

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
МІЖНАРОДНИЙ ГУМАНІТАРНИЙ УНІВЕРСИТЕТ

Методичні рекомендації

для проведення практичних завдань
та самостійного вивчення з дисципліни

ПРОЕКТУВАННЯ В СФЕРІ ДИЗАЙНУ

*(для студентів освітньо-кваліфікаційного рівня бакалавр
спеціальності 022 – Дизайн, 4 курс)*

Одеса

2023

Методичні рекомендації для проведення практичних завдань та
самостійного вивчення з дисципліни «Проектування в сфері дизайну» (для студентів
освітньо-кваліфікаційного рівня бакалавр спеціальності 022 – Дизайн, 4 курс) // Одеса.
Міжнародний гуманітарний університет; уклад. І. М. Рябінова, Л.С. Ямроз. – Одеса : МГУ
2023. – 18 с.

Укладачі: викл. І. М. Рябінова, ст.викл. Л.С. Ямроз

Рецензент завідувач кафедри дизайну, проф. О. В. Токарев

Затверджено на засіданні кафедри дизайну, протокол № 3 від 07.07.2023.

Вступ

Головним завданням графічного дизайнера було і залишається на сьогодні створення такого образу продукту, котрий якомога повніше інформує споживача про якості та властивості продукту (виробу), викликає інтерес та змушує людину придбати конкретний продукт. Засобами для реалізації цієї мети виступають вдало обране кольорове рішення, поєднання та розташування форм, грамотний підбір шрифтів.

Навчальна дисципліна «Проектування в сфері дизайну» охоплює широке коло питань, пов'язаних з проектуванням та макетуванням продуктів графічного дизайну. Протягом навчання студент отримує базові знання з основ проектування, використовуючи такі програмні засоби, як векторні та растрові графічні редактори та редактори верстки.

В результаті освоєння навчальної дисципліни студент повинен знати:

- значення фірмового стилю для створення іміджу компанії;
- основні композиційні засоби, які застосовуються при створенні плакату;
- основні композиційні та виразні засоби, які застосовуються при розробці макету книги;
- основні принципи роботи з текстом; основи типографіки;
- принципи роботи з об'ємними формами; правила створення розгортки упаковки та її 3D-моделі.

Вміти:

- розробляти логотипи для будь-яких компаній, підприємств та фізичних осіб;
- розробляти макет книги та будь-якого друкованого видання;
- створювати ілюстрації;
- робити плакати (рекламні, агітаційні, попереджувальні та за іншими тематиками)
- розробляти макети сайтів;
- розробляти систему фірмового стилю;
- створювати продукти графічного дизайну, спираючись на різні мистецькі стилі в минулому;
- вільно володіти «мовою кольорів» та «мовою форм» для найточнішого передання необхідної інформації.

Курс передбачає докладне опрацювання студентами теоретичного матеріалу, надбання навичок швидкого ескізування та подальшого проектування основних дизайнерських

одиниць. Спираючись на лекційний матеріал, студентам надаються практичні завдання, кожне з яких відповідає конкретній темі. Методичні вказівки містять рекомендації щодо порядку виконання кожного завдання та поради, які спрощують процес проектування в цілому.

Загальний опис практичних занять

Навчальна дисципліна «Проектування в сфері дизайну» складається з курсу лекцій та практичних занять. Основна мета лекцій полягає в тому, щоб пояснити студентам основні принципи проектування конкретних об'єктів дизайну, ознайомити студентів з актуальними сучасними тенденціями проектування цих об'єктів, а також скласти певний алгоритм проектування, який допомагає краще і швидше орієнтуватися в процесі проектування та в конкретній заданій системі об'єктів.

Лекції спрямовані на докладне вивчення матеріалу. Лекції є основою для подальшого вивчення студентами наданих тем з використанням додаткової літератури, довідників, підручників, конкретних прикладів дизайнерських виробів та для набуття знань з дисципліни. Конспектування лекцій – це невід'ємна, найважливіша частина навчального процесу, яка сприяє запам'ятовуванню матеріалу і забезпечує можливість застосовувати отримані знання та навички під час виконання практичних робіт. Саме лекції надають великий обсяг знань з дисципліни «Проектування» та полегшують подальшу самостійну роботу студента.

Основні поняття потрібно записувати окремо, визначення понять в деяких випадках потребують окремого пояснення та розкладання на окремі частини. Цей процес також відбувається в лекційних конспектах. В зошиті також необхідно закреслювати всі схеми, зразки, приклади, які наводяться в лекційному матеріалі і мають безпосереднє відношення до виконання практичних тренувальних вправ.

