнюванням по центру.



Додайте менший основний текст нижче, установіть Marisa Regular і темно-синій колір шрифту.



Ви можете розмістити логотип компанії внизу прямокутника або встановити назву компанії за допомогою шрифтів, які ви вже використовували.

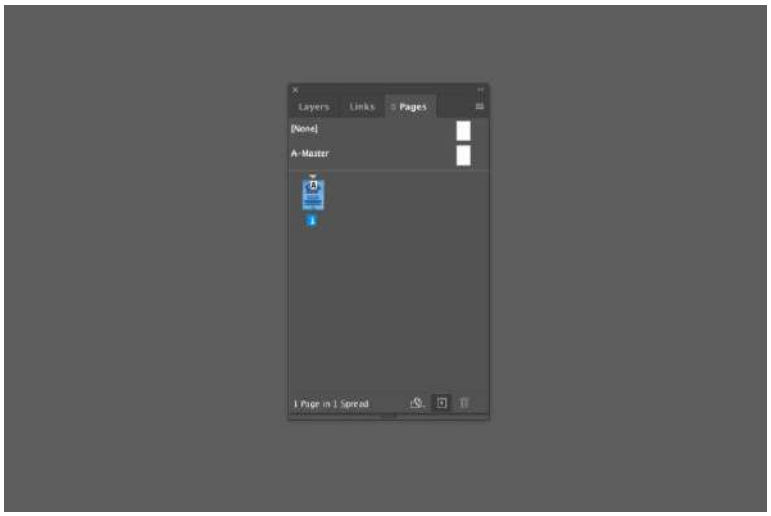


4. Як створити зворотний бік листівки

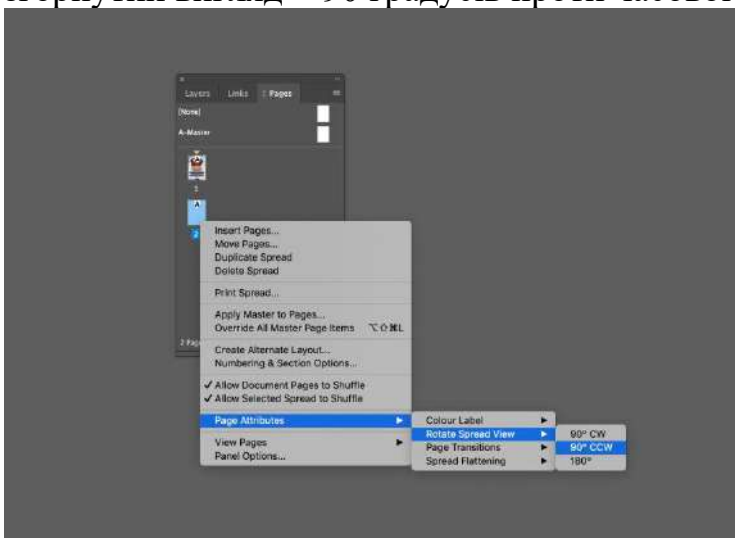
Крок 1

Щоб розпочати створення зворотного боку листівки, розгорніть панель «Сторінки» («Вікно» > «Сторінки»).

Натисніть кнопку «Створити нову сторінку» («+») у нижній частині панелі.

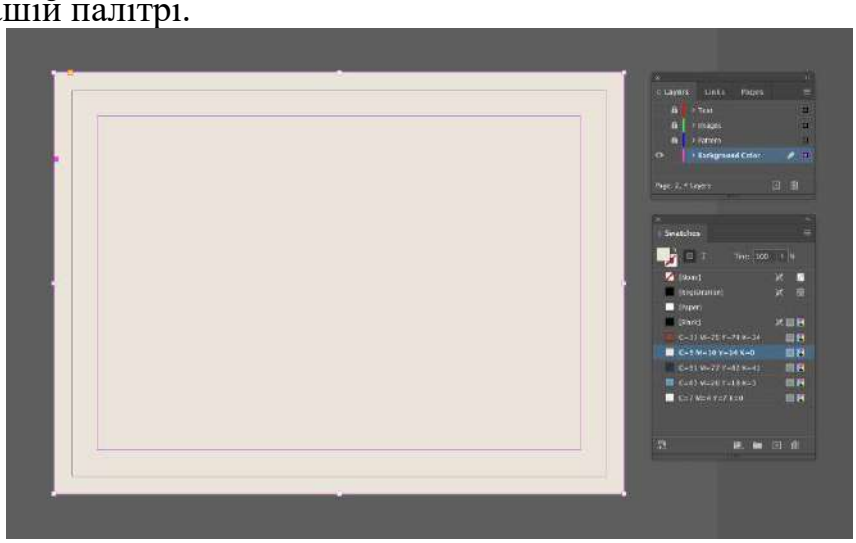


На сторінці клацніть правою кнопкою миші > Атрибути сторінки > Повернути розгорнутий вигляд > 90 градусів проти часової стрелки.



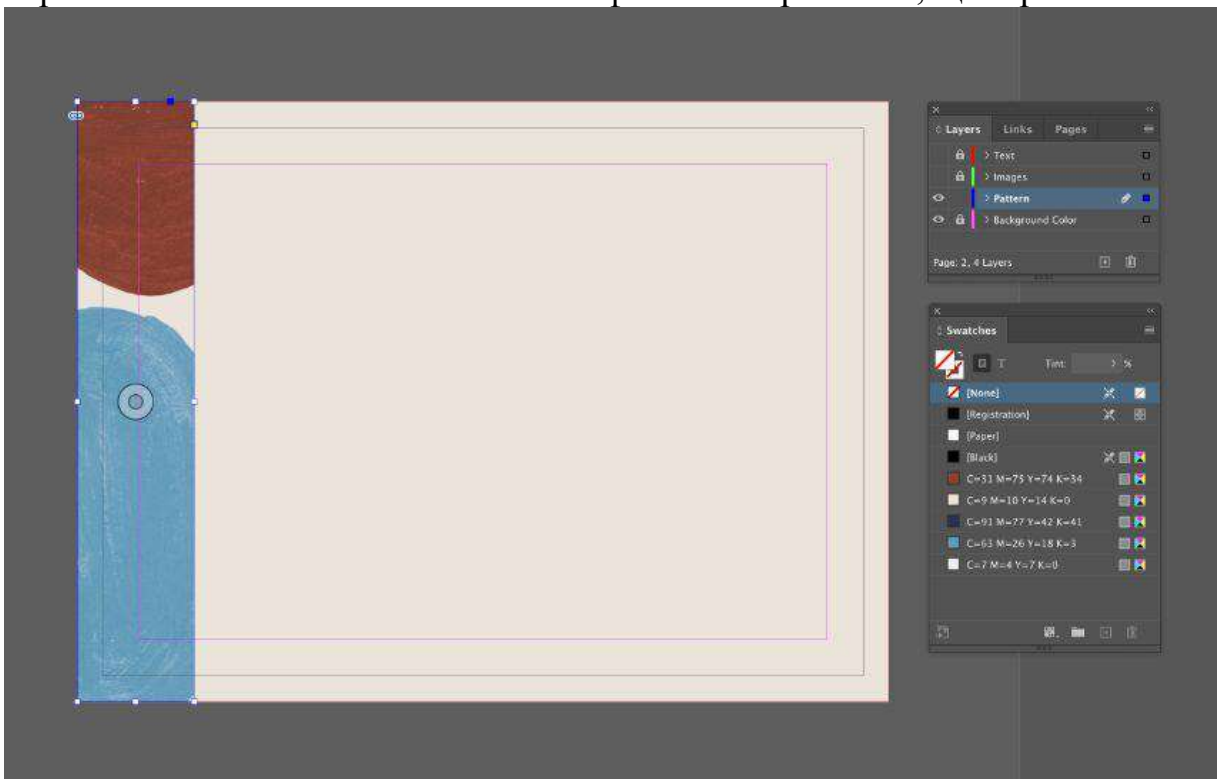
Крок 2

Працюючи над шаром «Колір фону», створіть форму на другій сторінці за допомогою інструмента «Прямокутник» (M). Встановіть Fill на зразок крему у вашій палітрі.



Крок 3

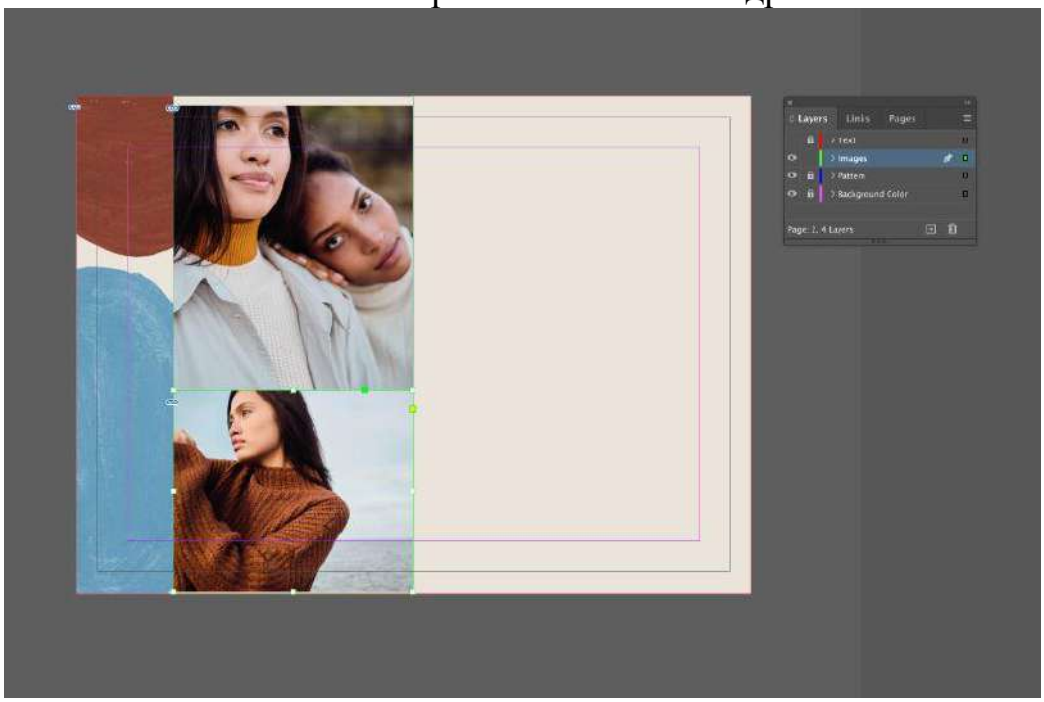
На шарі «Візерунок» за допомогою інструмента «Прямокутна рамка» (F) створіть високу вузьку рамку зображення в дальній лівій частині сторінки та виберіть «Файл» > «Розмістити те саме фонове зображення, що й раніше».



Крок 4

Працюючи над шаром «Зображення», створіть дві рамки зображень у вертикальному рядку праворуч від рамки візерунка.

Файл > Помістіть інше зображення в кожен кадр.



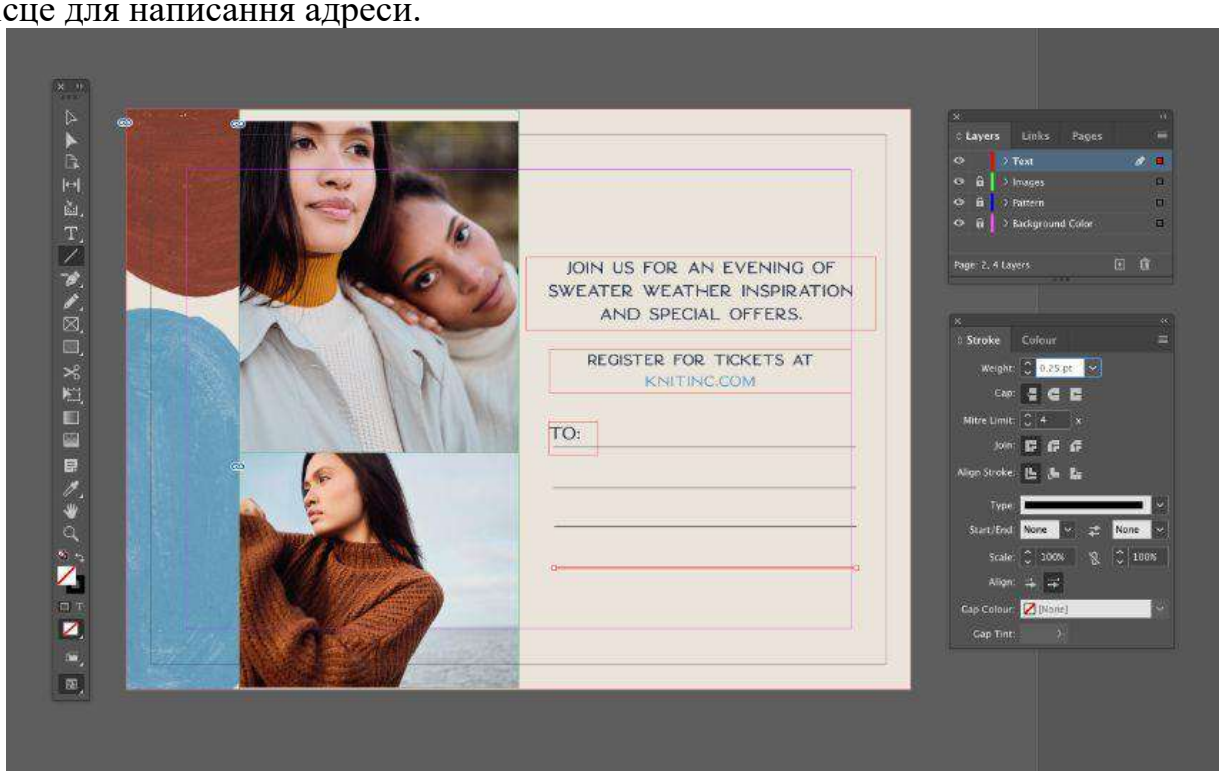
Крок 5

Праворуч від зображень створіть текстові рамки шрифтом Marisa Bold, розміром 11 pt і темно-синім кольором шрифту.



Використовуйте інструмент «Лінія» (\), щоб створити ряд рівномірно розташованих ліній у нижній частині кремової частини. На панелі «Обведення» («Вікно» > «Обведення») встановіть «Товщина» на 0,25 пт.

Додайте текстову рамку «КОМУ» у верхньому лівому куті рядків, щоб вказати місце для написання адреси.



Крок 6

Ви також можете додати веб-сайт або контактні дані на зворотну сторону картки, а також логотип компанії. Це типово для будь-якого прикладу зворотного боку листівки.



Залиште місце у верхньому правому куті картки для розміщення поштової марки. Тепер шаблон зворотної сторони листівки готовий!

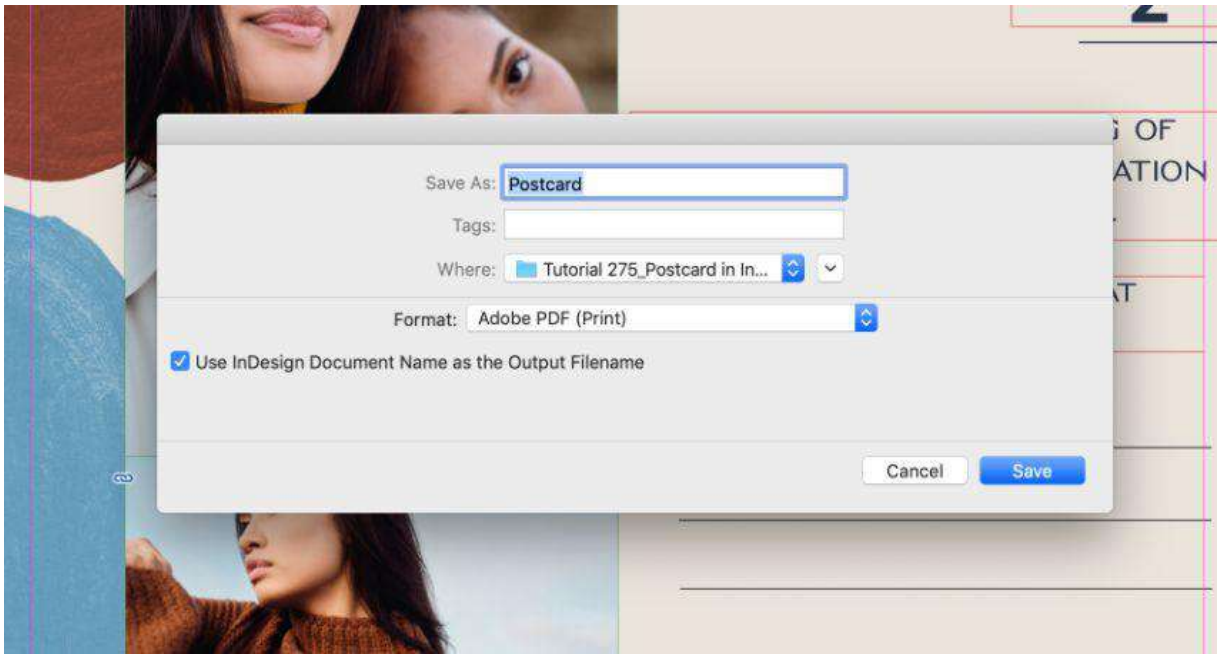


5. Як експортувати шаблон листівки Adobe InDesign для друку

Крок 1

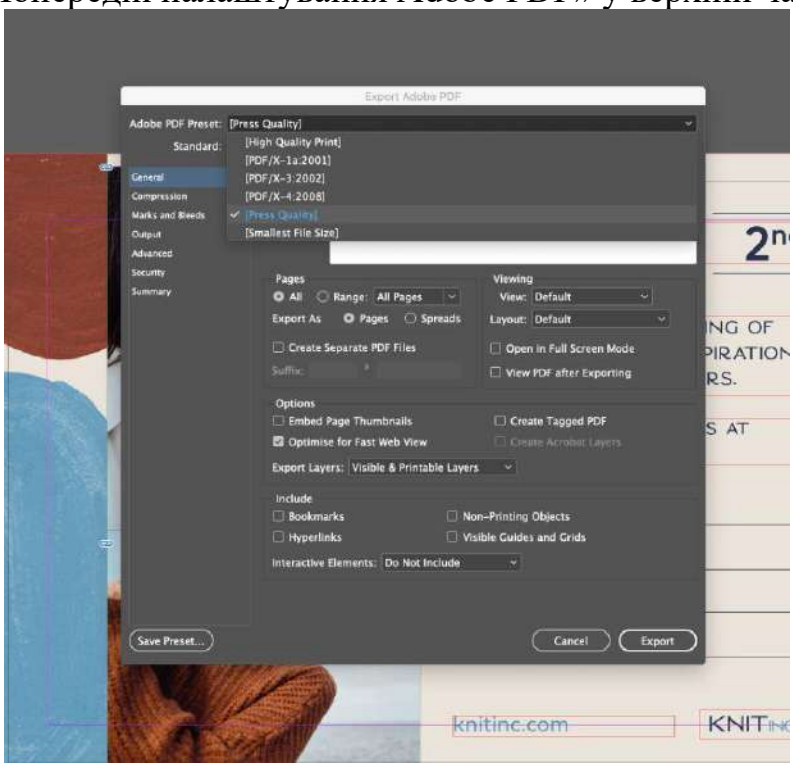
Завершивши роботу над налаштуванням листівки, перейдіть у «Файл» > «Експорт».

