

**МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
ЖИТОМИРСЬКИЙ ДЕРЖАВНИЙ УНІВЕРСИТЕТ
ІМЕНІ ІВАНА ФРАНКА**

Навчально-науковий інститут філології та журналістики

Кафедра журналістики, реклами та PR

Укладач:
ДАВИДОВА Людмила, доцент

СИСТЕМИ ВЕРСТКИ

Методичні рекомендації
до виконання практичних і лабораторних робіт
для здобувачів вищої освіти
першого (бакалаврського) рівня вищої освіти
спеціальності 186 Видавництво та поліграфія
освітньої програми «Мультимедійне видавництво
та масова комунікація»
та спеціальності G20 Видавництво та поліграфія
освітньої програми «Видавництво та поліграфія»

Житомир – 2026

УДК 655.4:[004.4:004.92]
С40

*Рекомендовано
вченою радою
Житомирського державного університету імені Івана Франка,
протокол № 10 від 24.04.2026 р.*

Рецензенти:

1. Надія Яблонська – кандидат педагогічних наук, доцент кафедри журналістики та філософських студій Державного університету «Житомирська політехніка»
2. Тетяна Безверха, керівник ГО «Академія регіональних медіадосліджень».
3. Катерина Дюжева – кандидат філологічних наук, старший викладач кафедри журналістики, реклами та PR Житомирського державного університету імені Івана Франка.

Системи верстки. Методичні рекомендації до виконання практичних і лабораторних робіт для здобувачів вищої освіти першого (бакалаврського) рівня вищої освіти спеціальності 186 Видавництво та поліграфія освітньої програми «Мультимедійне видавництво та масова комунікація» та спеціальності G20 Видавництво та поліграфія освітньої програми «Видавництво та поліграфія» / укладач: Давидова Л. Житомир: ЖДУ імені Івана Франка, 2026. 31 с.

Методичні рекомендації призначено для надання методичної допомоги здобувачам вищої освіти першого (бакалаврського) рівня спеціальності 186 Видавництво та поліграфія освітньої програми «Мультимедійне видавництво та масова комунікація» та спеціальності G20 Видавництво та поліграфія освітньої програми «Видавництво та поліграфія» для виконання практичних і лабораторних робіт з освітньої компоненти «Системи верстки».

ЗМІСТ

Опис навчальної дисципліни	4
Мета, завдання та результати навчання	5
Інформаційний обсяг освітньої компоненти	7
Структура освітньої компоненти	8
Короткий зміст практичних занять	10
Короткий зміст лабораторних занять	22
Порівняльна характеристика основних програмних продуктів для верстки та графічного оформлення видань	26
Оцінювання	27
Принципи та норми академічної доброчесності	29
Рекомендована література	30

ОПИС НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

Найменування показників	Галузь знань, спеціальність, ОПП рівень вищої освіти	Характеристика освітньої компоненти	
		денна форма	заочна форма
Кількість кредитів – 4	18 Виробництво та технології; G Інженерія, виробництво та будівництво	Обов'язкова	
	Спеціальність: 186 Видавництво та поліграфія; G20 Видавництво та поліграфія		
Модулів – 2	Освітньо-професійна програма: «Мультимедійне видавництво та масова комунікація»; «Видавництво та поліграфія»	Рік підготовки:	
Загальна кількість годин – 120		2	
	Тижневих годин для денної форми: аудиторних – 3,1 самостійної роботи здобувача – 4,9 год.	перший (бакалаврський) рівень вищої освіти	10 год.
Практичні / Семінарські			
22 год.			- год.
Лабораторні			
14 год.			- год.
Самостійна робота			
74 год.			- год.
Індивідуальна робота			
- год.	- год.		
		Вид контролю: екзамен	

Співвідношення кількості годин аудиторних занять до самостійної та індивідуальної роботи становить:
для денної форми – 38% : 62%

МЕТА, ЗАВДАННЯ ТА РЕЗУЛЬТАТИ НАВЧАННЯ

Мета вивчення освітньої компоненти «Системи верстки»: засвоїти теоретичні знання, набути практичні вміння для виконання верстки за допомогою комп'ютерних програм.

Основними завданнями вивчення освітньої компоненти є:

- засвоїти теоретичні знання (курс лекцій);
- ознайомити здобувачів із системами верстки;
- ознайомити з основними функціями та можливостями графічних редакторів;
- опанувати комп'ютерні програми, що використовують для дизайну поліграфічної продукції;
- вивчити особливості моделювання та розробки друкованих та електронних видань;
- ознайомити здобувачів із управлінням кольором.

Компетентності та програмні результати навчання:

Компетентності

Змістовно освітня компонента спрямована на формування здобувачами вищої освіти здатності розв'язувати складні спеціалізовані задачі та практичні проблеми професійної діяльності видавництва та поліграфії у галузях 18 Виробництво та технології, G Інженерія, виробництво та будівництво.

ЗК-1. Здатність вчитися і оволодівати сучасними знаннями.

ЗК-2. Знання та розуміння предметної області та розуміння професійної діяльності.

ЗК-3. Здатність застосовувати знання у практичних ситуаціях.

ЗК-4. Здатність приймати обґрунтовані рішення.

ЗК-6. Здатність здійснення безпечної діяльності.

ЗК-7. Здатність працювати автономно.

ЗК-8. Здатність працювати в команді.

СК-2. Здатність застосовувати відповідні математичні і технічні методи та комп'ютерне програмне забезпечення для вирішення інженерних завдань видавництва та поліграфії.

СК-3. Здатність застосовувати принципи оброблення, реєстрації, формування, відтворення, зберігання текстової, графічної, звукової та відеоінформації та особливостей її використання для виготовлення друкованих і електронних видань, паковань, мультимедійних інформаційних продуктів та інших видів виробів видавництва та поліграфії.

СК-5. Здатність проектувати структуру, конструкцію та дизайн друкованих і електронних видань, паковань, мультимедійних інформаційних продуктів та інших видів виробів видавництва та поліграфії, використовуючи сучасне програмне та апаратне забезпечення, з урахуванням вимог до результату, наявних ресурсів та обмежень.

Програмні результати навчання

ПР2. Знаходити, оцінювати й використовувати інформацію з різних джерел, необхідну для розв'язання теоретичних і практичних задач видавництва і поліграфії.

ПР04. Організувати свою діяльність для роботи автономно та в команді.

ПР05. Застосовувати ефективні форми професійної та міжособистісної комунікації в колективі для виконання завдань у професійній діяльності.

ПР06. Вільно спілкуватися з професійних питань державною та іноземною мовою усно і письмово.

