

Житомирський державний університет імені Івана Франка
Навчально-науковий інститут педагогіки
Кафедра образотворчого мистецтва та дизайну

ІНСТРУКТИВНО-МЕТОДИЧНІ МАТЕРІАЛИ ДО
ЛАБОРАТОРНИХ ЗАНЯТЬ

Обов'язкової освітньої компоненти

МУЛЬТИМЕДІЙНІ ТЕХНОЛОГІЇ В ДИЗАЙНІ

для підготовки здобувачів
першого (бакалаврського) рівня вищої освіти

Галузь знань	02 Культура і мистецтво
Спеціальність	022 Дизайн
Предметна спеціальність	-
Спеціалізація	022.01 Графічний дизайн
Освітня програма	Графічний дизайн
ННІ	педагогіки

Укладачі: доцент кафедри образотворчого мистецтва та дизайну, кандидат педагогічних наук, доцент Колесник Наталія, викладач кафедри образотворчого мистецтва та дизайну Васильєва Крістіна, викладач кафедри образотворчого мистецтва та дизайну Куниця Гліб, викладач кафедри образотворчого мистецтва та дизайну Погосьян Дарина.

Розглянуто та схвалено
на засіданні кафедри образотворчого мистецтва та дизайну

Протокол від «10» грудня 2024 р. №7

Завідувач кафедри  Оксана ПІДДУБНА

Житомир 2024

УДК 7.04 + 004.92
ББК 85.11+ 32.973

Рекомендовано до друку Вченою радою Житомирського державного університету імені Івана Франка від 24.12.2024 року (протокол № 23)

Рецензенти:

Валентина ГРЕСЬКОВА – кандидат педагогічних наук, професор, заслужений діяч мистецтв України, завідувач кафедри образотворчого мистецтва, декоративно-прикладного мистецтва та технологій Хмельницької гуманітарно-педагогічної Академії.

Ганна ЧЕМЕРИС – завідувач кафедри дизайну Запорізького національного університету, доктор філософії у галузі педагогіки, доцент, член Спілки дизайнерів України, Асоційована дослідниця CEFRES.

Оксана ПІДДУБНА – кандидат педагогічних наук, доцент, завідувач кафедри образотворчого мистецтва та дизайну Житомирського державного університету імені Івана Франка.

Інструктивно-методичні матеріали до лабораторних занять із обов’язкової освітньої компоненти «Мультимедійні технології в дизайні» для підготовки здобувачів першого (бакалаврського) рівня вищої освіти, галузі знань 02 Культура і мистецтво, спеціальності 022 Дизайн, освітньо-професійної програми «Графічний дизайн» / Упор. Колесник Н.Є., Васильєва К.В., Куниця Г.В., Погосьян Д.Р. Житомир: Вид-во ЖДУ імені Івана Франка, 2024. 58 с.

УДК 7.04 + 004.92

ББК 85.11+ 32.973

© Колесник Н.Є., Васильєва К.В., Куниця Г.В., Погосьян Д.Р., 2024

© Житомирський державний університет
імені Івана Франка, 2024

ЗМІСТ

Лабораторне заняття №1. Тема: Інтерфейс програм векторної та растрової графіки. Графічні формати. Елементи графічного інтерфейсу користувача.....	4
Лабораторне заняття №2. Тема: Корпоративна айдентика та брендінг: принципи створення логотипів і фірмового стилю компаній.....	12
Лабораторне заняття №3. Тема: Типографіка: традиції оформлення друкованого тексту, ергономіка та стилістика оформлення друкованої продукції.....	19
Лабораторне заняття №4. Тема: Мультимедійні технології в дизайні та використання онлайн-сервісу LearningApps.....	23
Лабораторне заняття №5. Тема: Мультимедійні технології як система комплексної взаємодії візуальних і аудіоефектів під управлінням інтерактивного програмного забезпечення.....	27
Лабораторне заняття №6. Тема: Особливості підготовки навчальних мультимедіа-презентацій.....	30
Лабораторне заняття №7. Тема: Методи використання мультимедійних презентацій.....	35
Лабораторне заняття №8. Тема: Технологія користування онлайн-сервісу VistaCreate.....	38
Лабораторне заняття №9. Тема: Анімація та motion-дизайн та їх вплив на сучасний світ	44
Лабораторне заняття №10. Тема: Візуальне оформлення з використанням комп'ютерних дизайн-технологій.....	48
Лабораторне заняття №11. Тема: Візуальний контент для Instagram, Youtube, TikTok, Facebook засобами мультимедійних технологій. Відеопублікація для соціальних мереж	53

Лабораторне заняття №1

Тема заняття: Інтерфейс програм векторної та растрової графіки. Графічні формати. Елементи графічного інтерфейсу користувача.

Мета: ознайомитися з інтерфейсами програм для роботи з векторною та растровою графікою, дослідити підтримувані графічні формати та ключові елементи графічного інтерфейсу користувача (GUI).

Обладнання та матеріали:

- Комп'ютер з доступом до інтернету.
- Програмне забезпечення для створення об'єктів векторної (Adobe Illustrator, CorelDRAW, Inkscape) та растрової графіки (Adobe Photoshop, GIMP, Krita); онлайн-сервіс Canva.

План заняття:

1. Поняття векторної та растрової графіки.
2. Ознайомлення з програмами векторної та растрової графіки.
3. Розгляд інструментів для роботи з векторною та растровою графікою.
4. Дослідження підтримуваних графічних форматів для експорту у вибраних програмах.
5. Розгляд елементів графічного інтерфейсу користувача (GUI).

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
Задовільно		64-73	D	непогано, але зі значною кількістю недоліків
		60-63	E	виконання задовольняє мінімальним критеріям
Незадовільно	Незараховано	35-59	FX	з можливістю повторного складання
		1-34	F	з обов'язковим повторним курсом

Інструкція/ рекомендація до виконання:

Завдання №1. Векторна та растрова графіка.

Кроки завдання:

1. Ознайомлення з програмами

- Виберіть одну програму для роботи з **векторною графікою** (наприклад, Adobe Illustrator, CorelDRAW, Inkscape).
- Виберіть одну програму для роботи з **растровою графікою** (наприклад, Adobe Photoshop, GIMP, Krita).

Завдання:

- Відкрийте обрані програми та дослідіть основні частини інтерфейсу (панелі інструментів, меню, робочий простір).

- Зробіть скріншоти інтерфейсу обох програм.

2. Дослідження інструментів

- У векторній програмі знайдіть та опишіть інструменти для створення простих об'єктів (лінії, прямокутники, кола) та редагування векторних зображень (інструменти для роботи з кривими Безьє, перетворення об'єктів).

- У растровій програмі знайдіть та опишіть інструменти для малювання (кисті, олівці) та редагування растрових зображень (розмиття, налаштування яскравості/контрасту, обрізка).

Завдання:

- Створіть простий малюнок у кожній програмі (векторний та растровий) за допомогою базових інструментів.

- Збережіть створені файли у рідному форматі програми (наприклад, SVG для векторної графіки, PSD для растрової).

3. Графічні формати

- Дослідіть підтримувані графічні формати для експорту у вибраних програмах. Зверніть увагу на основні формати, що підтримують прозорість, стиснення без втрат, а також формати з різними режимами стиснення.

Завдання:

- Експортуйте створені малюнки у форматах PNG (для растрової програми) та SVG (для векторної програми). Проаналізуйте якість і відмінності між форматами.

4. Елементи графічного інтерфейсу користувача (GUI)

- Визначте ключові елементи GUI обраних програм: меню, панелі інструментів, палітри, вікна налаштувань.

- Проаналізуйте, як ці елементи спрощують або ускладнюють роботу з графікою.

Завдання:

- Порівняйте інтерфейси обраних програм та опишіть відмінності у їх підході до роботи з векторними та растровими зображеннями.

- Оцініть зручність інтерфейсу кожної програми для новачка та професіонала.

5. Звіт

- Напишіть короткий звіт (1-2 сторінки), у якому підведете підсумки виконаного завдання:

- Інтерфейс програм та інструменти.

- Підтримувані формати.

- Зручність інтерфейсу та особливості роботи з ним.

- Додайте скріншоти та приклади створених робіт.

Завдання №2. Створення логотипу своєї фірми/організації (авторський логотип) в векторному редакторі.

Кроки завдання:

- Виконайте дизайн-проект в обраних програмах, де ви використаєте більше інструментів і функцій : **створення логотипу у векторному редакторі.**

- Збережіть проєкт у різних форматах та порівняйте розмір файлів, швидкість завантаження та якість відтворення.

Це завдання допоможе студентам ознайомитися з основами роботи в програмах графічного редагування та зрозуміти особливості різних графічних форматів.

Завдання №3. Ретушування фотографії (свій портрет) в растровому редакторі.

Кроки завдання:

- Виконайте дизайн-проект в обраних програмах, де ви використаєте більше інструментів і функцій: **ретушування фотографії в растровому редакторі.**

- Збережіть проєкт у різних форматах та порівняйте розмір файлів, швидкість завантаження та якість відтворення.

Це завдання допоможе студентам ознайомитися з основами роботи в програмах графічного редагування та зрозуміти особливості різних графічних форматів.

Завдання №4. Створення анімації в Krita.

Кроки завдання:

1. Встановлення Krita

- Якщо Krita ще не встановлена, завантажте її з офіційного сайту krita.org і встановіть.

2. Підготовка робочого простору для анімації

- Запустіть Krita.
- Перейдіть до меню «Window» → «Workspace» і виберіть «Animation».

Це налаштує інтерфейс для роботи з анімацією.

- Відкриється таймлайн (шкала часу), палітра кадрів та інші інструменти, необхідні для роботи з анімацією.

3. Налаштування проєкту

- Створіть новий файл: «File» → «New».
- У вікні створення нового проєкту виберіть потрібний розмір полотна та параметри (рекомендовано обрати Full HD 1920x1080 або 1280x720 для простих анімацій).

- Для анімації також важливо налаштувати частоту кадрів (Frame Rate). Стандартна частота — 24 кадри на секунду (fps), але для коротких тестових анімацій можна встановити 12 fps.

4. Робота з кадрами

- В таймлайні («Timeline») оберіть шар, на якому будете малювати анімацію.
- Натисніть на перший кадр і починайте малювати на полотні за допомогою інструментів малювання.

- Щоб створити новий кадр, натисніть правою кнопкою миші на наступний кадр у таймлайні й оберіть «Create Blank Frame» або «Create Duplicate Frame», якщо хочете створити копію попереднього кадру.

5. Переміщення між кадрами та малювання

- Для перемикання між кадрами використовуйте таймлайн або стрілки внизу. Змінюйте малюнки на кожному кадрі для створення руху.

- Krita має функцію «цибульна шкірка» («Onion Skin»), яка дозволяє бачити попередні і наступні кадри, щоб легше орієнтуватися в процесі малювання. Увімкніть її за допомогою кнопки в таймлайні.

6. Попередній перегляд анімації

- Натисніть на кнопку «Play» в таймлайні для перегляду вашої анімації. Ви побачите, як виглядає поточний результат.

- Якщо хочете переглянути анімацію в реальному часі, переконайтеся, що частота кадрів не перевищує можливості вашого комп'ютера (зазвичай краще працювати на 12-24 fps).

7. Додавання фону та додаткових елементів

- Ви можете додати фон або інші елементи анімації на окремих шарах. Просто створіть новий шар і працюйте на ньому так само, як і на шарі з головними об'єктами.

- Використовуйте різні шари для різних частин вашої анімації (наприклад, окремий шар для фону, персонажів, реквізиту).

8. Експорт анімації

- Коли анімація готова, її можна експортувати.
- Перейдіть до «File» → «Render Animation».
- Виберіть формат для експорту. Krita підтримує експортування у формати відео (MP4) або як серію зображень (PNG, GIF).

- Якщо вибираєте MP4, вам потрібно мати встановлений FFmpeg (інструкції щодо встановлення є на сайті Krita).

- Налаштуйте параметри експорту, включаючи частоту кадрів і роздільну здатність, та натисніть ОК.

9. Перевірка результату

- Після експорту відкрийте згенерований файл (відео або GIF) і перегляньте результат. Якщо щось потрібно виправити, поверніться в Krita і змініть відповідні кадри.