Виберіть «Adobe PDF (Друк)» у меню «Формат» у нижній частині вікна, назвіть файл і натисніть «Зберегти».



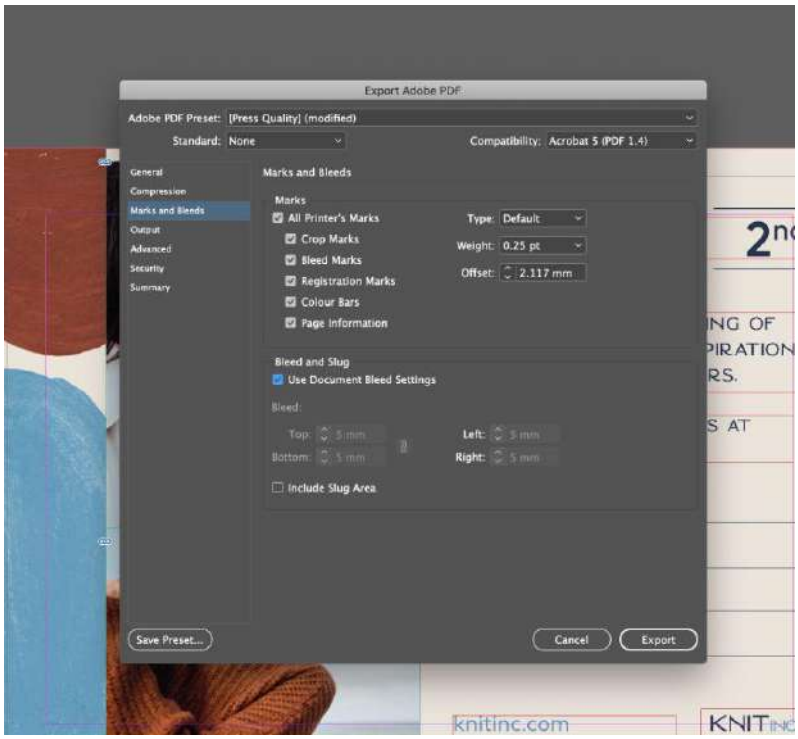
Крок 2

У вікні «Експорт Adobe PDF», що відкриється, виберіть [Якість друку] у меню «Попередні налаштування Adobe PDF» у верхній частині.



У меню ліворуч у вікні клацніть «Позначки та облицювання».

Перевірте всі позначки принтера та скористайтеся параметрами обрізу документа.

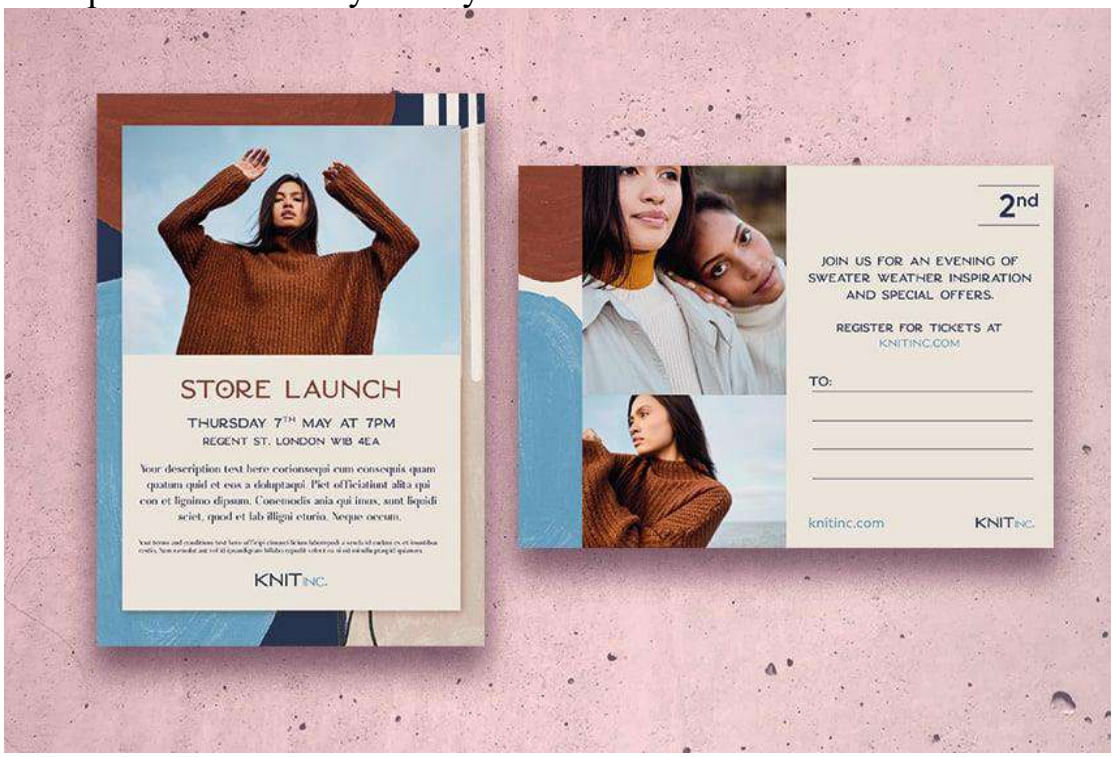


Потім натисніть «Експортувати», і готово!

Ось ваш готовий шаблон листівки

Тепер ви знаєте, як створити листівку в InDesign. Коли ваш дизайн готовий і експортований, ви готові надіслати ваш PDF-ілюстрацію прямо до друкарні. Чудова робота!

Ви можете «Файл» > «Зберегти шаблон листівки InDesign», і він буде готовий до використання в майбутньому.



ТЕМА 41

Робота з таблицями і табуляцією у видавничій системі Adobe InDesign

Створення таблиць

Таблиця складається з рядків та стовпчиків комірок. Комірка схожа на текстовий кадр, куди ви можете додавати текст, вбудовану графіку або інші таблиці. Таблиці можна створювати «з нуля» або шляхом конвертації існуючого тексту. Крім того, ви маєте змогу вбудовувати одну таблицю в іншу.

Під час створення нова таблиця заповнює ширину текстового кадру-контейнера. Таблиця вставляється у той же рядок, якщо точка вставки знаходиться на початку рядка, або в наступний рядок, якщо точка вставки розміщена всередині рядка.

ВИКОРИСТАННЯ ПАРАМЕТРА «ВСТАВИТИ ТАБЛИЦЮ»

Щоб намалювати таблицю всередині наявного текстового кадру, скористайтесь інструментом «Текст»і розмістіть точку вставлення в ділянці, де має бути розташовано таблицю.

Виберіть «Таблиця» > «Вставити таблицю».

Примітка. Якщо курсор знаходиться поза межами текстового кадру, функція «Створити таблицю» доступна.

Вкажіть кількість рядків та стовпчиків.

Якщо вміст таблиці буде проходити через кілька стовпчиків або кадрів, вкажіть кількість рядків верхнього та нижнього колонтитула, де буде повторюватись необхідна інформація.

(Необов'язково) Вкажіть стиль таблиці.

Натисніть кнопку «ОК».

Нова таблиця розтягується за шириною текстового кадру.

ВИКОРИСТАННЯ ПАРАМЕТРА «СТВОРИТИ ТАБЛИЦЮ»

За використання параметра «Створити таблицю» необхідності спершу створювати текстовий кадр у документі немає. Одразу після малювання таблиці в документі InDesign створює текстовий кадр відповідно до розмірів намальованої таблиці.

Виберіть «Таблиця» > «Створити таблицю».

Якщо курсор знаходиться всередині текстового кадру, параметр «Вставити таблицю» доступний.

1. Вкажіть кількість рядків та стовпчиків.
2. Якщо вміст таблиці буде проходити через кілька стовпчиків або кадрів, вкажіть кількість рядків верхнього та нижнього колонтитула, де буде повторюватись необхідна інформація.
3. (Необов'язково) Вкажіть стиль таблиці.
4. Натисніть кнопку «ОК».

5. Скористайтеся курсором інструмента «Таблиця», щоб намалювати відповідну таблицю.

InDesign створює текстовий кадр розміром із виділену ділянку та поміщує до нього таблицю.

Висота рядків таблиці визначається вказаним стилем таблиці. Наприклад, для форматування різних частин таблиці у стилі таблиці можуть використовуватися стилі комірок. Якщо будь-який із цих стилів комірок містить стилі абзаців, то значення інтерліньяжу стилю абзацу визначатиме висоту рядків певної області таблиці. Якщо стилі абзацу не використовуються, висоту рядка визначає стандартне службове поле документа. (Службове поле базується на значенні інтерліньяжу. У цьому контексті службове поле — це приблизна висота виділення у виділеному тексті.)

Створення таблиці з існуючого тексту

Перед перетворенням тексту на таблицю переконайтеся, що текст відповідним чином підготовлений.

Щоб підготувати текст до перетворення на таблицю, вставте табулятори, коми, символи початку нового абзацу або інші символи для розділення тексту на стовпчики. Вставте табулятори, коми, символи початку нового абзацу або інші символи для розділення тексту на рядки. (У більшості випадків перетворення тексту на таблицю можна виконувати без попереднього редагування.)

За допомогою інструмента «Текст» виділіть текст, який необхідно перетворити на таблицю.

Виберіть «Таблиця» > «Перетворити текст на таблицю».

Для параметрів «Розділювач стовпчиків» та «Розділювач рядків» вкажіть початок для нових рядків або стовпчиків. У полях «Розділювач стовпчиків» та «Розділювач рядків» виберіть значення «Табулятор», «Кома», «Абзац» або введіть символ (наприклад, крапку з комою (;)). (Будь-який введений вами символ з'явиться в меню наступного разу, коли ви створюватимете таблицю з тексту.)

Якщо ви вказали однаковий розділювач для стовпчиків та рядків, визначте кількість стовпчиків, яку повинна містити таблиця.

(Необов'язково) Вкажіть стиль таблиці для її форматування.

Натисніть кнопку «ОК».

Якщо кількість елементів у рядку є меншою, ніж кількість стовпчиків у таблиці, рядок буде заповнено пустими комірками.

Вбудовування однієї таблиці в іншу

Виконайте одну з перелічених нижче дій.

- Виділіть комірки або таблицю, які необхідно вбудувати, потім виберіть «Правка» > «Вирізати» або «Копіювати». Помістіть

точку вставки у комірку, в яку необхідно вставити таблицю, потім виберіть «Правка» > «Вставити».

- Клацніть всередині комірки, виберіть «Таблиця» > «Вставити таблицю», вкажіть кількість рядків і стовпчиків і натисніть «ОК».

Якщо таблицю було створено всередині комірки, ви не зможете використати мишку для вибору тої частини таблиці, яка виходить за межі комірки. Натомість розширте рядок чи стовпчик, або помістіть точку вставки у першу частину таблиці та за допомогою комбінацій клавіш переміщуйте точку вставки і виділяйте текст.

Імпорт таблиць з інших програм

Якщо ви використовуєте команду «Помістити» для імпорту електронної таблиці Microsoft Excel або документа Microsoft Word, який містить таблиці, дані будуть імпортовані у вигляді таблиці, доступної для редагування. Для здійснення контролю за форматуванням можна використовувати діалогове вікно «Параметри імпорту».

Дані з електронної таблиці Excel або таблиці Word також можна вставляти в документ InDesign або InCopy. Параметри уподобань для роботи з буфером обміну визначають спосіб форматування тексту, вставленого з іншої програми. Якщо вибрано «Тільки текст», дані відобразяться як неформатований текст із табуляцією, який пізніше можна перетворити в таблицю. Якщо вибрано «Всі дані», вставлений текст відобразиться у вигляді форматованої таблиці.

За вставлення тексту з іншої програми в наявну таблицю додайте достатньо рядків і стовпчиків для розміщення вставленого тексту, потім у параметрах для роботи з буфером обміну виберіть параметр «Лише текст» і переконайтеся, що виділено хоча б одну комірку (крім випадків, коли вставлену таблицю необхідно вбудувати в комірку).

Якщо вам потрібно більше контролю над форматуванням імпортованої таблиці або якщо необхідно зберегти посилання на форматування електронної таблиці, виконуйте імпорт таблиці за допомогою команди «Помістити». Якщо потрібно підтримувати зв'язок з електронною таблицею, виберіть параметр «Створити зв'язки при додаванні тексту та файлів електронних таблиць» під час налаштування уподобань для «Оброблення файлів».

Примітка. Можна також копіювати та вставляти текст із табуляцією поперек виділених комірок таблиці. Ця дія є гарним способом заміни вмісту із збереженням форматування. Наприклад, припустимо, що ви бажаєте оновити вміст у форматованій таблиці у щомісячному журналі. Один із способів — це з'єднання з електронною таблицею Excel. Однак, якщо вміст походить з іншого джерела, можна копіювати текст із табуляцією, що містить новий вміст, вибрати діапазон комірок у форматованій таблиці InDesign та вставити текст.

Додавання тексту до таблиці

У комірки таблиці можна додавати текст, прив'язані об'єкти, теги XML та інші таблиці. Висота рядка таблиці збільшуватиметься, щоб вмістити додаткові рядки тексту, якщо тільки ви не встановите фіксовану висоту рядка. До таблиць не можна додавати виноски.

За допомогою інструмента «Текст» виконайте одну з таких дій:

- Розташуйте точку вставляння у комірці та введіть текст. Для створення нового абзацу в тій же комірці натисніть Enter або Return. Натисніть Tab для переміщення вперед по комірках (натискання Tab в останній комірці призведе до вставки нового рядка). Натисніть одночасно Shift і Tab для переміщення назад по комірках.
- Скопіюйте текст, помістіть точку вставки в таблицю та виберіть «Правка» > «Вставити».
- Помістіть точку вставки в ту комірку, в яку необхідно додати текст, виберіть «Файл» > «Помістити» та двічі клацніть на текстовому файлі.

Додавання графіки до таблиці

Помістіть точку вставки до комірки таблиці, куди слід додати зображення.

Виконайте одну з описаних нижче дій.

Виберіть команду меню «Файл» > «Помістити» та виберіть один або кілька графічних файлів.

- Виберіть і перетягніть один або кілька графічних елементів із категорії «Графіка» на панелі «CC Libraries».
- В інструменті поміщення з'являться одне чи кілька зображень.
- Аби помістити одне або кілька зображень, клацайте всередині кожної комірки таблиці.

Перетягнути фрагменти InDesign із категорії «Графіка» панелі «CC Libraries» неможливо.

Якщо розміри вставленої графіки перевищують розміри комірки, висота комірки збільшується для вміщення графіки, але ширина залишається сталою — графіка може виходити за межі правого боку комірки. Якщо рядок, в який було вставлено графіку, має фіксовану висоту, графіка з більшою висотою буде витіснена за межі комірки.

Примітка. Щоб уникнути витіснення комірки, можна помістити зображення за межами таблиці, змінити розміри зображення, а потім вставити його в комірку таблиці.

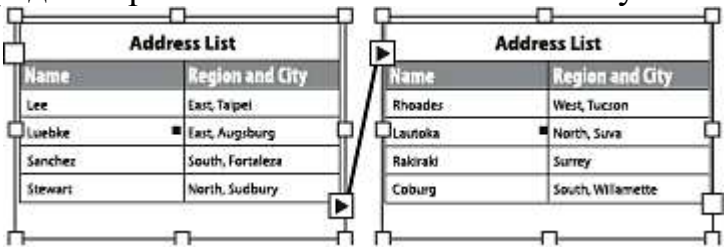
Також помістити зображення в комірки таблиці можна за допомогою наведених далі методів.

- Виберіть команди меню «Об’єкт» > «Прив'язаний об'єкт» > «Вставити», а потім задайте налаштування. Потім до прив'язаного об'єкта можна додати графіку.
- Скопіюйте графіку або кадр, помістіть у необхідному місці точку вставки та виберіть «Правка» > «Вставити».

