



КОМП'ЮТЕРНІ ТЕХНОЛОГІЇ В ДИЗАЙНІ

Методичні вказівки до виконання лабораторних робіт для
здобувачів першого (бакалаврського) рівня вищої освіти освітньої
програми – «Графічний дизайн»
галузі знань – В «Культура та мистецтво»
спеціальність – В2 «Дизайн»
спеціалізація – В2.01 «Графічний дизайн»
денної та заочної форм навчання

УДК 004.92:7.05 (07)

К63

Голова вченої ради факультету архітектури, будівництва та дизайну
_____ О. АНДРІЙЧУК

Електронна копія друкованого видання передана для внесення в репозитарій
ЛНТУ

Директор бібліотеки _____ Н. ПОЛІЩУК

Рекомендовано до видання вченою радою факультету архітектури, будівництва
та дизайну ЛНТУ,
протокол № _____ від « _____ » _____ 2026 року.

Розглянуто і схвалено на засіданні кафедри архітектури та дизайну ЛНТУ,
протокол № 5 від «7» листопада 2026 року.

Завідувач кафедри АД _____ О. ПАСІЧНИК

Укладачі: _____ І. ГОЛОВАЧУК, кандидат технічних наук, доцент кафедри
архітектури та дизайну ЛНТУ.

_____ І. МИРОШНИЧЕНКО, асистент кафедри архітектури та
дизайну ЛНТУ.

Рецензент: _____ І. БУРЧАК, кандидат технічних наук, доцент
кафедри архітектури та дизайну ЛНТУ.

Відповідальний за випуск: _____ О. ПАСІЧНИК завідувач кафедри
архітектури та дизайну ЛНТУ.

К63 Комп'ютерні технології в дизайні [Текст]: методичні вказівки до виконання лабораторних робіт для здобувачів першого бакалаврського рівня вищої освіти освітньої програми «Графічний дизайн», галузі знань В «Культура та мистецтво», спеціальність В2 «Дизайн», спеціалізація В2.01 «Графічний дизайн» денної та заочної форм навчання / уклад. І.П. Головачук. І.В. Мирошніченко. Луцьк: ЛНТУ, 2026. 43 с.

Видання складено згідно з робочою програмою навчальної дисципліни, містить перелік умовних позначень, основні вимоги до оформлення графічних робіт, перелік завдань самостійної роботи та рекомендації для їх виконання.

Призначене для студентів спеціальності В2.01 «Графічний дизайн»

© І. Головачук 2026

© І. Мирошніченко 2026

ЗМІСТ

ВСТУП	3
Тема 1. Основи роботи з робочим середовищем програми Illustrator.....	4
Тема 2. Основні інструменти програми Illustrator: виділення та навігація....	9
Тема 3. Основні інструменти програми Illustrator: розфарбування та введення.	14
Тема 4. Імпорт та експорт зображень в програмі Illustrator.....	19
Тема 5. Знайомство з програмою Adobe Photoshop. Робоче середовище.....	24
Тема 6. Створення об'єктів і заливок в Adobe Photoshop.....	27
Тема 7. Робота з текстом в Adobe Photoshop.....	31
Тема 8. Ефекти і фільтри програми Adobe Photoshop.....	35
РЕКОМЕНДОВАНА ЛІТЕРАТУРА	40

Вступ

Методичні вказівки до лабораторних занять сформовано на основі типової навчальної програми з дисципліни «Комп'ютерні технології в дизайні» та нормативної програми циклу нормативно-методичного забезпечення навчального процесу для підготовки бакалаврів напряму «Графічний дизайн», галузі знань – В «Культура та мистецтво», спеціальність – В2 «Дизайн», спеціалізація – В2.01 «Графічний дизайн» на кафедрі архітектури та дизайну Луцького національного технічного університету. Вивчення дисципліни «Комп'ютерні технології в дизайні» є важливою складовою для підготовки компетентних спеціалістів у галузі проектування графічних об'єктів. Розроблені вказівки є частиною циклу методичних розробок для вивчення вищезгаданої дисципліни. Зокрема для вирішення професійних задач у виданні представлено теоретичний матеріал для набуття навиків роботи у програмах Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, Inkscape, GIMP, Krita, Photopea, й завдання для самостійного опрацювання. Актуальність дисципліни визначена необхідністю використання теоретичних знань та практичних вмінь у процесі проектування.

Мета та завдання

Метою вивчення дисципліни «Комп'ютерні технології в дизайні» є надання студентам необхідних знань у галузі комп'ютерного проектування, формування у студентів системи знань про основні форми, категорії, концепції, моделі естетичного освоєння дійсності в дизайні, про роль естетичних смаків та ідеалів у формуванні особистості, здатної для подальшого інтелектуального та духовного зростання.

Основні завдання вивчення дисципліни «Комп'ютерні технології в дизайні»:

- формувати у студентів навички користування прикладних графічних програм;
- сформувати систему критеріїв естетичної оцінки об'єктів дизайну;
- навчити студентів використовувати здобуті знання для підвищення індивідуального освітнього рівня;
- з'ясувати особливості створення та редагування графічних об'єктів;

Лабораторна робота 1

Основи роботи з робочим середовищем програми Illustrator

Завдання:

1. Налаштування програми Illustrator.

Методика виконання завдання

Adobe Illustrator — це професійний редактор векторної графіки, який використовується для створення логотипів, ілюстрацій, макетів поліграфічної продукції, айдентики та елементів веб-дизайну. Правильне налаштування програми є важливим етапом у роботі дизайнера, оскільки воно впливає на швидкість виконання завдань, точність побудови об'єктів та якість підготовки файлів до друку або цифрового використання.

Adobe Illustrator є одним із ключових інструментів у професійній діяльності графічного дизайнера. Це векторний редактор, що дозволяє створювати масштабовані зображення без втрати якості, працювати з типографікою, формувати складні композиції та готувати макети до друку або цифрового використання. Саме тому правильне налаштування програми перед початком роботи є не технічною дрібницею, а фундаментальним етапом проектування.

Робота в Illustrator починається зі створення нового документа. На цьому етапі дизайнер визначає технічні параметри майбутнього макета. Вибір розміру монтажної області залежить від типу продукції: це може бути стандартний формат А4 для друкованих матеріалів, індивідуальний розмір візитки або цифровий формат для соціальних мереж. Монтажна область фактично є простором, у межах якого формується композиція, тому її параметри мають відповідати кінцевому продукту.

Не менш важливим є вибір одиниць вимірювання. У поліграфічному дизайні зазвичай використовують міліметри, оскільки це дозволяє точно контролювати відступи, поля та розміри елементів. У цифровому середовищі застосовуються пікселі, адже саме вони є базовою одиницею екранного відображення. Невідповідність одиниць вимірювання може спричинити помилки в масштабі або пропорціях макета.

Особливу увагу необхідно приділяти колірному режиму документа. Для друку використовується модель СМҮК, яка базується на змішуванні фарб. Для екранів застосовується RGB, що працює на

принципі світлового випромінювання. Якщо макет для друку створено в режимі RGB, кольори після друку можуть суттєво відрізнятись від очікуваних. Саме тому правильний вибір колірного простору є критично важливим.