Додаткові поради:

- **Спробуйте прості анімації:** Почніть з анімації кульки, що стрибає, або базового руху персонажа. Це допоможе вам зрозуміти основи.

- **Використовуйте шорткати:** Це значно прискорить процес анімації. Наприклад, клавіші «**Ctrl + Z**» для скасування дій, «**Ctrl + Shift + Z**» для повернення змін.

- **Експериментуйте з таймлайном:** Ви можете додавати, переміщувати або видаляти кадри, граючись зі швидкістю анімації.

Висновки:

Отже, Krita є потужним інструментом для створення анімацій, особливо зручним для дизайнерів, які працюють з графічними планшетами.

Завдяки функціям роботи з кадрами, підтримці "цибульної шкірки" та інструментам малювання, ви можете створювати плавні та якісні анімації.

Завдання №5. Створення відео для соціальних мереж в Canva на тему: «Творчість дизайнера восени» (тривалість: від 30 сек. до 2 хв.).

Кроки завдання:

1. Відкрийте Canva

- Перейдіть на <https://www.canva.com/> і увійдіть до свого облікового запису. Якщо ви ще не зареєстровані, створіть новий обліковий запис.

2. Створення нового проєкту

- На головній сторінці натисніть кнопку «Створити дизайн».
- У випадяючому списку оберіть один із стандартних форматів для соціальних мереж, залежно від вашої платформи:

- **«Розповідь Instagram» або «Коротке відео для Instagram»** (1080x1920 px)

- **«Розповідь Facebook»** (1080x1920 px) **або «Коротке відео для Facebook»** (1080x1080px)

- **«Відео TikTok»** (1080x1920 px)

- **«Короткі відео для YouTube»** (1080x1920 px)

Або можете вручну обрати розмір за допомогою опції «Настроюваний розмір».

3. Оберіть шаблон або створіть відео з нуля

- У Canva є безліч готових шаблонів для відео. Виберіть один із них, якщо бажаєте використовувати готовий дизайн, або натисніть «Настроюваний розмір» для створення проєкту з чистого аркуша.

- Використовуйте ліву панель для пошуку шаблонів. Ви можете ввести ключові слова, такі як «Video for Instagram», «Video for Facebook» або «Social Media Video», щоб знайти відповідні варіанти.

4. Налаштування відео

- Якщо ви використовуєте шаблон, його можна редагувати відповідно до ваших потреб:

- **Змінити текст:** Клацніть на будь-який текстовий блок і введіть свій текст. Використовуйте панель інструментів зверху для зміни шрифту, розміру, кольору або вирівнювання.

- **Додати відео:** У лівій панелі оберіть вкладку «Передані», а потім «Відео» і шукайте потрібне відео в бібліотеці Canva, або завантажте власне відео, натиснувши кнопку «Передати файли».

- **Зображення та графіка:** Ви можете також додати зображення або елементи графіки з вкладки «Елементи» або «Зображення» (знаходиться у вкладці «Передати файли»).

5. Налаштування анімації та переходів

- Ви можете зробити відео динамічнішим за допомогою анімацій. Для цього виділіть будь-який елемент (текст або графіку) і вгорі з'явиться кнопка «Анімація». Виберіть ефект анімації, щоб застосувати його до обраного елемента.

- Якщо ваше відео складається з декількох сцен (слайдів), можете додати переходи між ними. Натисніть на значок між двома сценами і виберіть бажаний ефект переходу («Розчинення», «Ковзання», «Кругове стирання» тощо).

6. Додавання музики або звуку

- Для того, щоб додати панель «Аудіо» слід натиснути на «Додатки» на лівій панелі. Після цього ми можемо обирати музику з бібліотеки Canva. Щоб завантажити власний аудіофайл слід натиснути на панель «Передані» та обрати «Аудіо».

- Музику можна обрізати за допомогою редактора часу, налаштовуючи точну частину аудіо, яку ви хочете використати.

7. Зміна тривалості сцен

- Ви можете змінити тривалість кожної сцени. Для цього оберіть сцену та натисніть на таймер у верхньому куті редактора. Там можна вказати точну тривалість для кожного окремого слайду.

8. Попередній перегляд відео

- Перш ніж зберігати відео, натисніть кнопку «Play» у верхньому правому куті, щоб переглянути, як ваше відео виглядатиме в реальному часі.

9. Експорт відео

- Коли ваше відео готове, натисніть «Поділитися» або «Завантажити» у верхньому правому куті.

- Оберіть формат «Відео MP4», щоб зберегти відео у найвищій якості.

- Натисніть «Завантажити» і почекайте, доки Canva згенерує ваш файл.

10. Публікація у соціальних мережах

- Після збереження відео ви можете завантажити його безпосередньо на платформу, для якої воно було створене (Instagram, Facebook, YouTube, TikTok тощо).

Додаткові поради:

- **Розмір відео:** Завжди перевіряйте оптимальні розміри та тривалість відео для платформи, на яку ви плануєте завантажувати. Наприклад, «Розповідь Instagram» має вертикальний формат 1080x1920, а «Допис в Instagram» — квадратний 1080x1080.

- **Зберігайте баланс** між динамічними анімаціями та текстом, щоб відео було читабельним і привабливим.

- **Мінімалізм:** Використовуйте чіткий і простий текст, щоб донести головну ідею вашого повідомлення.

Canva дозволяє легко створювати професійні відео для соціальних мереж навіть без глибоких знань у відеомонтажі, надаючи прості інструменти та шаблони для швидкого створення контенту.

Рекомендована література

Основна:

1. Березовський В. С., Потієнко В. О., Завадський І. О. Основи комп'ютерної графіки: навч. посіб. Київ: Вид. група ВНУ, 2009. 400 с.

2. Ковальчук М.О., Колесник Н.Є. Графічний дизайн та комп'ютерна графіка: монографія. Житомир, ТОВ «505» 2020. 440 с.

3. Колесник Н. Є., Куниця Г. В., Погосьян Д. Р. Підготовка майбутніх фахівців з дизайну до використання візуального контенту мультимедійних технологій та анімаційної графіки. Наука і техніка сьогодні. 2024. Вип. 9 (37). С. 356-366
4. Куленко М. Я. Основи графічного дизайну [Текст] : Підручник. – К.: Кондор, 2006. – 492 с.
5. Маценко В. Г. Комп'ютерна графіка : навч. посіб. Чернівці: Рута, 2009. 343 с.

Додаткова:

1. Даниленко В.Я. Дизайн: підручник для студ ВНЗ, які навчаються за спец. «Дизайн» / В.Я. Даниленко. – Х.: Вид-во ХДАДМ, 2003. – 320 с.
2. Колесник Н. Є. Колір у графічному дизайні та візуальному сприйнятті / Н. Є. Колесник, О. М. Слинюк // Science, innovations and education: problems and prospects : proceedings of the 4th International scientific and practical conference, (November 10-12, 2021). - Tokyo, 2021. - С. 521 - 527.
3. Погосьян Д. Р. Моушн-дизайн як засіб візуальної комунікації: актуальність та перспективи. Problems and prospects for the development of science, education and technology : materials of the International scientific-practical conference, August 3. Aarhus, Denmark : Scholarly Publisher ICSSH, 2024. С. 57-58.
4. Нікіта Квавцов. Історія анімації: Як народжується мистецтво / Переклад: Оксана Шуляр. – К.: ArtHuss, 2019. – 192 с.
5. Основи дизайну: підручник для 10 кл. загальноосв. навч. закл. Профільн. рівень / В. В. Вдовченко, Т. О. Божко, А. С. Сімонік та ін.; за ред. В. В. Вдовченка. Київ: Педагогічна думка, 2010. 304 с.

Інтернет ресурси:

1. Що таке вектор і растр. Векторна та растрова графіка. [Електронний ресурс]. — Режим доступу: <https://www.youtube.com/watch?v=YKpaTpfdjs>
2. Як створити логотип? На що треба звертати увагу. [Електронний ресурс]. — Режим доступу: <https://www.youtube.com/watch?v=PW7DEn4HPcM>
3. 6 клас 14 урок. Основні поняття комп'ютерної графіки. Растрова та векторна комп'ютерна графіка. [Електронний ресурс]. — Режим доступу: <https://www.youtube.com/watch?v=EYhvFQ6EgXg>
4. 8 типів логотипів 2024 I Види логотипів. Який логотип зробити для бренду? [Електронний ресурс]. — Режим доступу: https://www.youtube.com/watch?v=A6LGOaP_xdk
5. How to Animate in KRITA for Beginners! [Електронний ресурс]. — Режим доступу: https://www.youtube.com/watch?v=oXMCmiT_wxA

Лабораторне заняття №2

Тема заняття: Корпоративна айдентика та брендінг: принципи створення логотипів і фірмового стилю компаній.

Мета: ознайомитися з основними елементами корпоративної айдентики; вивчити принципи створення логотипів та фірмового стилю; практично застосувати ці знання, розробивши логотип та елементи айдентики для вигаданої компанії.

Обладнання та матеріали:

- Комп'ютер з доступом до інтернету.
- Програмне забезпечення для створення об'єктів векторної графіки (Adobe Illustrator, CorelDRAW, Inkscape); онлайн-сервіс Canva.
- Програмне забезпечення для редагування відео (Adobe Premiere Pro, Final Cut Pro, DaVinci Resolve, InShot, CapCut)

План заняття:

1. Поняття корпоративної айдентики та брендінгу.
2. Ознайомлення з основними елементами корпоративної айдентики.
3. Вивчення принципів створення логотипів та фірмового стилю.
4. Формування умінь практично застосувати ці знання, розробивши логотип та елементи айдентики для вигаданої компанії.

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
Задовільно		64-73	D	непогано, але зі значною кількістю недоліків
		60-63	E	виконання задовольняє мінімальним критеріям
Незадовільно	Незараховано	35-59	FX	з можливістю повторного складання
		1-34	F	з обов'язковим повторним курсом

Інструкція/ рекомендація до виконання:

Завдання №1. Створити логотип кав'ярні.

Кроки завдання:

1. Ознайомлення з поняттям корпоративної айдентики та брендінгу (згадати теорію з лекції)

- Пояснення, що таке корпоративна айдентика (візуальне та вербальне відображення бренду).
- Розгляд складових фірмового стилю: логотип, фірмові кольори, шрифти, патерни, гайдлайни використання стилю, застосування на рекламних матеріалах, документах і продукції.
- Обговорення принципів створення логотипів:
- **Простота:** Логотип має бути простим, щоб його було легко запам'ятати.
- **Оригінальність:** Уникнення кліше та банальних рішень.
- **Масштабованість:** Логотип повинен виглядати чітко як на великих, так і на маленьких розмірах.
- **Відповідність до галузі:** Логотип повинен відповідати бізнесу компанії.
- **Універсальність:** Логотип має добре виглядати в різних кольорах і на різних фонах.
- **Часовий тест:** Логотип повинен бути актуальним і через кілька років.

2. Аналіз існуючих логотипів (дослідження)

Завдання:

- Знайти та проаналізувати кілька відомих логотипів компаній (Apple, Nike, Coca-Cola, Google, McDonald's).
- Розглянути, як ці логотипи відображають характер компанії.
- Обговорити використання фірмових кольорів, шрифтів та інших елементів стилю.

- Запропонувати можливі покращення або зміни цих логотипів, якщо є така потреба.

3. Брифінг для створення логотипу (підготовка)

- Студенти отримують завдання створити логотип для вигаданої компанії або реального бізнесу.

- Спочатку необхідно розробити **бриф** (коротке технічне завдання) на створення логотипу. У брифі повинна бути вказана наступна інформація:

- Назва компанії.
- Галузь, в якій працює компанія (технології, мода, харчова промисловість тощо).

- Основна цільова аудиторія (молодь, бізнесмени, сім'ї тощо).

- Бачення та місія компанії (що вона хоче донести через свій логотип).

- Бажані кольори або стиль (якщо є).

4. Розробка логотипу (практичне завдання)

Етап 1: Ескізи

- Кожен студент або група студентів має намалювати кілька варіантів логотипу (мінімум 3 ескізи).