Додавання до таблиці верхніх і нижніх колонтитулів

За створення великої таблиці можливе витіснення більше одного стовпця, кадру або однієї сторінки. Для відтворення інформації вгорі та внизу кожної з частин таблиці можна скористатися верхніми та нижніми колонтитулами.

Рядки верхнього та нижнього колонтитула можна додати під час створення таблиці. Крім того, для додавання рядків верхнього та нижнього колонтитула або для зміни їхнього вигляду в таблиці можна скористатися діалоговим вікном «Параметри таблиці». Ви також маєте можливість перетворювати основні рядки в рядки верхнього та нижнього колонтитула.



Рядки верхнього колонтитула, що повторюються один раз на кадр

Примітка. Щоб призначати таблицям послідовні номери (наприклад, Таблиця 1А, Таблиця 1Б тощо) додайте змінну до верхнього або нижнього колонтитула таблиці.

Перетворення існуючих рядків на рядки верхнього чи нижнього колонтитула

Виділіть рядки згори таблиці для створення рядків верхнього колонтитула або рядки знизу таблиці для створення рядків нижнього колонтитула.

Виберіть «Таблиця» > «Перетворити рядки» > «На верхній колонтитул» або «На нижній колонтитул».

Зміна параметрів рядків верхнього або нижнього колонтитула

- Помістіть точку вставки у таблицю та виберіть «Таблиця» > «Параметри таблиці» > «Верхні та нижні колонтитули».
- Вкажіть кількість рядків верхнього та нижнього колонтитула. Згори або знизу таблиці можуть бути додані пусті рядки.
- Визначте періодичність появи інформації в рядках верхнього та нижнього колонтитула: в кожному текстовому стовпчику (якщо текстові кадри містять кілька стовпчиків), один раз на кадр або один раз на сторінку.
- Виберіть «Пропускати перший», якщо ви не бажаєте, щоб інформація верхнього колонтитула з'являлась у першому рядку таблиці. Виберіть «Пропускати останній», якщо ви не бажаєте, щоб інформація нижнього колонтитула з'являлася в останньому рядку таблиці.
- Параметр «Пропустити перший» особливо корисний, коли потрібно вказати, що верхній або нижній колонтитул є продовженням. Наприклад у таблиці, що складається з кількох сторінок, у верхньому колонтитулі може бути текст «Таблиця 2 (Продовження)». Оскільки вам не потрібно, щоб на початку таблиці було написано «(Продовження)», виберіть «Пропустити перший», і просто напишіть «Таблиця 2» у першому рядку таблиці.
- Натисніть кнопку «ОК».

Робота з рядками та стовпцями

У програмі доступні численні функції для створення однакових рядків і стовпців, а також для їх дублювання.

Спочатку можна скористатися наведеними функціями для роботи з рядками та стовпцями таблиці:

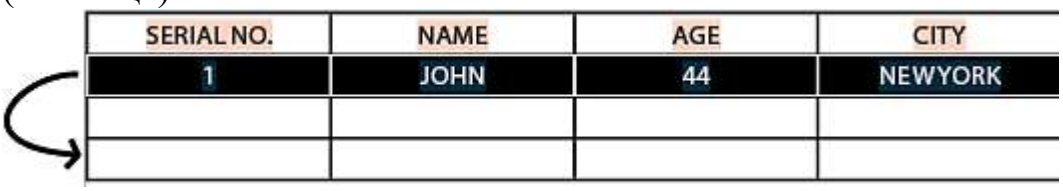
- Перетягування рядків та стовпців таблиці з одного місця до іншого в межах однієї таблиці.
- Дублювання рядків і стовпців.
- Вставка рядків і стовпців до або після іншого рядка/стовпця
- Копіювання вмісту рядка до стовпця або навпаки.

ПЕРЕТЯГУВАННЯ ТА ДУБЛЮВАННЯ РЯДКІВ/СТОВПЦІВ

Можна перетягувати рядки та стовпці таблиці з одного місця до іншого в межах однієї таблиці. Дотримуйтеся наведених інструкцій для перетягування та дублювання рядків/стовпців.

- Виділіть рядок чи стовпець для перетягування в інший рядок чи стовпець. Виділити треба весь рядок або стовпець. Частково виділені рядки або стовпці неможливо перетягнути.
- Наведіть вказівник миші на виділений стовпець – з'явиться унікальний курсор, який свідчить про те, що виділене можна перемістити.

Елемент таблиці можна перетягнути. Стовпці можна міняти місцями з рядками. Рядок (стовпець), що перетягується, можна вставити лише як рядок (стовпець).



Перетягування рядків і стовпців

На цьому малюнку переміщення рядка з одного місця до іншого не змінює їх кількості, яка дорівнює трьом.

Щоб дублювати рядок чи стовпець, виділивши його, натисніть і утримуйте клавішу Alt (у Win) або Opt (у Mac). Можна перетягувати кілька послідовно виділених рядків чи стовпців.

Перетягніть виділений рядок чи стовпець до необхідної ділянки таблиці. Загальна кількість рядків чи стовпців збільшується мірою дублювання виділених елементів.

Окрім того, можна скопіювати вміст із рядків верхнього та нижнього колонтитулів до основних рядків (натиснувши клавішу Alt/Opt). Основні рядки також можна дублювати та перетворювати на рядки верхнього й нижнього колонтитулів.

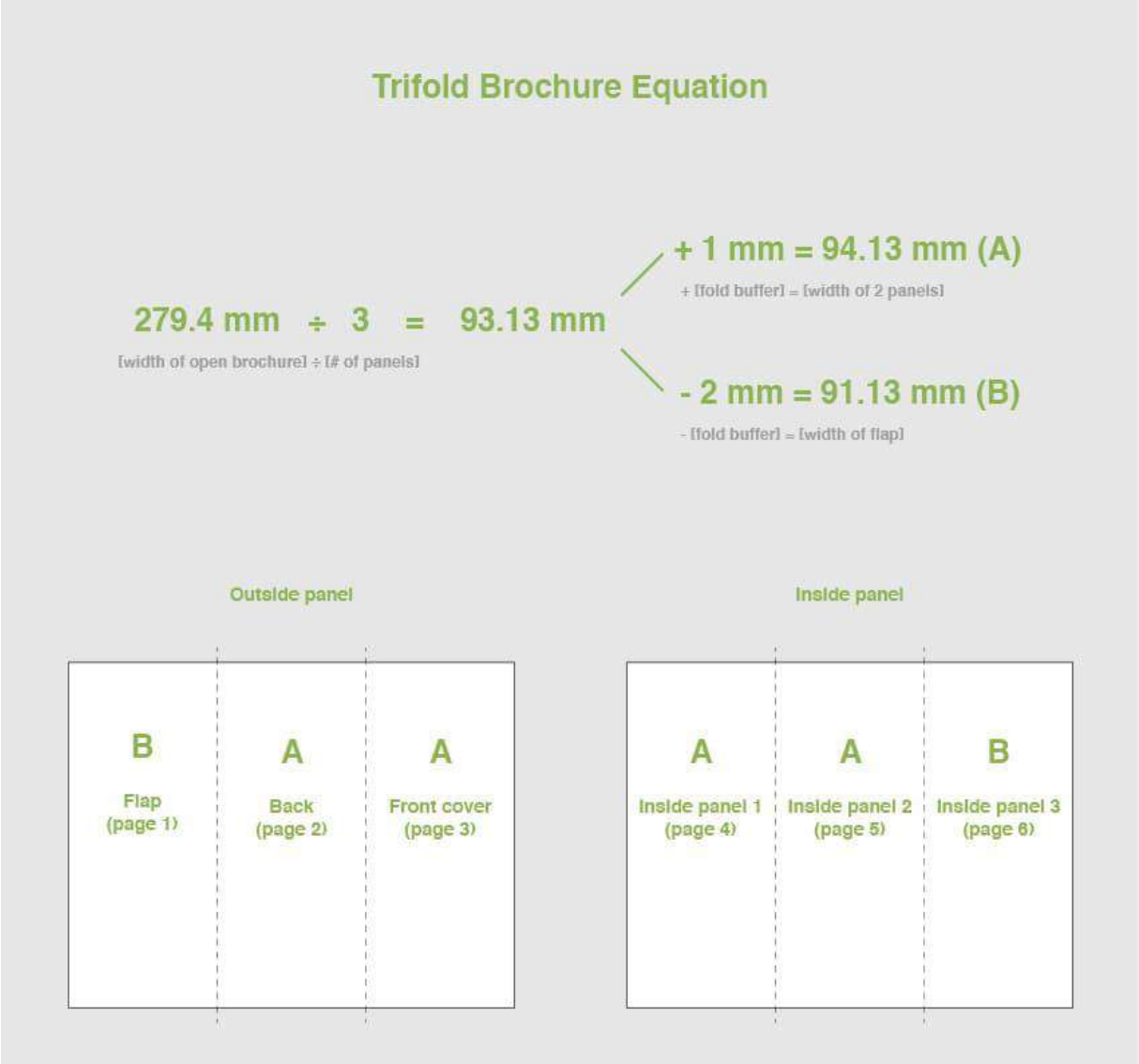
ТЕМА 42

Виготовлення у програмі Adobe InDesign акцидентної продукції (євробуклет)

1. Як налаштувати файл брошури в три складки в Adobe InDesign

Давайте почнемо наше обговорення того, як зробити брошуру в три складки, з налаштування нашого документа.

Звичайним розміром у три рази у відкритому стані є розмір Letter або A4. Для цього посібника ми будемо використовувати сторінку розміру Letter, але за бажанням можете використовувати сторінку A4. Я створив діаграму рівнянь, за якою ви можете слідувати нижче:



Крок 1

Розмір шаблону брошури, складеного в три складки, для цього посібника — це сторінка Letter. Спочатку нам потрібно розділити кінцеву ширину (279,4 мм) на 3 (93,13 мм). До цієї нової ширини нам потрібно додати буфер для згину (1 мм). Ширина двох панелей становить 94,13 мм. Це буде посібником, як скласти брошуру.

Пізніше ми змінимо розмір коротшої панелі. Нам потрібно відняти (2 мм) від панелі, щоб врахувати згин (91,13 мм).

В InDesign перейдіть до «Файл» > «Створити». Назвіть документ брошура в три складки. Встановіть такі розміри в три рази:

Ширина до 94,13 мм

Висота до 215,9 мм

Одиниці в міліметрах

Орієнтація на портрет

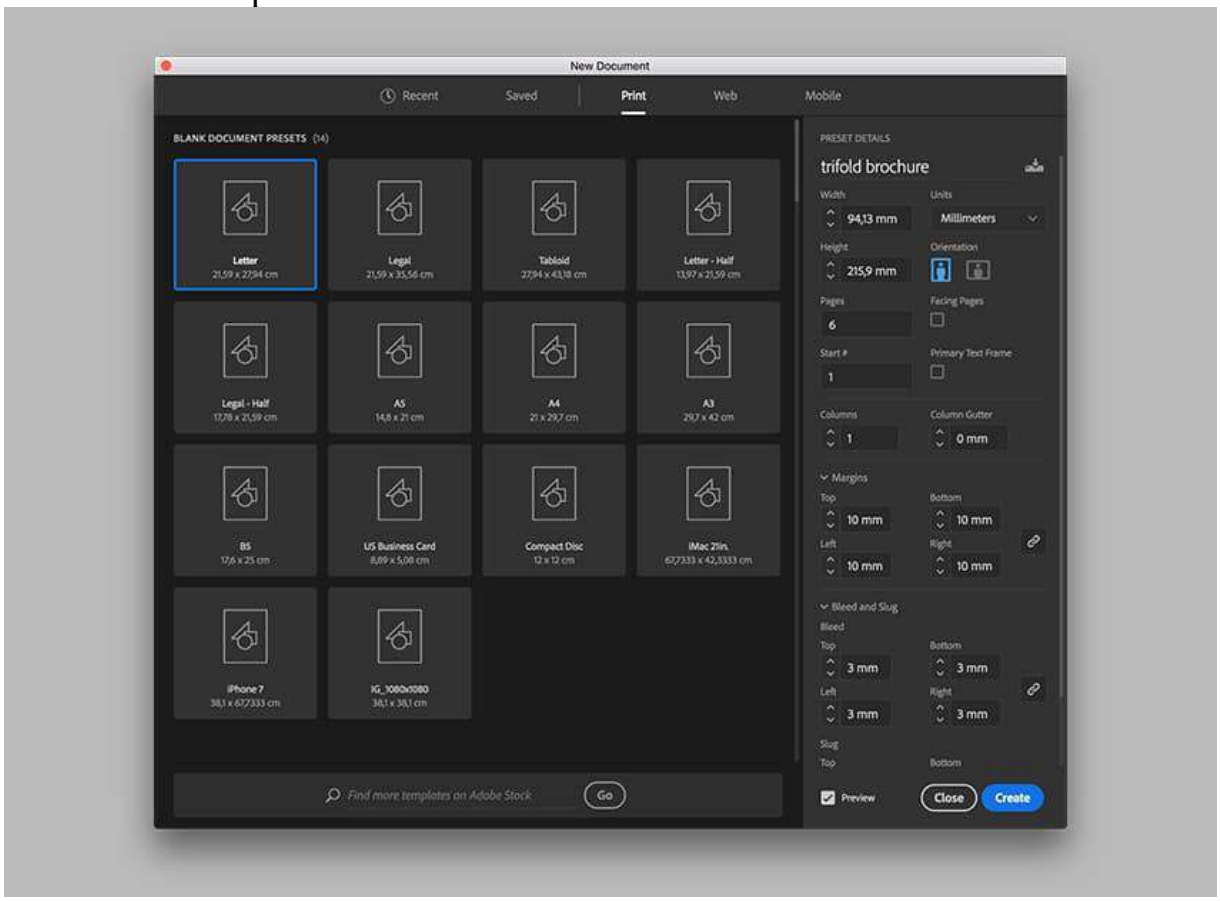
Зніміть прапорець Розвороти

Сторінки до 6

Поля до 10 мм

Виступ до 3 мм (хоча краще звернутися до професійного принтера)

Натисніть Створити.

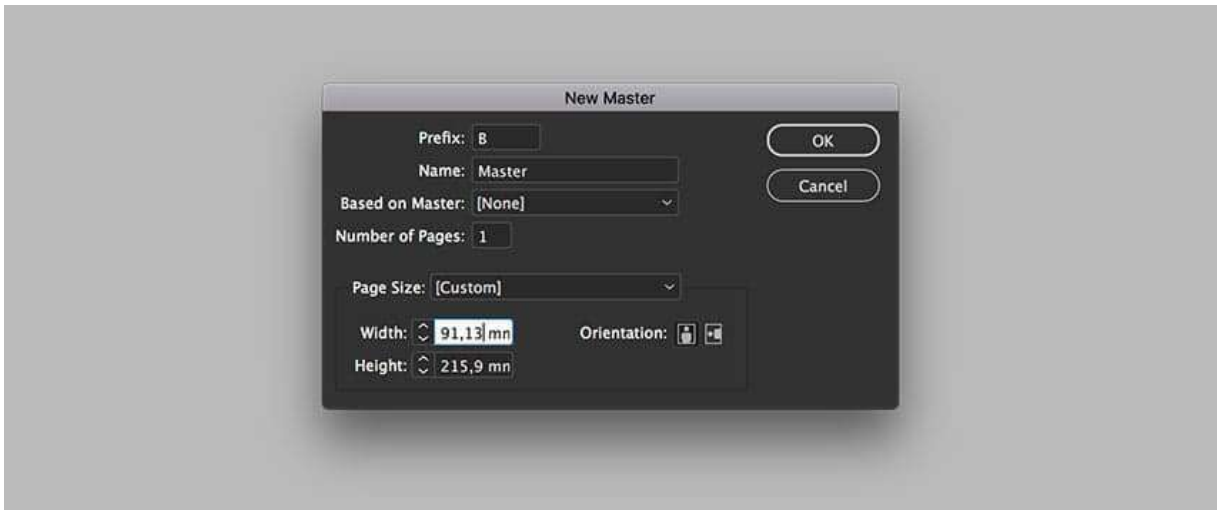


Крок 2

Троєскладна брошура має клапан, який складається; це коротша панель. Ми створимо другу батьківську сторінку з цим новим розміром.

Перейдіть до панелі «Сторінки». Якщо він не активний, перейдіть до Windows > Сторінки. Верхня частина панелі містить батьківські сторінки.