Після створення документа наступним етапом є налаштування робочого середовища. Робочий простір у Illustrator складається з панелі інструментів, панелей властивостей та додаткових функціональних модулів. Дизайнер може обирати стандартні варіанти розташування панелей або створювати власну конфігурацію. Найчастіше у роботі використовуються панелі шарів, кольору, контуру, вирівнювання та властивостей об'єкта. Раціональна організація інтерфейсу підвищує швидкість роботи та зменшує кількість зайвих дій.

Налаштування параметрів програми здійснюється через розділ Preferences. Саме тут визначаються глобальні параметри, які впливають на всі документи. Встановлення міліметрів як основної одиниці вимірювання, налаштування кроку переміщення об'єктів за допомогою клавіатури, визначення параметрів сітки та направляючих дозволяє забезпечити точність побудови композиції. Для друкованої продукції особливо важливо правильно налаштувати роздільну здатність растрових ефектів, яка зазвичай становить 300 ppi.

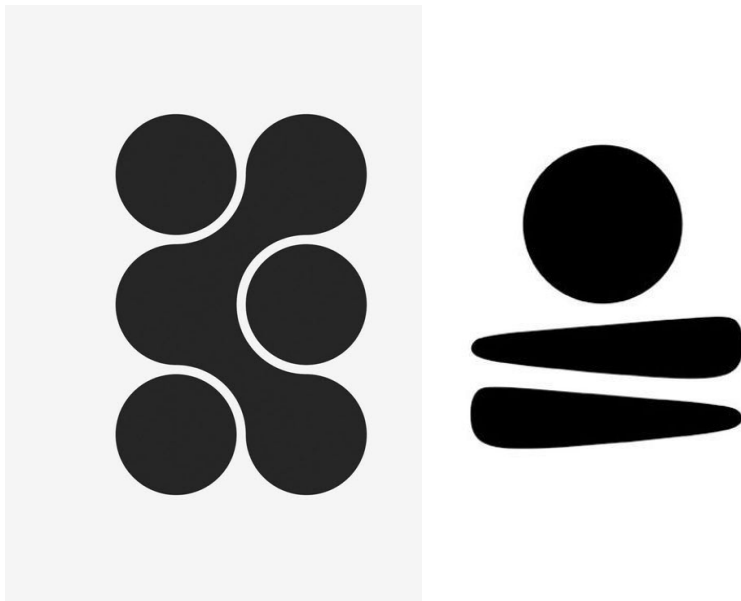
У професійному дизайні значну роль відіграють допоміжні інструменти — лінійки, направляючі та сітка. Вони забезпечують структурованість макета та допомагають зберігати композиційний баланс. Використання направляючих дозволяє формувати поля безпеки, відступи та модульні сітки. Функція прив'язки до сітки або об'єктів сприяє точному розташуванню елементів без візуальних перекосів. Особливо це важливо під час створення візиток, плакатів, брошур та інших поліграфічних матеріалів.

Не менш важливою є організація роботи зі шарами. Шари дозволяють розділяти елементи композиції за змістом або функцією, блокувати окремі частини макета, приховувати допоміжні елементи та зберігати структурну логіку проекту. Професійна робота передбачає чітку систему іменування шарів та їх впорядкованість, що значно полегшує подальше редагування або передачу файлу іншому спеціалісту.

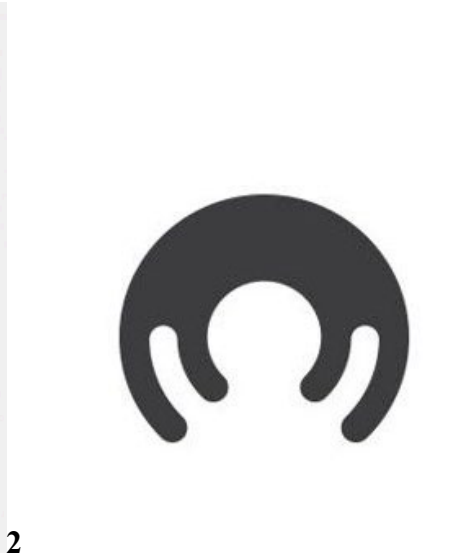
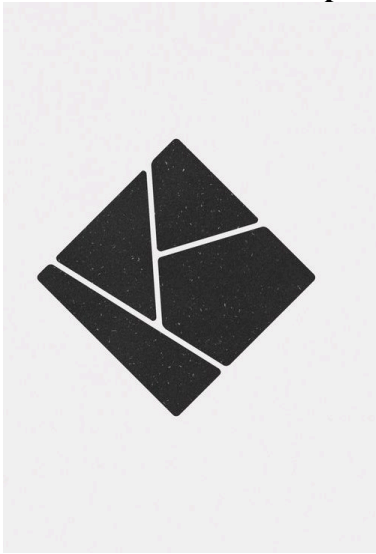
Таким чином, налаштування Adobe Illustrator — це не формальність, а комплексний процес підготовки робочого середовища до виконання конкретного дизайнерського завдання. Від правильності встановлених параметрів залежить якість макета, точність композиції та

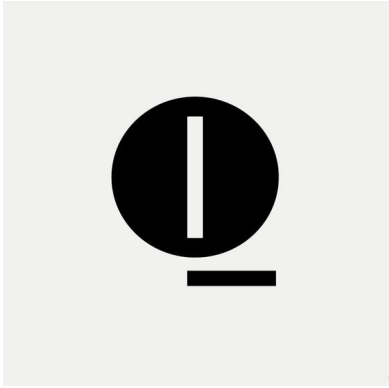
відповідність технічним вимогам виробництва. Засвоєння принципів налаштування програми формує професійне мислення дизайнера і є необхідною умовою для подальшого опанування складніших інструментів векторної графіки.

Приклад виконання завдання 1:
Створення логотипу з базових форм



Варіанти завдань





Лабораторна робота 2

Основні інструменти програми Illustrator: виділення та навігація.

Завдання:

1. Створення примітивних об'єктів в програмі Illustrator.

Методика виконання завдання

Adobe Illustrator є професійним векторним графічним редактором, що використовується у сфері графічного дизайну, реклами, айдентики та поліграфії. Ефективність роботи в цій програмі значною мірою залежить від правильного володіння базовими інструментами. Серед них особливе місце займають інструменти виділення та навігації, оскільки саме вони забезпечують контроль над об'єктами та простором документа. Без їх повного розуміння неможливо якісно виконувати жодне дизайнерське завдання.

Інструменти виділення відповідають за вибір об'єктів, їх частин або груп елементів для подальшого редагування. У програмі **Adobe Illustrator** основним інструментом є Selection Tool (чорна стрілка). Він дозволяє виділяти цілі об'єкти, переміщувати їх, масштабувати, обертати та трансформувати. При активному Selection Tool навколо об'єкта з'являється рамка трансформації з маркерами керування. Перетягування кутових маркерів змінює масштаб, а утримання клавіші Shift зберігає пропорції. Це базовий інструмент, який використовується постійно в процесі роботи.

Другим важливим інструментом є Direct Selection Tool (біла стрілка). На відміну від чорної стрілки, він дозволяє виділяти окремі опорні точки та сегменти контуру. Це особливо важливо при роботі зі складними формами, створеними за допомогою Pen Tool. Завдяки цьому інструменту дизайнер може змінювати геометрію об'єкта, редагувати криві Безьє, коригувати форму і досягати точності в побудові графічних елементів.