- Використовуйте **ручку та папір** або **цифрові інструменти** (Adobe Illustrator, Figma, Canva, Inkscape) для створення ескізів.

- Поясніть, чому логотип виглядає так, як виглядає, які ідеї ви хотіли відобразити.

Етап 2: Цифрове оформлення

- Виберіть один ескіз для подальшого доопрацювання.

- Використовуйте графічний редактор (Adobe Illustrator, Inkscape, або Canva) для створення цифрового варіанту логотипу.

- Підготуйте логотип у різних варіантах: кольоровий, чорно-білий, негативний варіант (білий на чорному фоні), монохромний.

5. Розробка фірмового стилю (продовження виконання завдання)

Завдання:

- Після створення логотипу необхідно розробити кілька елементів фірмового стилю (за вибором):

- **Фірмовий бланк:** Як логотип та кольори застосовуються на офіційних документах.

- **Візитна картка:** Створити дизайн візитної картки з використанням логотипу та корпоративних кольорів.

- **Фірмовий конверт або рекламний банер:** Як логотип інтегрується в рекламну або іншу продукцію.

6. Презентація результатів (обговорення)

- Кожен студент або команда студентів має презентувати свій логотип і фірмовий стиль.

- Обговоріть в аудиторії зі здобувачами:

- Чи відповідає логотип місії та бачення компанії?
- Наскільки логотип простий, оригінальний та легко запам'ятовується?
- Як він виглядає в різних варіантах (кольоровий, чорно-білий)?
- Чи є логотип частиною комплексного фірмового стилю?

7. Звіт про виконану роботу

Студенти мають підготувати короткий звіт, у якому підведуть підсумки:

- Короткий опис компанії та цільової аудиторії.
- Пояснення концепції логотипу: кольори, форми, шрифти.
- Опис, як логотип та інші елементи фірмового стилю можуть використовуватися в різних матеріалах.

- Додати ескізи та фінальні варіанти логотипу та фірмового стилю.

Додаткове завдання:

- Створити **гайдлайн** (brandbook) для компанії, що включає:
- Правила використання логотипу (розміри, відступи, допустимі та недопустимі варіанти).
- Використання корпоративних кольорів та шрифтів.
- Приклади використання логотипу на рекламних матеріалах, упаковці, мерчандайзингу.

Завдання №2. Створити просту анімацію створеного раніше логотипу за допомогою онлайн-сервісу Canva.

Кроки завдання:

1. Перед перенесенням логотипу до онлайн-сервісу Canva, ви маєте виконати наступні дії:

- Логотип має бути хорошої якості та виконаний в векторному графічному редакторі.
- Зазвичай розмір логотипу 500x500 px.
- Зберегти логотип слід таким чином, щоб кожен шар, який планується в подальшому анімуватись, був збережений окремо у форматі PNG (фон був прозорим).

2. Відкрийте Canva.

- Перейдіть на <https://www.canva.com/> і увійдіть до свого облікового запису. Якщо ви ще не зареєстровані, створіть новий обліковий запис.

3. Створення нового проєкту.

- На головній сторінці, з лівої сторони, натисніть «Створити дизайн». Оберіть розміри вашого логотипу. Зазвичай це 500x500 px.

4. Завантаження окремих елементів логотипу до проєкту.

- Натискаємо на вкладку «Передані» та завантажуюмо окремі елементи логотипу.

5. Анімуємо логотип.

Натискаємо на збережений окремий елемент логотипу. Відкривається нова панель з інструментами, а обраний елемент виділяється певним кольором. Знаходимо опцію «Анімація» (натискаючи на три крапки з правої сторони панелі). Відкривається панель під назвою «Анімація», яка дозволяє анімувати як окремий елемент, так і всю сторінку повністю. Тепер ознайомтеся з усіма можливими варіантами анімування, доступними в цьому онлайн-застосунку та оберіть власний.

6. Збереження анімованого логотипу.

Зберігаємо наш результат у форматі GIF або MP4.

Звіт:

- Презентація створеного анімованого логотипу.
- Обґрунтування зручності в процесі особистого користуванням онлайн-сервісом.

Висновки:

- Яким чином можна створити анімований логотип за допомогою онлайн-сервісу Canva?
- Які пріоритети створення анімованих логотипів?

Це завдання допоможе студентам навчитися зручно та швидко анімувати логотипи за допомогою онлайн-сервісу Canva.

Завдання №3. Створити анімовану афішу для просування бренду або продукту в соціальних мережах (для Instagram, Facebook, YouTube або TikTok).

Кроки завдання:

1. Тривалість: Уточніть оптимальну тривалість для кожної платформи. Наприклад, TikTok та Reels працюють найкраще з відео до 60 секунд.

2. Формат: Вертикальний формат (9:16) для Instagram Stories/Reels, TikTok; горизонтальний (16:9) для YouTube і Facebook. Перші 3-5 секунд: Найважливіші для утримання уваги глядача. В цей час варто вкласти найцікавішу частину відео.

3. Підбір готового контенту: Ви можете використовувати відео зі стоків або бібліотек, таких як Unsplash, Pexels, або платні ресурси на кшталт Shutterstock.

4. Монтаж відео

Монтаж відео можна зробити за допомогою наступних програм:

- Adobe Premiere Pro: Професійний редактор для створення складних відео з багатьма ефектами.
- Final Cut Pro: Професійний інструмент для редагування на Mac.
- DaVinci Resolve: Безкоштовна програма з розширеним функціоналом для монтажу та корекції кольору.
- InShot або CapCut: Легкі мобільні додатки для швидкого монтажу відео прямо зі смартфона.
- Canva: Простий інструмент для базової обробки відео з текстовими вставками та шаблонами.

5. Кроки монтажу:

- Вставте основний контент (відео або фото).
- Додайте музичний трек або звукові ефекти.
- Додайте текстові елементи або графіку.
- Перевірте тривалість: враховуйте, що для соцмереж відео повинне бути динамічним і коротким.

6. Презентація створеної роботи:

- Збережіть файл у форматі MP4.
- Обґрунтуйте вибір основного контенту (відео або фото), музичних треків чи звукових ефектів, текстових елементів або графіки.

- Зверніть увагу на власні професійні успіхи.

Звіт:

- Презентація створеної анімованої афіші.
- Пояснення свого вибору основного контенту (відео або фото), музичних треків чи звукових ефектів, текстових елементів або графіки.
- Обґрунтування зручності в процесі особистого користування програмним забезпеченням або онлайн-сервісу.

Висновки:

- Яким чином можна створити анімовану афішу?
- За допомогою якого програмного забезпечення та онлайн-сервісів можна створити анімовану афішу? Яке на вашу думку є найзручнішим?

Це завдання допоможе студентам навчитися створювати не лише статичну поліграфічну продукцію для безпосереднього друку, але й анімувати її, з ціллю привернення уваги споживача.

Рекомендована література

Основна:

1. Березовський В. С., Потієнко В. О., Завадський І. О. Основи комп'ютерної графіки: навч. посіб. Київ: Вид. група ВНУ, 2009. 400 с.
2. Ковальчук М.О., Колесник Н.Є. Графічний дизайн та комп'ютерна графіка: монографія. Житомир, ТОВ «505» 2020. 440 с.
3. Колесник Н. Є., Куниця Г. В., Погосьян Д. Р. Підготовка майбутніх фахівців з дизайну до використання візуального контенту мультимедійних технологій та анімаційної графіки. Наука і техніка сьогодні. 2024. Вип. 9 (37). С. 356-366
4. Куленко М. Я. Основи графічного дизайну [Текст] : Підручник. – К.: Кондор, 2006. – 492 с.
5. Маценко В. Г. Комп'ютерна графіка : навч. посіб. Чернівці: Рута, 2009. 343 с.

Додаткова:

1. Даниленко В.Я. Дизайн: підручник для студ ВНЗ, які навчаються за спец. «Дизайн» / В.Я. Даниленко. – Х.: Вид-во ХДАДМ, 2003. – 320 с.
2. Колесник Н. Є. Колір у графічному дизайні та візуальному сприйнятті / Н. Є. Колесник, О. М. Слинюк // Science, innovations and education: problems and prospects : proceedings of the 4th International scientific and practical conference, (November 10-12, 2021). – Токуо, 2021. - С. 521 - 527.
3. Погосьян Д. Р. Моушн-дизайн як засіб візуальної комунікації: актуальність та перспективи. Problems and prospects for the development of science, education and technology : materials of the International scientific-practical conference, August 3. Aarhus, Denmark : Scholarly Publisher ICSSH, 2024. С. 57-58.
4. Нікіта Квавцов. Історія анімації: Як народжується мистецтво / Переклад: Оксана Шуляр. – К.: ArtHuss, 2019. – 192 с.
5. Основи дизайну: підручник для 10 кл. загальноосв. навч. закл. Профільн. рівень / В. В. Вдовченко, Т. О. Божко, А. С. Сімонік та ін.; за ред. В. В. Вдовченка. Київ: Педагогічна думка, 2010. 304 с.

Інтернет ресурси:

1. Айдентика: все, що створює індивідуальність бренду. [Електронний ресурс]. — Режим доступу: <https://rocketmen.com.ua/ua/article/identity>
2. Айдентика: навіщо потрібна та як її розробити для бренду. [Електронний ресурс]. — Режим доступу: <https://wizeclub.education/blog/ajdentika-navishho-potribna-ta-yak-yiyi-rozrobiti-dlya-brendu/>
3. Як створити логотип? На що треба звертати увагу. [Електронний ресурс]. — Режим доступу: <https://www.youtube.com/watch?v=PW7DEn4HPcM>
4. 8 типів логотипів 2024 І Види логотипів. Який логотип зробити для бренду. [Електронний ресурс]. — Режим доступу: https://www.youtube.com/watch?v=A6LGOaP_xdk
5. Create an attention-grabbing animated logo. [Електронний ресурс]. — Режим доступу: https://www.youtube.com/watch?v=YH0C72MmuqM&ab_channel=Canva
6. Quick & Easy Animated Logo Tutorial in Canva! (No Watermarks). [Електронний ресурс]. — Режим доступу: https://www.youtube.com/watch?v=V_HeL2jPi1Y&ab_channel=DesignwithCanva
7. The Most Interesting Logo Animation. [Електронний ресурс]. — Режим доступу: <https://www.youtube.com/watch?v=EVc51DCtS4I>

Лабораторне заняття №3

Тема заняття: Типографіка: традиції оформлення друкованого тексту, ергономіка та стилістика оформлення друкованої продукції.

Мета: ознайомитися з основними принципами типографіки, включаючи традиції оформлення друкованого тексту; вивчити ергономіку та стилістику в оформленні друкованої продукції; навчитись практично застосовувати принципи типографіки при оформленні тексту та дизайні друкованої продукції.

Обладнання та матеріали:

- Комп'ютер з програмним забезпеченням для верстки та роботи з текстом (Adobe InDesign, Microsoft Word, QuarkXPress або інший редактор).
- Друковані видання (книги, журнали, брошури) для аналізу прикладів.
- Доступ до інтернету для пошуку референсів і типографічних ресурсів.

План заняття:

1. Ознайомлення з основними принципами типографіки, включаючи традиції оформлення друкованого тексту.
2. Вивчення ергономіки та стилістики в оформленні друкованої продукції.
3. Практичне застосування принципів типографіки при оформленні тексту та дизайні друкованої продукції.

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	непогано, але зі значною кількістю недоліків
		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

Інструкція/ рекомендація до виконання:

Завдання №1. Створити макет сторінки друкованого видання.

Кроки завдання:

1. Аналіз прикладів друкованої продукції:

- Оберіть декілька зразків друкованої продукції (книги, журнали, брошури).
- Проведіть аналіз типографіки у цих виданнях: зверніть увагу на шрифти, розміщення тексту, міжрядковий інтервал, ширину колонок, використання заголовків та підзаголовків.
- Оцініть ергономіку тексту: чи зручно його читати, чи правильно підібрані шрифти для різних частин видання (заголовки, основний текст, підписи до зображень).