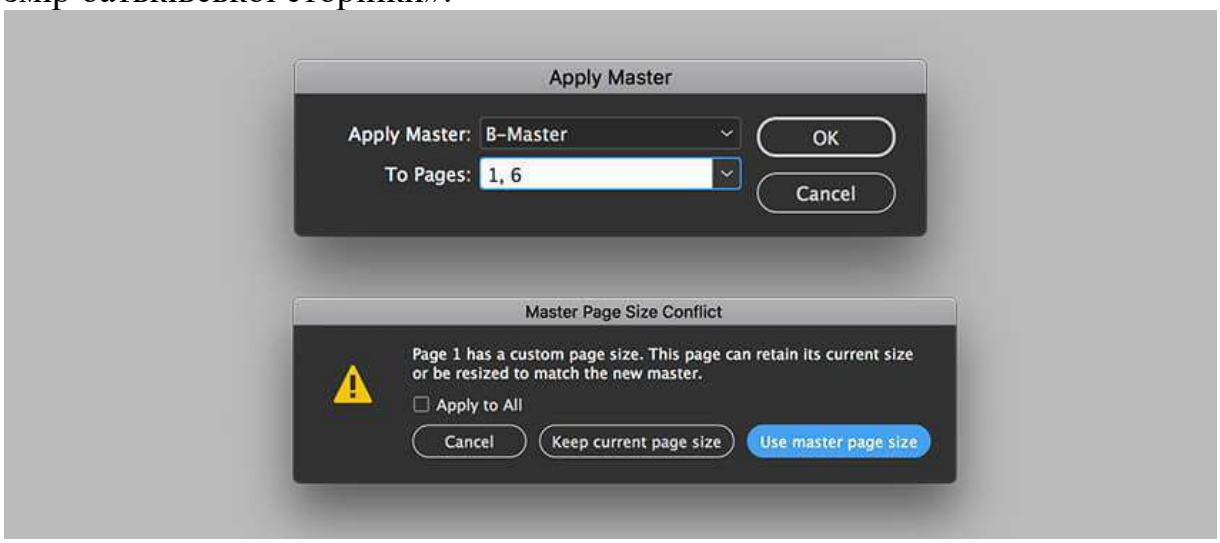
Клацніть правою кнопкою миші A-Parent > New Parent. У вікні New Parent переконайтеся, що для параметра Based on Parent встановлено значення [Parent]. Встановіть Ширину на 91,13 мм (віднімiть 2 мм із 93,13 мм). Натисніть OK.



Крок 3

На панелі «Сторінки» клацніть правою кнопкою миші B-Parent, який ми щойно створили, і виберіть «Застосувати батьківський елемент». У вікні Apply Parent у розділі To Pages введіть 1, 6 (це означає, що ми змінюємо сторінки 1 і 6). Натисніть OK.

У вікні «Конфлікт розміру батьківської сторінки» натисніть «Використовувати розмір батьківської сторінки».

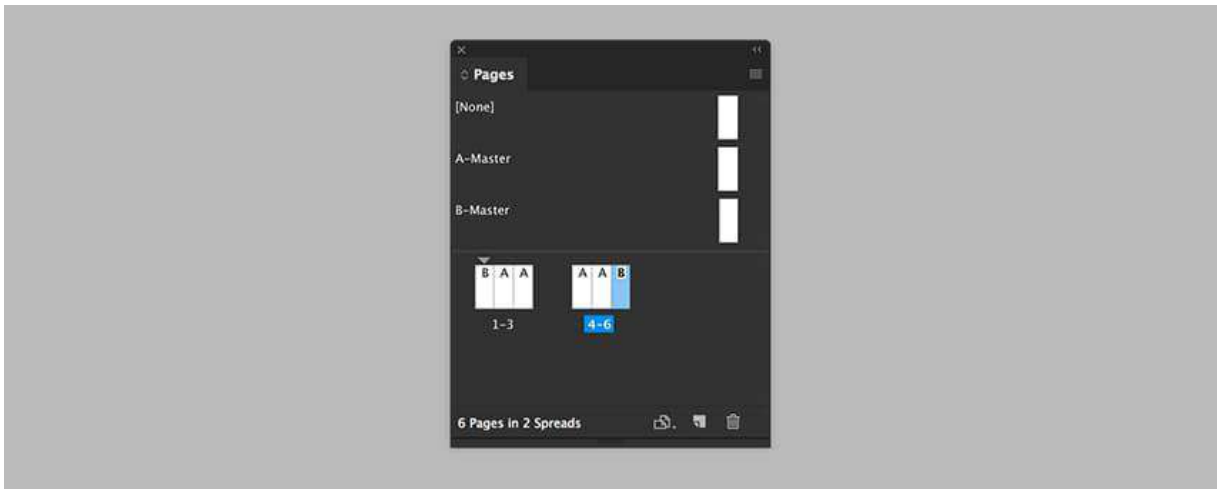


Крок 4

Тепер, коли ми встановили розміри сторінок, ми можемо перемістити сторінки, щоб налаштувати розвороти. Сторінки 1-3 будуть зовнішніми, а сторінки 4-6 – внутрішніми.

Переконайтеся, що в головному меню панелі «Сторінки» знято прапорець «Дозволити перемішування сторінок документа». Перетягніть сторінку 2 до сторінки 1, щоб об’єднати. Об’єднайте сторінки 1-3 як один розворот і сторінки 4-6. Переконайтеся, що у вас є конфігурація батьківських сторінок BAA та AAB.

Щоб вийти з режиму батьківських сторінок, двічі клацніть мініатюру звичайних сторінок.

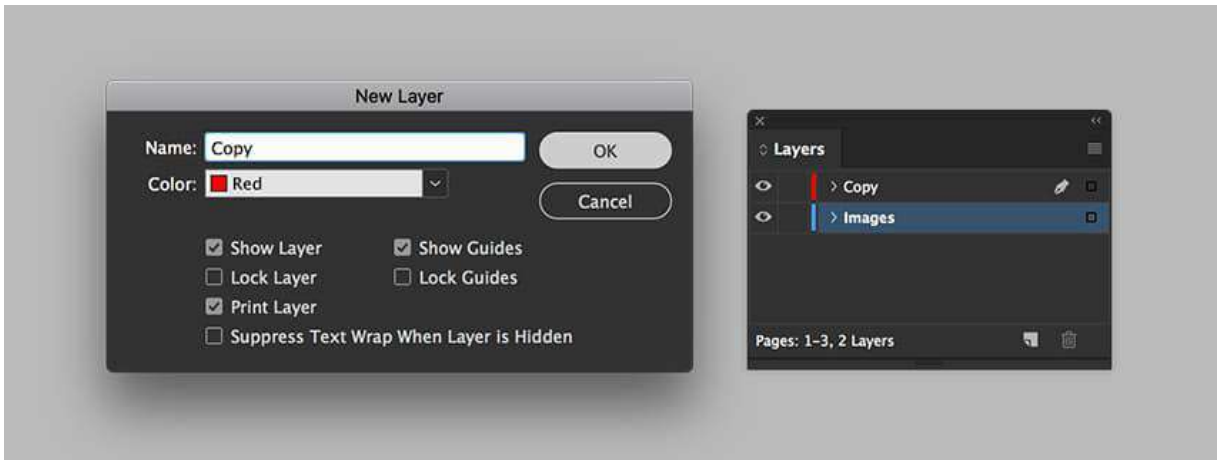


Крок 5

У цьому підручнику з шаблоном брошури в три складки ми працюватимемо з двома шарами. Це полегшить оновлення шаблону, коли потрібно буде додати нову інформацію.

Відкрийте панель шарів, перейшовши до «Вікно» > «Шари». Двічі клацніть шар 1 і перейменуйте його в зображення.

У головному меню панелі «Шари» виберіть «Новий шар». Назвіть його «Копіювати» та натисніть «ОК».

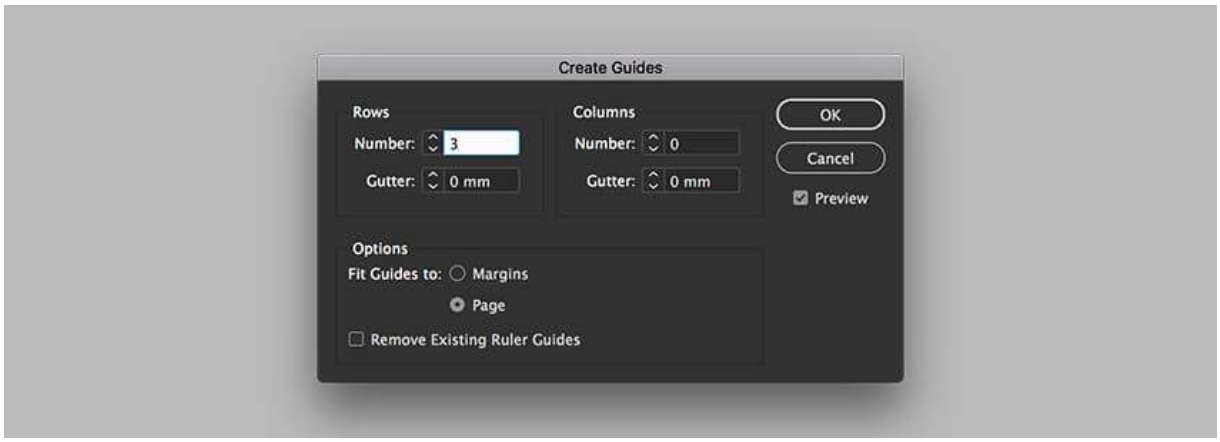


Крок 6

У цьому підручнику ми будемо використовувати лінійки, тому натисніть Command-R, щоб викликати їх.

Давайте додамо кілька посібників. Перейдіть до «Макет» > «Створити напрямні». У вікні параметрів «Створити напрямні» встановіть «Номер рядків» на 3, а «Жолоб» — на 0. У розділі «Параметри» встановіть «Припасувати напрямні» на: «Сторінка» та натисніть «ОК». Повторіть цей крок для другого розвороту.

Показати/сховати напрямні та поля, натиснувши Command-;. Або використовуйте W для входу та виходу з режиму попереднього перегляду.



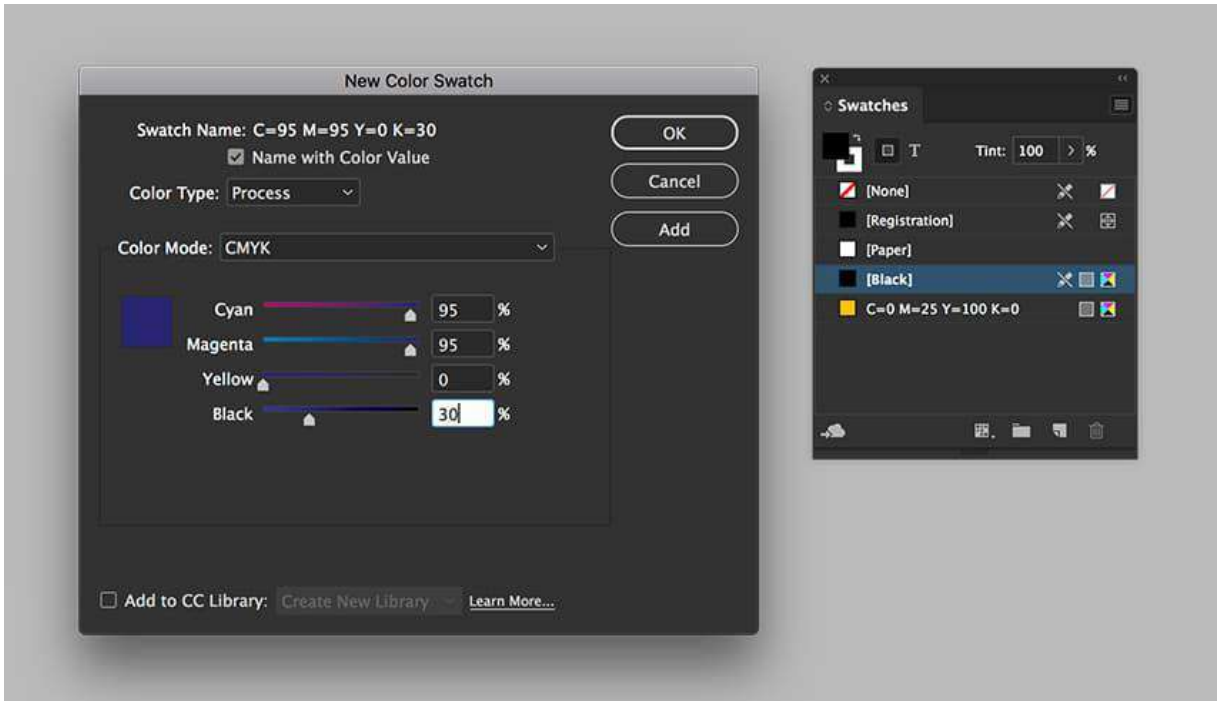
Крок 7

Перш ніж почати з дизайну, давайте додамо кілька зразків кольорів. Перейдіть до «Вікно» > «Колір» > «Зразки», щоб розгорнути панель «Зразки». Виберіть кнопку New Color Swatch у головному меню. Додайте наступні два кольори:

Жовтий: C=0 M=25 Y=100 K=0. Натисніть «Додати» та «ОК».

Синій: C=95 M=95 Y=0 K=30

Натисніть «Додати» та «ОК» після введення кожного значення кольору.



2. Як розмістити зображення в Adobe InDesign

Крок 1

Почнемо з розміщення зображень у документі. Переконайтеся, що на панелі «Шари» вибрано шар «Зображення». Ми будемо працювати над сторінкою 1-3.

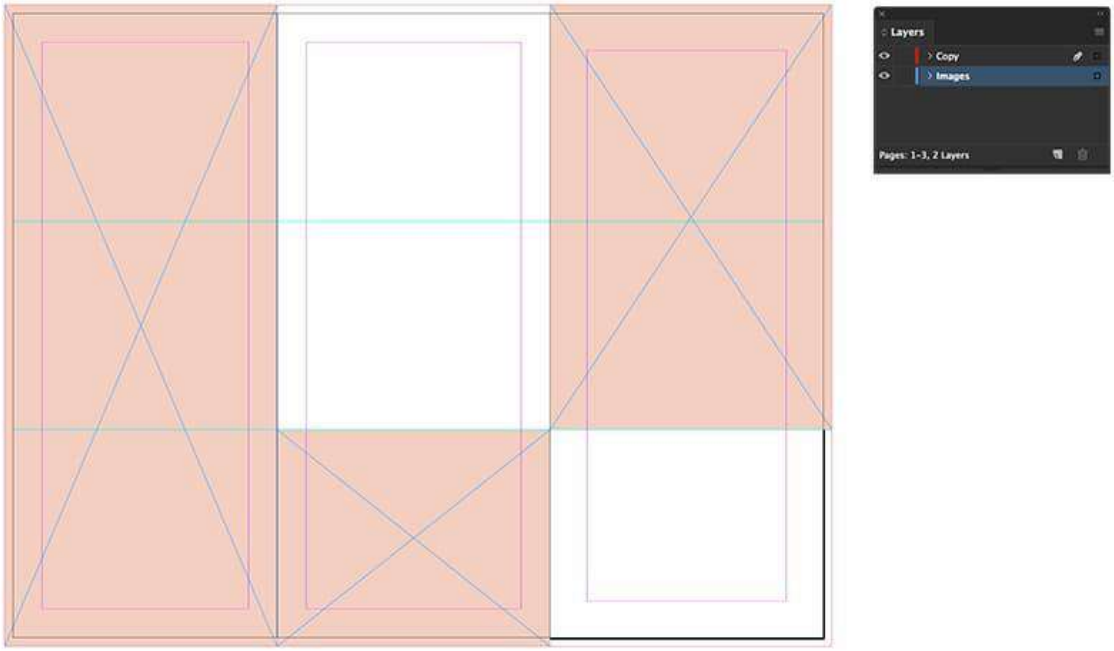
На панелі інструментів виберіть інструмент «Рамка» (F). Використовуючи створені нами напрямні, намалюйте кадри, які охоплюють наступне:

Сторінка 1: повна сторінка

Сторінка 2: нижня 1/3 сторінки

Сторінка 3: верхні 2/3 сторінки

Я змінив колір для легшого орієнтування. Переконайтеся, що всі кадри простягаються до обрізу. Це забезпечить відсутність білих країв.

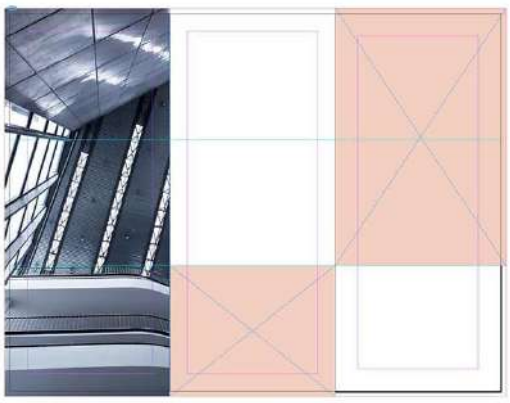


Крок 2

Виберіть повний прямокутник сторінки та натисніть Command-D, щоб розмістити зображення. Виберіть зображення Modern architecture і натисніть «Відкрити».

Виберіть зображення всередині рамки. Ви можете зробити це, клацнувши на формі бублика в центрі рамки або вибравши інструмент прямого виділення (A) на панелі інструментів. Перейдіть до панелі керування, активуйте кнопку «Обмежити пропорції для масштабування» та встановіть відсоток на 45%.

Це буде фонове зображення. Розташуйте зображення як завгодно — немає правильного чи неправильного.



Крок 3

Виберіть прямокутник на сторінці 2 і натисніть Command-D, щоб розмістити зображення. Виберіть зображення Ділових людей і натисніть Відкрити.

Виберіть зображення та перейдіть до панелі керування. Активуйте кнопку «Обмежити пропорції для масштабування» та встановіть відсоток на 25%.

Спробуйте відцентрувати руки в рамці за допомогою інструмента прямого виділення (A).

Повторіть цей процес для сторінки 3. Виберіть зображення «Два власники креативних творів» і натисніть «Відкрити».