Окремо варто розглянути інструмент Group Selection Tool, який дозволяє виділяти об'єкти всередині групи без її повного розгрупування. Це зручно при роботі зі складними композиціями, де багато елементів об'єднані в єдину структуру. Також існує інструмент Magic Wand, який автоматично виділяє об'єкти зі схожими

характеристиками — кольором заливки, товщиною контуру або прозорістю. Це значно прискорює редагування в великих макетах.

Важливу роль відіграє панель Layers. Виділення можна здійснювати не лише безпосередньо на монтажній області, а й через список шарів. Такий підхід особливо корисний у складних багатошарових документах, де елементи можуть перекривати один одного.

Після засвоєння інструментів виділення необхідно розглянути інструменти навігації, які забезпечують зручне переміщення у межах документа. Одним із головних є Zoom Tool. Він дозволяє збільшувати або зменшувати масштаб перегляду без зміни реального розміру об'єктів. Гарячі клавіші Ctrl + «+» та Ctrl + «-» пришвидшують роботу. Масштабування використовується для детального редагування дрібних елементів або для оцінки загальної композиції.

Hand Tool призначений для переміщення робочої області в межах вікна документа. При великому масштабі він дозволяє швидко переходити до потрібної частини макета. Тимчасово активувати цей інструмент можна, утримуючи пробіл на клавіатурі.

Не менш важливими є Artboard Tool та Navigator Panel. Artboard Tool дозволяє створювати та редагувати монтажні області, змінювати їх розмір або кількість у межах одного документа. Це зручно при створенні серії макетів, наприклад, для соціальних мереж або брендбуку. Панель Navigator відображає зменшену копію документа та дозволяє швидко переходити до будь-якої його частини.

Навігація також включає режими перегляду. Illustrator дозволяє перемикатися між стандартним режимом перегляду та контурним режимом (Outline Mode). У контурному режимі відображаються лише векторні лінії без заливки, що допомагає побачити структуру об'єктів, приховані елементи та технічні помилки.

Слід зазначити, що ефективне використання інструментів виділення та навігації формує професійну швидкість роботи дизайнера. Чим краще студент володіє гарячими клавішами та принципами переміщення в документі, тим продуктивнішим стає процес проєктування.


Отже, інструменти виділення забезпечують контроль над формою та структурою об'єктів, а інструменти навігації —

комфортну роботу з простором документа. Їх комплексне використання є основою для подальшого опанування складніших функцій Adobe Illustrator та професійного розвитку у сфері графічного дизайну.


Приклад виконання завдання 2 Типографічна композиція




Варіанти завдань




30
BEST OLIVE LOGO
DESIGNS YOU
SHOULD CHECK

 KREAFOLK

1



30
BEST BRAIN LOGO
DESIGNS YOU
SHOULD CHECK

 KREAFOLK

2



30
BEST MONOGRAM
LOGO DESIGNS YOU
SHOULD CHECK

 KREAFOLK

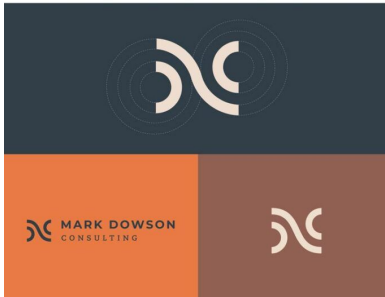
3



10
TIPS TO CREATE
A GOOD COACH
LOGO DESIGN

 KREAFOLK

4



5

6



THE LOGO OF THE SEIS PECANAS GROUP IS A
 SYMBOL OF THE GROUP'S COMMITMENT TO
 THE ENVIRONMENT AND THE WELL-BEING OF
 THE COMMUNITY. THE LOGO IS A STYLIZED
 TREE WITH A CANOPY OF LEAVES, AND A
 TRUNK THAT IS SHAPED LIKE A TRUNK.



7

8



Лабораторна робота 3

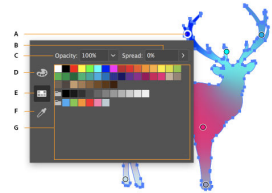
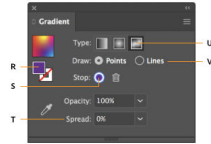
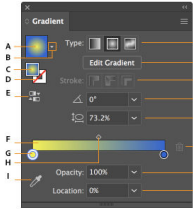
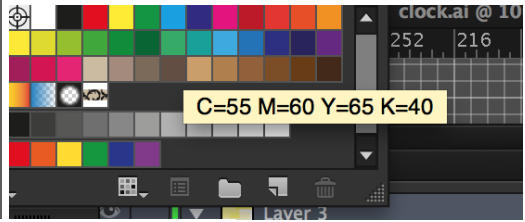
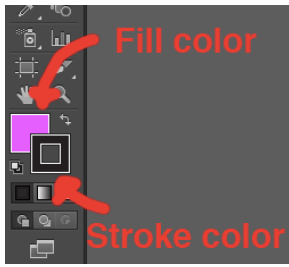
Основні інструменти програми Illustrator: розфарбування та введення.

Завдання:

1. Створення безшовного патерну в програмі Illustrator.

Методика виконання завдання

Adobe Illustrator є професійним векторним редактором, що дозволяє створювати графіку для друку, цифрових носіїв та айдентики. Одними з базових інструментів, без яких неможлива повноцінна дизайнерська робота, є інструменти розфарбування та введення тексту. Вони забезпечують візуальну виразність композиції та дозволяють поєднувати графіку з типографікою.

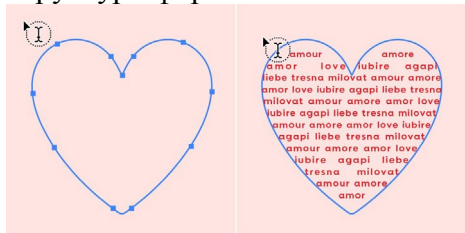
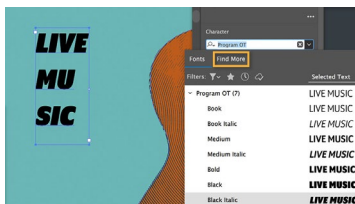


У програмі **Adobe Illustrator** розфарбування здійснюється через параметри Fill (заливка) та Stroke (контур). Кожен векторний об'єкт має внутрішню частину (заливку) та межу (контур), які можна редагувати незалежно один від одного.

Заливка може бути суцільного кольору, градієнтною або текстурною. Колір обирається через панелі Color або Swatches. У професійній діяльності важливо правильно визначати колірний режим документа — CMYK для друку або RGB для цифрових носіїв.

Градієнти дозволяють створювати плавні переходи кольору, що додає об'єму та глибини зображенню. Illustrator підтримує лінійні, радіальні та вільні градієнти.

Також важливою є панель Appearance, яка дозволяє накладати кілька заливок або контурів на один об'єкт, створюючи складні візуальні ефекти без руйнування структури форми.



Текст у Illustrator створюється за допомогою Type Tool. Існують різні способи введення тексту: звичайний рядковий текст,

текст у межах області (Area Type), а також текст по контуру (Type on a Path).

Панелі Character та Paragraph дозволяють змінювати гарнітуру, кегль, міжлітерний інтервал, вирівнювання та інші типографічні параметри. У професійному дизайні важливо дотримуватися принципів ієрархії тексту та читабельності.

Після завершення роботи над макетом текст для друку рекомендується перевести у криві (Create Outlines), щоб уникнути проблем із відсутністю шрифтів на іншому комп'ютері.

