

## ***Взірець відповіді на захисті дипломної роботи***

Добрий день шановна комісія! Я учень групи ОВА-20 за професією “Оператор комп’ютерної верстки” ***Прізвище Ім’я по батькові*** хочу представити Вашій увазі свою пробну кваліфікаційну (письмову екзаменаційну) роботу на тему ***“Розробка макету та верстка спортивного журналу засобами настільної видавничої системи Adobe Indesign”***. На сучасному етапі розвитку суспільства спостерігається дуже швидке циркулювання інформації в усіх галузях суспільного життя, бурхливий розвиток засобів масової комунікації. Тому, для оператора з обробки інформації необхідним є глибоке розуміння принципів та правил газетних та журнальних періодичних видань і практичних навиків розробки публікацій такого типу..

Враховуючи надзвичайно широкий асортимент продукції такого типу та масове поширення періодичних видань, можна припустити, що сучасним дизайн-

бюро та видавництвам приходиться досить часто займатися версткою такої продукції. Отже, тема верстки журналу є досить актуальною.

***Метою даної роботи є розробка макету та верстка саме такого виду публікацій — періодичного видання спортивного журналу футбольного спрямування із щотижневою періодикою виходу.***

Описова частина до дипломної роботи складається із трьох розділів взаємодоповнюючих розділів:

- 1. Перший розділ – Види періодичних видань. Технічне завдання на виконання дипломної роботи**
- 2. 2 Опис порядку розробки макету та верстки футбольного журналу**
- 3. Наукова організація праці, техніка безпеки та безпека життєдіяльності**

Крім цього в роботі присутні вступ та висновок.

Перший розділ описової частини дипломної роботи стосується професії “Оператор комп’ютерного набору” і описує основні принципи верстки друкованих видань. Та описує тип друкованих видань

Другий розділ описової частини роботи стосується порядку верстки даного видання і поділений на такі підрозділи:

1. Створення макету видання в програмі Adobe InDesign
2. Створення та використання стилів форматування при верстці публікації
3. Обробка ілюстрацій в растровому графічному
4. Процес верстання публікації
5. Конвертування публікації в PDF-формат та друк

Третій розділ пояснювальної записки до дипломної роботи розглядає питання наукової організації праці, техніки безпеки та безпека життєдіяльності при роботі на ПК і немає структурного поділу на підрозділи.

Розглянемо тепер основні правила верстки друкованих видань. Верстка смуг має бути одноманітною по відбиттю заголовків і додаткових текстів, по розміщенню таблиць, формул, виносок, ілюстрацій і підписів до них.

Порядок дотримання і розташування окремих частин видання при верстці визначається оригіналом, макетом (якщо він є) і видавничою специфікацією.

**Авантитул** – це перша сторінка подвійного титульного аркуша, який складається із чотирьох сторінок.

**Контртитул** – ліва сторінка розворотного титульного аркуша на якій розміщують вихідні дані, загальні для всього багатотомного чи серійного видання, або вихідні дані з титульного аркуша оригінального видання, що вперше публікується в перекладі

**Титул** (титульний аркуш) – переважно, початковий аркуш видання, на якому розміщують основні вихідні дані, що дозволяють його ідентифікувати та служать основним джерелом для бібліографічного опису

**Зворот титула** (зворот титульного аркуша) – друга сторінка видання при одинарному титульному аркуші або четверта – при подвійному, на якій розміщують ряд вихідних даних.

**Шмуцтитул** – аркуш, на лицевій стороні якого розміщується лише заголовок видання або його частини

**Шпона** – друкарський пробільний матеріал у вигляді тонких пластинок, використовуваний при виготовленні друкарських форм способу високого друку  
Макет публікації включає в себе:

- ✓ її структурний поділ на розділи (секції),
- ✓ визначення формату видання та об'єму,
- ✓ створення модульної сітки на сторінці,
- ✓ встановлення колонтитулів та колонцифри.