ПР07. Розуміти принципи і мати навички використання технологій додрукарської підготовки, друкарських та післядрукарських процесів, теорії кольору, методів оброблення текстової та мультимедійної інформації.

ПР08. Забезпечувати якість друкованих і електронних видань, паковань, мультимедійних інформаційних продуктів та інших видів виробів видавництва та поліграфії.

ПР09. Опрацьовувати текстову, графічну та мультимедійну інформацію з використанням сучасних інформаційних технологій та спеціалізованого програмного забезпечення.

ПР10. Оцінювати технічні характеристики друкованих і електронних видань, паковань, мультимедійних інформаційних продуктів та інших видів виробів видавництва та поліграфії.

ПР11. Розробляти концепцію видання; склад, структуру, дизайн і апарат усіх видів виробів видавництва та поліграфії, робочу документацію для забезпечення процесу їх створення.

ІНФОРМАЦІЙНИЙ ОБСЯГ ОСВІТНЬОЇ КОМПОНЕНТИ

Модуль I. Поняття про системи верстки

Вступ. ПК, ноутбуки, гаджети та їхнє програмне наповнення.

Значення програмно-комп'ютерного забезпечення у роботі видавця.

Настільні видавничі системи.

Системи верстки.

Модуль II. Програмні продукти. Управління кольором

Професійні графічні редактори. Програмні продукти QuarkXPress, Corel.

Програмний продукт Adobe PageMaker.

Програмний продукт Adobe InDesign.

Управління кольором. Кольоропроба. Цифровий та аналоговий тип кольоропроби.

СТРУКТУРА ОСВІТНЬОЇ КОМПОНЕНТИ

Назви тем	Кількість годин											
	Денна форма						Заочна форма					
	Всього	У тому числі					Всього	У тому числі				
		Лекції	Практичні/ Семинарські заняття	Лабораторні заняття	Самостійна робота	Індивідуальні заняття		Лекції	Практичні/ Семинарські заняття	Лабораторні заняття	Самостійна робота	Індивідуальні заняття
Модуль I. Поняття про системи верстки												
Тема 1. Вступ. ПК, ноутбуки, гаджети та їх програмне наповнення.	7	1	2	-	4	-	-	-	-	-	-	-
Тема 2. Значення програмно-комп'ютерного забезпечення у роботі видавця.	9	1	2	-	6	-	-	-	-	-	-	-
Тема 3. Настільні видавничі системи.	7	1	2	-	4	-	-	-	-	-	-	-
Тема 4. Системи верстки.	9	1	2	-	6	-	-	-	-	-	-	-
Разом за модулем 1	32	4	8	-	20	-	-	-	-	-	-	-
Модуль II. Програмні продукти. Управління кольором												
Тема 5. Професійні графічні редактори. Програмні	30	2	4	4	20	-	-	-	-	-	-	-

продукти QuarkXPress, Corel.												
Тема 6. Програмний продукт Adobe PageMaker.	21	1	4	4	12	-	-	-	-	-	-	-
Тема 7. Програмний продукт Adobe InDesign.	23	1	4	6	12	-	-	-	-	-	-	-
Тема 8. Управління кольором. Кольоропроба. Цифровий та аналоговий тип кольоропроби.	14	2	2	-	10	-	-	-	-	-	-	-
Разом за модулем 2	88	6	14	14	54	-	-	-	-	-	-	-
Усього годин	120	10	22	14	74	-	-	-	-	-	-	-

КОРОТКИЙ ЗМІСТ ПРАКТИЧНИХ ЗАНЯТЬ

Практичне заняття 1

Вступ. ПК, ноутбуки, гаджети та їх програмне наповнення

Мета: Ознайомлення здобувачів із сучасними комп'ютерними пристроями, їхніми технічними можливостями та програмним забезпеченням, що використовується у видавничо-поліграфічній діяльності.

Завдання:

- вивчити різновиди комп'ютерних пристроїв (ПК, ноутбуки, планшети, смартфони);
- розглянути призначення і функціональні можливості різних пристроїв;
- ознайомитися з програмним забезпеченням для роботи у видавництві та поліграфії;
- сформулювати розуміння взаємозв'язку апаратного та програмного забезпечення.

Короткий виклад теоретичного матеріалу.

Сучасні комп'ютерні системи поділяються на декілька категорій:

Персональні комп'ютери (ПК) – стаціонарні системи з високою продуктивністю, великою кількістю периферійних пристроїв та можливістю масштабування. Використовуються для складних обчислень, професійної обробки зображень та верстки.

Ноутбуки – мобільні комп'ютери, що поєднують продуктивність ПК з портативністю. Вони зручні для роботи поза офісом і у навчальних аудиторіях.

Гаджети (планшети, смартфони, електронні блокноти) – компактні пристрої, орієнтовані на перегляд інформації, легку обробку текстів та комунікацію. Деякі моделі підтримують професійні програми для верстки або цифрового малюнку.

Програмне забезпечення для видавничо-поліграфічної діяльності поділяється на:

Текстові редактори (Word, Google Docs) – базове створення текстів;

Графічні редактори (Adobe Photoshop, Illustrator) – обробка растрової та векторної графіки;

Системи верстки (Adobe InDesign, QuarkXPress) – оформлення сторінок, макетування видань;

Спеціалізовані програми для роботи зі шрифтами, кольором, підготовки до друку та цифрових публікацій.

Розуміння можливостей апаратного та програмного забезпечення є базою для подальшої роботи з системами верстки та обробкою видань.

Практичне завдання:

1. Проаналізувати доступні комп'ютерні пристрої у навчальній аудиторії або вдома: визначити тип, характеристики, призначення.

2. Скласти список програмного забезпечення, яке можна використовувати для верстки та обробки графіки, та зазначити, на яких пристроях його можна застосовувати.

3. Порівняти переваги та обмеження ПК, ноутбука і планшета для роботи у видавничо-поліграфічній сфері.

Контрольні запитання:

1. Які основні типи комп'ютерних пристроїв існують?
2. В чому відмінність ПК від ноутбука?
3. Які можливості надають планшети та смартфони у видавничій роботі?
4. Які види програмного забезпечення використовуються у поліграфії та верстці?
5. Як апаратне забезпечення впливає на вибір програмного забезпечення?
6. Які обмеження мобільних пристроїв у порівнянні зі стаціонарними ПК?
7. Чому важливо знати програмне наповнення свого пристрою перед роботою з версткою?
8. Як поєднання різних пристроїв може підвищити ефективність видавничої роботи?

Практичне заняття 2

Значення програмно-комп'ютерного забезпечення у роботі видавця

Мета: Ознайомлення студентів із роллю програмного забезпечення у видавничих процесах та формування розуміння його впливу на організацію роботи та якість видань.