Мета практичних занять полягає в тому, щоб закріпити об'єм знань, отриманий під час лекцій, а також щоб додатково опрацювати свої навички зі створення конкретних реальних продуктів дизайну.

Практичні завдання містять:

1. Конкретне сформульоване завдання на створення продукту дизайну (фірмовий стиль, упаковка, макет друкованого видання, проект сайту);

2. План виконання завдання. Розбиття завдання на окремі частини, розташовані в чітко зафіксованому порядку.

3. Письмові рекомендації щодо виконання завдань, які супроводжуються прикладами – ілюстративним матеріалом.

Виконання кожного практичного завдання повинно супроводжуватись попереднім опрацюванням лекційного матеріалу, а також повторенням матеріалу безпосередньо перед практикою. Кожному практичному завданню відповідає конкретне лекційне заняття, позначене номером.

Підготовка до практичних занять складає такий порядок:

1. Ретельне опрацювання встановленої лекції. Робота з конспектом.
2. Самостійний пошук наочних прикладів схожих об'єктів дизайну.
3. Аналіз цих об'єктів (з яких частин складаються, які методи композиції були використані за процесу проектування, які кольорові рішення були застосовані);
4. Чітке з'ясування середовища, в якому в майбутньому будуть розміщені створені об'єкти, особливостей цього середовища та подальше планування та проектування окремих властивостей (кольорових, композиційних) цих об'єктів з урахуванням особливостей середовища.

Виконання практичних завдань відбувається з використанням програмних засобів проектування, а саме:

- Редактор векторної графіки Adobe Illustrator;
- Редактор растрової графіки Adobe PhotoShop;
- Програма верстки Adobe InDesign.

Виконане в повному обсязі практичне завдання має бути представлене в електронному вигляді в форматі PDF або JPEG.

Програма практичних занять

Практичне завдання № 1 (28 годин)

*Створення проекту фірмового стилю
будівельної компанії*

План виконання практичного завдання:

1. Створення проекту логотипу;
2. Розробка поліграфічного пакету (фірмовий конверт, фірмовий бланк, 4 візитки двосторонні, блокнот);
3. Розробка фірмового одягу компанії. Зовнішня реклама;
4. Розміщення всіх елементів фірмового стилю на окремих аркушах.

Докладний розбір етапів виконання практичного завдання:

1. Створення проекту логотипу (7 годин)

Створення проекту логотипу має починатись з пошуку та розбору аналогів логотипів з обраної теми. Далі відбувається аналіз композиції логотипу - аналогу, розмір та розташування форм в логотипі, кольорова гама, взаємодія кольорів між собою, а також взаємодія кольорів з формами логотипу. Визначаються асоціації, які створюються за допомогою саме такого композиційного рішення.

Наступним етапом є робота з асоціаціями. У вигляді невеличких ескізів-малюнків дизайнер зафіксує на папері чи у вікні графічного редактора всі асоціативні образи, які супроводжують (в його свідомості) дану тему. Чим більше асоціацій буде виявлено, тим швидше буде проходити подальший процес проектування.

Далі здійснюється процес ескізування логотипу. Робиться невеличкий начерк, потім він виконується в графічному редакторі. Вносяться необхідні правки, корегування форм.

2. Створення основних елементів поліграфічної продукції (7 годин)

За умов виконаного логотипу спрощується завдання розробки додаткових носіїв фірмового стилю. Логотип виконує роль центру фірмового стилю, його композиційної і змістовної основи.

Розробка фірмового бланку. Фірмовий бланк – це аркуш розміром А4 (210x297 мм), який складається з встановлених одиниць:

- логотипу;
- контактних даних;
- декоративних елементів (за бажанням).

Наведені вище одиниці повинні бути розміщені з урахуванням правил композиційного розташування, вони не повинні перекривати один одного, середина аркуша бланку має залишатись порожньою.

Наступний крок – розробка фірмового конверту. Він може бути будь-якого кольору, на конверті також повинен бути розміщений логотип та поля для адреси.

Далі розробляються візитки. Для візиток створюється форма розміром 5х9 см, візитки можуть бути як горизонтального спрямування, так і вертикального. Візитка повинна містити в собі обов'язково логотип та контактну інформацію. Візитки двосторонні – лицьова і зворотна сторона повинні бути заповнені.