Приклад виконання завдання 3 Створення безшовного патерну в програмі Illustrator.



Варіанти завдань





5



created by
Olesya Pupysheva

6



7



8



9



10

Лабораторна робота 4

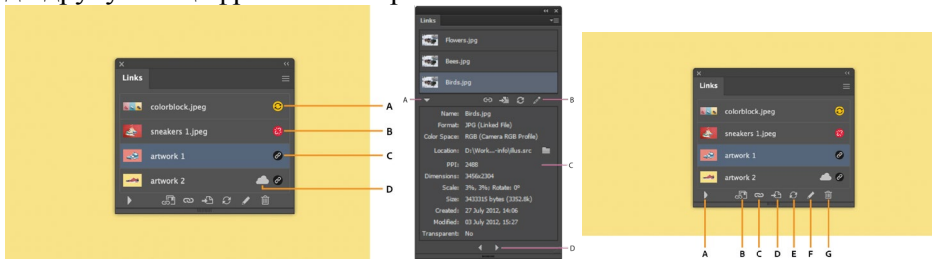
Імпорт та експорт зображень в програмі Illustrator.

Завдання:

1. Редагування фото в програмі Illustrator.

Методика виконання завдання

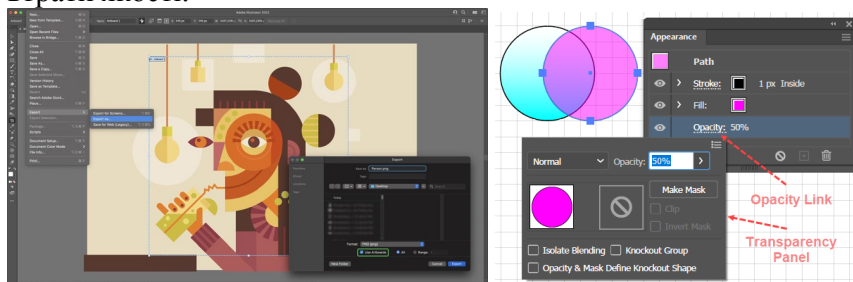
Adobe Illustrator є векторним графічним редактором, однак у професійній практиці дизайнер постійно працює з растровими зображеннями — фотографіями, текстурами, сканованими матеріалами. Тому важливо розуміти, як правильно імпортувати, розміщувати, редагувати та експортувати графічні файли. Грамотна робота з растровими елементами забезпечує якість макета та коректну підготовку до друку або цифрового використання.



В програмі Adobe Illustrator імпорт зображень здійснюється через команду File → Place. Після вибору файлу з'являється можливість визначити спосіб розміщення: Linked (зв'язаний файл) або Embedded (вбудований файл).

При зв'язаному способі зображення зберігається окремим файлом на комп'ютері, а Illustrator лише створює посилання на нього. Такий метод зменшує розмір робочого файлу та дозволяє оновлювати фото при його зміні. Контроль здійснюється через панель Links. При вбудованому способі зображення стає частиною документа Illustrator. Це зручно при передачі файлу, однак збільшує його розмір.

Після розміщення зображення дизайнер може змінювати його масштаб, повертати або кадрувати. Важливо пам'ятати, що масштабування растрового зображення понад 100% може призвести до втрати якості.



Хоча Illustrator не є повноцінним фоторедактором (як, наприклад, Adobe Photoshop), він має базові можливості редагування растрових зображень.

Однією з найпоширеніших операцій є кадрування (Crop Image). Після виділення фотографії з'являється кнопка Crop Image у верхній панелі. Це дозволяє обрізати зайві частини без зміни вихідного файлу.

Іншим важливим інструментом є Clipping Mask (маска обрізки). Вона дозволяє помістити фото у довільну форму — коло, багатокутник або складний контур. Для цього потрібно створити форму поверх фото, виділити обидва об'єкти та застосувати Object → Clipping Mask → Make.

Illustrator також дозволяє змінювати прозорість зображення через панель Transparency, застосовувати режими накладання (Blending Modes) та створювати ефекти затемнення або освітлення.

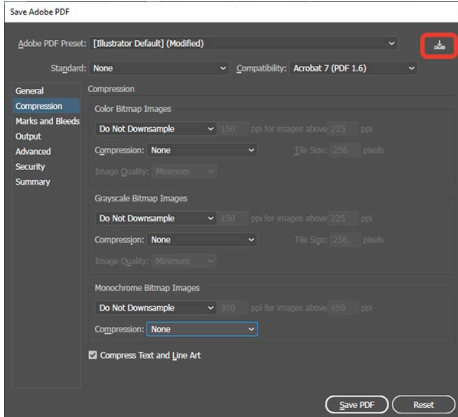
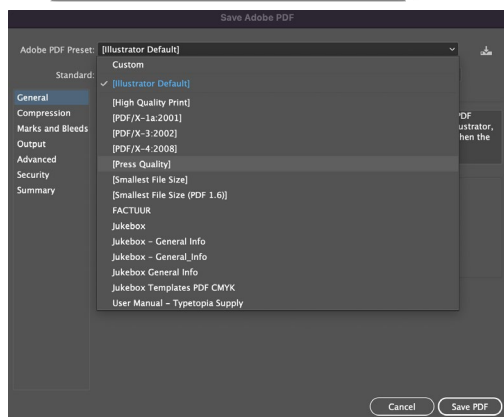
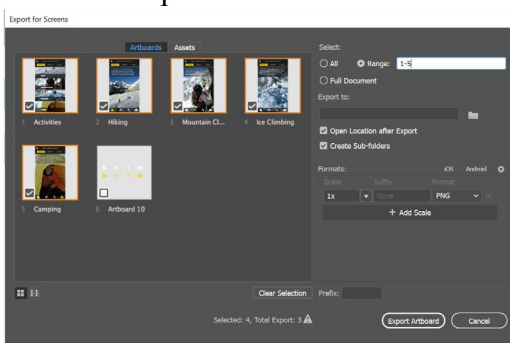
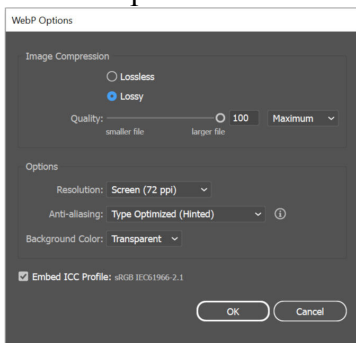
Особливе місце займає функція Image Trace. Вона дозволяє перетворити растрове фото на векторну графіку. Це корисно для створення стилізованих ілюстрацій, силуетів або графічних портретів.

Експорт — це завершальний етап роботи над проектом. Він залежить від призначення макета.

Для друку використовується формат PDF (Save As → PDF, пресет Press Quality). Перед збереженням необхідно перевірити колірний режим (СМЯК), наявність bleed та переведення шрифтів у криві.

Для веб-дизайну застосовуються формати PNG, JPG або SVG. Експорт здійснюється через File → Export → Export As або Export for Screens. Тут можна обрати роздільну здатність (72 ppi для екранів або 300 ppi для друку), формат файлу та масштаб.

SVG використовується для векторної графіки в інтерфейсах, оскільки зберігає масштабованість без втрати якості.



Приклад виконання завдання 4: Редагування фото в програмі Illustrator.