Завдання:

- визначити, які етапи підготовки видання залежать від програмного забезпечення;
- оцінити вплив програмного забезпечення на ефективність видавничих процесів;
- розглянути приклади інтеграції різних програм у робочий цикл видавця;
- навчитися обґрунтовувати вибір програмного забезпечення для конкретних завдань.

Короткий виклад теоретичного матеріалу.

Програмне забезпечення є основою сучасної видавничої діяльності. Воно дозволяє:

- організувати процес підготовки текстів, графічних матеріалів і макетів;
- забезпечити контроль якості на всіх етапах підготовки;
- автоматизувати повторювані завдання (форматування, перевірка стилів, верстка).

Особливості впливу програмного забезпечення на роботу видавця:

Організація роботи над виданням – сучасні програми дозволяють керувати великими обсягами текстів, ілюстрацій та стилів, що підвищує продуктивність.

Стандартизація і контроль якості – ПЗ забезпечує однакове форматування, правильну верстку, відповідність кольорових моделей і шрифтів вимогам друку чи цифрових публікацій.

Інтеграція процесів – використання різних програм у єдиному робочому циклі (текст → графіка → верстка → підготовка до публікації) зменшує ймовірність помилок і дублювання роботи.

Можливість швидких змін – редагування, переформатування та внесення змін у готові макети стає значно легшим завдяки цифровому середовищу.

Таким чином, програмне забезпечення не просто допоміжний інструмент, а ключовий елемент ефективного видавничого процесу, що впливає на швидкість, точність і якість фінального продукту.

Практичне завдання:

1. Скласти схему робочого процесу видавництва та позначити, на яких етапах використовується програмне забезпечення.
2. Визначити, які завдання у підготовці видання можна автоматизувати за допомогою програмного забезпечення.
3. Проаналізувати приклад видання (книга, журнал, електронний ресурс) і запропонувати оптимальний набір програм для роботи над ним.
4. Пояснити, як використання програмного забезпечення впливає на якість і швидкість виконання завдань.

Контрольні запитання:

1. Яку роль відіграє програмне забезпечення у сучасному видавництві?
2. Які етапи підготовки видання залежать від програмного забезпечення?
3. Як програмне забезпечення впливає на контроль якості матеріалів?
4. Що таке інтеграція процесів у видавничому циклі?
5. Які переваги дає автоматизація завдань у підготовці видань?
6. Як ПЗ допомагає забезпечити єдність стилю та форматування?
7. Чому програмне забезпечення є ключовим елементом ефективної роботи видавця?
8. Які ризики можуть виникати при використанні застарілого програмного забезпечення?

Практичне заняття 3 Настільні видавничі системи

Мета: Ознайомлення студентів із настільними видавничими системами (DTP-системами), їхніми можливостями та роллю у підготовці друкованих і електронних видань.

Завдання:

- вивчити основні функції настільних видавничих систем;
- розглянути принципи роботи з макетами та сторінками;
- оцінити переваги та обмеження різних DTP-систем;

- сформувати уявлення про їхнє практичне застосування у видавництві.

Короткий виклад теоретичного матеріалу.

Настільні видавничі системи (Desktop Publishing Systems, DTP) – це програмні продукти, призначені для створення макетів видань і підготовки їх до друку або цифрової публікації. Вони забезпечують інтегровану роботу з текстом, графікою та елементами дизайну.

Основні функції DTP-систем:

Створення і редагування макетів – робота зі сторінками, колонками, блоками тексту та графічними елементами.

Робота зі шрифтами і стилями – застосування текстових і заголовкових шрифтів, стилів абзаців та символів.

Інтеграція з графічними редакторами – імпорт і обробка растрових і векторних зображень.

Підготовка до друку і цифрової публікації – створення PDF, верстка для онлайн-видань, перевірка кольорових моделей та параметрів друку.

Популярні настільні видавничі системи: Adobe InDesign, QuarkXPress. Кожна з них має свої особливості: різний інтерфейс, інструменти для роботи зі сторінками, підтримку стилів і автоматизацію процесів.

Основні переваги використання DTP-систем:

- централізована робота з макетами;
- точний контроль за розміщенням тексту та графіки;
- підвищена продуктивність при створенні великих видань;
- можливість інтеграції різних видів контенту в одному проєкті.

Обмеження: високі вимоги до навичок користувача та ресурсів комп'ютера, необхідність навчання для ефективного використання всіх інструментів.

Практичне завдання:

1. Ознайомитися з інтерфейсом однієї з DTP-систем (Adobe InDesign, QuarkXPress).
2. Проаналізувати інструменти для роботи з текстом, графікою та сторінками.
3. Скласти таблицю порівняння двох DTP-систем за функціональністю, зручністю інтерфейсу та можливістю інтеграції з іншими програмами.
4. Обґрунтувати, яку систему слід обрати для підготовки книги, журналу та рекламного макета.

Контрольні запитання:

1. Що таке настільна видавнича система (DTP)?
2. Які основні функції DTP-систем?
3. Які популярні DTP-системи використовуються сьогодні?
4. Як DTP-система інтегрується з графічними редакторами?
5. Які переваги використання DTP-систем у видавництві?
6. Які обмеження та складнощі роботи з DTP-системами?
7. Для чого потрібна робота зі стилями у DTP-системі?

8. Які критерії слід враховувати при виборі DTP-системи для конкретного видання?

Практичне заняття 4 Системи верстки

Мета: Ознайомлення здобувачів із системами верстки, їхніми типами та функціональними можливостями, а також формування розуміння принципів організації макета видання.

Завдання:

- визначити роль систем верстки у видавничому процесі;
- розглянути різні типи систем верстки та їхні особливості;
- оцінити можливості для роботи з текстом, графікою та сторінками;
- сформулювати навички вибору системи верстки для конкретного виду видання.

Короткий виклад теоретичного матеріалу.

Система верстки – це програмний комплекс, призначений для організації тексту, графіки та інших елементів на сторінках видання. Вона забезпечує інтегровану роботу над макетом, контроль стилів і форматування, а також підготовку до друку чи цифрової публікації.

Типи систем верстки:

Настільні DTP-системи – призначені для створення макетів друкованих видань (книги, журнали, рекламні брошури). Приклади: Adobe InDesign, QuarkXPress.

Модульні системи верстки – орієнтовані на масштабні видання, де макети формуються з повторюваних модулів або блоків (журнали, каталоги).

Веб- та електронні системи верстки – для підготовки онлайн-видань, інтерактивних публікацій та адаптивних макетів (Adobe Muse, Figma, Webflow).

