

## ВЕКТОРНИЙ ГРАФІЧНИЙ РЕДАКТОР ЯК ІНСТРУМЕНТ ДЛЯ ДИЗАЙНУ

### **Франчук Василь Михайлович**

доктор педагогічних наук, завідувач кафедри комп'ютерної та програмної інженерії,  
Український державний університет імені Михайла Драгоманова,  
v.m.franchuk@udu.edu.ua

### **Франчук Роксолана Василівна**

студентка спеціальності 014.09 Середня освіта (Інформатика),  
Український державний університет імені Михайла Драгоманова,  
20fi.r.v.franchuk@std.npu.edu.ua

Векторні графічні редактори є надзвичайно важливим інструментом для дизайнерів у сучасному світі. На сьогодні ця тема є досить актуальною особливо для професійних дизайнерів, розробки графіки для вебсторінок, інтерфейсного дизайну, оскільки використання векторної графіки надає потужні інструменти для творчості та професійного розвитку.

Використання векторних графічних редакторів, таких як: Adobe Illustrator, CorelDRAW, Sketch та інших, надає широкі можливості для створення професійного графічного дизайну. Через їх використання дизайнери можуть створювати візуальні елементи для реклами, брендингу, вебдизайну, ілюстрацій, а також для інших цілей. Векторна графіка особливо корисна для вебдизайнерів, оскільки вона може масштабуватися без втрати якості. А це своєю чергою дозволяє створювати різні роздільні здатності для різних пристроїв та роздільних здатностей екрану. Використання векторних графічних редакторів дозволяє створювати іконки, кнопки, макети інтерфейсів користувача та інші елементи UX/UI дизайну. Застосування інструментів графічного редактора дозволяє дизайнерам створювати гнучкі та естетично зручні інтерфейси для вебсайтів та програм. У векторних графічних редакторах можна використовувати шаблони, що значно спрощує процес створення нових дизайнів. Це особливо важливо для дизайнерів, які працюють над проектами з великою кількістю повторюваних елементів, таких як логотипи, брендбуки тощо. Векторні графічні редактори часто підтримують можливість співпраці та обміну проектами між дизайнерами. Це дозволяє різним членам команди працювати над одним проектом одночасно, роблячи процес співпраці більш ефективним.

Основною метою дослідження є розуміння ролі векторних графічних редакторів у дизайні та впливу їх використання на творчий процес. Крім того, дослідження спрямоване на виявлення переваг та недоліків використання векторних графічних редакторів порівняно з іншими типами програмного забезпечення для дизайну, а також на аналіз тенденцій розвитку та інновацій у цій галузі.

Для проведення аналізу векторних графічних редакторів було використано комбінацію дослідницьких методів, таких як літературний огляд, аналіз відгуків користувачів та емпіричне спостереження функціоналу редакторів.

Через векторні графічні редактори можна отримати широкий набір інструментів для створення візуальних елементів. Серед них варто відзначити можливість маніпулювання векторними об'єктами, роботу зі шляхами, застосування ефектів, роботу з кольорами та типографією.

Одним із таких векторних редакторів, який використовується UI/UX дизайнерами для створення прототипів та дизайнів інтерфейсів є програма Figma [1]. Можливості використання програми Figma полягають у демонстрації свого проєкту онлайн, динамічному прототипуванні та базовій анімації, коментування, простоти передачі матеріалів розробникам, можливість працювати безпосередньо в браузері та спільній роботі над проєктом.

Програма Figma представляє сучасний підхід до векторного дизайну та інтерфейсного проєктування, який відповідає вимогам сучасного ринку дизайну. Її характеристики для спільної роботи, розширення та інтеграції роблять цю програму цінним інструментом для професійних дизайнерів у всіх галузях [2]. Figma заснована у 2012 році і є одним з сучасних інструментів для дизайну, який отримав велику популярність серед дизайнерської спільноти. Ця програма надає широкий набір інструментів для створення векторних графічних елементів, макетів інтерфейсів та прототипів. Однією із ключових переваг програми Figma є можливість спільної роботи над проєктами в реальному часі. А це своєю чергою дозволяє дизайнерам та їхнім колегам взаємодіяти та спільно редагувати проєкти, що підвищує ефективність колективної роботи. Також використання векторного графічного редактора Figma надає можливості інтеграції з іншими інструментами для дизайну та розширення функціоналу за допомогою плагінів. Це робить програму Figma більш гнучкою та адаптивною до потреб користувача.

Застосування програмного засобу Figma у змістовій лінії вивчення графічних редакторів на уроках інформатики матиме кілька переваг, зокрема: використання програми Figma надає можливість працювати у хмарному середовищі, що сприяє зручності спільної роботи вчителя та учнів. Застосування функцій спільної роботи дозволяє учням об'єднувати зусилля, обмінюватися ідеями та отримувати зворотний зв'язок в реальному часі. Також використання програми Figma має простий та інтуїтивно зрозумілий інтерфейс, що сприяє легкому засвоєнню програмного засобу учнями. Це робить його доступним для використання навіть для початківців у сфері комп'ютерної графіки. Застосування програми Figma також дозволяє учням вивчати сучасні тенденції та методи дизайну. Учні можуть досліджувати приклади реальних проєктів, аналізувати їх структуру й реалізацію, а також використовувати ці знання для створення власних дизайнів та інтерфейсів.

Векторний графічний редактор є необхідним інструментом для сучасних дизайнерів, використання якого надає широкі можливості для творчості та розвитку професійних навичок. Його функціонал, масштабованість та можливості для співпраці роблять векторний редактор актуальним та важливим для будь-якого проєкту дизайну.

### Список використаних джерел

1. Що таке Figma: функції, інструменти та переваги – академія Wezom URL: <https://wezom.academy/ua/chto-takoe-figma-funktsii-instrumenty-ipreimuschestva> (дата звернення: 01.04.2024).
2. Франчук Р. В. Проєктування макета та дизайну сторінкового сайту за допомогою програми Figma. *Інформаційно-комунікаційні технології в освіті*, 2023. № 10. URL: <https://e-journals.npu.edu.ua/index.php/ikt/article/view/1323/1356> (дата звернення: 27.03.2024).