Варіанти завдань



1



2

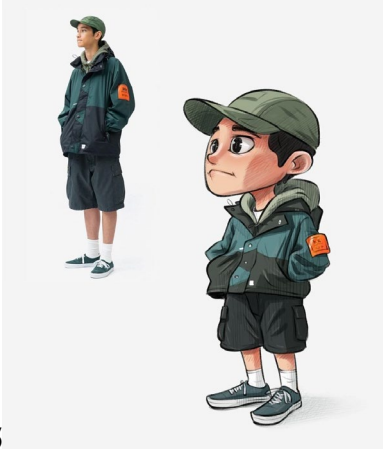




3



4



5



6



7



8



9



10

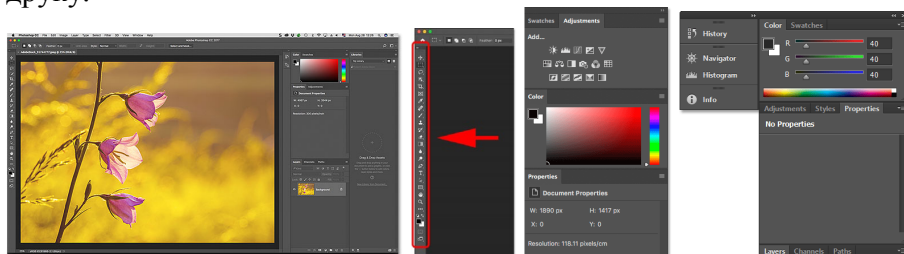
Лабораторна робота 5

Знайомство з програмою Adobe Photoshop. Робоче середовище.

Завдання: Налаштування програми Adobe Photoshop.

Методика виконання завдання

Adobe Photoshop — це професійний редактор растрової графіки, який широко використовується у графічному дизайні, фотографії, рекламі, веб-дизайні та цифровому мистецтві. Програма призначена для обробки фотографій, створення колажів, банерів, постерів, контенту для соціальних мереж та підготовки зображень до друку.



Після запуску програми відкривається головне вікно, яке складається з кількох функціональних частин. У верхній частині розташоване головне меню (File, Edit, Image, Layer, Select, Filter тощо). Через нього здійснюється доступ до всіх основних команд програми.

Зліва знаходиться панель інструментів (Toolbar). Вона містить інструменти для виділення, кадрування, ретушування, малювання, роботи з текстом, масштабування та навігації. Кожен інструмент може мати додаткові параметри, які відображаються у верхній панелі налаштувань.

Праворуч розташовані панелі (Panels), серед яких найважливішими є Layers (Шари), Color (Колір), Properties (Властивості), Adjustments (Корекції), History (Історія). Панель Layers є основою роботи в Photoshop, адже саме шари дозволяють редагувати елементи незалежно один від одного.

Робочий простір (Workspace) можна змінювати залежно від типу завдання. Наприклад, існують стандартні простори для фотографії, графічного дизайну, 3D або анімації. Дизайнер також може створити власну конфігурацію панелей та зберегти її.

Робота починається зі створення нового файлу через File → New. У вікні створення документа необхідно задати ключові параметри.

Перш за все визначається розмір зображення — ширина і висота. Для друку зазвичай використовуються міліметри або сантиметри, для цифрових проєктів — пікселі.

Важливим параметром є Resolution (роздільна здатність). Для друкованої продукції встановлюють 300 ppi (pixels per inch), що забезпечує високу якість. Для веб-графіки достатньо 72 ppi або 96 ppi.

Колірний режим також має принципове значення. RGB використовується для цифрових носіїв, CMYK — для друку. Неправильно обраний режим може спричинити спотворення кольорів при друці. Фон документа може бути білим, прозорим або заданого кольору. Налаштування Photoshop здійснюються через меню Edit → Preferences. Тут визначаються глобальні параметри роботи програми.

У розділі General можна налаштувати інтерфейс, кольорову тему та поведінку інструментів. У розділі Units & Rulers встановлюються одиниці вимірювання. Для друку рекомендується обирати міліметри або сантиметри, для веб — пікселі. У розділі Performance регулюється використання оперативної пам'яті. Для комфортної роботи бажано

дозволити програмі використовувати достатній обсяг ресурсів комп'ютера.

Color Settings є важливими для професійної підготовки до друку. Тут визначаються профілі кольору (наприклад, sRGB або стандартні CMYK-профілі).

Scratch Disks — це параметр, який дозволяє обрати диск для тимчасових файлів. При нестачі оперативної пам'яті Photoshop використовує цей простір для збереження даних.

Панель Layers є ключовою у Photoshop. Кожен елемент композиції розміщується на окремому шарі. Це можуть бути фотографії, текст, графічні елементи або коригувальні шари.

Шари дозволяють:

- змінювати порядок накладання елементів;
- регулювати прозорість;
- застосовувати режими накладання (Blending Modes);
- додавати маски;
- використовувати стилі шару (тінь, обводка, світіння)

Робота зі шарами забезпечує гнучкість редагування без руйнування вихідного зображення.

Правильна організація робочого середовища значно впливає на швидкість і якість роботи дизайнера. Невірно встановлена роздільна здатність або колірний режим можуть призвести до втрати якості зображення. Налаштовані одиниці вимірювання забезпечують точність макетування. Оптимізація продуктивності дозволяє уникнути зависань програми при роботі з великими файлами.

Таким чином, знайомство з Adobe Photoshop повинно починатися не лише з вивчення інструментів, а з розуміння структури інтерфейсу та системних параметрів. Саме грамотне налаштування програми створює основу для подальшого професійного розвитку у сфері графічного дизайну та цифрової обробки зображень.

Лабораторна робота 6

Створення об'єктів і заливок в Adobe Photoshop

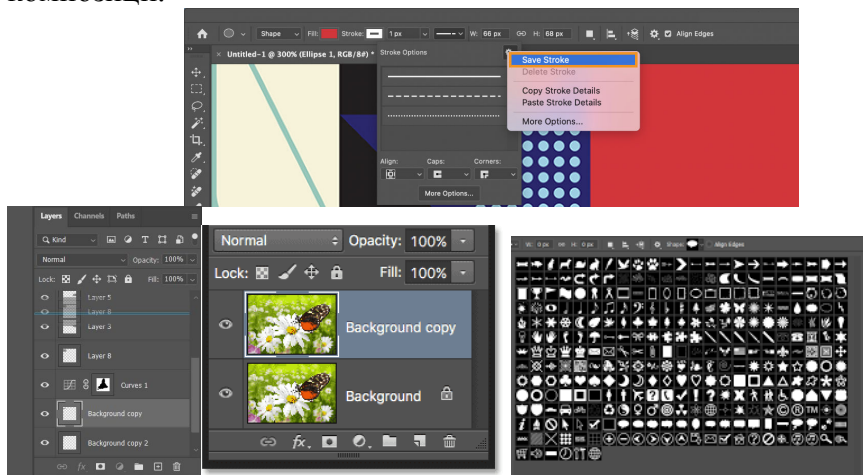
Завдання:

1. Створення композиції рибки з використанням заливок в програмі Adobe Photoshop.

Методика виконання завдання

У програмі Adobe Photoshop створення об'єктів відбувається за допомогою векторних фігур, контурів або растрового малювання. На відміну від Illustrator, Photoshop працює переважно з піксельною графікою, однак має інструменти Shape Tools, що дозволяють створювати масштабовані векторні об'єкти всередині документа.