Функції систем верстки:

- створення багатосторінкових макетів із текстом і графікою;
- контроль стилів тексту та абзаців;
- розподіл матеріалів по колонках, сітках та блоках;
- інтеграція растрових та векторних зображень;
- підготовка макета до друку та цифрової публікації.

Переваги використання систем верстки:

- централізоване управління елементами макета;
- точне форматування та вирівнювання тексту й графіки;
- економія часу при роботі з великими виданнями;
- можливість швидких змін і автоматизації рутинних операцій.

Практичне завдання:

1. Скласти перелік систем верстки, які використовуються у сучасному видавництві, із зазначенням їхньої спеціалізації (друк, веб, інтерактив).

2. Проаналізувати приклади видань (книга, журнал, вебсторінка) і визначити, які системи верстки могли бути використані для їхньої підготовки.

3. Порівняти переваги та недоліки настільних і вебсистем верстки для конкретного виду видання.

4. Обґрунтувати вибір системи верстки для створення макета художньої книги, наукового журналу та електронного видання.

Контрольні запитання:

1. *Що таке система верстки і для чого вона використовується?*
2. *Які основні типи систем верстки існують?*
3. *В чому відмінність настільних DTP-систем від вебсистем верстки?*
4. *Які функції виконують системи верстки у підготовці видань?*
5. *Як системи верстки впливають на точність і якість макета?*
6. *Які переваги надає модульна верстка?*
7. *Які критерії слід враховувати при виборі системи верстки для конкретного видання?*
8. *Як системи верстки допомагають автоматизувати рутинні операції?*

Практичне заняття 5

Професійні графічні редактори. Програмний продукт QuarkXPress

Мета: Ознайомлення здобувачів із професійними графічними редакторами та їх роллю у видавничому процесі, а також вивчення можливостей системи верстки QuarkXPress.

Завдання:

- розглянути функціональні можливості професійних графічних редакторів;
- ознайомитися з особливостями роботи у QuarkXPress;
- навчитися аналізувати інтерфейс та основні інструменти програми;
- сформувати уявлення про практичне використання QuarkXPress у підготовці макетів видань.

Короткий виклад теоретичного матеріалу.

Професійні графічні редактори – це програми, призначені для обробки растрових і векторних зображень, створення графічних елементів та інтеграції їх у макети видань. Вони забезпечують:

- точне редагування і корекцію зображень;
- створення логотипів, ілюстрацій, декоративних елементів;
- підготовку графіки до друку та цифрових публікацій.

QuarkXPress – це одна з провідних настільних систем верстки, що дозволяє комплексно працювати над макетами друкованих та електронних видань.

Основні можливості QuarkXPress:

Верстка сторінок – багатосторінкові макети з текстовими блоками, колонками, графічними вставками.

Робота зі шрифтами та стилями – застосування текстових і титульних шрифтів, стилів абзаців і символів.

Інтеграція графіки – підтримка растрових і векторних файлів, імпорт з Adobe Photoshop та Illustrator.

Підготовка до друку та цифрових публікацій – створення PDF, контроль кольорових моделей, підготовка інтерактивних документів.

Автоматизація рутинних операцій – шаблони сторінок, стилі тексту, повторювані блоки, масове оновлення елементів.

Переваги QuarkXPress: точний контроль розміщення елементів, багатофункціональність, стабільна робота з великими макетами та інтеграція з іншими професійними програмами.

Практичне завдання:

1. Ознайомитися з інтерфейсом QuarkXPress: визначити основні панелі, інструменти та меню.

2. Проаналізувати інструменти для верстки тексту, роботи зі шрифтами та стилями.

3. Визначити можливості програми для інтеграції графіки та підготовки до друку.

4. Порівняти QuarkXPress із іншою DTP-системою (Adobe InDesign) за функціональністю та призначенням.

5. Обґрунтувати, для яких типів видань доцільно використовувати QuarkXPress.

Контрольні запитання:

1. *Що таке професійні графічні редактори і які завдання вони виконують?*

2. *Які можливості надає QuarkXPress для верстки макетів?*

3. *Як QuarkXPress інтегрується з растровою та векторною графікою?*

4. *Які інструменти дозволяють автоматизувати процес верстки у QuarkXPress?*

5. *В чому переваги використання QuarkXPress у порівнянні з іншими DTP-системами?*

6. *Для яких видів видань QuarkXPress є оптимальним рішенням?*

7. *Як система підтримує роботу зі шрифтами та стилями?*

8. *Чому важливо знати можливості програми перед підготовкою макета видання?*

Практичне заняття 6 Програмний продукт Corel

Мета: Ознайомлення здобувачів із графічними можливостями програми Corel, її призначенням у видавничій та поліграфічній діяльності, а також формування базових навичок роботи з векторною графікою.

Завдання:

- розглянути функціональні можливості Corel для створення та редагування графічних елементів;
- навчитися визначати призначення інструментів програми;
- оцінити можливості Corel для підготовки графіки до верстки видань;
- сформулювати уявлення про інтеграцію графічних матеріалів у макети.

Короткий виклад теоретичного матеріалу.

Corel (CorelDRAW) – це професійний графічний редактор, орієнтований на роботу з векторною графікою та створення ілюстрацій, логотипів, макетів рекламних матеріалів і поліграфічних елементів. Програма підтримує також роботу з растровими зображеннями, що дозволяє інтегрувати фотографії та інші графічні матеріали у векторні макети.

Основні можливості Corel:

Створення та редагування векторної графіки – контури, фігури, криві, складні композиції.

Робота з текстом і шрифтами – вставка тексту, стилізація, обтікання графікою, застосування ефектів.

Імпорт та обробка растрових зображень – інтеграція фотографій, редагування кольору та контрастності.

Підготовка графічних матеріалів до друку – перевірка кольорових моделей (CMYK, RGB), контроль роздільної здатності та масштабування.

Шаблони та готові елементи – можливість швидко створювати макети логотипів, візиток, плакатів і брошур.

Переваги Corel: універсальність для різних типів графіки, точне редагування контурів, підтримка великої кількості форматів, інтеграція з іншими видавничими системами.

Практичне завдання:

1. Ознайомитися з інтерфейсом Corel: панелі інструментів, меню та робоче поле.
2. Визначити інструменти для створення векторних об'єктів і редагування кривих.
3. Проаналізувати можливості обробки тексту і графічного обтікання.
4. Визначити способи підготовки графіки до друку або інтеграції у макет видання.
5. Порівняти Corel з Adobe Illustrator за функціональністю та призначенням.