3. Розробка фірмового одягу компанії (7 годин)

Даний етап передбачає в першу чергу обір кольорової гами та форм одягу. По завершенні етапу фірмовий представляється візуалізація предметів одягу (не менше 4-х) з розташованими на них основними елементами фірмового стилю.

4. Розміщення всіх елементів фірмового стилю на окремих аркушах (7 годин)

Правильно з точки зору законів композиції і цікаве подання фірмового стилю на площині – це найважливіша задача дизайнера, яка свідчить про смак дизайнера та культуру виконання роботи. Елементи фірмового стилю повинні бути розташовані вільно на аркуші, не повинні «тіснити» один одного, заходити за межі аркуша, створювати хаотичні об'єднання і порушувати загальний порядок розташування.

Контрольні запитання:

1. Сутність поняття «логотип»
2. Основні ознаки логотипу
3. Особливості композиції логотипу
4. Роль фірмового стилю
5. Функції фірмового стилю
6. Яка повинна бути кольорова гама фірмового стилю?
7. Статичні і динамічні форми в фірмовому стилі
8. Роль ескізування в процес створення фірмового стилю

Практичне завдання № 2 (28 годин)

Розробка макету сайту туристичної компанії

Етапи виконання практичного завдання:

1. Створення загальної схеми (плану-начерку) макету сайту (7 годин)

Будь-яка композиція являє собою схему, свого роду «модульну сітку», утворену з основних та додаткових елементів. До складу цієї схеми входять графічні зображення (фотографії, малюнки), текстові блоки, заголовки та декоративні елементи. Від того, наскільки правильно з точки зору законів композиції будуть розміщені складові цієї схеми, буде залежати сприйняття усієї композиції сайту цілком. Буде залежати, чи буде він приваблювати увагу потенційних споживачів, чи буде цікавим.

Тому на першому етапі потрібно скласти приблизну схему розташування елементів на головній сторінці сайту. Необхідно виділити основні елементи, які виконуватимуть роль так званих композиційних центрів. Найчастіше ними виступають фотографії. Треба намітити, де які елементи будуть знаходитися. Після того, як основні точки визначені, потрібно додати всі інші доповнюючі елементи, зокрема текстові блоки і заголовки до них.

2. Визначення кольорової гами сайту та обробка ілюстрацій.

Кольорове рішення макету сайту – ключовий момент в розробці проекту сайту. Першим кроком іде визначення основних кольорів інтерфейсу. Після цього необхідно перевірити кольорову гаму фотографій або малюнків – чи відповідають вони обраній кольоровій гамі. Вони можуть бути сильно яскравими і насиченими і «забивати» елементи інтерфейсу сайту. Або навпаки, вони можуть бути занадто блідними і невиразними, що також не сприятиме привертанню уваги глядачів до сайту. Коли ілюстративний матеріал і всі елементи інтерфейсу приведені до належної відповідності, вони вставляються в план схеми (етап1) і на цьому кроці 2-й етап може бути завершений.

3. Визначення форм сайту (7 годин)

Для більш точного передання асоціацій та емоційних образів в сайті необхідно підібрати конкретні форми – форми блоків тексту, форми ілюстрацій (прямокутні, круглі, довільні форми), форми кнопок, вкладок та інших наявних в сайті елементів. Дуже важливо, щоб обрані форми відповідали кольоровому рішенню сайту і були узгоджені з ним.

4. Робота зі шрифтом (7 годин)

Властивості друкованого шрифту є безмежними і на сьогодні саме від них залежить успіх будь-якої публікації. Тому 4 етап повністю присвячений роботі зі шрифтом. Спочатку відбувається підбір гарнітури – однієї чи двох – для використання її в текстовій складовій сайту. Після цього здійснюється розташування основного тексту та заголовків, підбирається оптимальна міжстрокова відстань, кегль шрифту, налаштовуються інші параметри.

Далі проходить перевірка усіх складових макету сайту: кольорової, шрифтової, розташування форм, і після цього виконання завдання може бути вважатися закінченим.

Контрольні запитання:

1. Основні композиційні вимоги до макету сайту
2. Роль шрифту в створенні макету сайту
3. Використання фотографій в сайті, основні вимоги
4. Основні складові елементи макету сайту
5. Застосування контрастів в кольоровому рішенні сайту
6. Які шрифти найчастіше використовуються при проектуванні сайтів?