Заливка є важливим елементом формотворення. Вона визначає колір, текстуру або градієнт всередині об'єкта. Правильне використання заливок формує об'єм, глибину та декоративність композиції.



Об'єкти можна створювати кількома способами. Найбільш зручним для навчальних цілей є використання Shape Tools (інструменти фігур), які знаходяться на панелі інструментів. До них належать Rectangle Tool, Ellipse Tool, Polygon Tool та Custom Shape Tool.

При виборі інструмента важливо звернути увагу на верхню панель налаштувань. Там потрібно встановити режим Shape (Фігура), а не Path або Pixels. У режимі Shape створюється векторний шар із можливістю редагування заливки та контуру.

Кожен створений об'єкт автоматично розміщується на окремому шарі, що дозволяє редагувати його незалежно від інших елементів композиції.

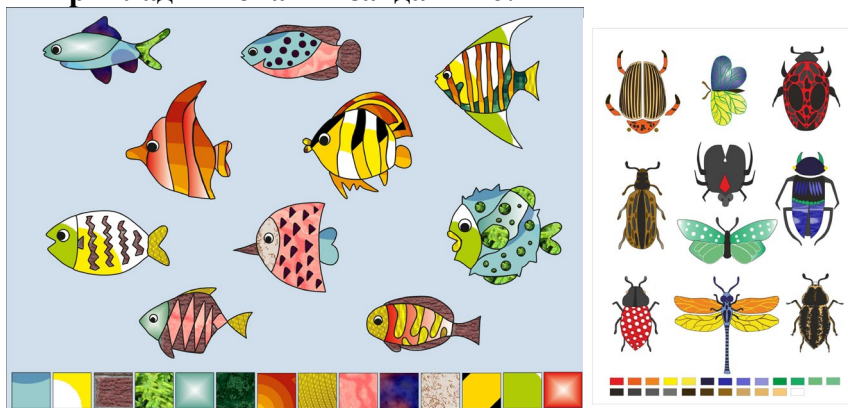
Photoshop підтримує кілька типів заливок.

- Суцільна заливка (Solid Color) використовується для створення простих форм із рівномірним кольором. Колір можна змінювати через панель властивостей або двічі натиснувши на значок шару.
- Градієнтна заливка (Gradient Fill) створює плавний перехід між кольорами. Вона дозволяє імітувати світло, тінь та об'єм.
- Заливка візерунком (Pattern Fill) застосовується для декоративних рішень. Візерунок повторюється всередині об'єкта.

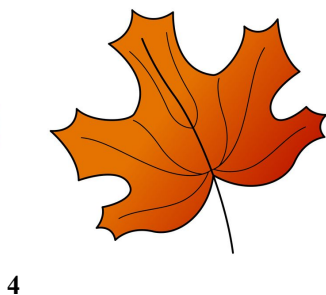
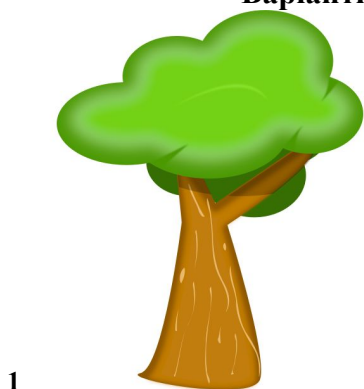
Також можна використовувати коригувальні шари заливки, які додаються через Layer → New Fill Layer.

Створення об'єктів у Adobe Photoshop на основі векторних фігур дозволяє поєднувати точність побудови та можливості растрового редагування. Використання різних типів заливок формує візуальну виразність композиції та допомагає створювати об'ємні декоративні зображення. Практична робота «Рибка» закріплює навички створення форм, роботи з шарами та застосування кольору в цифровому середовищі.

Приклад виконання завдання 6:

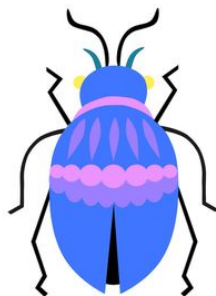


Варіанти завдань





5



6



7



8



9



10

Лабораторна робота 7

Робота з текстом в Adobe Photoshop.

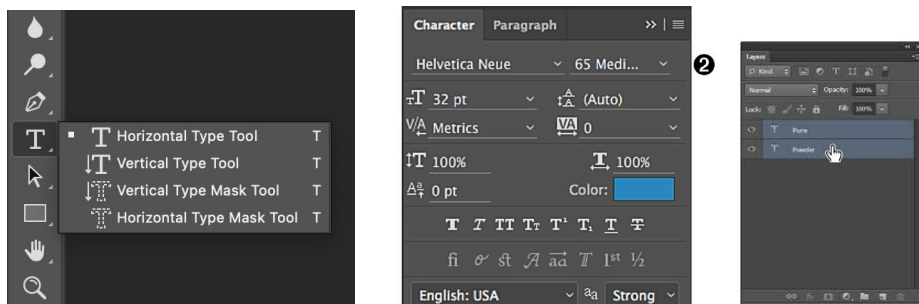
Завдання:

Створення дизайну меню в програмі Adobe Photoshop.

Методика виконання завдання

Текст є одним із ключових елементів графічного дизайну. У рекламній продукції, поліграфії, брендингу чи цифровому контенті саме текст несе інформаційне навантаження, формує стиль та впливає на сприйняття аудиторії.

У програмі Adobe Photoshop робота з текстом здійснюється за допомогою спеціальних інструментів, які дозволяють створювати заголовки, абзаци, декоративні написи та комбінувати їх із графічними елементами.



Основним інструментом є Type Tool (Текст), який дозволяє вводити текст безпосередньо на монтажній області. Після створення тексту автоматично формується окремий текстовий шар у панелі Layers.

Існує два основні способи введення тексту:

Перший — точковий текст (Point Type), який створюється простим кліком на робочій області. Він зручний для коротких заголовків або окремих слів.

Другий — абзацний текст (Paragraph Type), який створюється шляхом протягування рамки. Текст автоматично вирівнюється в межах заданої області. Цей спосіб використовується для великих текстових блоків.

Для налаштування параметрів шрифту використовуються панелі Character і Paragraph. Вони дозволяють змінювати гарнітуру, кегль, насиченість, міжрядковий інтервал, міжлітерний інтервал, вирівнювання тексту.

При роботі з меню важливо дотримуватися принципів типографіки:

Ієрархія — заголовки мають бути візуально більшими або контрастнішими за основний текст.

Контраст — використання різних розмірів, насиченості або кольорів для розділення інформації.

Читабельність — правильний міжрядковий інтервал і достатній контраст тексту з фоном.

Єдність стилю — використання 2–3 шрифтів максимум.

У Photoshop текст можна трансформувати, застосовувати до нього стилі шару (тінь, обводка, світіння), змінювати прозорість або режими накладання.

Також текст можна перетворити на контур (Convert to Shape) для створення декоративних ефектів.

Робота з текстом у Adobe Photoshop є важливою складовою професійної діяльності дизайнера. Грамотне використання типографіки, ієрархії та композиції дозволяє створювати не лише естетично привабливі, але й функціональні макети. Створення меню є практичним прикладом поєднання тексту, кольору та структури в єдиній дизайнерській концепції.