Контрольні запитання:

1. *Які основні можливості надає Corel для роботи з графікою?*
2. *В чому різниця між векторною і растровою графікою в Corel?*
3. *Які інструменти дозволяють редагувати криві та контури об'єктів?*
4. *Як здійснюється робота з текстом у Corel?*
5. *Які параметри важливо контролювати при підготовці графіки до друку?*
6. *В чому переваги Corel для підготовки поліграфічних матеріалів?*

7. Для яких видів видань та макетів Corel є оптимальним?
8. Як Corel інтегрується з іншими системами верстки і графічними редакторами?

Практичне заняття 7

Програмний продукт Adobe PageMaker

Мета: Ознайомлення студентів із функціональними можливостями системи верстки Adobe PageMaker, її призначенням у видавничій діяльності та особливостями підготовки макетів друкованих видань.

Завдання:

- вивчити основні функції Adobe PageMaker для верстки сторінок;
- навчитися аналізувати інтерфейс та основні інструменти програми;
- оцінити можливості Adobe PageMaker для підготовки текстових і графічних елементів;
- сформулювати уявлення про практичне застосування Adobe PageMaker у видавництві.

Короткий виклад теоретичного матеріалу.

Adobe PageMaker – одна з перших настільних систем верстки (DTP-систем), яка широко використовувалася для підготовки друкованих видань, газет, журналів та брошур. Програма дозволяє інтегрувати текст і графіку у багатосторінкові макети, контролювати форматування і стилі, а також підготовку матеріалів до друку.

Основні можливості Adobe PageMaker:

Верстка сторінок – багатосторінкові документи з колонками, текстовими і графічними блоками.

Робота з текстом і шрифтами – підтримка стилів абзаців та символів, форматування текстових блоків.

Інтеграція графіки – вставка растрових і векторних зображень, обтікання текстом.

Підготовка до друку – контроль кольорових моделей, розмірів і полів сторінки, створення PostScript або PDF файлів.

Шаблони та автоматизація – можливість використовувати готові макети та шаблони сторінок для пришвидшення роботи.

Попри те, що Adobe PageMaker фактично повністю замінила сучасна система верстки Adobe InDesign, вона досі використовується як навчальна база для ознайомлення зі структурою верстки та принципами роботи з макетами.

Практичне завдання:

1. Ознайомитися з інтерфейсом Adobe PageMaker: панелі, меню та робоче поле.
2. Визначити інструменти для створення та редагування текстових блоків.
3. Проаналізувати способи вставки та обтікання графічних об'єктів.

4. Визначити способи підготовки макета до друку (налаштування кольору, полів, форматів).

5. Порівняти Adobe PageMaker із сучасними DTP-системами (Adobe InDesign, QuarkXPress) за функціональністю та зручністю.

Контрольні запитання:

1. *Що таке Adobe PageMaker і для чого програма використовувалася?*
2. *Які можливості надає ця програма для верстки сторінок?*
3. *Як здійснюється робота з текстом і стилями у Adobe PageMaker?*
4. *Які способи інтеграції графіки підтримуються?*
5. *Як відбувається підготовка макета до друку у Adobe PageMaker?*
6. *Які переваги та обмеження Adobe PageMaker порівняно із сучасними DTP-системами?*
7. *Для яких видів видань програма Adobe PageMaker була найбільш ефективною?*
8. *Чому знання принципів роботи в Adobe PageMaker корисне для сучасного видавця?*

Практичне заняття 8 **Програмний продукт Adobe InDesign**

Мета: Ознайомлення здобувачів із можливостями професійної системи верстки Adobe InDesign, її призначенням у підготовці друкованих і електронних видань та формування базових навичок роботи з макетами.

Завдання:

- розглянути основні функції Adobe InDesign;
- навчитися аналізувати інтерфейс та основні інструменти програми;
- оцінити можливості InDesign для роботи з текстом, графікою та стилями;
- сформувані уявлення про застосування програми для підготовки різних видів видань.

Короткий виклад теоретичного матеріалу.

Adobe InDesign – професійна система верстки, що використовується для створення багатосторінкових друкованих та електронних видань, таких як книги, журнали, брошури, газети та інтерактивні PDF-документи. Програма дозволяє комплексно поєднувати текст, графіку та дизайн, забезпечує контроль стилів і форматування та підготовку до друку.

Основні можливості Adobe InDesign:

Верстка сторінок – багатосторінкові документи з колонками, текстовими і графічними блоками.

Робота зі шрифтами та стилями – створення та застосування стилів абзаців і символів, обтікання текстом графічних елементів.

Інтеграція графіки – підтримка растрових і векторних файлів, імпорт з Photoshop та Illustrator, обробка зображень у макеті.

Підготовка до друку та цифрових видань – створення PDF, контроль кольорових моделей (СМУК, RGB), налаштування розмірів, полів і відступів.

Автоматизація процесів – шаблони сторінок, масове оновлення стилів, автоматична нумерація сторінок, повторювані блоки.

Інтерактивні можливості – створення гіперпосилань, мультимедійних елементів для цифрових публікацій.

Переваги Adobe InDesign: висока точність верстки, інтеграція з іншими програмами Adobe, можливість створювати складні макети та інтерактивні документи, ефективна робота з великими виданнями.

Практичне завдання:

1. Ознайомитися з інтерфейсом Adobe InDesign: панелі, меню та робоче поле.
2. Визначити інструменти для створення та редагування текстових блоків, стилів та абзаців.
3. Проаналізувати способи вставки і обтікання графічних об'єктів.
4. Визначити функції підготовки макета до друку та цифрової публікації.
5. Порівняти Adobe InDesign з іншими DTP-системами (QuarkXPress, Adobe PageMaker) за функціональністю та призначенням.
6. Обґрунтувати, для яких видів видань Adobe InDesign є оптимальним інструментом.

Контрольні запитання:

1. Для чого використовується Adobe InDesign?
2. Які основні функції Adobe InDesign для верстки макетів?
3. Як здійснюється робота зі шрифтами та стилями?
4. Які способи інтеграції графіки підтримуються в Adobe InDesign?
5. Як програма допомагає підготувати макет до друку і цифрової публікації?
6. Які переваги Adobe InDesign порівняно з іншими DTP-системами?
7. Для яких видів видань та макетів Adobe InDesign є оптимальним?
8. Як можна автоматизувати рутинні операції під час верстки у Adobe InDesign?

Практичне заняття 9

Управління кольором. Кольоропроба. Цифровий та аналоговий тип кольоропроби

Мета: Ознайомлення здобувачів із принципами управління кольором у видавничо-поліграфічній сфері, особливостями кольоропроби та різницею між цифровим і аналоговим типами.

Завдання:

- розглянути основи управління кольором у друкованих і цифрових виданнях;
- ознайомитися з поняттям кольоропроби та її значенням для контролю якості;

- визначити відмінності між цифровим та аналоговим типами кольоропроби;

- сформулювати навички аналізу кольорового оформлення видань.