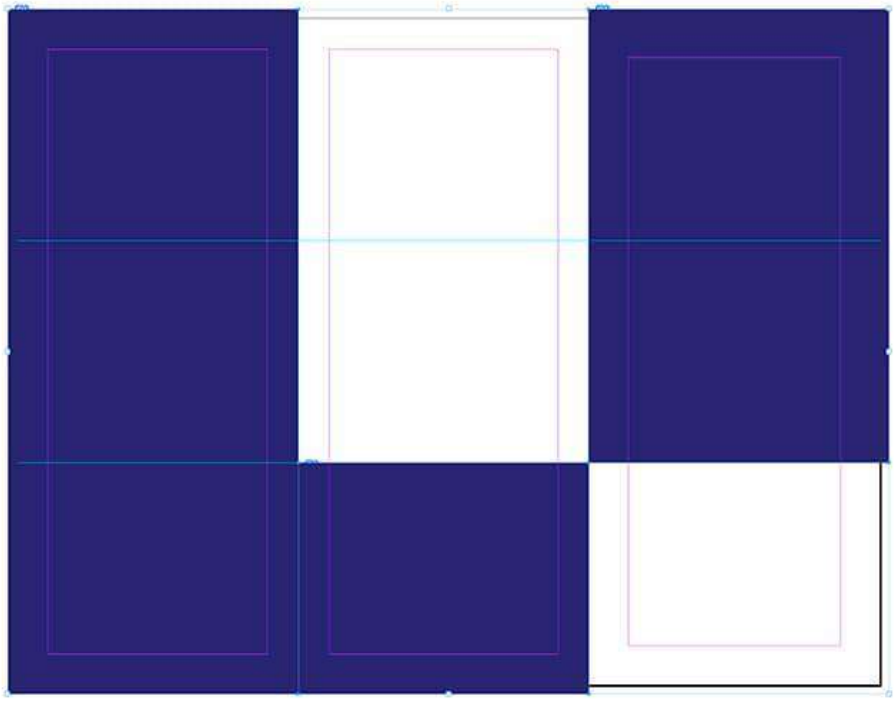
Перейдіть до панелі керування. Активуйте кнопку «Обмежити пропорції для масштабування» та встановіть відсоток на 35%. Спробуйте розмістити об’єкт у фокусі на полях.



Крок 4

Ви помітите, що зображення, які ми розмістили, мають різні тони. Чудовий спосіб виправити це — додати кольоровий ефект зверху. Це також чудовий спосіб застосувати свій бренд до брошури, вибравши кольори з вашого логотипу.

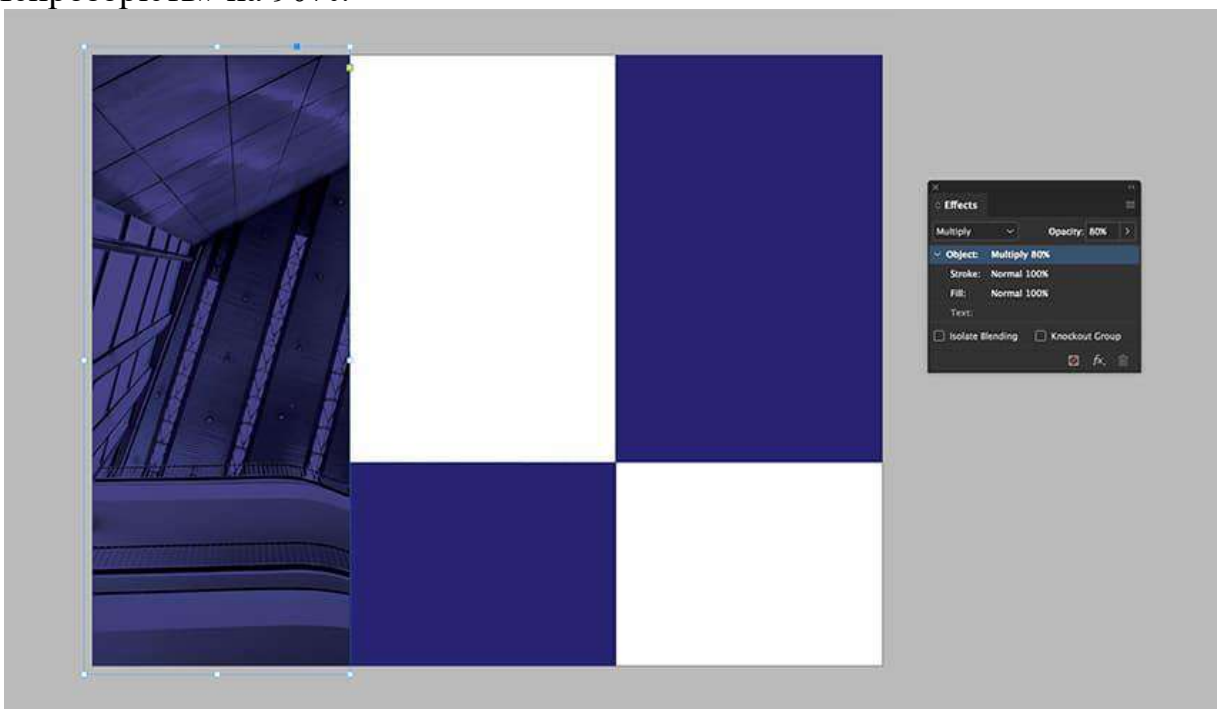
Використовуючи інструмент Прямокутник (M), створіть прямокутники над кожним зображенням. Перейдіть до панелі «Зразки» та виберіть фіолетовий колір, який ми додали раніше.



Крок 5

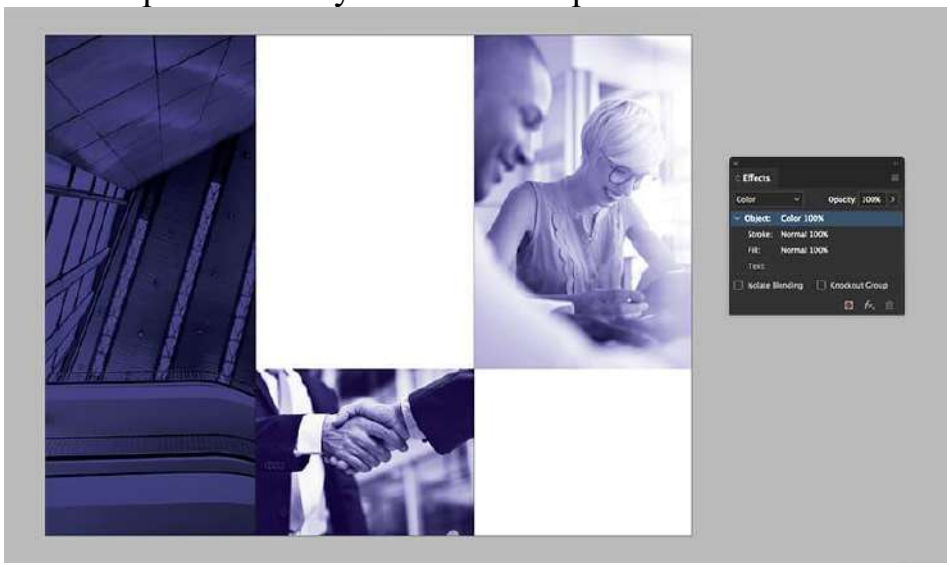
Щоб застосувати ефект, відкрийте панель «Ефекти». Перейдіть до «Вікно» > «Ефекти».

Виберіть прямокутник на сторінці 1. Оскільки у нас буде текст поверх цього зображення, нам потрібно вибрати режим змішування, який дозволить тексту бути розбірливим. У спадному меню виберіть «Множення» та встановіть «Непрозорість» на 90%.



Крок 6

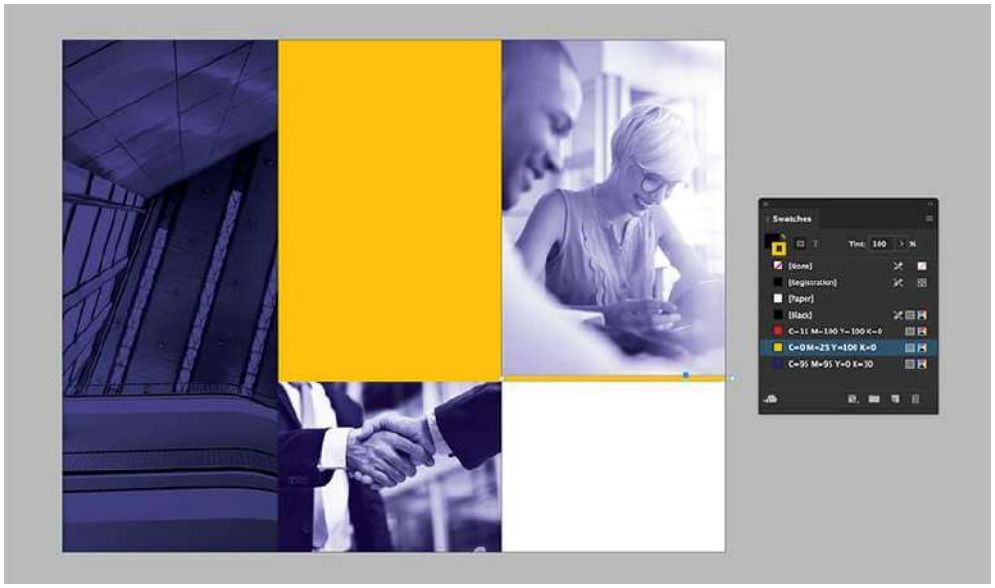
Нам потрібно, щоб зображення на сторінках 2 і 3 пройшли більше, оскільки вони будуть окремими зображеннями. Виділіть обидва прямокутники та встановіть режим змішування на Колір.



Крок 7

Давайте додамо контрастний колір до деяких порожніх секцій. Це допоможе посилити бренд на шаблоні брошури, що складається в три складки. Виберіть інструмент «Прямокутник» (M) і намалюйте прямокутник, що покриває верхню частину сторінки 2. Перейдіть до панелі «Зразки» та виберіть жовтий колір, який ми додали.

Крім того, створіть лінію під головним зображенням на сторінці 3. Виберіть інструмент «Лінія» (\) на панелі інструментів. Утримуйте клавішу Shift, щоб намалювати пряму горизонтальну лінію через панель. Перейдіть до панелі керування, встановіть розмір обведення на 7 pt, а колір обведення – жовтий.



Крок 8

Давайте додамо логотип до шаблону брошури. В ідеалі логотип розміщується на першій сторінці та звороті брошури. Натисніть Command-D і виберіть 01_smartnet.eps і 02_smartnet.eps. Файл 01 ідеально підходить для передньої

частини шаблону брошури, складеної в три складки, а файл 02 ідеально підходить для використання на кольоровому фоні.

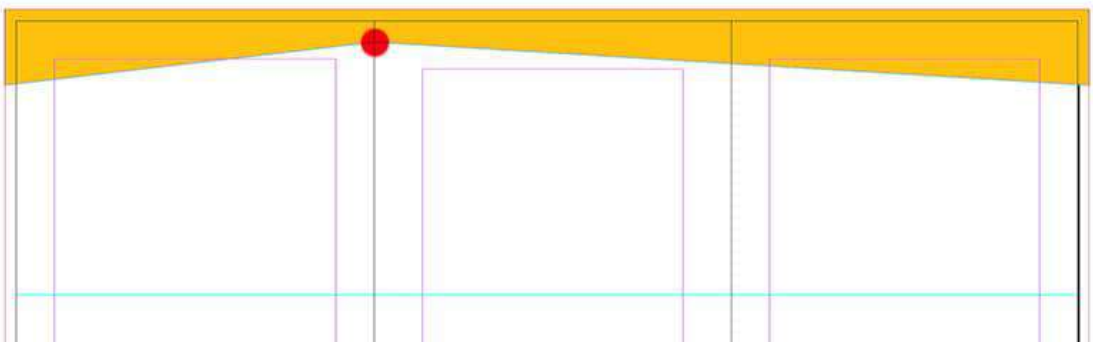
Змініть розмір обох зображень, перейшовши на панель керування та встановивши масштаб на 10%.



Крок 9

Давайте попрацюємо на сторінках 4-6. Виберіть інструмент Прямокутник (M) і намалюйте прямокутник у самому верху сторінок. Закрийте документ по всій ширині, переконавшись, що він розширений до обрізів. На панелі керування встановіть висоту на 20 мм.

Використовуючи інструмент «Додати опорну точку» (=), додайте опору на першу напрямну згину. Використовуючи інструмент «Пряме виділення» (A), виділіть точку та перемістіть її вгору, скільки забажаєте. Ми додаємо трохи руху всередині, оскільки екстер’єр статичний.

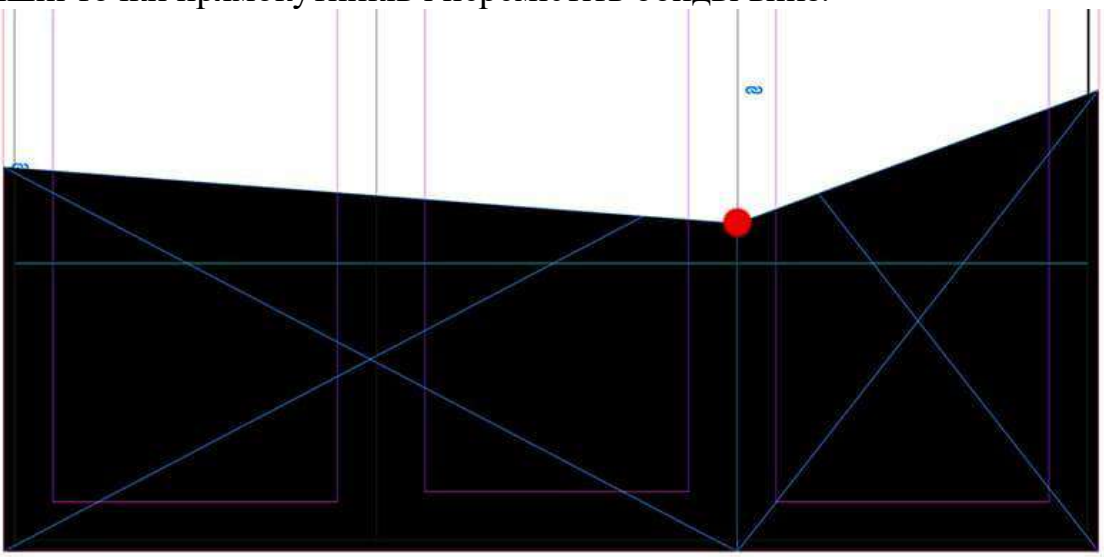


Крок 10

Виберіть інструмент Прямокутник (M) на панелі інструментів. Намалюйте прямокутник, який підходить до сторінки 4-5, і другий прямокутник, який закриває сторінку 6.

Виберіть перший прямокутник і встановіть висоту на 100 мм на панелі керування. Виберіть другий прямокутник і встановіть висоту на 120 мм.

Використовуючи інструмент «Пряме виділення» (A), виділіть верхні внутрішні точки прямокутників і перемістіть обидві вниз.



Крок 11

Виберіть лівий об’єкт і натисніть Command-D, щоб розмістити зображення. Виберіть Мозковий штурм молодих людей і натисніть Відкрити. Виберіть зображення та перейдіть до панелі керування. Встановіть масштаб на 10%.

Розмістіть зображення на об’єкті з правого боку. Виберіть робочий файл Businessman і натисніть «Відкрити». Виберіть зображення та перейдіть до панелі керування. Встановіть масштаб на 35%.

Давайте застосуємо той самий колірний ефект, що й зовнішня панель. Виберіть обидва об’єкти та натисніть Command-C, щоб скопіювати, і Command-V, щоб вставити. Використовуючи інструмент прямого виділення (A), виділіть зображення в об’єкті та натисніть Backspace, щоб видалити.

Виберіть обидва об’єкти та перейдіть до панелі «Зразки». Встановіть фіолетовий колір. На панелі «Ефекти» встановіть «Режим змішування» на «Колір».



Чудова робота! Ми закінчили працювати над шаром зображень, і тепер настав час працювати над шаром копіювання. Перейдіть до панелі «Шари», заблокуйте шар «Зображення» та виберіть шар «Копіювати».

3. Як форматувати текст за допомогою стилів абзаців в Adobe InDesign

Стилі абзаців дозволяють нам додавати атрибути форматування для застосування до великої кількості тексту. Це корисно, якщо ви хочете підтримувати однакові параметри типу у всьому дизайні. Таким чином, стилі збережуть ваш шаблон бездоганним і цілісним. Для цього підручника ми створимо два стилі: заголовок і основний текст.

Крок 1

Перейдіть до «Вікно» > «Стилі абзаців». На панелі «Стилі абзаців» виберіть у головному меню опцію «Новий стиль абзацу».