2. Створення макету сторінки друкованого видання:

- Створіть макет сторінки (можна взяти за основу невеликий текст, наприклад, уривок із книги або статтю).
- Оберіть шрифти для заголовків і основного тексту. Поясніть свій вибір.
- Налаштуйте інтерліньяж, ширину рядків і відступи для досягнення зручної читабельності.
- Додайте в макет заголовки, підзаголовки, цитати або зображення, зберігаючи загальну стилістику.

3. Порівняння різних стилів оформлення:

- Створіть дві версії макету з одним і тим самим текстом, але в різних стилях (наприклад, класичний стиль з використанням антикви та сучасний мінімалістичний стиль із санс-серів).
- Оцініть, як різниця в шрифтах, інтерліньяжі та розміщенні тексту впливає на загальне сприйняття сторінки.

Звіт:

- Опис аналізованих друкованих видань: які шрифти та принципи верстки використовуються.
- Презентація створеного макету (скріншоти або друковані зразки).
- Опис принципів вибору шрифтів, інтерліньяжу, відступів.
- Порівняння двох стилів оформлення одного й того ж тексту.

Висновки:

- Які традиції та принципи типографіки найбільш актуальні для сучасної друкованої продукції?
 - Як ергономіка тексту впливає на зручність читання?
 - Яким чином шрифти та верстка можуть змінювати сприйняття тексту?
- Це завдання допоможе глибше зрозуміти, як правильна типографіка та ергономічне оформлення тексту впливають на його сприйняття і читабельність.

Завдання №2. Створити макет обкладинки журналу.

Кроки завдання:

1. Аналіз прикладів друкованої продукції:

- Оберіть декілька зразків обкладинок журналів.
- Проведіть аналіз типографіки у цих виданнях: зверніть увагу на шрифти, їх розмір та розміщення, назву, ключові теми та зображення/ілюстрацію.
- Оцініть ергономіку тексту: чи зручно його читати, чи правильно підібрані шрифти, їх розмір та розміщення.

4. Створення обкладинки журналу:

- Створіть макет.
- Оберіть шрифти для назви журналу, ключових тем, номеру випуску, місяця тощо. Бажано використовувати не більше трьох різних шрифтів. Поясніть свій вибір.
- Налаштуйте інтерліньяж, ширину рядків і відступи для досягнення зручної читабельності.

5. Порівняння різних стилів оформлення:

- Створіть дві версії макету з одним і тим самим текстом, але різними зображеннями/ілюстраціями. І навпаки. Оцініть, як різниця в шрифтах, інтерліньяжі, розміщенні тексту та його кольорі впливає на загальне сприйняття обкладинки.

Звіт:

- Опис аналізованих обкладинок журналів: які шрифти та принципи верстки використовуються.
- Презентація створеного макету (скріншоти або друковані зразки).
- Опис принципів вибору шрифтів, їх кольору, інтерліньяжу, відступів та зображення/ілюстрації.
- Порівняння двох стилів оформлення одного й того ж тексту.

Це завдання допоможе підвищити практичні навички зі створення обкладинки журналу.

Рекомендована література

Основна:

1. Березовський В. С., Потієнко В. О., Завадський І. О. Основи комп'ютерної графіки: навч. посіб. Київ: Вид. група ВНУ, 2009. 400 с.
2. Ковальчук М.О., Колесник Н.Є. Графічний дизайн та комп'ютерна графіка: монографія. Житомир, ТОВ «505» 2020. 440 с.
3. Колесник Н. Є., Куниця Г. В., Погосьян Д. Р. Підготовка майбутніх фахівців з дизайну до використання візуального контенту мультимедійних технологій та анімаційної графіки. Наука і техніка сьогодні. 2024. Вип. 9 (37). С. 356-366
4. Куленко М. Я. Основи графічного дизайну [Текст] : Підручник. – К.: Кондор, 2006. – 492 с.
5. Маценко В. Г. Комп'ютерна графіка : навч. посіб. Чернівці: Рута, 2009. 343 с.

Додаткова:

1. Даниленко В.Я. Дизайн: підручник для студ ВНЗ, які навчаються за спец. «Дизайн» / В.Я. Даниленко. – Х.: Вид-во ХДАДМ, 2003. – 320 с.
2. Колесник Н. Є. Колір у графічному дизайні та візуальному сприйнятті / Н. Є. Колесник, О. М. Слинюк // Science, innovations and education: problems and prospects : proceedings of the 4th International scientific and practical conference, (November 10-12, 2021). - Tokyo, 2021. - С. 521 - 527.
3. Погосьян Д. Р. Моушн-дизайн як засіб візуальної комунікації: актуальність та перспективи. Problems and prospects for the development of science, education and technology : materials of the International scientific-practical conference, August 3. Aarhus, Denmark : Scholarly Publisher ICSSH, 2024. С. 57-58.
4. Нікіта Квавцов. Історія анімації: Як народжується мистецтво / Переклад: Оксана Шуляр. – К.: ArtHuss, 2019. – 192 с.
5. Основи дизайну: підручник для 10 кл. загальноосв. навч. закл. Профільн. рівень / В. В. Вдовченко, Т. О. Божко, А. С. Сімонік та ін.; за ред. В. В. Вдовченка. Київ: Педагогічна думка, 2010. 304 с.

Інтернет ресурси:

1. Інформатика. 10(11) клас - Типографіка, шрифти і шрифтові пари. Прийоми каліграфії та леттерингу. [Електронний ресурс]. — Режим доступу: https://www.youtube.com/watch?v=E3P7eflaOgg&ab_channel=%D0%9C%D0%B0%D1%80%D0%B8%D0%BD%D0%B0%D0%9A%D1%80%D0%B8%D1%88%D1%82%D0%BE%D0%BF%D0%B0
2. Design Start. Основи дизайну. Типографіка в дизайні. Шрифт та гарнітура. Поєднання шрифтів. Урок 3. [Електронний ресурс]. — Режим доступу:

https://www.youtube.com/watch?v=du7EH-d0qP0&ab_channel=%D0%94%D0%B8%D0%B7%D0%B0%D0%B9%D0%BD%D0%B5%D1%80%D0%BA%D0%B0%D0%9A%D0%B0%D1%82%D1%8F

3. How to Create a Magazine Design in Adobe InDesign. [Електронний ресурс]. — Режим доступу:

https://www.youtube.com/watch?v=VCKQ1E_YPZc&ab_channel=GraphDesk

4. Make Awesome Page Layout Designs in Microsoft Word. [Електронний ресурс]. — Режим доступу:

https://www.youtube.com/watch?v=GnqCD9_BuWE&ab_channel=EnvatoTuts%2B

5. QuarkXPress Tutorial: How to Create a Magazine Layout. [Електронний ресурс]. — Режим доступу:

https://www.youtube.com/watch?v=xlAN5ortAlw&ab_channel=QuarkXPressTV

Лабораторне заняття №4

Тема заняття: Мультимедійні технології в дизайні та використання онлайн-сервісу LearningApps.

Мета: ознайомлення з мультимедійними технологіями, які використовуються в дизайні; навчитися використовувати онлайн-сервіс LearningApps для створення інтерактивних навчальних матеріалів та тестів; розробка мультимедійного контенту з використанням LearningApps для різних освітніх і навчальних цілей.

Обладнання та матеріали:

- Комп'ютер з доступом до інтернету.
- Обліковий запис в онлайн-сервісі **LearningApps**.
- Програмне забезпечення для створення мультимедійного контенту (залежно від завдань: відеоредактори, графічні редактори, аудіоредактори).

План заняття:

1. Знайомство з мультимедійними технологіями, які використовуються в дизайні.
2. Формування уміння використовувати онлайн-сервіс LearningApps для створення інтерактивних навчальних матеріалів та тестів.
3. Розробка мультимедійного контенту з використанням LearningApps для різних освітніх і навчальних цілей.

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

Інструкція/ рекомендація до виконання:

Завдання №1. Створити інтерактивну вправу за допомогою онлайн-платформи LearningApps.

Кроки завдання:

- Ознайомлення з LearningApps:**
 - Зареєструйтесь на платформі LearningApps.
 - Ознайомтесь з інтерфейсом та можливостями онлайн-сервісу.
 - Вивчіть приклади вже створених вправ для розуміння їх структури та функціоналу.
- Створення інтерактивної вправи:**
 - Виберіть тип вправи (наприклад, тест, кросворд, завдання на перетягування).

- Створіть інтерактивну вправу, яка відповідає темі вашого навчального матеріалу.

- Налаштуйте питання та варіанти відповідей, використовуючи мультимедійні елементи (зображення, аудіо, відео).

3. Розробка мультимедійного контенту:

- Розробіть короткий мультимедійний урок або презентацію на основі створених інтерактивних вправ.

- Використовуйте різні мультимедійні елементи: текст, зображення, відео, аудіо для створення єдиного контенту.

- Інтегруйте вправи з LearningApps у мультимедійний контент (посилання на вправи, вставка коду).

4. Презентація роботи:

- Підготуйте коротку презентацію, в якій ви покажете створені вправи та мультимедійний контент.

- Поясніть, як мультимедійні елементи покращують навчальний досвід та які функції LearningApps використовували.

Звіт:

- Опис інтерфейсу та функціоналу LearningApps.

- Презентація створених інтерактивних вправ (додати скріншоти або посилання).

- Опис мультимедійного контенту: які елементи були використані і як вони інтегровані.

- Пояснення, як мультимедійні елементи впливають на навчальний процес.

Висновки:

- Які можливості LearningApps були найбільш корисними для створення навчальних матеріалів?

- Як мультимедійний контент допомагає у навчанні і залученні користувачів?

- Які труднощі виникли під час створення контенту і як їх було подолано?

Це завдання дозволить краще зрозуміти, як мультимедійні технології та онлайн-сервіси, такі як LearningApps, можуть бути використані для покращення навчального процесу та створення інтерактивних і цікавих навчальних матеріалів.

Рекомендована література

Основна:

1. Березовський В. С., Потієнко В. О., Завадський І. О. Основи комп'ютерної графіки: навч. посіб. Київ: Вид. група ВНУ, 2009. 400 с.

2. Ковальчук М.О., Колесник Н.Є. Графічний дизайн та комп'ютерна графіка: монографія. Житомир, ТОВ «505» 2020. 440 с.

3. Колесник Н. Є., Куниця Г. В., Погосьян Д. Р. Підготовка майбутніх фахівців з дизайну до використання візуального контенту мультимедійних технологій та анімаційної графіки. Наука і техніка сьогодні. 2024. Вип. 9 (37). С. 356-366
4. Куленко М. Я. Основи графічного дизайну [Текст] : Підручник. – К.: Кондор, 2006. – 492 с.
5. Маценко В. Г. Комп'ютерна графіка : навч. посіб. Чернівці: Рута, 2009. 343 с.

Додаткова:

1. Даниленко В.Я. Дизайн: підручник для студ ВНЗ, які навчаються за спец. «Дизайн» / В.Я. Даниленко. – Х.: Вид-во ХДАДМ, 2003. – 320 с.
2. Колесник Н. Є. Колір у графічному дизайні та візуальному сприйнятті / Н. Є. Колесник, О. М. Слинюк // Science, innovations and education: problems and prospects : proceedings of the 4th International scientific and practical conference, (November 10-12, 2021). - Tokyo, 2021. - С. 521 - 527.
3. Погосьян Д. Р. Моушн-дизайн як засіб візуальної комунікації: актуальність та перспективи. Problems and prospects for the development of science, education and technology : materials of the International scientific-practical conference, August 3. Aarhus, Denmark : Scholarly Publisher ICSSH, 2024. С. 57-58.
4. Нікіта Квавцов. Історія анімації: Як народжується мистецтво / Переклад: Оксана Шуляр. – К.: ArtHuss, 2019. – 192 с.
5. Основи дизайну: підручник для 10 кл. загальноосв. навч. закл. Профільн. рівень / В. В. Вдовченко, Т. О. Божко, А. С. Сімонік та ін.; за ред. В. В. Вдовченка. Київ: Педагогічна думка, 2010. 304 с.