Короткий виклад теоретичного матеріалу.

Управління кольором – це система процедур і технологій, що забезпечує точне відтворення кольорів від етапу дизайну до фінального друку. Правильне управління кольором гарантує відповідність кольорів у макеті та готовому продукті.

Кольоропроба – це проміжний контрольний відбиток або зображення, що дозволяє оцінити точність передачі кольорів перед масовим друком. Вона використовується для виявлення відхилень кольорів та їх корекції.

Типи кольоропроби:

Аналогова (традиційна) – відбитки на спеціальному обладнанні для перевірки кольору, що імітує процес друку. Переваги: точне відтворення кольору, реалістична оцінка друкованого результату. Недоліки: висока вартість, тривалість виконання.

Цифрова – проба на цифрових пристроях (лазерні принтери, струменеві плотери) із використанням профілів кольору. Переваги: швидкість виконання, низька вартість, можливість швидких корекцій. Недоліки: менша точність у порівнянні з аналоговою пробой, залежність від калібрування пристрою.

Кольоропроба дозволяє:

- оцінити точність передачі кольорів;
- скоригувати кольорові профілі перед масовим друком;
- уникнути невідповідностей між макетом і готовим виданням.

Практичне завдання:

1. Ознайомитися з прикладами цифрової та аналогової кольоропроби.
2. Порівняти результати двох типів проб для одного макета та визначити відмінності у передачі кольору.
3. Визначити переваги та недоліки кожного типу кольоропроби.
4. Скласти алгоритм підготовки кольоропроби для друкованого видання.
5. Обґрунтувати, який тип кольоропроби доцільно використовувати для різних видів видань (книга, журнал, рекламний плакат).

Контрольні запитання:

1. *Що таке управління кольором і яку роль воно відіграє у видавничій діяльності?*
2. *Що таке кольоропроба і для чого вона використовується?*
3. *Які існують типи кольоропроби?*
4. *У чому відмінності між цифровою та аналоговою кольоропробой?*
5. *Які переваги та обмеження має цифрова кольоропроба?*
6. *Які переваги та обмеження має аналогова кольоропроба?*
7. *Як кольоропроба допомагає уникнути помилок при друку?*
8. *Для яких видів видань доцільно застосовувати цифрову або аналогову пробу?*

КОРОТКИЙ ЗМІСТ ЛАБОРАТОРНИХ ЗАНЯТЬ

Лабораторне заняття 1 Створення макета журналу в QuarkXPress

Мета: Освоїти роботу з багатосторінковими макетами у QuarkXPress, використовувати текстові та графічні блоки, колонкову сітку та стилі для підготовки професійного видання.

Завдання:

- створити багатосторінковий документ формату А4.
- налаштувати колонки, сторінкові сітки та напрямки сторінок.
- створити текстові блоки для заголовків, підзаголовків і основного тексту з різними стилями.
- додати графічні елементи та налаштувати обтікання текстом.
- підготувати макет до друку та експортувати в PDF.

Хід роботи:

Відкрити QuarkXPress → File → New → Project → вибрати формат сторінки (А4) та кількість сторінок.

Встановити параметри колонок і напрямки сторінок через Layout → Guides & Columns.

Створити текстові блоки за допомогою Text Box Tool; заповнити прикладом тексту.

Створити стилі абзаців і символів (Style Sheets), застосувати їх до тексту.

Додати графіку через File → Import та налаштувати обтікання текстом через Item → Text Wrap.

Перевірити вирівнювання блоків, поля та інтервали, скорегувати при необхідності.

Зберегти проект (File → Save) і експортувати в PDF (File → Export → Layout as PDF).

Результат роботи:

Багатосторінковий макет журналу з текстом, графікою, колонками та стилями, готовий до друку та цифрової публікації.

Контрольні запитання:

1. Як створити багатосторінковий макет у QuarkXPress?
2. Як налаштувати колонки та сторінкову сітку?
3. Які типи стилів використовуються для тексту?
4. Як інтегрувати графіку та налаштувати обтікання текстом?
5. Які формати файлів використовуються для збереження та експорту макета?

Лабораторне заняття 2

Створення векторної графіки для видання у CorelDRAW

Мета: Освоїти основні інструменти CorelDRAW для створення векторних графічних елементів, логотипів, ілюстрацій та їх підготовки до інтеграції у макет видання.

Завдання:

- створити новий документ у CorelDRAW з визначеним форматом сторінки.
- використати інструменти для створення простих та складних векторних фігур.
- виконати редагування кривих і контурів об'єктів.
- додати текстові елементи та застосувати ефекти стилізації.
- підготувати графічні елементи для вставки у макет видання та експортувати у відповідному форматі (EPS, PDF, SVG).

Хід роботи:

1. Відкрити CorelDRAW → File → New → задати формат сторінки (наприклад, A4).
2. Використати інструменти Rectangle, Ellipse, Polygon, Bézier Tool для створення векторних об'єктів.
3. Редагувати контури та криві за допомогою Shape Tool, коригувати вузли та кривизну.
4. Створити текстові блоки за допомогою Text Tool, застосувати ефекти (Fit Text to Path, Envelope, Shadow).
5. Об'єднати текстові та графічні елементи у композицію, перевірити вирівнювання та пропорції.
6. Підготувати файл до експорту: File → Export → обрати формат (EPS або PDF) для інтеграції у DTP-систему.

Результат роботи:

Готовий векторний графічний елемент або композиція (логотип, ілюстрація, декоративний елемент), підготовлений для вставки у макет видання.

Контрольні запитання:

1. *Які інструменти CorelDRAW використовуються для створення векторних об'єктів?*
2. *Як редагувати контури та криві об'єктів?*
3. *Які ефекти можна застосувати до тексту у CorelDRAW?*
4. *Які формати файлів підходять для інтеграції графіки у макет видання?*
5. *Як підготувати графічний елемент для друку або цифрової публікації?*

Лабораторне заняття 3

Верстка багатосторінкового видання в Adobe PageMaker

Мета: Навчитися практично створювати багатосторінкові макети, організувати текстові та графічні блоки, застосовувати стилі та підготувати документ до друку.

Завдання:

- створити багатосторінковий документ у Adobe PageMaker з визначеним форматом сторінки.
- налаштувати сторінкову сітку, колонки та поля.
- розмістити текстові блоки та застосувати стилі абзаців і символів.
- додати графічні об'єкти та налаштувати обтікання текстом.
- підготувати документ до друку та експортувати у формат PDF.