У вікні «Новий стиль абзацу» виберіть «Основні формати символів» у меню ліворуч. Встановіть назву стилю на заголовок. Використовуйте такі параметри для основних форматів абзаців:

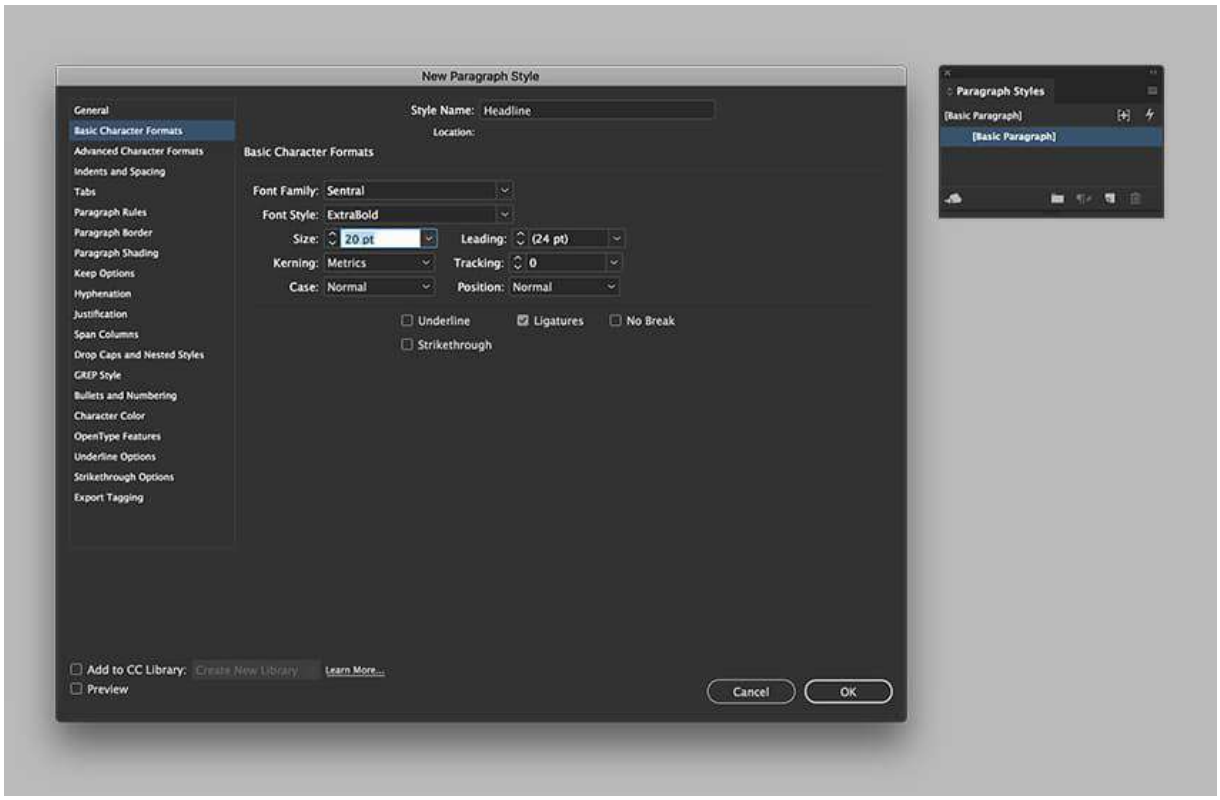
Сімейство шрифтів: Sentral

Стиль шрифту: ExtraBold

Розмір: 20 пт

Відстеження: -15

Натисніть OK.



Давайте додамо другий стиль абзацу. Цього разу давайте назвемо це Основна копія та використаємо такі параметри для параметрів Основних форматів символів:

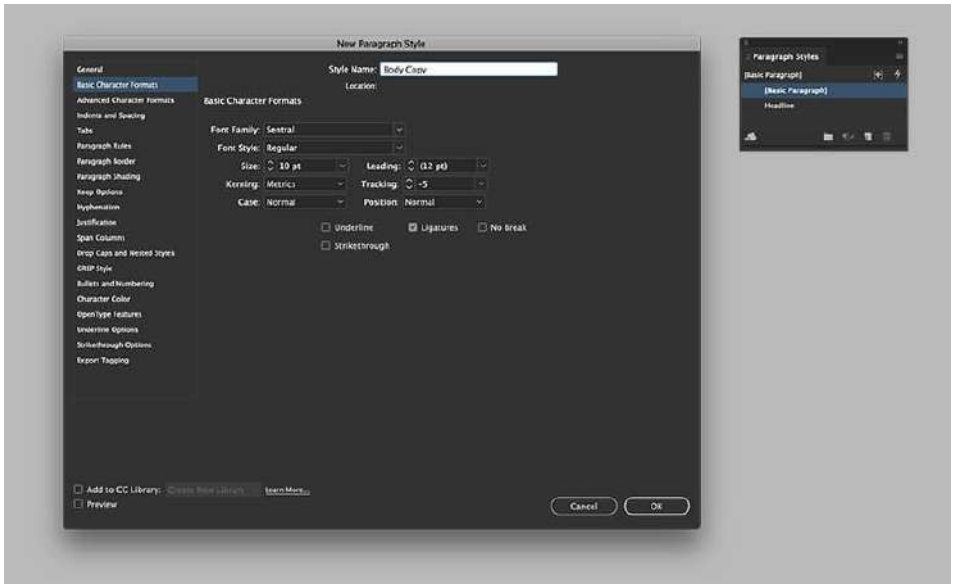
Сімейство шрифтів: Sentral

Стиль шрифту: звичайний

Розмір: 10 пт

Відстеження: -5

Натисніть OK.



Крок 2

Давайте попрацюємо над першим розворотом, сторінки 1-3.

Давайте використаємо наші нові стилі абзаців. На панелі інструментів виберіть інструмент «Текст» (T). Створіть текстове поле на сторінці 1.

Додайте копію, яку хочете додати. Щоб відформатувати текстове поле, виберіть заголовок за допомогою інструмента «Текст» (T) і клацніть стиль заголовка на панелі «Стилі абзаців». Виділіть решту основної копії та виберіть стиль «Основна копія» на панелі «Стилі абзаців».

Виберіть текстове поле та перейдіть до панелі «Зразки». Виберіть колір [Папір], який зробить шрифт читабельним на тлі.



На сторінці 2 додайте невеликий слоган і контактну інформацію — це чудово мати на звороті шаблону. Встановіть для слогану стиль заголовка. Застосовуючи стиль абзацу до текстового поля, ви можете змінити формат за допомогою панелі керування. Це змінить лише формат текстового поля, яке ви вибираєте, а не стиль. Встановіть для контактної інформації значення Основна копія та змініть розмір на 9 пунктів на панелі керування.

На панелі «Зразки» виберіть фіолетовий колір для обох елементів.



Сторінка 3 є передньою частиною брошури, тому додайте тут заголовок, який описує інформацію всередині. Установіть стиль заголовка на панелі «Стиль абзацу». Використовуючи той самий метод, що й раніше, виберіть перший рядок і перейдіть до панелі керування. Змінити сім'ю на звичайну. Ця маленька деталь може додати щось особливе, що виділить цей заголовок серед решти вмісту.

На панелі «Зразки» виберіть фіолетовий колір.



Крок 3

Попрацюємо над внутрішніми панелями. На панелі «Шари» виберіть «Сторінки 4-6».

Використовуючи інструмент Текст (T), створіть текстове поле на всіх трьох сторінках. За допомогою стилів абзаців відформатуйте вміст.



Давайте додамо декілька векторів на Сторінку 5. Відкрийте файл 1.ai 150 Line icons в Adobe Illustrator. Натисніть Command-G, щоб розгрупувати значки. Виберіть перші три значки з першого ряду. Натисніть Command-C, щоб скопіювати.

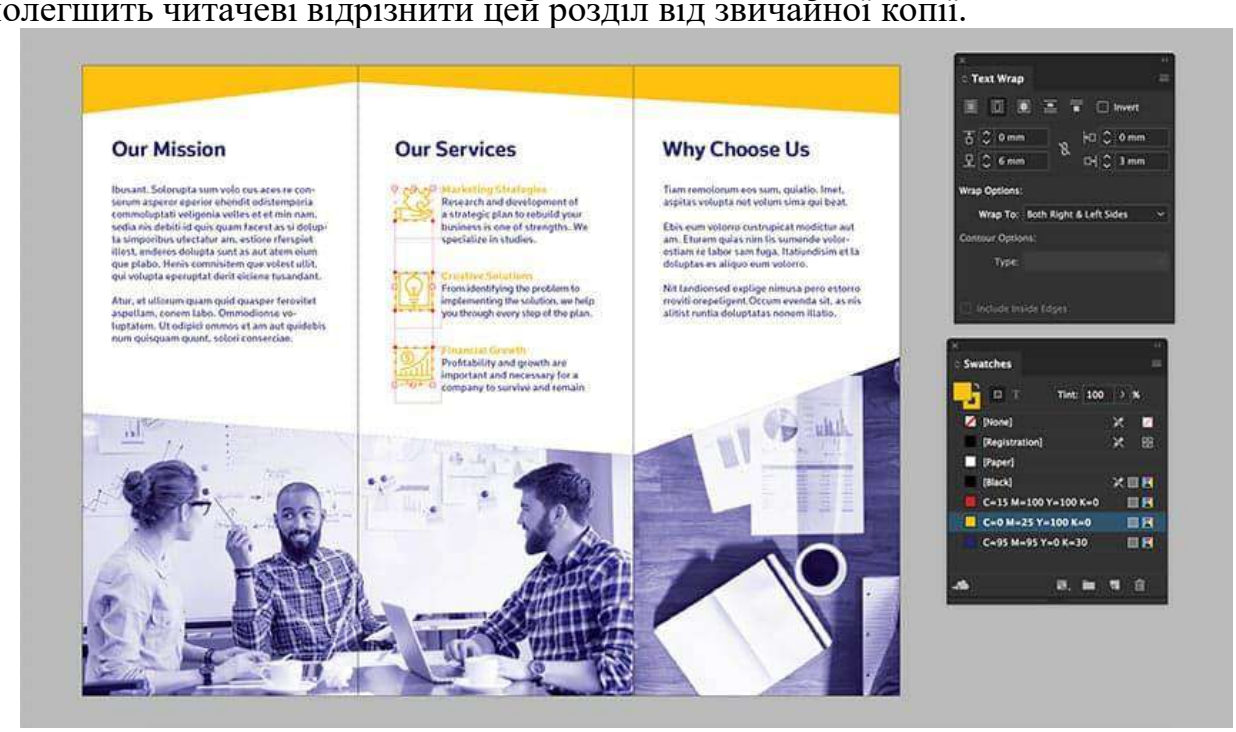


Поверніться в Adobe InDesign і натисніть Command-V, щоб вставити значки. Натисніть Command-G, щоб розгрупувати об’єкти. На панелі «Зразки» встановіть жовтий колір.

Перейдіть до панелі керування та активуйте кнопку «Обмежити пропорції». Встановіть Ширину на 13 мм. Перемістіть піктограми ліворуч у межах полів сторінки 5.

Щоб звільнити місце для кожної піктограми, ми можемо скористатися опцією Обтікання текстом. Виберіть «Вікно» > «Обтікання текстом», щоб відкрити панель. Виберіть усі три піктограми та натисніть кнопку «Обернути навколо обмежувальної рамки». Встановіть Bottom Offset на 6 мм і Right Offset на 3 мм.

За допомогою панелі «Зразки» встановіть колір підзаголовка на жовтий. Це полегшить читачеві відрізнити цей розділ від звичайної копії.



Давайте попрацюємо на сторінці 6. Використовуйте стилі абзаців для форматування тексту.

Чудовою порадою під час роботи з маркерами є використання висячих розділових знаків. Це означає, що рядки після першого рядка мають відступ і вирівнюються до першого рядка (по вертикалі). Уникнення будь-якого тексту під маркером робить дизайн чіткішим.

Для цього ми можемо додати спеціальний символ Indent to Here, натиснувши Command-\ після маркера. Щоб перевірити, чи активовано це, перейдіть до «Текст» > «Показати приховані символи». Відступ тут має бути показаний у вигляді кинджала.



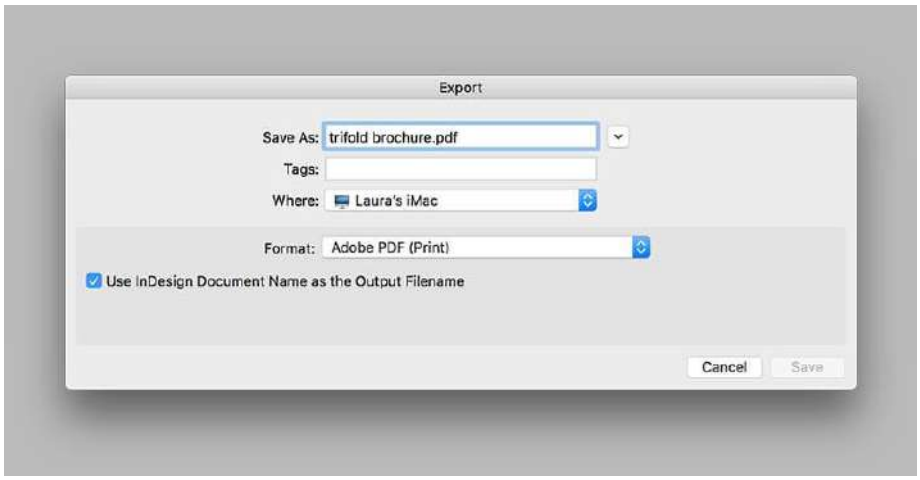
4. Як експортувати файл PDF для друку

Перш ніж експортувати файл для друку, корисно оглянути всі краї брошури. Це робиться для того, щоб переконатися, що всі зображення та вектори, що виділяються, торкаються країв. Натисніть W, щоб перейти між режимом попереднього перегляду та звичайним режимом.

Пам’ятайте, що кожна складка буде представлена міткою кадрування. Повідомте про це свого професійного друкаря, щоб уникнути плутанини. Також корисно попросити пробний відбиток, щоб переконатися, що проект надруковано правильно.

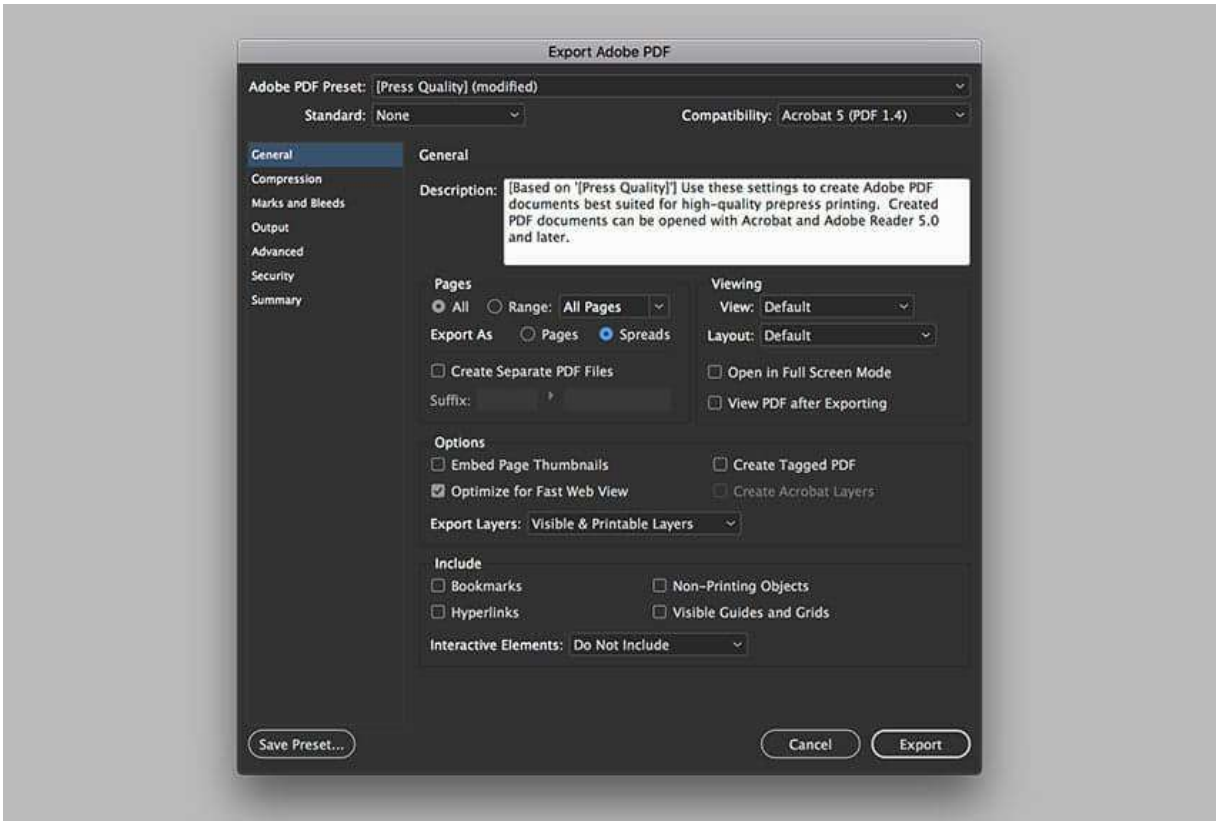
Крок 1

Щоб експортувати файл, виберіть Файл > Експорт. Назвіть файл у трискладну брошуру та виберіть Adobe PDF (Друк) у спадному меню «Формат». Натисніть Зберегти.

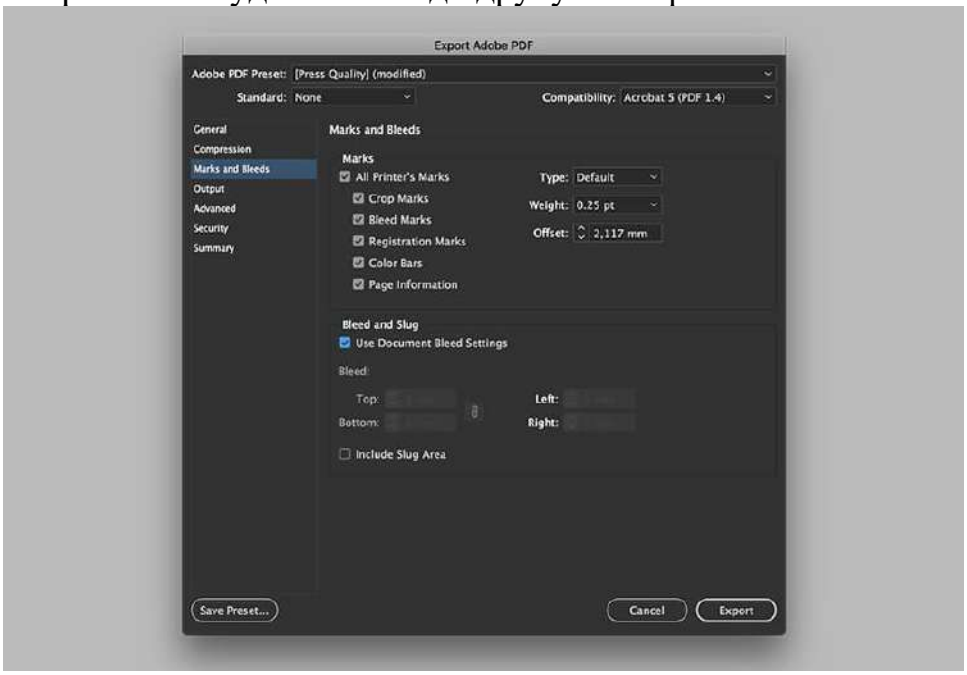


Крок 2

У вікні «Експорт Adobe PDF» встановіть для параметра Adobe PDF Preset «Якість друку». У розділі «Сторінки» виберіть «Експортувати як розвороти».