Згідно із технічним завданням верстку слід здійснити засобами настільної видавничої системи Adobe InDesign”. При цьому формат видання повинен бути А5 відповідно до стандарту ISO-216, об'єм видання – від 60 до 80 сторінок. Після верстки потрібно здійснити спускання смуг для чого кількість сторінок я задав кратну 4. Я прийняв рішення встановити об'єм 76 друкованих сторінок, які потрібно звальцювати на аркушах формату А4 та здійснити для них спускання смуг. Кожна сторінка буде містити скомпонований текст, таблиці та графіку. Текст буде зверстаний в одну колонку по всій ширині смуги набору. Для тексту я використав гарнітуру шрифту **Arial**, із кеглем **9 пунктів**. На сторінці буде розміщений верхній колонтитул, де по лівому краю розвороту буде виводитись назва моделі , а на нижньому колонтитулі ззовні – колонцифра, а зсередини прізвище автора верстки та рік видання. Колонтитул потрібно відділити від лівого поля та зверху тонкою суцільною лінією чорного кольору.

Для початку розробки макету слід завантажити програму та в пункті меню **File** вибрати підпункт **New**, а в ньому команду **Document** або натиснути комбінацію клавіш **Ctrl+N**.

Відкривається вікно **New Document**, в якому слід вказати основні параметри публікації: **Number of pages** кількість сторінок публікації (мною встановлено 76), у списку **Page size** – формат сторінки слід вибрати формат А5 та відмітити вертикальне розміщення сторінки в розділі **Orientation**. Оскільки,

інформація буде виводитись по дві сторінки на розвороті одного аркуша А4, потрібно відмітити опцію **Facing pages**. Після цього потрібно визначити поля відступів на сторінці. Для цього в розділі Margins вікна **Document Setup** необхідно задати наступні параметри відступів: Inside – внутрішнє поле рівне 13 мм; Outside – зовнішнє поле рівне 13 мм; Top – відступ зверху рівний 16 мм; Bottom – відступ знизу рівний 15 мм. В розділі Columns встановлюється кількість текстових колонок на сторінці. Оскільки, публікація буде містити сторінки із однієї колонки, то вкажемо в полі Number: число 2. В полі Gutter: вказують відступи між колонками. В даному випадку значення цього поля практичного значення не має.

Після створення публікації першим кроком буде встановлення користувацьких кольорів, які будуть використані в публікації. Для роботи із кольорами та градієнтами в InDesign використовується спеціальна палітра Swatches, яка викликається одноіменною командою через меню Window, або клавішею F5. Для створення нового кольору потрібно викликати системне меню палітри і вибрати команду New Colour Swatch. В результаті чого відкривається вікно New Colour Swatch, де знімаємо опцію Name with Colour Value і в полі Swatch Name вказуємо назву створюваного кольору.

В інструкції мені потрібно створити колір **Kolontytul** для темно-сірого прямокутника на лівій сторінці верхнього колонтитула. Для цього відтінку я вибрав наступне відсоткове співвідношення основних кольорів: **Cyan – блакитний – 82%; Magenta – малиновий – 84%; Yellow – жовтий – 77%; Black – чорний – 0%**. Крім цього, в публікації я створив ще шість користувацьких кольорів. Колір **Syniy**, що використовується для заливки таблиці та деяких ілюстрацій, утворений змішуванням наступним основних кольорів: **Cyan – блакитний – 83%; Magenta – малиновий – 44%; Yellow – жовтий – 0%; Black – чорний – 0%**. Наступний колір **Fiolet** утворений наступними основними кольорами: **Cyan – блакитний – 61%; Magenta – малиновий – 55%; Yellow – жовтий – 0%; Black – чорний – 0%**. Наступний колір **Fiolet\_Svitlyi** утворений наступними основними кольорами: **Cyan – блакитний – 17%; Magenta – малиновий – 16%; Yellow – жовтий – 0%; Black – чорний – 0%**.


Четвертий колір **Siry** містить наступні складники: **Cyan** – блакитний – 16%; **Magenta** – малиновий – 11%; **Yellow** – жовтий – 11%; **Black** – чорний – 0%.  
П'ятий колір **Siry\_2** містить наступні складники: **Cyan** – блакитний – 34%; **Magenta** – малиновий – 27%; **ellow** – жовтий – 28%; **Black** – чорний – 0%.  
Останній колір **Siry\_3** містить наступні складники: **Cyan** – блакитний – 17%; **Magenta** – малиновий – 12%; **Yellow** – жовтий – 12%; **Black** – чорний – 0%.

Наступним етапом створення макету буде розробка майстер-сторінок публікації. Головна сторінка або майстер-сторінка (**Master Page**) – це взірцева (шаблонна) сторінка на основі якої створюються інші сторінки видання.

Всі її елементи повторюються на кожній із сторінок створених на її основі. Використовуючи головні сторінки для цих спільних елементів, можна надати публікації більш узгодженого вигляду.