Хід роботи:

1. Відкрити Adobe PageMaker → File → New → Document → встановити формат сторінки (наприклад, А4) та кількість сторінок.
2. Через Layout → Guides and Columns налаштувати поля та колонки сторінки.
3. Створити текстові блоки за допомогою Text Tool, заповнити їх прикладом тексту.
4. Створити і застосувати стилі абзаців і символів (Paragraph Styles, Character Styles).
5. Додати графічні елементи (File → Place) і налаштувати обтікання текстом (Text Wrap).
6. Перевірити вирівнювання та пропорції блоків, скорегувати при необхідності.
7. Зберегти проєкт (File → Save) та експортувати в PDF (File → Export → PDF).

Результат роботи:

Багатосторінковий макет видання з текстовими та графічними блоками, належними стилями та готовністю до друку або цифрової публікації.

Контрольні запитання:

1. *Як створити багатосторінковий макет у Adobe PageMaker?*
2. *Як налаштувати сторінкову сітку, колонки та поля?*
3. *Які стилі тексту можна застосовувати у Adobe PageMaker?*
4. *Як вставляти графічні об'єкти і налаштовувати обтікання текстом?*
5. *Які формати файлів використовуються для збереження та експорту макета?*
6. *Які особливості Adobe PageMaker потрібно враховувати при верстці багатосторінкових видань?*

Лабораторне заняття 4

Інтеграція тексту та графіки в Adobe InDesign

Мета: Навчитися створювати багатосторінкові макети в Adobe InDesign з інтеграцією текстових і графічних елементів, формувати навички підготовки макетів для друку та цифрових публікацій.

Завдання:

- створити багатосторінковий документ у Adobe InDesign.
- налаштувати сторінкову сітку, поля та колонки.
- вставити текстові блоки та застосувати стилі абзаців і символів.
- додати растрові та векторні графічні елементи, налаштувати обтікання текстом.
- підготувати макет до друку або експорту в PDF.

Хід роботи:

1. Відкрити Adobe InDesign → File → New → Document → встановити формат сторінки (наприклад, A4) та кількість сторінок.
2. Налаштувати поля, колонки та напрямки сторінок через Layout → Margins and Columns.
3. Створити текстові блоки за допомогою Type Tool, заповнити прикладом тексту.
4. Створити та застосувати стилі абзаців і символів (Paragraph Styles, Character Styles).
5. Вставити растрову графіку (File → Place) та векторні елементи, налаштувати обтікання текстом (Text Wrap).
6. Перевірити вирівнювання та пропорції текстових і графічних блоків, скорегувати при необхідності.
7. Зберегти документ (File → Save) і експортувати в PDF (File → Export → Adobe PDF).

Результат роботи:

Багатосторінковий макет із інтегрованими текстовими та графічними елементами, з правильним форматуюванням, готовий до друку або цифрової публікації.

Контрольні запитання:

1. Як створити багатосторінковий макет у Adobe InDesign?
2. Як налаштувати сторінкову сітку, колонки та поля?
3. Які стилі тексту можна застосовувати для ефективної верстки?
4. Як вставляти та інтегрувати растрові і векторні графічні елементи?
5. Як налаштувати обтікання текстом графічних об'єктів?
6. Які формати файлів використовуються для збереження та експорту макета?

ПОРІВНЯЛЬНА ХАРАКТЕРИСТИКА ОСНОВНИХ ПРОГРАМНИХ ПРОДУКТІВ ДЛЯ ВЕРСТКИ ТА ГРАФІЧНОГО ОФОРМЛЕННЯ ВИДАНОЇ

Програмний продукт	Тип	Основне призначення	Основні можливості	Переваги	Обмеження
Adobe InDesign	Професійна DTP-система	Створення багатосторінкових друкованих та електронних видань	Верстка сторінок, стилі тексту, інтеграція графіки, багатосторінкові макети, підготовка PDF, цифрові публікації	Висока точність верстки, інтеграція з Adobe CC, підтримка складних макетів	Вимагає потужного ПК, платна підписка
QuarkXPress	Професійна DTP-система	Верстка журналів, газет, книг	Верстка сторінок, колонки, стилі тексту, обтінання графіки, шаблони сторінок	Тривалий час був стандартом у професійній поліграфії, гнучкі макети	Старіша інтерфейсна логіка, менша популярність зараз
CorelDRAW	Графічний редактор	Створення векторної графіки, логотипів, ілюстрацій	Векторні та растрові об'єкти, текстові ефекти, інтеграція з іншими програмами, підготовка до друку	Простота роботи з векторною графікою, швидке створення ілюстрацій	Не спеціалізований для багатосторінкових видань
Adobe PageMaker	DTP-система (старий стандарт)	Створення друкованих видань	Верстка сторінок, текстові та графічні блоки, стилі тексту	Простота для навчання, класичний інструмент для DTP	Обмежені можливості порівняно з сучасними системами, застарілий інтерфейс, відсутність інтеграції з новими форматами

ОЦІНЮВАННЯ

Оцінювання здобувачів вищої освіти здійснюється відповідно до «Положення про критерії та порядок оцінювання навчальних досягнень здобувачів вищої освіти Житомирського державного університету імені Івана Франка згідно з Європейською кредитною трансферно-накопичувальною системою» https://zu.edu.ua/offic/ocinjuvannya_zvo.pdf.

Оцінювання навчальних досягнень здобувачів вищої освіти за всіма видами навчальних робіт проводиться за поточним, модульним та підсумковим контролюми.

Шкала оцінювання знань здобувачів вищої освіти

Оцінка за університетською шкалою		Оцінка в балах	Оцінка за шкалою ECTS	
Екзамен	Залік		Оцінка	Пояснення
<i>Відмінно</i>	<i>Зараховано</i>	90-100	A	відмінне виконання лише з незначною кількістю помилок
<i>Добре</i>		82-89	B	вище середнього рівня з кількома помилками
		74-81	C	в цілому правильне виконання з певною кількістю суттєвих помилок
		<i>Задовільно</i>	64-73	D
60-63			E	виконання задовольняє мінімальним критеріям
<i>Незадовільно</i>	<i>Незараховано</i>	35-59	FX	з можливістю повторного складання
		1-34	F	з обов'язковим повторним курсом

Підсумкова оцінка з вивчених модулів за навчальний рік (ПОМ) розраховується:

№ модулю	M _{%n} (відсоткове значення модулю освітньої компоненти)
Модуль 1	M _{%1} = 27%
Модуль 2	M _{%2} = 73%
Сума	100