Приклад виконання завдання 6:

LARANA & CO

MENU

- 1

Carne de Sol
Brazilian sun-dried beef, pork sausage and served with rice and sautéed onions

\$17.00

Best Seller
- 2

Milanesa
Crispy breaded beef cutlets, golden fried and served with french fries

\$15.50
- 3

Biryani (Indian Style)
Fragrant basmati rice topped with spiced chicken, herbs, and fresh mango

\$14.00
- 4

Chicken Karage
Tender fried chicken with onions, fresh bread & spicy sauce

\$12.50
- 5

Butter Chicken
Social media can also be used to share interesting facts, true stories, and other

\$13.50

social.rohani

OUR MENU

Black Burger
Social media can also be used to share interesting facts, true stories, and other

Beef Pizza
Social media can also be used to share interesting facts, true stories, and other

Spaghetti
Social media can also be used to share interesting facts, true stories, and other

Chicken Steak
Social media can also be used to share interesting facts, true stories, and other

+8801324399538

СУПЫ / САЛАТЫ

КУРИЦА
Куричний м'ясо, варений картоплю, огірочки, салат, томатний соус, м'якше солоного, сиринку

Курс	№1	№2	№3
100%	100	60	150
50%	100	60	150
25%	100	60	150
10%	100	60	150
5%	100	60	150
1%	100	60	150

50 000

ОПЕКА
Картофель, отварен картопля, картопля, картопля, картопля, картопля, картопля

Курс	№1	№2	№3
100%	100	60	150
50%	100	60	150
25%	100	60	150
10%	100	60	150
5%	100	60	150
1%	100	60	150

40 000

ОПЕКА
Картофель, отварен, лук, картопля, картопля, картопля, картопля, картопля

Курс	№1	№2	№3
100%	100	60	150
50%	100	60	150
25%	100	60	150
10%	100	60	150
5%	100	60	150
1%	100	60	150

50 000

ОПЕКА
Картофель, отварен, лук, картопля, картопля, картопля, картопля, картопля

Курс	№1	№2	№3
100%	100	60	150
50%	100	60	150
25%	100	60	150
10%	100	60	150
5%	100	60	150
1%	100	60	150

85 000

Варианти завдань

СУПЫ / САЛАТЫ

КУРИЦА
Куричний м'ясо, варений картоплю, огірочки, салат, томатний соус, м'якше солоного, сиринку

Курс	№1	№2	№3
100%	100	60	150
50%	100	60	150
25%	100	60	150
10%	100	60	150
5%	100	60	150
1%	100	60	150

50 000

ОПЕКА
Картофель, отварен картопля, картопля, картопля, картопля, картопля

Курс	№1	№2	№3
100%	100	60	150
50%	100	60	150
25%	100	60	150
10%	100	60	150
5%	100	60	150
1%	100	60	150

40 000

ОПЕКА
Картофель, отварен, лук, картопля, картопля, картопля, картопля, картопля

Курс	№1	№2	№3
100%	100	60	150
50%	100	60	150
25%	100	60	150
10%	100	60	150
5%	100	60	150
1%	100	60	150

50 000

ОПЕКА
Картофель, отварен, лук, картопля, картопля, картопля, картопля, картопля

Курс	№1	№2	№3
100%	100	60	150
50%	100	60	150
25%	100	60	150
10%	100	60	150
5%	100	60	150
1%	100	60	150

85 000

Como Frutas à Noite Engordam?

Frutas são saudáveis e não engordam. Elas ajudam a controlar o peso e a melhorar a saúde.

Como Manter um Prato Nutritivo

Uma refeição nutritiva deve conter carboidratos, proteínas e gorduras saudáveis.

Top Lanches para sua Rotina

Construindo Sua Manhã que Perfeição

Uma manhã saudável começa com uma boa noite de sono e uma alimentação equilibrada.

Detox não é mágica. É equilíbrio.

Quilibrar sua rotina com hábitos saudáveis é a chave para um corpo saudável.

SALAD

LOREM IPSUM

DIET

LOREM IPSUM

01

LOREM IPSUM

02

LOREM IPSUM

03

LOREM IPSUM

DO YOU KNOW WHAT IS GOOD FOR YOUR HEALTH?

LOREM IPSUM

best for your health

LOREM IPSUM

Лабораторна робота 8

Ефекти і фільтри програми Adobe Photoshop

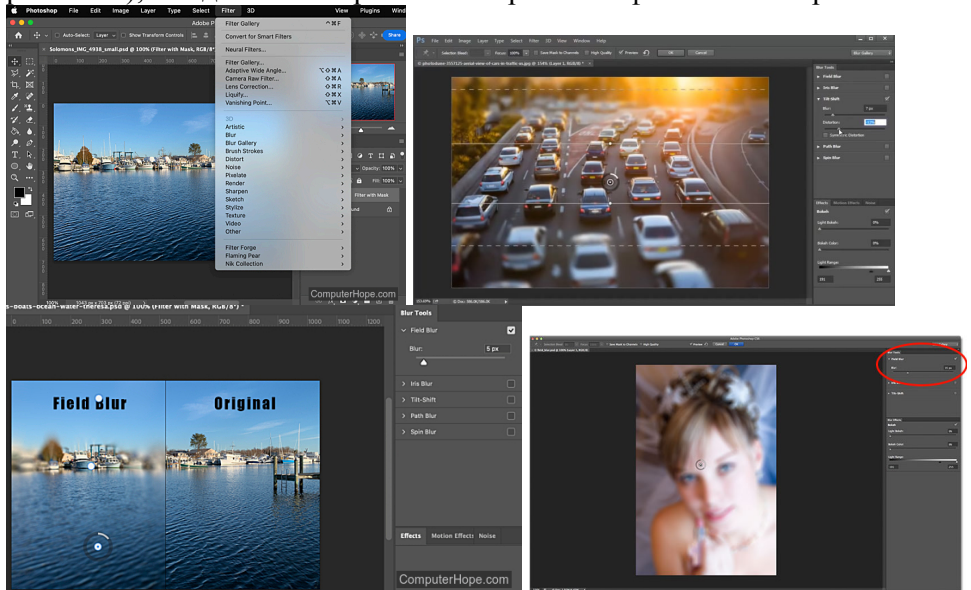
Завдання:

Створення та редагування зображень з використання галереї розмиття в програмі Adobe Photoshop.

Методика виконання завдання

У сучасному графічному дизайні та фотографії важливу роль відіграють ефекти та фільтри. Вони дозволяють коригувати зображення, створювати художні акценти, передавати глибину простору та формувати емоційний настрій композиції.

У програмі Adobe Photoshop фільтри є потужним інструментом для обробки фотографій та створення креативних візуальних рішень. Однією з найефективніших груп інструментів є Blur Gallery (Галерея розмиття), яка дозволяє керовано створювати ефект глибини різкості.



Фільтри знаходяться у меню Filter і поділяються на кілька груп:

- Blur (Розмиття)
- Sharpen (Різкість)
- Noise (Шум)
- Distort (Деформація)
- Stylize (Стилізація)

– Render (Рендеринг)

Фільтри можуть використовуватися для технічної корекції (зменшення шуму, підвищення різкості) або для художнього ефекту (розмиття фону, створення світлових ефектів).

Для професійної роботи рекомендується застосовувати фільтри до Smart Object, щоб зберегти можливість редагування.

Blur Gallery включає кілька типів розмиття:

Field Blur — дозволяє розмивати окремі ділянки зображення, встановлюючи контрольні точки (pins).

Iris Blur — створює ефект фокусування на центральному об'єкті з поступовим розмиттям навколо.