Інтернет ресурси:

1. Ефективні сервіси зі створення вправ для самоперевірки. Частина 1: LearningApps. [Електронний ресурс]. — Режим доступу: https://www.youtube.com/watch?v=6IzFGWINRAs&ab_channel=cooLSchool
2. Як працювати LearningApps? [Електронний ресурс]. — Режим доступу: https://www.youtube.com/watch?v=8u8EYrWXHsc&ab_channel=%D0%94%D0%BC%D0%B8%D1%82%D1%80%D0%BE%D0%9F%D0%BE%D0%BA%D1%80%D0%B8%D1%88%D0%B5%D0%BD%D1%8C

Лабораторне заняття №5

Тема заняття: Мультимедійні технології як система комплексної взаємодії візуальних і аудіоефектів під управлінням інтерактивного програмного забезпечення.

Мета: ознайомлення з мультимедійними технологіями як системою комплексної взаємодії візуальних і аудіоефектів під управлінням інтерактивного програмного забезпечення; навчитись використовувати сучасні технічні і програмні засоби та поєднувати складові компонентів: текст, звук, графіку, фото, відео тощо в одному цифровому відтворенні.

Обладнання та матеріали:

- Комп'ютер з доступом до інтернету.
- Програмне забезпечення для створення мультимедійного контенту (залежно від завдань: відеоредактори, графічні редактори, аудіоредактори). Наприклад, можна використовувати наступні відеоредактори: Adobe After Effects, Adobe Premiere Pro, CapCut тощо. Для створення та редагування зображення найчастіше використовують Adobe Photoshop та Adobe Illustrator. Для редагування та створення аудіо можна залучитись допомогою наступних аудіоредакторів: Audacity, Swiftun Free Audio Editor, Reaper, FL Studio тощо.

План заняття:

1. Ознайомлення з мультимедійними технологіями як системою комплексної взаємодії візуальних і аудіоефектів під управлінням інтерактивного програмного забезпечення;
2. Продовження ознайомлення з програмним забезпеченням для створення мультимедійного контенту (залежно від завдань: відеоредактори, графічні редактори, аудіоредактори).
3. Формування уміння використовувати сучасні технічні і програмні засоби та поєднувати складові компонентів: текст, звук, графіку, фото, відео тощо в одному цифровому відтворенні.

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
		64-73	D	непогано, але зі значною кількістю недоліків
<i>Задовільно</i>		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

Інструкція/ рекомендація до виконання:

Завдання №1. Розробити відеоролик з обробкою відеоматеріалу, додаванням титрів і спецефектів на тему «Моє студентське життя».

Кроки завдання:

1. Обрання програмного забезпечення для створення мультимедійного контенту (залежно від завдань: відеоредактори, графічні редактори, аудіоредактори).

- Можна використовувати наступні відеоредактори: Adobe After Effects, Adobe Premiere Pro, CapCut тощо.
- Для створення та редагування зображення найчастіше використовують Adobe Photoshop та Adobe Illustrator.
- Для редагування та створення аудіо можна залучитись допомогою наступних аудіоредакторів: Audacity, Swiftburn Free Audio Editor, Reaper, FL Studio тощо.

2. Розробка мультимедійного контенту:

- У якості відео-матеріалу можна використовувати відео, які були зняті самостійно або створити анімацію.

- За допомогою обраних відеоредакторів обробіть та відредагуйте відео, додайте титри і спецефекти.

- Додайте аудіо та спробуйте його відредагувати, за допомогою аудіоредакторів.

4. Презентація створеного відео-ролику на задану тему:

- Збережіть отриманий відео-ролик в форматі mp4.
- Поясніть свій вибір зображень, спецефектів, аудіоматеріалів тощо.
- Обґрунтуйте вибір програмного забезпечення та зручність в процесі особистого користування ними.

Звіт:

- Презентація створеного відео.
 - Пояснення свого вибору зображень, спецефектів, аудіоматеріалів тощо.
 - Обґрунтування вибору програмного забезпечення та зручності в процесі особистого користування ними.

Висновки:

- Яке програмне забезпечення для створення мультимедійного контенту ви знаєте?

- З якою метою поєднуються складові компонентів: текст, звук, графіку, фото, відео тощо в одному цифровому відтворенні?

- Які труднощі виникли під час створення контенту і як їх було подолано?

Це завдання дозволить краще зрозуміти, яким чином можна поєднувати складові компонентів: текст, звук, графіку, фото, відео тощо в одному цифровому відтворенні.

Рекомендована література

Основна:

1. Березовський В. С., Потієнко В. О., Завадський І. О. Основи комп'ютерної графіки: навч. посіб. Київ: Вид. група ВНУ, 2009. 400 с.

2. Ковальчук М.О., Колесник Н.Є. Графічний дизайн та комп'ютерна графіка: монографія. Житомир, ТОВ «505» 2020. 440 с.

3. Колесник Н. Є., Куниця Г. В., Погосьян Д. Р. Підготовка майбутніх фахівців з дизайну до використання візуального контенту мультимедійних технологій та анімаційної графіки. Наука і техніка сьогодні. 2024. Вип. 9 (37). С. 356-366

4. Куленко М. Я. Основи графічного дизайну [Текст] : Підручник. – К.: Кондор, 2006. – 492 с.

5. Маценко В. Г. Комп'ютерна графіка : навч. посіб. Чернівці: Рута, 2009. 343 с.

Додаткова:

1. Даниленко В.Я. Дизайн: підручник для студ ВНЗ, які навчаються за спец. «Дизайн» / В.Я. Даниленко. – Х.: Вид-во ХДАДМ, 2003. – 320 с.
2. Колесник Н. Є. Колір у графічному дизайні та візуальному сприйнятті / Н. Є. Колесник, О. М. Слинюк // Science, innovations and education: problems and prospects : proceedings of the 4th International scientific and practical conference, (November 10-12, 2021). - Tokyo, 2021. - С. 521 - 527.
3. Погосьян Д. Р. Моушн-дизайн як засіб візуальної комунікації: актуальність та перспективи. Problems and prospects for the development of science, education and technology : materials of the International scientific-practical conference, August 3. Aarhus, Denmark : Scholarly Publisher ICSSH, 2024. С. 57-58.
4. Нікіта Квавцов. Історія анімації: Як народжується мистецтво / Переклад: Оксана Шуляр. – К.: ArtHuss, 2019. – 192 с.
5. Основи дизайну: підручник для 10 кл. загальноосв. навч. закл. Профільн. рівень / В. В. Вдовченко, Т. О. Божко, А. С. Сімонік та ін.; за ред. В. В. Вдовченка. Київ: Педагогічна думка, 2010. 304 с.

Інтернет ресурси:

1. Відео-редактор сервісу Canva. [Електронний ресурс]. — Режим доступу:
https://www.youtube.com/watch?v=sphR2ZItgE&ab_channel=%D0%94%D0%B8%D1%81%D1%82%D0%9E%D1%81%D0%B2%D1%96%D1%82%D0%B0
2. After Effects для початківців - Урок 1 - Інтерфейс, анімація, рендер. [Електронний ресурс]. — Режим доступу:
https://www.youtube.com/watch?v=MGqdvb6KFJc&list=PLz97yPMcPIMympMH-vzRdwUfMEuaSBLsG&index=2&ab_channel=MotionRichy
3. Premiere Pro 2024 – КУРС для новачків УКРАЇНСЬКОЮ! [Електронний ресурс]. — Режим доступу:
https://www.youtube.com/watch?v=8Q1eLSfui7o&ab_channel=BolharovRoman
4. 13 аудіо редакторів для комп'ютера. [Електронний ресурс]. — Режим доступу: <https://winsoft.com.ua/windows/multimedia/audio-redaktori>

Лабораторне заняття №6

Тема заняття: Особливості підготовки навчальних мультимедіа-презентацій.

Мета: ознайомитися з поняттям мультимедійної презентації, її видами, способами використання мультимедіа-технологій та особливостями підготовки навчальних мультимедіа-презентацій; навчитися розробляти сценарій до мультимедійної презентації.

Обладнання та матеріали:

- Комп'ютер з доступом до інтернету.
- Програмне забезпечення для створення мультимедійних презентацій: Microsoft PowerPoint чи Keynote.
- Популярні онлайн-платформи для створення мультимедійних презентацій: Canva, Visme, Prezi, Haiku Deck, Google Slides, Piktochart, Microsoft Sway.

План заняття

1. Поняття мультимедійної презентації
 - Визначення мультимедійної презентації.
 - Основні характеристики мультимедійного контенту.
2. Класифікація мультимедійних презентацій
 - Види презентацій за метою використання (навчальні, рекламні, інформативні тощо).
 - Типи за форматом подання (слайдові, інтерактивні, відеопрезентації).
3. Методи застосування мультимедійних технологій
 - Аналіз основних способів використання мультимедіа у сучасному інформаційному середовищі.
 - Практичні приклади використання в освіті, бізнесі, мистецтві.
4. Особливості підготовки навчальних мультимедійних презентацій
 - Етапи створення навчальних презентацій.
 - Основні принципи дизайну та структурування матеріалів.
5. Розробка сценарію мультимедійної презентації
 - Практичні рекомендації щодо створення ефективного сценарію.
 - Структура сценарію: вступ, основна частина, висновки.
 - Робота з аудіовізуальним контентом.

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	непогано, але зі значною кількістю недоліків
	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

Інструкція/ рекомендація до виконання:

Завдання №1. Створити навчальну мультимедіа-презентацію на тему: «Моушн-дизайн та особливості його використання». Кількість слайдів: від 10-ти до 15-ти.

Кроки завдання:

1. Обрання програмного забезпечення для створення мультимедійної презентації на задану тему.

- Для створення презентацій, можна використовувати наступні програми: Microsoft PowerPoint чи Keynote.

- Популярні онлайн-платформи: Canva, Visme, Prezi, Haiku Deck, Google Slides, Piktochart та Microsoft Sway.

2. Основні поради для створення цікавої мультимедійної презентації:

- Старайтеся не нагромаджувати слайди текстом. Бажано використовувати не більше трьох різних шрифтів.

- Не використовуйте велику палітру кольорів.

- Підбирайте візуальний контент, який буде відповідати тематиці презентації.

- Намагайтесь не робити презентацію надто довгою.

3. Розробка мультимедійної презентації:

- Структурні елементи презентації мають включати: титульний слайд, зміст (відобразити план роботи, розділи, з яких складається презентація), основне наповнення, висновки та заключний слайд («Дякую за увагу!»).

- Формування сценарію презентації.
- Підбір зображень (фотографій, ілюстрацій, анімованих картинок).
- Обрання кольорової палітри презентації.
- Додання анімації до мультимедійної презентації.

4. Презентація створеної роботи:

- Збережіть файл мультимедійної презентації в форматі: PPTX чи MP4 (якщо є анімування) або PDF (без анімування).

- Поясніть свій вибір зображень та анімації.
- Обґрунтуйте вибір програмного забезпечення та зручність в процесі особистого користування ними.

Звіт:

- Презентація створеної мультимедійної презентації.
- Пояснення свого вибору зображень, кольорової палітри та анімації.
- Обґрунтування вибору програмного забезпечення та зручності в процесі особистого користування ними.

Висновки:

- Яке програмне забезпечення для створення мультимедійних презентацій ви знаєте?
- Які основні правила створення цікавої презентації ви знаєте?
- Які труднощі виникли під час створення контенту і як їх було подолано?

Це завдання дозволить навчитись якісно та цікаво подавати навчальний матеріал в сучасній формі. Також допоможе ознайомитися з програмним забезпеченням для створення мультимедійних презентацій.

Рекомендована література

Основна:

1. Березовський В. С., Потієнко В. О., Завадський І. О. Основи комп'ютерної графіки: навч. посіб. Київ: Вид. група ВНУ, 2009. 400 с.
2. Ковальчук М.О., Колесник Н.Є. Графічний дизайн та комп'ютерна графіка: монографія. Житомир, ТОВ «505» 2020. 440 с.
3. Колесник Н. Є., Куниця Г. В., Погосьян Д. Р. Підготовка майбутніх фахівців з дизайну до використання візуального контенту мультимедійних технологій та анімаційної графіки. Наука і техніка сьогодні. 2024. Вип. 9 (37). С. 356-366
4. Куленко М. Я. Основи графічного дизайну [Текст] : Підручник. – К.: Кондор, 2006. – 492 с.
5. Маценко В. Г. Комп'ютерна графіка : навч. посіб. Чернівці: Рута, 2009.