У лівій частині панелі виберіть «Позначки та обрізи». Перевірте всі позначки принтера та скористайтеся параметрами обрізу документа. Натисніть кнопку Експорт. У вас буде готовий до друку PDF-файл.



Чудова робота! Ви закінчили цей підручник про те, як зробити брошуру, складену втричі

У цьому підручнику ми дізналися, як створити шаблон брошури, складеної втричі, готовий до друку. Цю брошуру в три складки легко використовувати та редагувати відповідно до будь-яких інструкцій щодо брендингу. Сьогодні ми навчилися:

Налаштуйте готовий до друку шаблон брошюри в Adobe InDesign.

Розробіть і правильно налаштувати брошуру розміру Letter.

Створення батьківських сторінок і шарів.
Розміщуйте зображення та використовуйте режими змішування.
Використовуйте панель «Стилі абзаців», щоб відформатувати типографіку.
Використовуйте вектори та форматуйте фігури.
Експортуйте PDF-файл готового до друку шаблону брошури.
Як скласти брошуру.



ТЕМА 43

Підготовка до друку книжкових видань

Про друк

Незалежно від того, забезпечуєте ви багатоколірний документ для зовнішнього постачальника послуг чи просто відсилаєте чорновик документа на струминний або лазерний принтер, знання основ друку полегшить його виконання та допоможе переконатися, що кінцева версія документа матиме бажаний вигляд.

Типи друку

Під час друку файлу програма Adobe InDesign надсилає його на пристрій для друку, щоб надрукувати безпосередньо на папері чи за допомогою цифрового друкарського верстата, або перетворити на позитивне чи негативне зображення на плівці. В останньому випадку плівку потім можна буде використовувати для створення шаблонної форми для друку на комерційних друкарських машинах.

Типи зображень

Найпростіші види зображень, такі як текст, використовують лише один колір на одному рівні сірого. Складніше зображення – це зображення з тонами кольорів, що змінюються в його межах. Такий тип зображення відомий як без растрове зображення. Фотографія є прикладом без растрового зображення.

Напівтонування

Для створення ілюзії напівтонові зображення розбиваються на серії точок. Цей процес називається напів тонуванням. Зміна розміру та щільності точок у півтоновому растрі утворює оптичну ілюзію варіацій сірого або напів кольору в надрукованому зображенні.

Кольороподіл

Ілюстрація, призначена для комерційного розмножування, яка містить більше одного кольору, має друкуватися на окремих шаблонних формах, по одній на кожен колір. Цей процес називається кольороподілом.

Деталізація

Деталізація в надрукованому зображенні є результатом поєднання роздільної здатності та лініатури растру. Чим вища роздільна здатність пристрою виводу, тим кращу (вищу) лініатуру растру ви можете використовувати.

Двосторонній друк

Особливі функції принтера, такі як двосторонній друк, будуть доступними, коли ви натиснете кнопку «Принтер» у діалоговому вікні «Друк». Двосторонній друк доступний у тому випадку, якщо принтер його підтримує. Більш докладну інформацію про двосторонній друк див. у документації до принтера.

Прозорі об'єкти

Якщо ілюстрація містить об’єкти з функціями прозорості, які додано за допомогою панелі «Ефекти» або команд «Тінь» чи «Розмиття», буде зведено прозору ілюстрацію згідно з настройками, вибраними в стилі зведення прозорості. Ви можете впливати на співвідношення растеризованих зображень та перетворювати їх на векторні зображення в надрукованій ілюстрації.

Параметри для друку об'єктів

Область «Загальні» діалогового вікна «Друк» містить параметри для друку елементів, зазвичай, видимих лише на екрані, наприклад, сіток та напрямних. Виберіть одну з таких можливостей.

Друк шарів

- Укажіть, які шари друкуються.
- Друк об’єктів, які не друкуються –
- Друкує всі об’єкти, незважаючи на ваші параметри, для вибіркового запобігання друку окремих об’єктів.

Друк порожніх сторінок

Друкує всі сторінки в зазначеному діапазоні сторінок, навіть якщо на сторінці з’являються нетекстові об’єкти. Цей параметр недоступний під час друку поділених форм. Якщо ви використовуєте «Друк брошур» для композитивного друку, скористайтеся параметром «Друкувати порожні розвороти принтера» для друку порожніх розворотів, доданих для заповнення сполучених сигнатур.

- Друкувати видимі напрямні та сітки базової лінії
- Друкує видимі напрямні та сітки однаковим кольором, як показано в документі. Ви можете управляти тим, які напрямні та сітка видимі в меню перегляду. Цей параметр недоступний під час друку поділених форм.

Друк документів зі сторінками різного розміру

Сторінки з різним розміром можна друкувати окремо. За допомогою спеціального параметра в діалоговому вікні «Друк» можна вказати діапазон, до якого будуть належати всі сторінки однакового розміру в документі.

Перш ніш надсилати документ із різними розмірами сторінок на друк, з’ясуйте в постачальника послуг друку, чи є в нього якісь особливі вимоги. Якщо під час друку документа з різними розмірами сторінок виникають проблеми, його можна розділити на декілька окремих документів.

- Виберіть у меню команду «Файл» > «Друк».

- На панелі «Загальні» виберіть або скасуйте вибір параметра «Розвороти», щоб визначити, чи треба друкувати окремі сторінки або розвороти.
  Якщо розворот містить сторінки різних розмірів, розмір розвороту визначається найбільшими значеннями ширини та висоти.
- Щоб надрукувати лише сторінки однакового розміру, виберіть сторінку чи розворот за допомогою параметрів над полем «Діапазон» та клацніть значок сторінок .
  У полі «Діапазон» буде відображено всі сторінки чи розвороти вказаного розміру.
- Надрукувавши діапазон сторінок одного розміру, повторіть ці дії для сторінок інших розмірів.

Зазначення сторінок для друку

Ви можете вказати діапазон сторінок, використовуючи конкретні числа (положення сторінки в поточному документі) або нумерацію сторінки/розділу (номери розділу та сторінки застосовуються до сторінки). За замовчуванням діалогові вікна InDesign приймають на обробку формат, зазначений для нумерації сторінок у діалоговому вікні «Параметри».

- Якщо ви обираєте нумерацію за допомогою конкретних чисел, номери сторінок, які ви вказуєте, або діапазони сторінок відповідають конкретній позиції сторінок у документі. Наприклад, для того, щоб надрукувати в документі третю сторінку, потрібно ввести «3» у поле діапазону в діалоговому вікні «Друк».
- Якщо в діалоговому вікні «Параметри» ви обираєте нумерацію за розділом, ви можете вводити сторінки та діапазони сторінок точно так само, як вони відображуються на макеті або скористайтеся нумерацією за допомогою конкретних чисел. Наприклад, якщо сторінка, помічена РоздА:5, є п’ятнадцятою сторінкою в документі, її можна було б надрукувати, ввівши «РоздА:5» у діалогове вікно «Друк» або ввівши «+15». Знак «+» вказує на те, що ви хочете замінити звичайний розділ та нумерацію сторінки для того, щоб скористатися нумерацією сторінок за допомогою конкретних чисел.

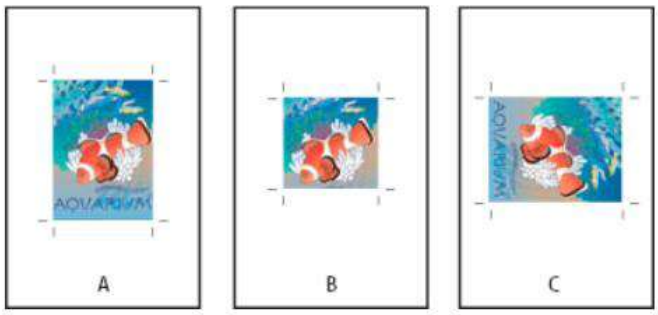
Якщо ви не впевнені, який формат обрати під час вводу номера сторінок у діалоговому вікні «Друк», скопіюйте формат, який використовується у полі сторінки, яке знаходиться в нижній частині вікна документа.

Визначення формату паперу та орієнтації сторінки

Важливо розуміти відмінність між розміром сторінки (який визначається для документа в діалоговому вікні Параметри документа) та форматом паперу (аркуша паперу, фрагмента плівки або області форми, призначеної для друку). Для сторінки може бути вибраний формат US Letter (8 1/2-на-11 дюймів), але для того, щоб урахувати всі типографські позначки або площу випуску за обріз та службове поле принтера, може знадобитися здійснити друк на більшому аркуші паперу або фрагменті плівки.

Список форматів паперу, доступних для InDesign, визначається параметрами PPD-файлу (для PostScript-принтерів) або драйвером принтера (для принтерів, які не підтримують PostScript). Якщо принтер і PPD-файл, вибраний для друку за допомогою PostScript, підтримують папір нестандартних форматів, у меню «Формат паперу» з'являється параметр «Нестандартний».

Більшість пристроїв фотовиводу можуть пристосуватися до звичайного формату паперу, такого як letter («лист») або tabloid (таблоїд), а також до поперечної орієнтації, коли під час друку звичайний формат паперу повертається на 90°. Поперечна орієнтація часто є більш ефективним використанням матеріалу пристрою фотовиводу.



Розмір сторінки та типи орієнтації для пристроїв фотовиводу

Формати паперу перелічені у списку згідно їх відомих назв (наприклад, Letter). Розміри визначають межі друкованої області, що дорівнює загальному розміру паперу мінус розмір недрукованих меж, що використовуються принтером або пристроєм фотовиводу. Більшість лазерних принтерів не можуть друкувати точно до краю сторінки.

Якщо ви оберете інший формат паперу (наприклад, якщо ви зміните формат із Letter на Legal), масштаб документа зміниться у вікні перегляду. Вікно перегляду відображує всю друковану область виділеної сторінки; якщо формат перегляду змінено, вікно перегляду автоматично змінює масштаб для того, щоб охопити друковану область.

Примітка. Друкована область буде змінюватися у PPD-файлі, навіть якщо формат паперу залишатиметься однаковим (наприклад, Letter), тому що різні принтери та просторої фотовиводу по-різному визначають розміри друкованої області.

Порівняння друку сторінки розміру letter у форматах паперу Letter, Letter.extra або Tabloid

Примітка. Перегляд у нижній лівій частині діалогового вікна «Друк» показує, чи достатньо місця для того, щоб включити всі позначки принтера та області випуску за обріз та службове поле.

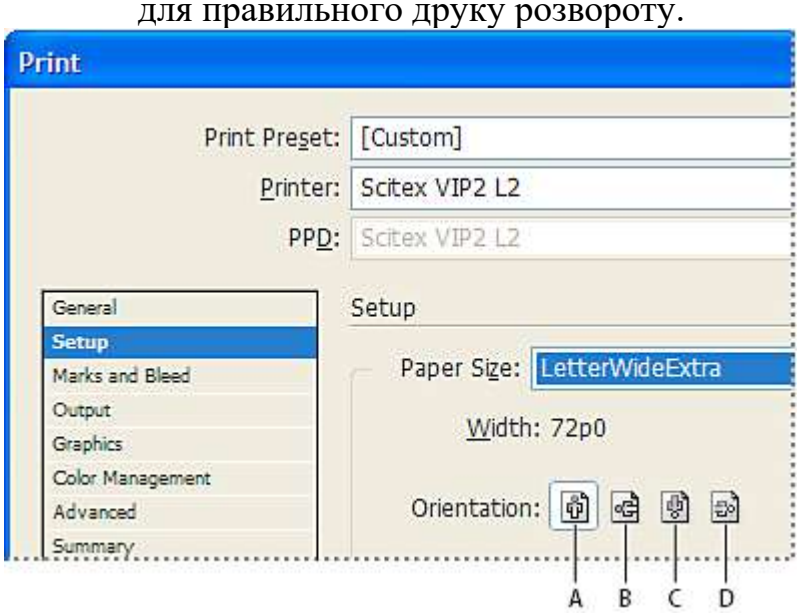
Зазначення формату паперу та орієнтації

- Виберіть «Файл» > «Друк».
- В області установки діалогового вікна «Друк» оберіть параметр у меню «Формат паперу».

Переконайтеся, що розмір сторінки достатній для того, щоб вмістити документ, області випуску за обріз та службове поле (якщо вони включаються) та будь-які позначки принтера. Для збереження фільму або паперу просторою фотовиводу оберіть найменший формат паперу, який вмістить документ та необхідну інформацію для друку.

- Натисніть кнопку «Орієнтація» для повороту документа на носії.

Як правило, орієнтація сторінки, задана в параметрах документа («Файл» > «Параметри документа»), та орієнтація виводу, задана в області налаштування діалогового вікна «Друк», мають бути однаковими (обидві книжні або обидві альбомні), якщо друк здійснюється у звичайному або поперечному режимі. Якщо ви друкуєте розвороти, ви можете обрати інший формат паперу та орієнтації (наприклад, альбомну) для того, щоб застосувати до всіх сторінок розвороту на одному аркуші паперу. Якщо ви повернули перегляд розвороту, ви можете захотіти змінити орієнтацію сторінки для правильного друку розвороту.



Кнопки орієнтації

A. Книжкова
B. Альбомна
C. Обернена книжкова
D. Обернена альбомна

Зазначення персоналізованого формату паперу

Якщо ви використовуєте принтер, який підтримує різні формати паперу, наприклад, пристрій фотовиводу з високою роздільною здатністю, ви можете зазначити персоналізований формат паперу під час друку. InDesign робить доступним параметр персоналізації за умови, що виділений PPD підтримує персоналізований формат паперу.

Найбільший персоналізований формат паперу, який ви можете вказати, залежить від максимального розміру друкованої області вашого пристрою

фотовиводу. Для додаткової інформації дивіться документацію до вашого принтера.

Параметри персоналізованого формату паперу для принтерів, які не підтримують PostScript, недоступні в InDesign у діалоговому вікні «Друк». Щоб налаштувати ці залежні від принтера функції, натисніть «Установки» (Windows) або «Принтер» (Mac OS), або «Параметри сторінки» (Mac OS) у діалоговому вікні «Друк» програми InDesign. Докладніші відомості подивіться в документації до драйвера принтера, який не підтримує PostScript.

Виберіть «Файл» > «Друк».

Якщо ви друкуєте файл PostScript, оберіть «PostScript» для принтера в області «Загальні» діалогового вікна «Друк». Потім виберіть PPD, який підтримує персоналізований формат паперу.

В області установки діалогового вікна «Друк» оберіть команду «Персоналізувати» у меню «Формат паперу».

Примітка. Якщо команда «Персоналізувати» недоступна, це означає, що обраний вами під час налаштування принтера PPD не підтримує персоналізований формат паперу.

Щоб вказати ширину та висоту, виконайте одну з наступних дій:

- Для того, щоб InDesign визначав найменший формат паперу, необхідний для вмісту документа, областей випуску за обріз та службове поле та будь-яких позначок принтера, виберіть пункт «Авто» для «Ширини» та «Висоти». «Авто» – параметр за замовчуванням – також потрібен тоді, коли в книжці містяться сторінки різних розмірів, а ви друкуєте на безрастровому середовищі, наприклад, на плівці фільму або фоточутливому папері.
- Для зазначення формату паперу, більшого ніж той, що встановлений за замовчуванням, введіть нові розміри в поля «Ширина» та «Висота». Переконайтеся, що ви збільшуєте значення; зменшення значень, встановлених за замовчуванням, може спричинити відсікання документа.

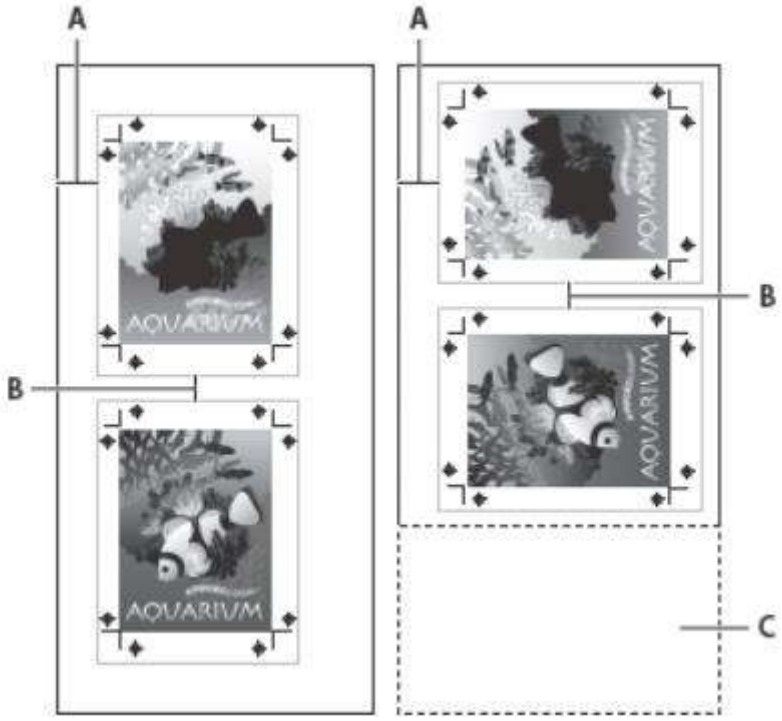
Для зміни положення сторінки на плівці введіть значення для параметра «Зсув».