Майстер-сторінки дозволяють керувати такими елементами:

- ✓ розміри сторінки;
- ✓ всі поля та направляючі;
- ✓ колонтитули та колонцифри;
- ✓ тло (фон) сторінки, наприклад, водяні знаки;
- ✓ односторінкові або двосторінкові макети;
- ✓ текст і числа, дати, час або службові відомості;
- ✓ рисунки та інша графіка, що повинна повторюватись на декількох сторінках

Для того щоб приступити до редагування майстер-сторінки A-Master потрібно в панелі **Pages** двічі клацнути ліву клавiшу мишки на ескізі майстерсторінки. Тепер можна приступити до оформлення вмісту майстер-сторінок. Спочатку потрібно створити рамку верхнього колонтитула. Для цього потрібно вибрати інструмент  **Rectangle Tool** і обвести прямокутну рамку на всю ширину розвороту. Після цього в панелі **Swatches** (додаток. Б.3) слід вибрати колір заливки **RED**.

Далі потрібно створити колонцифру. Для цього слід вибрати інструмент **T Type Tool** і обвести прямокутною рамкою ділянку, яка буде містити колонтитул та натиснути комбінацію клавіш **Alt+Ctrl+Shift+N**, або в пункті меню **Type** вибрати **Insert Special Character**, тоді **Markers**, а після цього **Current Page Number**. В результаті чого з'явиться шаблон “**B**”, який буде вказувати на місце розміщення колонцифри.

Текстовий блок із колонцифрою потрібно зафарбувати в білий колір. Для цього слід вибрати інструмент **Type Tool** та виділити текстовий блок, а тоді в панелі **Swatches** (додаток Б.3) вибрати піктограму заливки та назву відповідного кольору.

Далі, створюємо боковий колонтитул із написом “ПРО СПОРТ”. Для цього спочатку слід створити прямокутний текстовий блок інструментом  **Rectangle Box Tool** та створити в ньому напис. Після цього в панелі **Swatches** (додаток Б.3) вибрати піктограму заливки та назву кольору **RED**, а тоді піктограму кольору тексту і встановити білий колір.

Текстовий блок потрібно повернути на 90 градусів проти годинникової стрілки. Для цього в меню **Object** слід вибрати підпункт **Transformation**, а тоді **Rotation 90° CCW**.

Останнім етапом створення лівої сторінки майстер-сторінки є створення напису “№1/2019”. Для цього слід вибрати інструмент **T Type Tool** і обвести прямокутною рамкою ділянку, яка буде містити колонтитул та ввести відповідний напис. Після цього в панелі **Swatches** (додаток Б.3) вибрати колір тексту **RED**. Створений текст теж слід повернути на 90 градусів проти годинникової стрілки. Для цього в меню **Object** необхідно вибрати підпункт **Transformation**, а тоді **Rotation 90° CCW**.

Подібним чином потрібно створити боковий колонтитул правої сторінки розвороту. Відмінність лише в тому що об'єкти слід повертати за годинниковою стрілкою.

Після виконання всіх описаних операцій майстер-сторінка набуде вигляду показаного на цьому слайді.

Тепер розглянемо процес створення титульного аркуша журналу. Спочатку потрібно створити фоновий малюнок титульної сторінки журналу. Для вставки ілюстрації у публікацію потрібно в меню **File** вікна Adobe InDesign вибрати команду **Place** або натиснути комбінацію клавіш **Ctrl+D**. Відкривається вікно, де слід вибрати назву графічного файлу (додаток Б.22).

Далі слід вибрати інструмент **T Type Tool** і обвести прямокутною рамкою ділянку, яка буде містити назву видання. Після цього ввести текст “Про спорт”. Вибрати для нього шрифт **UkrainianFuturaEugenia**, кегль – 40 пунктів. Після цього в панелі **Swatches** вибрати колір тексту **Paper**, а обведення літер – **RED**. Створений текст теж слід повернути на 90 градусів проти годинникової стрілки. Для цього в меню **Object** необхідно вибрати підпункт **Transformation**, а тоді **Rotation 90° CCW**.

Аналогічним чином створюємо інші написи на титульній сторінці. Після цього вікно публікації набуде вигляду показаного на додатку Б.23.