Практичне завдання № 3 (28 годин)

*Розробка плакатів для двох театральних
вистав за п'єсами Шекспіра «Отелло» та «Гамлет»*

Розбір етапів виконання практичного завдання:

1. Створення плану-схеми плаката

Будь-який плакат являє собою чітку врівноважену композицію, розділену на основні та другорядні складові. Оскільки плакат як жанр орієнтований в першу чергу на візуальне сприйняття, то передбачається, що головною частиною його буде наочне зображення, яке можуть доповнювати текст та інші елементи.

Саме тому на першому етапі створюється композиційна план-схема плакату. Спочатку визначається головна ідея плакату. Що виступає головною ідеєю? Це може бути

головний герой/герої, може бути певний символ, котрий передає ідею твору, може бути навіть зображення пейзажу або інтер'єру, яке доповнюється шрифтовим написом.

Отже, головне зображення (композиційний центр) розміщується в попередньо підбраному місці в плані-схемі, після цього відводиться місце для інших елементів.

2. Кольорова корекція плакату

На другому етапі слід провести кольорову корекцію плакату. Необхідно перевірити всі елементи плакату на відповідність їх один одному в кольоровому відношенні та на відповідність загальному колориту. Використані кольори мають виражати головну ідею плакату, головне інформаційне посилання. Якщо кольори відхиляються від цього посилання, від головної асоціації, то сприйняття плакату може бути двояким, або взагалі образи будуть зовсім іншими, чого треба уникати.

3. Підбір шрифтів. Робота над текстовою складовою (7 годин)

Хоча традиційний плакат не є суто текстовою публікацією, все одно текстова складова в ньому завжди, як правило, присутня і грає важливу роль.

Усі написи на плакаті поділяються на основні – це назва, та написи, які її доповнюють. Додаткові текстові елементи – це надання пояснень щодо проведення заходу або контактні дані.

Назва плакату є наступним елементом після основного зображення, вона пояснює, більш детально розкриває його зміст. Тому назва повинна бути виконана у тому самому стилі, що і головне зображення - вона є свого роду продовженням цього зображення. Підбір шрифту для назви є окремим етапом роботи над плакатом.

Далі йде робота над додатковими написами, шрифт для них, як правило, підбирається стандартний, який добре читається і запам'ятовується.

4. Перевірка взаємоузгодженості форм, кольорів і шрифтів на плакаті (7 годин)

Вирішальним і останнім етапом роботи над плакатом є загальна перевірка взаємозв'язку та гармонізації всіх композиційних елементів. Кожен елемент окремо і всі вони у сукупності повинні складати єдину систему, яка передає чіткий, виразний, емоційно-насичений образ.

Необхідно перевірити наявність певної кількості порожнього простору на плакаті – контрформи – вона забезпечує краще сприйняття усієї композиції в цілому. Також має значення колір, тонова складова та текстура контрформи, тому що ці показники досить сильно впливають на загальне враження від плакату.

Контрольні запитання:

1. Як виник плакат? Як він розвивався?
2. В чому полягає основне призначення плакату як дизайнерського твору?
3. Які існують види плакатів?
4. Який основний засіб виразності застосовується на плакаті? Які він має ознаки?
5. Що таке рекламний плакат? Які він виконує функції?
6. Значення колориту плакату
7. Значення розміру та масштабу об'єктів на плакаті
8. Значення шрифту на плакаті
9. В чому полягає мета створення плакату?
10. Особливості використання фотозображень на плакатах

Практичне завдання № 4 (28 годин)

Розробка упаковки харчового продукту

Етапи виконання завдання:

1. Розробка лицьового боку упаковки та створення концепції її зовнішнього вигляду (9 годин)

Лицьова сторона будь-якої упаковки (також як і обкладинка книги) – це та частина, з якої починається знайомство з конкретним виробом. Саме на цьому зображенні ми бачимо основну інформацію щодо продукту, його основних властивостей та ознак. Тому на початку роботи необхідно визначити розмір, форму лицьової сторони. Потім слід обрати основні кольори (не більше 3-х), які застосовуватимуться в композиції.

Робота починається з ескізу. Невеличкий нарис поступово переноситься в електронний формат, після чого в графічному редакторі доробляються та вдосконалюються форми та кольори композиції.

2. Макетування розгортки упаковки (10 годин)

Виходячи з ідеї лицьової сторони та її визначених розмірів, переходимо до розробки розгортки упаковки. Всі інші частини повинні бути узгодженими за розмірами та формами з лицьовою стороною, жодна з них не повинна якось відхилятися від загальної конструкції, порушувати її та заважати основній функції упаковки – зберігання продукту.