Додаткова:

1. Даниленко В.Я. Дизайн: підручник для студ ВНЗ, які навчаються за спец. «Дизайн» / В.Я. Даниленко. – Х.: Вид-во ХДАДМ, 2003. – 320 с.
2. Колесник Н. Є. Колір у графічному дизайні та візуальному сприйнятті / Н. Є. Колесник, О. М. Слинюк // Science, innovations and education: problems and prospects : proceedings of the 4th International scientific and practical conference, (November 10-12, 2021). - Tokyo, 2021. - С. 521 - 527.
3. Погосьян Д. Р. Моушн-дизайн як засіб візуальної комунікації: актуальність та перспективи. Problems and prospects for the development of science, education and technology : materials of the International scientific-practical conference, August 3. Aarhus, Denmark : Scholarly Publisher ICSSH, 2024. С. 57-58.
4. Нікіта Квавцов. Історія анімації: Як народжується мистецтво / Переклад: Оксана Шуляр. – К.: ArtHuss, 2019. – 192 с.
5. Основи дизайну: підручник для 10 кл. загальноосв. навч. закл. Профільн. рівень / В. В. Вдовченко, Т. О. Божко, А. С. Сімонік та ін.; за ред. В. В. Вдовченка. Київ: Педагогічна думка, 2010. 304 с.

Інтернет ресурси:

1. Як зробити круту презентацію в PowerPoint 2024. [Електронний ресурс]. — Режим доступу: https://www.youtube.com/watch?v=LSXHEodpxIE&ab_channel=POWERPOINT%D0%A3%D0%9A%D0%A0%D0%90%D0%87%D0%9D%D0%A1%D0%AC%D0%9A%D0%9E%D0%AE%7C%D0%9D%D0%B0%D1%82%D0%B0%D0%BB%D1%96%D1%8F%D0%94%D0%B0%D0%BD%D0%B8%D0%BB%D1%8E%D0%BA
2. Як створити презентацію в Canva. [Електронний ресурс]. — Режим доступу: https://www.youtube.com/watch?v=DpYr2V390LY&ab_channel=%D0%92%D0%BB%D0%B0%D0%B4%D0%9B%D0%B0%D0%B7%D1%83%D1%82%D0%BA%D1%96%D0%BD%7C%D0%92%D0%B8%D0%BA%D0%BB%D0%B0%D0%B4%D0%B0%D1%87%D0%A8%D0%BA%D0%BE%D0%BB%D0%B8
3. Як створити презентацію у Canva. Анімація швидко. [Електронний ресурс]. — Режим доступу: https://www.youtube.com/watch?v=YqPgW-IOOQA&ab_channel=POWERPOINT%D0%A3%D0%9A%D0%A0%D0%90%D0%87%D0%9D%D0%A1%D0%AC%D0%9A%D0%9E%D0%AE%7C%D0%9D%D0%B0%D1%82%D0%B0%D0%BB%D1%96%D1%8F%D0%94%D0%B0%D0%BD%D0%B8%D0%BB%D1%8E%D0%BA
4. 6 безкоштовних програм для створення презентацій. [Електронний ресурс]. — Режим доступу: <https://hurma.work/blog/dobirka-bezkoshtovnih-instrumentiv-dlya-stvorennya-prezentacij/>

Лабораторне заняття №7

Тема заняття: Методи використання мультимедійних презентацій.

Мета: ознайомитися з методами використання мультимедійних презентацій та створити мультимедійну презентацію-портфоліо.

Обладнання та матеріали:

- Комп'ютер з доступом до інтернету.
- Програмне забезпечення для створення мультимедійних презентацій: Microsoft PowerPoint чи Keynote.
- Популярні онлайн-платформи для створення мультимедійних презентацій: Canva, Visme, Prezi, Haiku Deck, Google Slides, Piktochart та Microsoft Sway.

План заняття:

1. Методи використання мультимедійних презентацій
 - Визначення мультимедійних презентацій і їх роль у сучасній комунікації.
 - Розгляд основних методів та сфер застосування мультимедійних презентацій (освіта, бізнес, творчість).
2. Особливості мультимедійної презентації-портфоліо
 - Що таке мультимедійна презентація-портфоліо: мета, структура, цільова аудиторія.
 - Особливості дизайну, візуального оформлення та інтерактивних елементів для портфоліо.
3. Розробка мультимедійної презентації-портфоліо
 - Вибір тематики та визначення цілей презентації.
 - Розробка сценарію та структури презентації.
 - Практична робота над створенням мультимедійного портфоліо: вибір контенту, використання графічних і мультимедійних інструментів.

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

Інструкція/ рекомендація до виконання:

Завдання №1. Створити презентацію-портфоліо (не менше 5-ти слайдів).

Кроки завдання:

- 1. Обрання програмного забезпечення для створення мультимедійної презентації на задану тему.**
- 2. Ключові теми презентації-портфоліо можуть включати: біографію, особисті дані, відомості про освіту та працевлаштування, курси які були пройдені, сертифікати, приклади робіт тощо.**
- 3. Розробка мультимедійної презентації-портфоліо:**
 - Структурні елементи презентації мають включати: титульний слайд, зміст (відобразити план роботи, розділи, з яких складається презентація), основне наповнення, висновки та заключний слайд (з особистими даними для зв'язку).
 - Формування сценарію презентації.
 - Підбір фото себе та власних робіт.
 - Обрання кольорової палітри презентації.
 - Додання анімації до мультимедійної презентації.
- 4. Презентація створеної роботи:**
 - Збережіть файл мультимедійної презентації в форматі: PPTX чи MP4 (якщо є анімування) або PDF (без анімування).

- Обґрунтуйте вибір програмного забезпечення та зручність в процесі особистого користування ними.

- Зверніть увагу на власні професійні успіхи.

Звіт:

- Презентація створеної мультимедійної презентації.
- Пояснення свого вибору зображень, кольорової палітри та анімації.
- Обґрунтування вибору програмного забезпечення та зручності в процесі особистого користування ними.

Висновки:

- Які методи використання мультимедійних презентацій ви знаєте?
- Що таке мультимедійна презентація-портфоліо?
- З якою метою можна використовувати мультимедійну презентацію-портфоліо?

Це завдання дозволить навчитись презентувати та оформлювати власні роботи, професійні здобутки та творчі досягнення в зручній формі у вигляді мультимедійної презентації-портфоліо.

Рекомендована література

Основна:

1. Березовський В. С., Потієнко В. О., Завадський І. О. Основи комп'ютерної графіки: навч. посіб. Київ: Вид. група ВНУ, 2009. 400 с.
2. Ковальчук М.О., Колесник Н.Є. Графічний дизайн та комп'ютерна графіка: монографія. Житомир, ТОВ «505» 2020. 440 с.
3. Колесник Н. Є., Куниця Г. В., Погосьян Д. Р. Підготовка майбутніх фахівців з дизайну до використання візуального контенту мультимедійних технологій та анімаційної графіки. Наука і техніка сьогодні. 2024. Вип. 9 (37). С. 356-366
4. Куленко М. Я. Основи графічного дизайну [Текст] : Підручник. – К.: Кондор, 2006. – 492 с.
5. Маценко В. Г. Комп'ютерна графіка : навч. посіб. Чернівці: Рута, 2009. 343 с.

Додаткова:

1. Даниленко В.Я. Дизайн: підручник для студ ВНЗ, які навчаються за спец. «Дизайн» / В.Я. Даниленко. – Х.: Вид-во ХДАДМ, 2003. – 320 с.
2. Колесник Н. Є. Колір у графічному дизайні та візуальному сприйнятті / Н. Є. Колесник, О. М. Слинюк // Science, innovations and education: problems and prospects : proceedings of the 4th International scientific and practical conference, (November 10-12, 2021). - Tokyo, 2021. - С. 521 - 527.
3. Погосьян Д. Р. Моушн-дизайн як засіб візуальної комунікації: актуальність та перспективи. Problems and prospects for the development of science,

education and technology : materials of the International scientific-practical conference, August 3. Aarhus, Denmark : Scholarly Publisher ICSSH, 2024. С. 57-58.

4. Нікіта Квавцов. Історія анімації: Як народжується мистецтво / Переклад: Оксана Шуляр. – К.: ArtHuss, 2019. – 192 с.

5. Основи дизайну: підручник для 10 кл. загальноосв. навч. закл. Профільн. рівень / В. В. Вдовченко, Т. О. Божко, А. С. Сімонік та ін.; за ред. В. В. Вдовченка. Київ: Педагогічна думка, 2010. 304 с.

Інтернет ресурси:

1. Лекція №4. Портфоліо: кому необхідне та як створювати. [Електронний ресурс]. — Режим доступу: https://www.youtube.com/watch?v=WDfXjZnFHYk&ab_channel=HappyMonday

2. Як зробити круту презентацію в PowerPoint 2024. [Електронний ресурс]. — Режим доступу: https://www.youtube.com/watch?v=LSXHEodpxIE&ab_channel=POWERPOINT%D0%A3%D0%9A%D0%A0%D0%90%D0%87%D0%9D%D0%A1%D0%AC%D0%9A%D0%9E%D0%AE%7C%D0%9D%D0%B0%D1%82%D0%B0%D0%BB%D1%96%D1%8F%D0%94%D0%B0%D0%BD%D0%B8%D0%BB%D1%8E%D0%BA

3. Як створити презентацію в Canva. [Електронний ресурс]. — Режим доступу: https://www.youtube.com/watch?v=DpYr2V390LY&ab_channel=%D0%92%D0%BB%D0%B0%D0%B4%D0%9B%D0%B0%D0%B7%D1%83%D1%82%D0%BA%D1%96%D0%BD%7C%D0%92%D0%B8%D0%BA%D0%BB%D0%B0%D0%B4%D0%B0%D1%87%D0%A8%D0%BA%D0%BE%D0%BB%D0%B8

Лабораторне заняття №8

Тема заняття: Технологія користування онлайн-сервісу VistaCreate.

Мета: ознайомитися з технологією користування онлайн-сервісу VistaCreate; особливостями фірмового стилю та функцією «Стилі», а також анімації та відео; створити візуальний контент для Instagram, Youtube, TikTok, Facebook засобами мультимедійних технологій з метою відеопублікації для соціальних мереж.

Обладнання та матеріали:

- Комп'ютер з доступом до інтернету.
- Онлайн-сервіс VistaCreate.

План заняття:

1. Ознайомлення з онлайн-сервісом VistaCreate

- Основні функції та можливості платформи.
 - Реєстрація та інтерфейс користувача.
 - Навігація та базові інструменти для створення контенту.
2. Вивчення особливостей фірмового стилю та функцій платформи
- Поняття фірмового стилю та його значення в візуальній комунікації.
 - Використання функції «Стилі» для автоматизації оформлення контенту.
 - Створення анімацій та відео: інструменти, шаблони, налаштування.
3. Практична робота: створення візуального контенту для соціальних мереж
- Розробка контенту для Instagram (історії, пости), YouTube (обкладинки, інтро), TikTok (відео з анімацією), Facebook (банери, пости).
 - Застосування мультимедійних технологій для відеопублікацій.
 - Підготовка та збереження матеріалів для завантаження у соціальні мережі.

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
		64-73	D	непогано, але зі значною кількістю недоліків
<i>Задовільно</i>		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
--	--	-------------	----------	---------------------------------

Інструкція/ рекомендація до виконання:

Завдання №1. Створити візитку за допомогою онлайн-сервісу VistaCreate. Тематика за вибором: магазин одягу, парфумів, піцерія тощо.

Кроки завдання:

1. Спочатку створіть власний логотип вигаданої фірми у графічному редакторі, призначеного для створення векторних об'єктів: Adobe Illustrator, CorelDraw, Inkscape тощо. Збережіть його у PNG. Розмір: (500x500 px).

2. Відкрийте VistaCreate.

- Перейдіть на <https://create.vista.com/uk/home/> і увійдіть до свого облікового запису. Якщо ви ще не зареєстровані, створіть новий обліковий запис.

3. Обрання шаблону візитки або створення її з нуля.

- На головній сторінці, натисніть «Бізнес і особисте»
- У випадіючому списку оберіть шаблон «Візитка». Тепер відкривається спливаюче вікно, яке надає можливість обрання розмірів, орієнтації, створення поронього проекту (полотна) та перегляду різних шаблонів візиток.