ЕКЗАМЕН

Оскільки формою підсумкового контролю освітньої компоненти є екзамен, то здобувачі вищої освіти в яких підсумкова оцінка з вивчених модулів (ПОМ) за семестр становить 60 і більше балів, мають право не складати екзамен. У такому разі підсумкова оцінка з вивчених модулів (ПОМ) = Екзаменаційній оцінці (ЕО) = Підсумковій оцінці (ПО).

$$ПОМ=ЕО=ПО$$

У випадку складання екзамену підсумкова оцінка (ПО) визначається як середнє арифметичне балів підсумкової оцінки з вивчених модулів (ПОМ) та екзаменаційної оцінки (ЕО).

$$ПО=(ПОМ+ЕО)/2$$

ПРИНЦИПИ ТА НОРМИ АКАДЕМІЧНОЇ ДОБРОЧЕСНОСТІ

Академічна доброчесність є міцним фундаментом підготовки здобувачів вищої освіти. Її дотримання регламентується Законом України «Про академічну доброчесність», внутрішніми нормативними документами, зокрема Кодексом академічної доброчесності Житомирського державного університету імені Івана Франка, Положеннями «Про забезпечення дотримання академічної доброчесності», «Про протидію плагіату в Житомирському державному університеті імені Івана Франка», «Про комісію з питань академічної доброчесності в Житомирському державному університеті імені Івана Франка».

Основними принципами та фундаментальними цінностями академічної доброчесності в Житомирському державному університеті імені Івана Франка є: доброчесність; чесність та порядність; правдивість; прозорість; законність; повага; довіра; справедливість; самовдосконалення та вдосконалення; відповідальність; сумлінність; професіоналізм.

За основними принципами академічної доброчесності, здобувач вищої освіти зобов'язаний:

- здійснювати дослідження та виконувати завдання самостійно;
- обов'язково зазначати покликання на джерела у разі використання ідей, концепцій, цитат, статистичних матеріалів або результатів інших авторів;
- дотримуватися норм чинного законодавства про авторське право, що унеможлиблює плагіат;
- надавати правдиву й перевірену інформацію про результати власної навчальної, наукової чи творчої діяльності, що унеможлиблює фабрикацію отриманих даних;
- коректно зазначати використані методики дослідження та джерела інформації.

Недотримання цих вимог (плагіат, фальсифікація, фабрикація, привласнення чужих ідей тощо) є порушенням академічної доброчесності.

Дотримання принципів академічної доброчесності є основою культури науки та поваги до неї, розвитку відповідальності за результати дослідження, забезпечення достовірності наукових висновків та підтримання авторитету закладу вищої освіти.

РЕКОМЕНДОВАНА ЛІТЕРАТУРА

Основна

1. Головка О. А. Макетування і верстка: Quark XPress: комп'ютерний практикум: навчальний посібник для студентів спеціальності 061 «Журналістика», спеціалізації «Видавнича справа та редагування», «Реклама та зв'язки з громадськістю» / О. А. Головка, Р. Л. Тріщук. Київ: КПІ ім. Ігоря Сікорського, 2020. 49 с. URL: <https://ela.kpi.ua/handle/123456789/41871>
2. Інформатизація видавничо-поліграфічних виробництв: Формування баз даних галузі. Комп'ютерний практикум: навчальний посібник для студентів спеціальності 186 «Видавництво та поліграфія» / уклад.: О. І. Бараускене, С. М. Зигуля. Київ: КПІ ім. Ігоря Сікорського, 2020. 124 с.
3. Пушкар О. І. Технології поліграфічного виробництва: навчальний посібник / О. І. Пушкар, Є. М. Грабовський, М. М. Оленич. Харків: ХНЕУ ім. С. Кузнеця, 2019. 195 с.
4. Технології видавничо-поліграфічного виробництва. Редакційно-видавничі процеси: навч.-метод. посіб. для студ. спеціальності 186 «Видавництво та поліграфія», Укладач: О. І. Хмілярчук: Київ: КПІ ім. Ігоря Сікорського, 2020. 26 с.
5. Чепурна К. О. Комп'ютерна верстка. Комп'ютерний практикум: навч. посіб. для студ. спеціальності 186 «Видавництво та поліграфія» освітньої програми «Технології друкованих та електронних видань». Київ: КПІ ім. Ігоря Сікорського, 2020. 67 с.

Додаткова:

1. Вайт Алекс В. Основи графічного дизайну. Третє видання. Київ: ArtHuss, 2019. 232 с.
2. Емброуз Гевін, Леонард Ніл. Основи. Графічний дизайн 02: Дизайнерське дослідження. Пошук успішних креативних рішень. Київ: ArtHuss, 2019. 192 с.
3. Емброуз Гевін, Леонард Ніл. Основи. Графічний дизайн 03: Генерування ідей. Київ: ArtHuss, 2019. 192 с.
4. Женченко М. І. Цифрові трансформації видавничої галузі: монографія: за наук. ред. В. Різуна. 2-ге вид., перероб. і доповн. Київ: Жнець, 2019. 440 с.
5. Лаптон Еллен, Коул Філіпс Дженніфер. Основи. Графічний дизайн 04: Нові основи. ArtHuss, 2020. 262 с.
6. Новітні технології видавництва та поліграфії: наукові та практичні основи технологій доповненої реальності при відтворенні друкованих видань. Практикум: навч. посіб. для студентів спеціальності 186 «Видавництво та поліграфія»; укладач: К. І. Золотухіна. Київ: КПІ ім. Ігоря Сікорського, 2021. 15 с.
7. Спеціальні види друку: методичні вказівки до лабораторних робіт для студ. напряму підготовки 186 «Видавництво та поліграфія»,

спеціалізація «Поліграфічні медіатехнології»; уклад. К. О. Чепурна.
Київ: НТУУ «КПІ», 2016. 50 с.

Інтернет-ресурси:

1. Державна науково-педагогічна бібліотека України ім. В. О. Сухомлинського. URL: www.dnpb.gov.ua.
2. Добірка безкоштовних українських шрифтів від українських дизайнерів. URL: <https://ux.pub/varhal/dobirka-biezkoshtovnikh-ukrayinskikh-shriftiv-vid-ukrayinskikh-dizainieriv-3g7j>
3. Національна бібліотека України імені В.І. Вернадського. URL: <http://nbuv.gov.ua>
4. Теорія кольору: короткий курс для дизайнерів, із прикладами (частина 2) / Designtalk URL: <https://designtalk.club/teoriyakoloru-korotkyj-kurs-dlya-dyzajneriv-chastyna-2>.
5. Технології комп'ютерного дизайну. URL: https://pns.hneu.edu.ua/pluginfile.php/112721/mod_resource/content/2/T1.pdf
6. Adobe Indesign CS5. URL: <https://cutt.ly/fjhd3BR>