Необхідно врахувати кількість (масштаб) порожнього простору всередині упаковки. Велика його кількість є свідченням неправильного проектування форми упаковки, помилок при створенні плану конструкції.

3. Створення 3D-візуалізації упаковки (9 годин)

Після закінчення розробки розгортки упаковки переходимо до останнього кроку – створення об'ємної візуалізації упаковки з різних боків. Слід зазначити, що кожен бік упаковки має містити певну інформацію і бути заповненим – шрифтами або декоративними формами. Упаковка мусить бути стійкою.

Загальний опис самостійної роботи

Самостійна робота є невід'ємною частиною вивчення студентами дисципліни «Проектування в сфері дизайну». Вона допомагає глибше вивчити і краще засвоїти лекційний матеріал, надає можливості для виконання практичних завдань протягом вільного часу (не в аудиторіях).

Саме самостійна робота закріплює отримані попередньо знання, виступає в своє чергу додатковою тренувальною вправою, є способом самоконтролю та перевірки вмінь.

Завдання, надані в курсі самостійної роботи, є схожими з практичними завданнями курсу. Але є і відміни. Завдання в самостійному курсі ширше, повніше розкривають тему, сприяють більш глибокому та ретельному опрацюванню деталей завдання, його складових частин. Ці завдання розвивають творчий потенціал студента, вміння образно мислити, системно підходити до планування виробу, який проектується, проводити необхідні математичні розрахунки, обчислювати розміри, підштовхує студента до вироблення власних прийомів та методів роботи з продуктами графічного дизайну.

Для зручності користування всі представлені в курсі завданні розділені на 2 загальних змістовних модулі, кожен з яких містить 2 теми. Кожній темі відповідають 4 практичних завдання.

Усі завдання, які надаються в курсі самостійної роботи, мають бути представлені в електронному вигляді в форматі JPEG, PDF або TIFF. Окремі завдання курсу (наприклад, розробка макету упаковки) потребують роздрукування.

ЗМІСТОВИЙ МОДУЛЬ 1

ФІРМОВИЙ СТИЛЬ ТА ЙОГО ОСНОВНІ СКЛАДОВІ

ПЛАКАТ ЯК ЗАСІБ ВІЗУАЛЬНОЇ КОМУНІКАЦІЇ

Тема 1. Логотип як основа фірмового стилю

Основні питання: види логотипів, основні правила побудови логотипу, ознаки логотипів, роль логотипу в системі фірмового стилю. Методи та інструменти створення логотипу.

Завдання для самостійного опрацювання

Завдання 1

Розробити чотири логотипи за темою: «Інтернет-магазин чоловічого одягу», один з яких має складатися лише з шрифту, другий – з поєднання кількох форм, але без тексту, третій – зі шрифту і графіки, четвертий – бути абстрактним зображенням. Усі чотири варіанти логотипу представити в електронному вигляді.

Завдання 2

Розробити три логотипи за темою: «Національний банк України», використовуючи різні кольорові гами, в першому варіанті – зелену, в другому – гаму, засновану на контрасті хроматичного та ахроматичного кольорів, в третьому – гаму за вільним вибором. Усі три варіанти логотипу представити в електронному вигляді.

Завдання 3

Розробити три логотипи на вільну тему, використовуючи метод стилізації: взяти за основу фотографію або реалістичний малюнок, перетворивши його на знак-схему. Усі три варіанти логотипу представити в електронному вигляді.

Завдання 4

Розробити п'ять варіантів логотипу за темою «Ресторан морських продуктів «Омар»», застосовуючи: а) динамічні форми; б) статичні форми; в) дрібні форми; г) поєднання великих і маленьких за розміром форм; д) застосовуючи тільки лінії (без фігур). Усі п'ять варіантів логотипу представити в електронному вигляді.

Тема 2. Плакат та його місце в сучасній рекламі

Основні питання: історія походження плакату, види плакатів, основні композиційні засоби, які застосовуються в плакаті, плакатне мистецтво як жанр дизайну, плакат в стилі «Модерн», кольорова гама в плакатах, роль контрастів в плакатах, шрифт і плакат, шрифтові плакати.

Завдання для самостійного опрацювання:

Завдання 1

Розробити плакат для фірмового стилю лінії жіночих парфумів. Визначити головну ідею плакату. Визначити кольорову гаму, розташування та розмір форм, підібрати шрифти. Проаналізувати, яке кольорове рішення найбільш підходить саме до цієї теми? Аргументувати чому.