- Доступні розміри візитних карток: «European 85 x 55 mm», «Square 2.5 x 2.5 in» та «Standard 3.5 x 2 in». Обираємо найперший розмір візитки.

4. Інформаційне наповнення візитної картки.

Стандартна візитка зазвичай включає:

- Ім'я та прізвище.
- Посаду.
- Назву компанії або логотип.
- Контактні дані (телефон, email, вебсайт, соціальні мережі).
- Адресу (за потреби).

5. Дизайн елементів, додання тексту та підбір кольорів.

- Інтегруйте логотип до макету візитки таким чином, щоб він не забирав надто багато уваги, але й залишався помітним.

- Додавайте інфографіку або невеликі графічні деталі (лінії, піктограми) для покращення сприйняття.

- Обирайте шрифти, які добре читаються та поєднуються зі стилем візитки. Важливо уникати дрібних та надто вигадливих шрифтів. Рекомендується використовувати максимально до трьох поєднань різних шрифтів. Текст і важливі елементи розташовуйте на відстані 5 мм від країв, щоб уникнути їх випадкового обрізання.

- Кольорова гама повинна відповідати бренду або стилю особи. Важливо дотримуватися гармонії кольорів. Рекомендується використовувати невелику кількість поєднань кольорів (бажано до трьох).

- СМУК для друку: при підготовці до друку макет потрібно перевести у кольорову модель СМУК (не RGB), оскільки це стандарт для поліграфії.

6. Презентація створеної роботи:

- Збережіть файл візитної картки у форматі PDF.
- Обґрунтуйте вибір шрифтів та кольорової палітри (фірмових кольорів).
- Зверніть увагу на власні професійні успіхи.

Звіт:

- Презентація створеної візитної картки.
- Пояснення свого вибору шрифтів та кольорової палітри.
- Обґрунтування зручності в процесі особистого користування VistaCreate.

Висновки:

Отже, яким чином можна створити візитну картку та інші елементи фірмового стилю за допомогою онлайн-сервісу VistaCreate?

Це завдання дозволить ознайомити студентів зі способом швидкого створення елементів фірмового стилю за допомогою онлайн-сервісу VistaCreate.

Завдання №2. Створити відео-афішу до концерту за допомогою онлайн-сервісу VistaCreate (для Instagram, Facebook, YouTube або TikTok). Тривалість: до 1 хв.

Кроки завдання:

1. Відкрийте VistaCreate.

- Перейдіть на <https://create.vista.com/uk/home/> і увійдіть до свого облікового запису. Якщо ви ще не зареєстровані, створіть новий обліковий запис.

2. Обрання шаблону або створення відео з нуля

- На головній сторінці, натисніть «Соцмережі»
- У випадаючому списку оберіть один із шаблонів для соціальних мереж, залежно від вашої платформи:
 - «Instagram-відеосторі» або «Instagram Reel» (1080x1920 px).
 - «Facebook-відеосторі» або «Facebook Reel» (1080x1920 px).
 - «TikTok-відео» (1080x1920 px).
- Розмір реклами для онлайн-платформи YouTube потрібно налаштовувати самостійно. Розмір: 1080x1920 px.

Або можете вручну обрати розмір за допомогою опції «Налаштувати розмір».

3. Налаштування відео

- Спочатку відкриється чисте полотно, до якого ви можете додати: текст, зображення та графіку або відео.
 - Текст: щоб додати текст слід натиснути на вкладку «Текст» з лівого боку.
 - Стили. Ви можете обирати стилі вашого проекту, які включають в себе різні комбінації шрифтів та кольорові палітри.

- Фото або відео: щоб додати фото чи відео до вашого проекту слід натиснути на опцію «Фото»/ «Відео» та знайти багато доступних стокових візуальних матеріалів. Також, ви можете завантажувати власні.

4. Розробка відео-афіші до концерту.

- Відео-афіша обов'язково має включати в себе наступну інформацію: дата заходу, місяць та рік, місце проведення, час проведення та назву музичного гурту.

5. Налаштування анімації

- Ви можете зробити відео динамічнішим за допомогою анімацій. Для цього виділіть будь-який елемент (текст або графіку) і вгорі з'явиться кнопка «Анімувати». Виберіть ефект анімації, щоб застосувати його до обраного елемента.

6. Додавання музики або звуку

- Перейдіть до вкладки «Музика» на лівій панелі та виберіть музику з бібліотеки VistaCreate або завантажте власний аудіофайл.

- Музику можна обрізати за допомогою редактора часу, налаштовуючи точну частину аудіо, яку ви хочете використати.

7. Зміна тривалості сцен

- Ви можете змінити тривалість кожної сцени. Для цього оберіть сцену та натисніть на таймер у верхній частині редактора. Там можна вказати точну тривалість для кожного окремого слайду.

8. Попередній перегляд відео-афіші

- Перш ніж зберігати відео, натисніть кнопку «Відтворити сторінку» з нижнього боку відео-афіші, щоб переглянути, як ваше відео виглядатиме в реальному часі.

9. Експорт відео

- Коли ваше відео готове, натисніть «Експортувати»
- Оберіть формат MP4, щоб зберегти відео у найвищій якості.
- Натисніть «Завантажити» і почекайте, поки VistaCreate згенерує ваш файл.

10. Публікація у соціальних мережах

- Після збереження відео ви можете завантажити його безпосередньо на платформу, для якої воно було створене (Instagram, Facebook, YouTube, TikTok тощо).

Додаткові поради:

- **Розмір відео:** Завжди перевіряйте оптимальні розміри та тривалість відео для платформи, на яку ви плануєте завантажувати. Наприклад, Instagram Story має вертикальний формат 1080x1920 px, а Instagram Post — квадратний 1080x1080 px.

- **Зберігайте баланс** між динамічними анімаціями та текстом, щоб відео було читабельним і привабливим.

- **Мінімалізм:** Використовуйте чіткий і простий текст, щоб донести головну ідею вашого повідомлення.

Звіт:

- Готова відео-афіша до виступу музичної групи, збережена в форматі MP4.
- Пояснення свого вибору зображень, кольорової палітри та анімації.
- Обґрунтування зручності в процесі особистого користування VistaCreate.

Висновки:

Отже, яким чином можна створити візуальний контент для Instagram, Youtube, TikTok, Facebook за допомогою онлайн-сервісу VistaCreate?

За допомогою цього завдання, вдалося з'ясувати, що популярна онлайн-платформа VistaCreate надає широкий набір інструментів для зручного та легкого створення візуального анімаційного контенту за короткий проміжок часу.

Рекомендована література

Основна:

1. Березовський В. С., Потієнко В. О., Завадський І. О. Основи комп'ютерної графіки: навч. посіб. Київ: Вид. група ВНУ, 2009. 400 с.
2. Ковальчук М.О., Колесник Н.Є. Графічний дизайн та комп'ютерна графіка: монографія. Житомир, ТОВ «505» 2020. 440 с.
3. Колесник Н. Є., Куниця Г. В., Погосьян Д. Р. Підготовка майбутніх фахівців з дизайну до використання візуального контенту мультимедійних технологій та анімаційної графіки. Наука і техніка сьогодні. 2024. Вип. 9 (37). С. 356-366
4. Куленко М. Я. Основи графічного дизайну [Текст] : Підручник. – К.: Кондор, 2006. – 492 с.
5. Маценко В. Г. Комп'ютерна графіка : навч. посіб. Чернівці: Рута, 2009. 343 с.

Додаткова:

1. Даниленко В.Я. Дизайн: підручник для студ ВНЗ, які навчаються за спец. «Дизайн» / В.Я. Даниленко. – Х.: Вид-во ХДАДМ, 2003. – 320 с.
2. Колесник Н. Є. Колір у графічному дизайні та візуальному сприйнятті / Н. Є. Колесник, О. М. Слинюк // Science, innovations and education: problems and prospects : proceedings of the 4th International scientific and practical conference, (November 10-12, 2021). - Tokyo, 2021. - С. 521 - 527.
3. Погосьян Д. Р. Моушн-дизайн як засіб візуальної комунікації: актуальність та перспективи. Problems and prospects for the development of science, education and technology : materials of the International scientific-practical conference, August 3. Aarhus, Denmark : Scholarly Publisher ICSSH, 2024. С. 57-58.

4. Нікіта Квавцов. Історія анімації: Як народжується мистецтво / Переклад: Оксана Шуляр. – К.: ArtHuss, 2019. – 192 с.

5. Основи дизайну: підручник для 10 кл. загальноосв. навч. закл. Профільн. рівень / В. В. Вдовченко, Т. О. Божко, А. С. Сімонік та ін.; за ред. В. В. Вдовченка. Київ: Педагогічна думка, 2010. 304 с.

Інтернет ресурси:

1. Розробка рекламного посту за допомогою сервісу Vista Create. [Електронний ресурс]. — Режим доступу:

https://www.youtube.com/watch?v=I08JiXb6v2I&ab_channel=%D0%9D%D0%B0%D1%82%D0%B0%D0%BB%D1%96%D1%8F%D0%9C%D0%B5%D1%82%D0%B5%D0%BB%D1%8C%D1%81%D1%8C%D0%BA%D0%B0

2. VistaCreate. Почніть візуалізувати свій контент - за 5 простих кроків із Vista Create. [Електронний ресурс]. — Режим доступу:

https://www.youtube.com/watch?v=DmKGGiMIasg&ab_channel=%D0%A1%D0%B5%D1%80%D0%B3%D1%96%D0%B9%D0%91%D1%83%D1%80%D1%82%D0%BE%D0%B2%D0%B8%D0%B9%26%D0%9A%D1%80%D0%B0%D1%89%D0%B0%D0%BE%D1%81%D0%B2%D1%96%D1%82%D0%B0

Лабораторне заняття №9

Тема заняття: Анімація та motion-дизайн та їх вплив на сучасний світ.

Мета: ознайомитися з особливостями створення анімації та продуктів motion-дизайну; розглянути їх вплив на сучасний світ.

Обладнання та матеріали:

- Комп'ютер з доступом до інтернету.
- Програмне забезпечення Adobe After Effects.

План заняття:

1. Особливості створення анімації та продуктів motion-дизайну
 - Визначення анімації та motion-дизайну: поняття, відмінності, сфери застосування.
 - Основні етапи створення продуктів motion-дизайну: ідея, сценарій, візуальна концепція, реалізація.
2. Вплив анімації та motion-дизайну на сучасний світ
 - Роль анімації в рекламі, кіно, соціальних мережах, освіті та ігровій індустрії.
 - Аналіз прикладів впливу motion-дизайну на формування брендів та комунікацію.

3. Дослідження інтерфейсу програми Adobe After Effects

- Основні інструменти та панелі програми.
- Функціональні можливості для роботи з анімацією та графікою.
- Налаштування робочого простору для зручної роботи.

4. Практичні навички створення анімації за допомогою Adobe After Effects

- Створення простих анімаційних проєктів: робота з ключовими кадрами та таймлайном.
- Застосування ефектів та налаштування переходів.
- Експорт готового продукту у відповідному форматі.

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

Інструкція/ рекомендація до виконання:

Завдання №1. Створити анімацію раніше створеного логотипу за допомогою програмного забезпечення Adobe After Effects.

Кроки завдання:

1. Перед перенесенням логотипу до програми Adobe After Effects, ви маєте виконати наступні дії:

- Логотип має бути хорошої якості та виконаний в векторному графічному редакторі.

- Зазвичай розмір логотипу 500x500 px.

- Зберегти логотип слід таким чином, щоб кожен шар, який планується в подальшому анімуватись, був збережений окремо у форматі PNG (фон був прозорим).

2. Відкриваємо програму Adobe After Effects.

3. Створення нового проєкту.

- Натискаємо «New project» у спливаючому вікні.

- Обираємо назву для нашого проєкту та розмір (1920x1080 px).

Послідовність дій наступна: знаходимо на панелі меню «Composition» та натискаємо «New Composition».

4. Завантаження окремих елементів логотипу до проєкту.

- Ми можемо додати до проєкту файли трьома способами:

1. Два рази натиснути на панель «Project» («Проект») та зі своїх папок обрати потрібні файли.