Tilt-Shift — імітує ефект мініатюрної моделі, залишаючи різкою лише вузьку горизонтальну або вертикальну зону.

Особливістю Blur Gallery є інтерактивність: дизайнер одразу бачить результат на екрані та може змінювати інтенсивність розмиття.

Приклад виконання завдання 6:



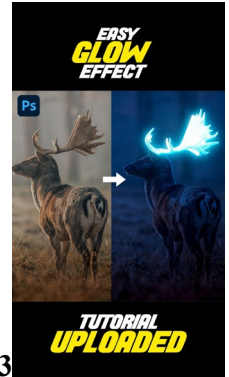
Варіанти завдань



1



2



3



4



5



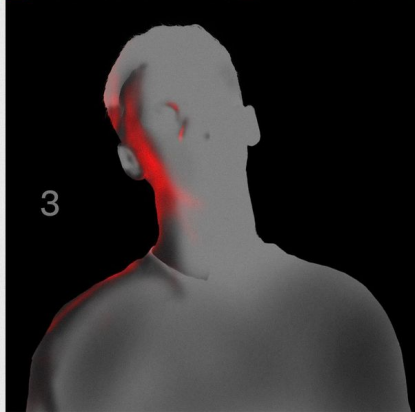
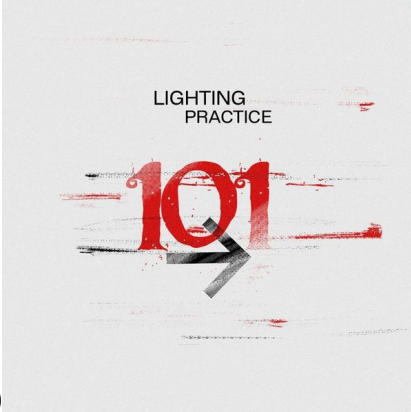
6 7



Ps EASY GLOW EFFECT



8 9



10

Список літератури

1. Аббасов І. Б. Основи трьохмірного моделювання в 3DS MAX 2018. ДМК : Прес, 2017. 642 с.
2. Аббасов І. Б.. Комп'ютерне моделювання в промисловому дизайні. ДМК : Прес, 2018. 92 с.
3. Бухаріна І. В. Комп'ютерна анімація : конспект лекцій. Луцьк : Луцький НТУ, 2021. 84 с.
4. Бухаріна І. В. Комп'ютерне проектування : метод. вказівки до виконання самот. роботи. Луцьк : Луцький НТУ, 2021. 69 с.
5. Бухаріна І. В. Комп'ютерне проектування в дизайні : метод. вказівки до виконання самот. роботи. Луцьк : Луцький НТУ, 2022. 22 с.
6. Бухаріна І. В. Основи комп'ютерного проектування : метод. вказівки до виконання самот. роботи. Луцьк : Луцький НТУ, 2021. 30 с.
7. Бухаріна І. В. Основи комп'ютерного проектування : метод. рекомендації до лаб. занять. Луцьк : Луцький НТУ, 2021. 70 с.
8. Василюк А. С., Мельникова Н. І. Комп'ютерна графіка. Видавництво Львівської політехніки, 2017 . 308с. Дніпро: НГУ, 2016. 52 с.
9. Головачук І. П., Мирошніченко І. В. Комп'ютерні технології в дизайні : конспект лекцій для здобувачів першого (бакалаврського) рівня. Луцьк : ЛНТУ, 2025. 56 с.
10. Головачук І. П., Мирошніченко І. В. Комп'ютерні технології в дизайні : метод. вказівки до виконання лаб. робіт. Луцьк : ЛНТУ, 2024. 120 с.
11. Кирильчук Н.І. Методичні вказівки до лабораторних занять з курсу «Комп'ютерне проектування графоформ» для студентів 4 курсу спеціальності “Дизайн” денної форми навчання. Луцьк: ЛНТУ, 2015.
12. Ковров А. В. Збірка студентських наукових праць. Одеса: Одеська державна академія будівництва та архітектури (ОДАБА), 2019. 297с.
13. Комп'ютерна графіка : навчальний посібник : в 2-х кн.2. Тернопіль. Тернопільський національний технічний університет імені Івана Пулюя, 2017 304 с.

14. Комп'ютерне проектування: методичні вказівки до виконання самостійної роботи для здобувачів першого (бакалаврського) рівня освітньої програми «Дизайн» галузь знань 02 Культура та мистецтво спеціальності 022 Дизайн денної та заочної форм навчання. Луцьк. Луцький НТУ, 2021. 69 с.
15. Методичні вказівки з використання растрової графіки при виконанні лабораторних робіт з дисципліни «Методи та засоби дизайнерських рішень» для студентів всіх спеціальностей
16. Миловська О. Дизайн архітектури і інтер'єрів в 3ds Max Design 2018/2019. Харків.: Balka-book, 2019. 416 с.
17. О. Г. Горелик Самовчитель 3ds Max 2020. Харків : Balka-book, 2020. 528 с.
18. Обробка зображень, мультимедія та комп'ютерна графіка: Конспект лекцій для здобувачів першого (бакалаврського) рівня освітньо-професійної програми "Професійна освіта (комп'ютерні технології)" галузі знань 01 Освіта/Педагогіка спеціальності 015 Професійна освіта (Цифрові технології) денної та заочної форм навчання/ уклад. І.П. Головачук Луцьк: Луцький НТУ, 2020. 36 с.
19. Основи комп'ютерного проектування: методичні вказівки до виконання самостійної роботи для здобувачів першого (бакалаврського) рівня освітньої програми «Дизайн» галузь знань 02 Культура та мистецтво спеціальності 022 Дизайн денної та заочної форм навчання. Луцьк. Луцький НТУ, 2021. 30 с.
20. Основи комп'ютерного проектування: Методичні рекомендації до лабораторних занять для здобувачів першого (бакалаврського) рівня освітньої програми «Дизайн» галузі знань 02 Культура та мистецтво спеціальності 022 Дизайн денної та заочної форм навчання. Луцьк. Луцький НТУ, 2021. 70 с.
21. Павлович Н.І. Методичні вказівки до виконання самостійної роботи з курсу «Комп'ютерне проектування графоформ» для студентів 3 курсу спеціальності “Дизайн” денної форми навчання. Луцьк: ЛНТУ, 2013.
22. Письменкова Т.О. Інформаційні системи і технології у інженерії: Навч. Посібник. Дніпро: Національний технічний університет «Дніпровська політехніка», 2019. 227 с.

Комп'ютерні технології в дизайні [Текст]: методичні вказівки до виконання лабораторних робіт для здобувачів першого (бакалаврського) рівня вищої освіти освітньої програми – «Графічний дизайн», галузі знань – В «Культура та мистецтво», спеціальність – В.2 «Дизайн», спеціалізація – В2.01 «Графічний дизайн» денної та заочної форм навчання / уклад. І.П. Головачук. І.В. Мирошніченко Луцьк: ЛНТУ, 2026. 43 с.

Комп'ютерний набір

І.В. Мирошніченко

Редактор

І.П. Головачук

Підп. до друку «___» _____ 2025 р. Формат 60×84/16. Папір офс.
Гарн. Таймс. Ум. друк . арк. 7,5.
Тираж 50 прим.

Інформаційно-видавничий відділ
Луцького національного технічного університету
43018 м. Луцьк, вул. Львівська, 75.
Друк – ІВВ ЛНТУ