Значення зсуву встановлює об’єм простору вздовж лівої частини друкованої області. Наприклад, введення значення 30 точок для параметра «Зсув» переміщує сторінку на 30 точок вправо.

Для повороту матеріалу та змісту сторінки оберіть «Поперечна» та натисніть OK.

Ви можете зберігати значний об’єм плівки або паперу, користуючись параметром «Поперечна» у поєднанні з параметром «Зсув». Порівняйте наступні приклади зображення, надрукованого InDesign з

вибраним та дезактивованим параметром «Поперечна».



Параметр «Січна» неактивний (зліва) у порівнянні з увімкнутим тим самим параметром (справа)
A. Значення зсуву B. Зазор C. Збережена плівка

Для зазначення відстані між окремими сторінками під час друку на безрастровому середовищі введіть значення для зазору.

Вибір шарів, що друкуються або експортуються у PDF

Для перегляду або зміни параметрів «Показати шар» та «Друкувати шар» для документа виділіть шар на панелі «Шари», а потім оберіть «Параметри шару» із меню панелі. Вкажіть параметри шару та натисніть OK.

Виконайте одну з перелічених нижче дій.

- Оберіть «Файл > Друкувати» та натисніть «Загальні» ліворуч у діалоговому вікні «Друк».
- Виберіть команду «Файл» > «Експорт», зазначте Adobe PDF та натисніть «Зберегти». Виберіть категорію «Загальні» в лівій частині діалогового вікна «Експорт Adobe PDF».
- У меню «Друк шарів» або «Експорт шарів» оберіть, які саме шари ви хочете надрукувати або включити до PDF:

- Усі шари
- Друкує або виводить всі шари документа, навіть якщо вони приховані або налаштовані як ті, що не друкуються.

- Видимі шари

- Друкує або виводить всі видимі шари, навіть якщо в параметрах шарів вони налаштовані як ті, що не друкуються.

- Шари, які можна переглянути та роздрукувати
- Друкує або виводить лише ті шари, які налаштовані як видимі та друковані.

Друк на принтері, який не підтримує мову PostScript

Ви можете надрукувати документ на принтері, який не підтримує мову PostScript. Але оскільки мова PostScript є стандартною мовою опису сторінок для професійного друку, то численні кольори та функції графіки високого технічного рівня, такі як лініатура растру або кольороподіл, не можуть відтворюватися на принтерах, які не підтримують PostScript. Більшість імпортованих файлових форматів для графіки друкуються задовільно. Взагалі документ, який друкується на принтері, який не підтримує PostScript, повинен мати такий самий вигляд, який він має на екрані під час перегляду в режимі перегляду.

Деякі виробники продають програмне забезпечення, яке додає принтерам, які не підтримують мову PostScript, здатність її сприймати. Проконсультуйтеся у вашого торгового представника щодо доступності та сумісності вашого принтера із мовою PostScript.

Друк як бітового зображення

Під час друку на принтері, який не підтримує мову PostScript, ви можете растеризувати всі ілюстрації. Цей параметр корисний для друкування документів, які містять складні об’єкти (наприклад, об’єкти зі згладжуванням або градієнтами), оскільки вона зменшує ймовірність помилок.

1. Виберіть «Файл» > «Друк».
2. Оберіть «Додаткові» ліворуч у діалоговому вікні «Друк».
3. Виберіть команду «Друкувати як растрове зображення».
4. Ця функція є доступною лише, якщо драйвер принтера визначає принтер як такий, що не підтримує PostScript. Якщо цей параметр обрано для принтерів, які не підтримують PostScript, у Mac OS 10.3 або пізніших версіях, InDesign друкує PostScript, який потім використовується Mac OS та драйвером для візуалізації зображення сторінок. У Windows кольори та функції графіки високого технічного рівня можуть невірно перетворюватися, якщо цей параметр не вибраний.

Вкажіть роздільну здатність для растрового друку.

Роздільна здатність виводу може бути обмежена роздільною здатністю драйвера принтера. Для отримання виводу найвищої якості налаштуйте роздільну здатність драйвера принтера, який не підтримує PostScript, таким чином, щоб вона дорівнювала або була більшою за роздільну здатність виводу, вказану в InDesign у діалоговому вікні «Друк».

Попередній перегляд документів

Ви можете переглянути, як сторінки документа припасовуються до вибраного формату паперу, перед тим як друкувати їх на принтері, який підтримує PostScript. Перегляд у нижній лівій області діалогового вікна «Друк» показує, чи застосовуватимуться ваші параметри паперу та орієнтації до розміру сторінок. Якщо ви обираєте різні параметри в діалоговому вікні «Друк», перегляд динамічно оновлюється разом з об’єднаними ефектами параметрів вашого принтера.

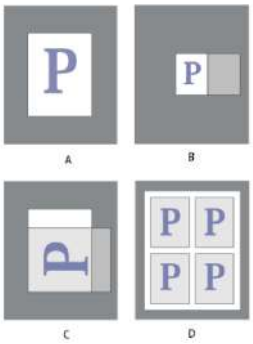
Виберіть «Файл» > «Друк».

У лівій нижній частині діалогового вікна «Друк» натисніть на зображенні, яке переглядається.

Перегляд має три вигляди:

Стандартний вигляд

Відображує відношення сторінки документа до матеріалу. Це показує вплив різних параметрів, наприклад, формату паперу на друковану область, області випуску за обріз та службове поле, типографські позначки, а також вплив розбиття та мініатюр.



ТЕМА 44

Виготовлення у програмі Adobe InDesign різного типу видань

Оскільки в типографіці використовують свої особливі типографічні одиниці вимірювання, слід уміти налаштовувати програму InDesign відповідно до цих одиниць і вміти здійснювати відповідний перехід від звичайних одиниць вимірювання до типографічних. Для зміни одиниць вимірювання можна безпосередньо на Лінійках, натиснувши праву клавішу миші, обрати необхідні одиниці вимірювання. При роботі з конкретним фреймом на панелі завжди можна побачити його параметри. Це координати Х та У, що визначають положення фрейму на сторінці; ширина і висота, що визначають розміри фрейму; відсоток масштабування за відповідними координатами; кут повороту на фіксовану величину; віддзеркалення фрейм.

Розглянемо спочатку атрибути символьного рівня.

Шрифт (гарнітура) визначає, власне, те, як накреслено символи (літери). Шрифт певної гарнітури накреслено за особливими стильовими ознаками. Для швидкого вибору гарнітури шрифту можна виділити той фрагмент тексту, який необхідно редагувати, і на панелі управління вибрати вікно вікно, що відображає поточну гарнітуру тексту. Потім за допомогою клавіш стрілок вверх/вниз вибрати бажаний шрифт.

Кегль – розмір (величина) шрифту. 3)

Накреслення визначає те, як накреслено певний символ чи символи конкретної гарнітури. Накреслення може бути жирним (bold), тонким (light), курсивним (italic) та ін. У програмі InDesign варіанти накреслення певної гарнітури можна обрати при наведенні на вікно, що знаходиться під вікном гарнітур на панелі управління. Зауважимо, що програма InDesign не дозволяє створити накреслення, що їх не містить шрифтовий файл. Регістри символів дозволяють рядкові літери перевести в прописні чи капітельні і навпаки, а також працювати з індексами чи підкресленнями. Для таких перетворень слід обрати відповідні команди на панелі управління. Для форматування одночасно кількох символів чи елементів невеликого обсягу тексту в програмі InDesign можна скористатись інструментом Піпетка. Для цього слід виділити фрагмент тексту, форматування (параметри) якого Ви хочете змінити. Потім за допомогою Піпетки виділити той фрагмент, параметри якого ви хочете присвоїти виділеному фрагменту, і натиснути ліву клавішу миші. Далі, за допомогою того самого інструмента Піпетка, просто виділяючи текст, Ви можете змінити його параметри.

Кернінг – зміна відстані між конкретними символами. За замовчуванням у програмі InDesign використовується метричний кернінг, що і відображається у вікні відповідної команди на панелі інструментів. Але метричний кернінг

задається не самою програмою InDesign, а вбудований у шрифтовий файл, що відповідає певній гарнітурі. Деякі гарнітури шрифтів не мають вбудованого кернінгу. Як варіант, для подолання проблем, пов'язаних із відсутністю кернінгу в тій чи іншій гарнітурі, замість метричного кернінгу можна вибрати оптичний. Оптичний кернінг, на відміну від метричного, задається самою програмою InDesign. 9 Ще одним способом зміни кернінгу є налаштування його вручну. Для цього необхідно встановити курсор між тими символами, для яких потрібно змінити кернінг, і на панелі управління у вікні команди кернінгу задати його точне значення.

Трекінг – рівномірна зміна відстані між символами. Трекінг застосовують для вгонки і вигінки тексту, змінюючи значення величини трекінгу у вікні команди на панелі управління. Для швидкої зміни трекінгу і кернінгу можна скористатися комбінацією клавіш Alt+стрілка вліво/вправо. 6)

Інтерліньяж – відстань між рядками – базовими лініями шрифту. За замовчуванням у програмі InDesign використовується автоматичний інтерліньяж, величина якого залежить від кегля шрифту і становить зазвичай 110-120%. Для зміни значення інтерліньяжу слід виділити текст чи фрагмент тексту, до якого буде застосовано змінений (не автоінтерліньяж) інтерліньяж, потім на панелі управління розгорнути команду кнопки Меню, обрати Виключення і в діалоговому вікні поміняти значення автоматичного інтерліньяжу.

До символьних атрибутів належать команди масштабування по вертикалі і горизонталі, нахил і зміщення базової лінії. А також слід звернути увагу на символьні атрибути Стиль і Словник.

Формати файлів для графічних фреймів Дуже часто вибір формату файла диктується певними топографічними вимогами. Тому слід розглянути найбільш поширені формати графічних файлів та типові вимоги до них.

1) Файловий формат *.TIF Найбільш універсальним, оскільки він не прив'язаний до жодної програми, і тому найбільш використовуваним є формат файлів *.TIF. Але і такий формат має ряд обмежень. Скажімо, «прозорість» якихось елементів у файлі даного формату не завжди залишається при розміщенні в InDesign. Така проблема усувається створенням спеціального контуру в окремому графічному редакторі, наприклад редакторі Photoshop або безпосередньо у програмі InDesign2 .

2) Файловий формат *.EPS Файли даного формату фактично створені за допомогою мови PostScript і дуже зручні під час верстання для типографічного обладнання. Формат *.EPS підтримує як растрову, так і векторну графіку.

3) Файловий формат *.PSD Даний формат звичайно добре узгоджується з програмою InDesign. Але тут слід обов'язково пам'ятати, що при імпортуванні файла у форматі *.PSD слід усі шари, якщо він їх містить, об'єднати у фон. У протилежному випадку при виведенні на друк можуть з'явитись підложки в зображеннях, які не відображались на екрані.

4) Файловий формат *.JPG При роботі з файлами такого формату слід особливу увагу звертати на розділення зображення. Тобто, чи є розділення даного файлу достатнім для того чи іншого виду верстки.

Процес друку – це не тільки виведення зверстаної публікації на принтер, це комплекс дій, пов'язаних із налаштуванням параметрів документів, правилами відображення півтонів, прозорості, кольороподілу та ін. InDesing працює з принтерами і друкарським обладнанням, що підтримують мови PostScript та Adobe Acrobat.
В якості альтернативи виведення публікації на друк, документ можна зберегти як файл PostScript (розширення *.PS). Розмір файла PostScript зазвичай більший, ніж файла збереженого безпосередньо в InDesing (розширення *.INDD), оскільки до нього приєднуються усі шрифти і графіка. Після створення файлу PostScript його можна пересилати для друку в сервісне бюро видавництва.

У свою чергу Adobe PDF надзвичайно ефективний у видавничих процесах. **Формат PDF** – популярний формат для обміну документами та зображеннями, до яких, наприклад, належать рекламні матеріали, тому що даний формат зберігає кольори професійної якості, векторні та растрові зображення, текст для широкого діапазону програм і комп'ютерних платформ. Формат PDF можна використовувати для публікації одного й того ж документа на папері та в Інтернеті, підтримуючи відповідну якість для обох джерел.

Макет має містити внутрішні поля, величини яких становлять від 5 мм до 3 мм. На цих полях звичайно не мають міститись фрагменти верстання. Тому перед початком роботи з макетом, на стадії вибору формату слід задавати поля під обріз.

Для цього потрібно обрати команду Файл – Новий – Документ і в діалоговому вікні, що з'явиться, натиснути кнопку Більше. В цьому випадку дане діалогове вікно розшириться і в ньому з'являться параметри, що відповідають за значення полів під обріз – Випуск під обріз. 19 Під час верстання виникають ситуації, коли заверстуються ілюстрації «під обріз» чи макет містить кольорові елементи (плашки і т.д), що розташовані на границях. Такі елементи макета в свою чергу мають бути випущені ззовні – «під обріз». Якщо документ вже зверстано, а припуски під обріз не визначено, то виправити цей випадок можна змінивши параметри документа, обравши команду Файл – Параметри документа, натиснувши кнопку Більше в діалоговому вікні та задавши значення полів під обріз. Але в цьому випадку макет доведеться переверстувати.

Для задання параметрів друку слід обрати команду Файл – Друк…. В InDesign розрізняють базові і часткові налаштування.

Базові налаштування передбачають стиль друку, принтер та PPD. Принтер може бути реальним, якщо до комп'ютера підключено будьяке друкарське обладнання, та віртуальним. Віртуальний принтер – це певна програма, що

встановлена системою, яка імітує процес друку і записує результат у файл певного формату, наприклад .

PDF або .PS. (PostScript). PPD (Postscript Printer Description *.PPD) – файл опису PostScript-принтера. Часткові налаштування відокремлено у лівій частині діалогового вікна в окремому полі.

Часткові налаштування поділяються на: - основні – передбачають діапазон сторінок для друку та друкованих параметрів; - настройки – передбачають встановлення формату паперу, орієнтацію аркуша, положення сторінки та друк із масштабуванням; - мітки і випуски під обріз. Даний пункт налаштування передбачає встановлення і/або корегування припусків та розстановку типографічних міток. Слід звернути увагу на налаштування параметра «зміщення», який визначає відстань від обрізного краю макета до типографічних міток. Розмір параметра «зміщення» має дорівнювати або бути більшим за розмір припуску під обріз.

Дуже часто виникають ситуації, коли зверстаний макет потрібно зберігати для версій програми Adobe InDesing нижчих за ту, в якій цей макет зверстано. Збереження макета за допомогою команди Зберегти як… у форматі IDML не можливе, коли версія програми набагато нижча за використовувану. В такому випадку розглядають можливість збереження документа у форматі Adobe Acrobat *.PDF або PostScript *.PS. Для збереження документа у форматі Adobe Acrobat *.PDF можна скористатись наступними способами:

1. Зберегти файл за допомогою команди Експорт, обравши відповідний формат файла та налаштування його параметрів, зокрема встановлення міток, параметрів стиснення зображень, суміщення з різними версіями Adobe Acrobat тощо. Але в такому випадку *.PDF-файл є апаратно 20 незалежним, а саме, неможливо обрати прив’язку до певного обладнання виведення документа. Тобто, не знаючи конкретних параметрів друкарського обладнання, неможливо бути абсолютно впевненим, чи збережуться всі налаштування файла при виведенні його на друк.

2. Інший спосіб полягає в попередньому переведенні зверстаного макета на мову PostScript. Для цього слід обрати команду Файл – Друк і в якості принтера обрати «PostScript@File» і після вибору усіх налаштувань натиснути Зберегти. При створені PostScript-файла з апаратною прив’язкою необхідно встановити в системі PPD-файли, які передбачають зв'язок із певним друкарським обладнанням і зазвичай рекомендуються типографією. У подальшому слід PostScript-файл перетворити у файл формату *.PDF. З цією метою необхідно мати на комп’ютері програму Acrobat Distiller, яка є складовою програми Adobe Acrobat Professional. Програма Acrobat Distiller також дозволяє вибрати налаштування якості файла в процесі перетворення цього файла в *.PDF. Щоб встановити якість майбутнього *.PDF-файла, тобто визначити які саме параметри друку задати, залежно від призначення документа, скажімо для типографічного друку чи для веб-сторінки, необхідно обрати у діалоговому вікні

програми Параметри Adobe PDF. Фактично, саме програма Acrobat Distiller імітує процес друку.

Структурний підрозділ «Міжнародний фаховий коледж моди і дизайну»
ВНЗ «КИЇВСЬКА АКАДЕМІЯ ПРИКЛАДНИХ МИСТЕЦТВ»

Додатки
З ДИСЦИПЛІНИ
«Комп`ютерна графіка»

для студентів спеціальності 022 «Дизайн»
ОПП «Графічний дизайн»

Київ - 2024

https://drive.google.com/drive/folders/1uUjjQSyyfYBX4mmZBoqgrszaEyxnUuof?usp=sharing