Перед початком верстки публікації потрібно створити стилі форматування, які допоможуть полегшити та пришвидшити процес верстки. Стилі в InDesign – це сукупність атрибутів форматування символу та абзацу. У верстаному мною посібнику з експлуатації використовуються об’єкти наступних типів: текст, геометричні фігури у вигляді ліній відбивки і виносних ліній, ілюстрації та таблиці. Отже потрібно створити наступні типи стилів форматування:

- ✓ стилі форматування абзаців;
- ✓ стилі форматування виносних ліній;
- ✓ стилі форматування ілюстрацій;
- ✓ стилі форматування таблиць

Поскільки публікація інструкції має досить складну структуру, то для неї потрібно створити велику бібліотеку стилів.

Для початку слід створити стиль, який буде базовим для інших стилів та використовуватись для фрагментів тексту, для яких невизначено інших стилів.

Цьому стилю присвоюємо назву “Osnovn\_Text” і він повинен містити параметри основного тексту публікації представлені на слайді.

Для того, щоб створити новий стиль потрібно в системному меню палітри **Paragraph Styles** вибрати пункт **New Style**. Відкривається вікно із вісімнадцяти закладок. Спочатку потрібно вибрати закладку **General** і в полі **Style Name** вказати назву стилю (при використанні в назві кириличних літер деякі символи не будуть відображатись). В даному випадку слід вказати “Text”.

Друга закладка **Basic Character Formats** містить атрибути символу представлені на слайді. Четверта закладка **Intends and Spacing** містить атрибути виключки, відступи справа та зліва, абзацний, міжабзацні відступи.

В цій закладці можна встановити параметри вказані на наступному слайді. П'ята закладка **Tab** містить параметри для настройки табулятора: тип вирівнювання, межа пересування, заповнення. Для створюваного табулятора слід вибрати піктограму його типу, а тоді клацнути на вимірній лінійці в точці його розміщення або вказати значення в полі **X**. В полі **Leader** можна вказати символ заповнення простору між табуляторами.

Після створення стилів форматування наступним етапом розробки публікації є підготовка графічних зображень. В публікації використано багато растрових зображень, які потрібно попередньо обробити в програмі Adobe PhotoShop, привівши їх до однакової роздільної здатності 300 dpi. та встановивши кольорову модель СМҮК, яка використовується у всій публікації посібника. Крім цього для багатьох зображень потрібно відрегулювати яскравість, контрастність та обрізати контури

Після створення всіх стилів форматування можна приступати до процесу верстки публікації.

Наступним етапом розробки публікації є процес спускання смуг, який полягає у розташуванні на одному аркуші двох сторінок публікації для наступної її зшивки у брошуру.

Для виконання друку із одночасним конвертуванням в PDF-формат слід в меню **File** вибрати команду **Print Booklet**. Відкривається вікно із трьох закладок.



В третьому розділі дипломної роботи розглянуто питання організації роботи, техніки безпеки та безпека життєдіяльності при роботі на ПК. Робота співробітників безпосередньо зв'язана комп'ютером, а відповідно з додатковим шкідливим впливом цілої групи факторів, що істотно знижує продуктивність їхньої праці. До таких факторів можна віднести:

- ✓ вплив шкідливих випромінювань від монітора;
- ✓ неправильна освітленість;
- ✓ не нормований рівень шуму;
- ✓ порушення мікроклімату;
- ✓ наявність напруги; ✓ і інші фактори.

Створення сприятливих умов праці і правильне естетичне оформлення робочих місць на виробництві має велике значення як для полегшення праці, так і для підвищення його привабливості, що позитивно впливає на продуктивність праці. Фарбування приміщень і меблів повинні сприяти створенню сприятливих умов для зорового сприйняття, гарного настрою. У службових приміщеннях, у яких виконується одноманітна розумова робота, що вимагає значної нервової напруги і великого зосередження, фарбування повинне бути спокійних тонів – малонасичених відтінки холодного зеленого або блакитного кольорів.

При розробці оптимальних умов праці оператора необхідно враховувати освітленість, шум і мікроклімат

**ВИСНОВКИ.** В пробній кваліфікаційній (письмовій екзаменаційній) роботі виконано журнального видання футбольного тижневика.

Верстку публікації здійснено засобами видавничої системи Adobe InDesign CC.

При верстці використано ілюстрації із офіційного сайту виробника. З цього ж сайту, я отримав технічні характеристики виробу.

Зверстану публікацію я конвертував у формат PDF для того щоб її можна було використати в якості електронної публікації