Завдання 2

Розробити приблизні 3 варіанти-схеми плакату з теми: «Перемога України у війні». Зазначити, які саме візуальні образи можуть бути розташовані на плакатах. Визначити, який елемент буде виконувати роль композиційного центру.

Завдання 3

Зробити два шрифтові плакати за темою: «Пори року». Визначити, за допомогою яких засобів композиції, використовуючи лише шрифти, можна добитися стійких асоціацій з конкретною порою року? Представити обидва плакати в електронному вигляді.

Завдання 4

Зробити 3 плакати за темою «Турбота про тварин», застосовуючи лише монохромну кольорову гаму. Визначити і виділити конкретні композиційні та виразні засоби, за допомогою яких можна найточніше передати необхідну інформацію на плакатах. Які символи можуть бути присутні на плакатах? Результати виконаного завдання представити в електронному вигляді.

ЗМІСТОВИЙ МОДУЛЬ 2

МАКЕТ САЙТУ

МАКЕТУВАННЯ УПАКОВКИ

Тема 1. Головна сторінка сайту

Методи розробки головної сторінки сайту. Фотографія як основний формоутворюючий елемент композиції головної сторінки сайту. Шрифт. Розташування елементів інтерфейсу. Взаємодія кольорової гама інтерфейсу і візуальних образів на головній сторінці. Векторні ілюстрації, їхня роль в макеті сайту.

Завдання 1

Розробити 3 об'ємні іконки для сайту за темою «Професії».

Завдання 2

Розробити дві векторні ілюстрації для сайту за темою: «Інтернет-магазин побутової техніки». Чітко визначити кольорову гаму. Результати представити в електронному вигляді.

Завдання 3

Розробити два варіанти банеру для сайту на вільну тему. В обох варіантах теми різні.

Завдання 4

Розробити повністю дизайн сайту (сайт-каталог). Тема вільна.

Тема 2. Упаковка

Значення форми упаковки. Кольорова гама упаковки. Використання контрастів на упаковці, види контрастів. Функціональність упаковки. Тектоніка упаковки. Типографіка на упаковці. Використання фотографій на упаковці.

Завдання 1

Розробити дизайн упаковки за наступними умовами:

1. Товар – *мінеральна газована вода*;
2. Назва марки – *«Миргородська»*;
3. Орієнтовна роздрібна ціна – *20 грн*;

4. Опис товару – *вода столова, питна*;
5. Склад – *вода натуральна, артезіанська*;
5. Кількість ароматів – *2 види*;
6. Форма товару – *циліндр*;
7. Розмір товару: *довжина – 31, 9 см, глибина – 8,9 см, ширина – 8, 9 см*;
8. Тип укладання товару в транспортній упаковці – *вертикальна*;

Представити в електронному вигляді 3D-візуалізацію упаковки та її розгортку.

Перелік використаних джерел

1. Бошко Ю.Г. Основи архітекtonіки і комбінаторики формоутворення. – Х.: Вища освіта 1984
2. Волкотруб І. Т. Художнє конструювання – К.,1998
- 3.Даниленко В.Я. Дизайн Харків, ХДАДМ, 2003
4. Михайленко В.Є., Яковлєв М.І. Основи композиції та тримірного формоутворення. – Харків., 2003.
5. Основи художнього проектування. Практикум під ред. Є.А. Антоновича. – Івано-Франківськ. – ПУ. – 1992
6. Малежик Ю. М., Кириченко О.І. Вивчення основних чинників формоутворення в архітектурних ансамблях Кропивницького на дисциплінах художнього спрямування / Кириченко О.І., Ю. М. Малежик // Наукові записки / Ред. кол. : В. Ф. Черкасов, В. В. Радул, Н. С. Савченко та ін. – Випуск 170. – Серія: Педагогічні науки. – Кропивницький, 2018. – 304 с. – С. 72-77.
7. Малежик Ю. М. Розвиток художньо-конструктивних умінь у студентів образотворчих та педагогічних спеціальностей / Ю. М. Малежик // Наукові записки / Ред. кол.: В. Ф. Черкасов, В. В. Радул, Н. С. Савченко та ін. – Випуск 155. – Серія: Педагогічні науки. – Кропивницький: РВВ КДПУ ім. В. Винниченка, 2017. – 306 с. – С. 80-84

.