2. Виділивши їх за допомогою мишки та перемістивши до панелі «Project»;

3. Натиснувши на панелі меню «File» - «Import» - «File».

2. Анімуємо логотип.

Переміщуємо усі файли з панелі «Project» до панелі «Timeline» («Шкала часу»). Зазвичай вона знаходиться з лівого нижнього боку. Обираємо файл окремого елементу логотипу, який будемо анімувати. Натискаємо на стрілочку біля маленької піктограми кольорового квадрата. Висвічується опція «Transform». Натискаємо на неї два рази і стають доступними наступні інструменти для редагування файлу: «Anchor Point» («Опорна точка»), «Position» («Положення»), «Scale» (Масштаб), «Rotation» («Обертання») та «Opacity» («Непрозорість»). Тепер обираємо інструмент, наприклад, «Scale». Щоб анімування стало доступним натискаємо на значок поруч «Time-Vary stop watch». При зміні розміру на різних часових проміжках панелі «Timeline» створюються «Keyframe» («Ключові кадри»).

Таким чином, намагаємось анімувати різні об'єкти. Якщо у вас є бажання створити анімацію складніше, можете переглядати відповідні відео-матеріали. Наприклад, за допомогою онлайн-платформи Youtube.

3. Збереження анімованого логотипу.

Зберігаємо наш результат у форматі MP4. Послідовність дій наступна: знаходимо на панелі меню «File» - «Export» - «Add to Render Queue» («Додати до

черги рендеру»). Натискаємо два рази на «Output Module» («Вихідний модуль»). Обираємо формат «H.264» або «QuickTime». Натискаємо на кнопку «ОК». Тепер два рази клікаємо з правої сторони від «Output To» та обираємо розміщення та тип файлу. В результаті обрання формату «H.264» стане доступним завантаження файлу в типі MP4. Якщо ви обрали «QuickTime» - MOV. Тепер натискаємо на кнопку «Render» («Рендер»).

Звіт:

- Презентація створеного анімованого логотипу.
- Обґрунтування зручності в процесі особистого користування програмою.

Висновки:

- Яким чином можна створити анімований логотип за допомогою програми Adobe After Effects?
- Наскільки зручно вам було створювати анімований логотип за допомогою програми Adobe After Effects?
- Які пріоритети створення анімованих логотипів?

Це завдання допоможе студентам опанувати практичними навичками роботи зі створення простих анімованих об'єктів за допомогою професійної програми для створення продуктів motion-дизайну – Adobe After Effects.

Рекомендована література

Основна:

1. Березовський В. С., Потієнко В. О., Завадський І. О. Основи комп'ютерної графіки: навч. посіб. Київ: Вид. група ВНУ, 2009. 400 с.
2. Ковальчук М.О., Колесник Н.Є. Графічний дизайн та комп'ютерна графіка: монографія. Житомир, ТОВ «505» 2020. 440 с.
3. Колесник Н. Є., Куниця Г. В., Погосьян Д. Р. Підготовка майбутніх фахівців з дизайну до використання візуального контенту мультимедійних технологій та анімаційної графіки. Наука і техніка сьогодні. 2024. Вип. 9 (37). С. 356-366
4. Куленко М. Я. Основи графічного дизайну [Текст] : Підручник. – К.: Кондор, 2006. – 492 с.
5. Маценко В. Г. Комп'ютерна графіка : навч. посіб. Чернівці: Рута, 2009. 343 с.

Додаткова:

1. Даниленко В.Я. Дизайн: підручник для студ ВНЗ, які навчаються за спец. «Дизайн» / В.Я. Даниленко. – Х.: Вид-во ХДАДМ, 2003. – 320 с.
2. Колесник Н. Є. Колір у графічному дизайні та візуальному сприйнятті / Н. Є. Колесник, О. М. Слинюк // Science, innovations and education: problems and

prospects : proceedings of the 4th International scientific and practical conference, (November 10-12, 2021). - Tokyo, 2021. - С. 521 - 527.

3. Погосьян Д. Р. Моушн-дизайн як засіб візуальної комунікації: актуальність та перспективи. Problems and prospects for the development of science, education and technology : materials of the International scientific-practical conference, August 3. Aarhus, Denmark : Scholarly Publisher ICSSH, 2024. С. 57-58.

4. Нікіта Квавцов. Історія анімації: Як народжується мистецтво / Переклад: Оксана Шуляр. – К.: ArtHuss, 2019. – 192 с.

5. Основи дизайну: підручник для 10 кл. загальноосв. навч. закл. Профільн. рівень / В. В. Вдовченко, Т. О. Божко, А. С. Сімонік та ін.; за ред. В. В. Вдовченка. Київ: Педагогічна думка, 2010. 304 с.

Інтернет ресурси:

1. Анімація Логотипу в After Effects. Уроки українською. Logo Animation Tutorial. [Електронний ресурс]. — Режим доступу: https://www.youtube.com/watch?v=gNo-c5mATuk&t=121s&ab_channel=IrynaIshchuk

2. Простенька анімація логотипу. Уроки по aftereffects українською мовою. [Електронний ресурс]. — Режим доступу: <https://www.youtube.com/watch?v=qUD1ULoH5z4>

3. Cinematic Text Reveal in After effects - After Effects Tutorial: No Plugins. Free Projects. [Електронний ресурс]. — Режим доступу: <https://www.youtube.com/watch?v=X6ZZoGtNVAU>

4. Make A Logo Animation in Blender & Eevee in under 7 minutes. [Електронний ресурс]. — Режим доступу: <https://www.youtube.com/watch?v=Une7kZnXDLg>

5. Motion Graphics Tutorial | Pro Logo Animation in After Effects. [Електронний ресурс]. — Режим доступу: <https://www.youtube.com/watch?v=pJLZU7ffXDA>

Лабораторне заняття №10

Тема заняття: Візуальне оформлення з використанням комп'ютерних дизайн-технологій.

Мета: ознайомитися з особливостями візуального оформлення з використанням комп'ютерних дизайн-технологій; дослідити інтерфейс та доступні інструменти онлайн-сервісу Book Creator; створити інтерактивну книгу.

Обладнання та матеріали:

- Комп'ютер з доступом до інтернету.
- Обліковий запис в онлайн-сервісі Book Creator.

План заняття:

1. Візуальне оформлення з використанням комп'ютерних дизайн-технологій
 - Роль сучасних технологій у створенні візуального контенту.
 - Основні принципи дизайну для інтерактивних продуктів.
 - Приклади застосування комп'ютерних дизайн-технологій у створенні цифрових книг.
2. Ознайомлення з онлайн-сервісом Book Creator
 - Інтерфейс та функціональні можливості сервісу.
 - Огляд доступних інструментів для створення інтерактивного контенту.
 - Переваги використання Book Creator у навчанні та творчих проєктах.
3. Практична робота: створення інтерактивної книги
 - Вибір теми та структури книги.
 - Додавання тексту, зображень, відео та інтерактивних елементів.
 - Публікація та перегляд готової інтерактивної книги.

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	непогано, але зі значною кількістю недоліків

		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

Інструкція/ рекомендація до виконання:

Завдання №1. Створити інтерактивну книгу за допомогою онлайн-сервісу Book Creator. Тематика за вибором здобувача. Кількість сторінок: не менше 5-ти.

Кроки завдання:

1. Ознайомлення зі структурою друкованої книги. Ваша інтерактивна версія має обов'язково включати: передню сторону обкладинку, титульний аркуш, зміст та зворотню сторону обкладинки. Інші структурні елементи книги можна додавати за бажанням.

2. Реєстрація.

Натискаємо на посилання <https://bookcreator.com/> та переходимо на сайт. Він є англomовним, але ви можете скористатися вбудованим у браузер перекладачем. Потім натискаємо «Log in» («Увійти»). Відкривається сторінка на якій ми можемо здійснити вхід до нашого акаунту. Перемискаємо акаунт учня (студента) на акаунт вчителя (викладача) шляхом натискання на «Switch to teacher». Колір сторінки змінюється. Заходимо через уже створений раніше акаунт Google, натискаючи «Sign in with Google».

3. Початок роботи.

Тепер онлайн-сервіс Book Creator пропонує нам вказати, в яких класах ми викладаємо. Обираємо «Higher Education» («Заклад вищої освіти») або «Other» («Інше») та натискаємо «Next» («Далі»). Тепер нам потрібно обрати предмет, який ми викладаємо. Натискаємо «Other» та «Next». Тепер нам потрібно підібрати назву для нашої електронної бібліотеки, куди ми будемо додавати наші інтерактивні книги, створені в майбутньому. Після обрання назви натискаємо «Next: start making awesome books!».

4. Створення першої інтерактивної книги.

Тепер ми можемо створити свою першу книгу. Для цього натисніть на кнопку «+New Book» («Нова книга») у правому верхньому куті екрану. Тепер ми можемо створити порожній проєкт або обрати доступні шаблони. Щоб створити нову книгу необхідно підібрати розмір книги, який вам найбільше сподобається у вкладці «Blank Books» («Порожня книга»). Щоб обрати шаблон натискаємо на вкладку поруч – «Templates» («Шаблони»). Наприклад, обираємо «Textbook» («Підручник»).

5. Редагування інтерактивної книги.

- Для зміни кольору фону сторінки книги натисніть на значок з правого верхнього боку, схожого до української літери «і». Він називається «Inspector».
- Для додання об'єктів до книги натисніть на значок плюсіка, поряд з «Inspector», який називається «Add an item» («Додати об'єкт»). Таким чином, нам стає доступний широкий набір інструментів, який дозволяє додати: зображення, текст, фігури, піктограми, файли, посилання тощо. Ознайомтесь з ними.

6. Презентація створеної книги.

- Щоб поділитися інтерактивною книгою слід виконати наступну послідовність дій: натиснути кнопку з лівого верхнього боку «Edit» («Редагувати»), потім «Library» («Бібліотека»). Тепер знаходимо кнопку «Sharing options» («Параметри спільного доступу») та обираємо «Published online» («Опублікувати онлайн»). Додаємо назву нашої книги в полі «Title» та опис в полі «Description (optional)». Обираємо варіант доступу: приватний або публічний та можливість реміксування (надання прав іншим редагувати або копіювати вашу книгу). Тепер копіюємо посилання – «Copy link». Також можна скопіювати додатково QR код.
- Обґрунтуйте зручність створення інтерактивної книги за допомогою онлайн-сервісу Book Creator.

- Зверніть увагу на власні професійні успіхи.

Звіт:

- Презентація створеної інтерактивної книги.
- Пояснення свого вибору зображень, тексту, кольорової палітри тощо.
- Обґрунтування зручності створення інтерактивної книги за допомогою онлайн-сервісу Book Creator.

Висновки:

Отже, яким чином можна створити інтерактивну книгу за допомогою онлайн-сервісу Book Creator? Де можна використовувати такі книги?

Це завдання дозволить навчитись створювати власні інтерактивні книги для навчальних цілей, подавати інформацію у сучасній формі та ознайомить з новим онлайн-сервісом.

Рекомендована література

Основна:

1. Березовський В. С., Потієнко В. О., Завадський І. О. Основи комп'ютерної графіки: навч. посіб. Київ: Вид. група ВНУ, 2009. 400 с.
2. Ковальчук М.О., Колесник Н.Є. Графічний дизайн та комп'ютерна графіка: монографія. Житомир, ТОВ «505» 2020. 440 с.
3. Колесник Н. Є., Куниця Г. В., Погосьян Д. Р. Підготовка майбутніх фахівців з дизайну до використання візуального контенту мультимедійних технологій та анімаційної графіки. Наука і техніка сьогодні. 2024. Вип. 9 (37). С. 356-366

4. Куленко М. Я. Основи графічного дизайну [Текст] : Підручник. – К.: Кондор, 2006. – 492 с.
5. Маценко В. Г. Комп'ютерна графіка : навч. посіб. Чернівці: Рута, 2009. 343 с.

Додаткова:

1. Даниленко В.Я. Дизайн: підручник для студ ВНЗ, які навчаються за спец. «Дизайн» / В.Я. Даниленко. – Х.: Вид-во ХДАДМ, 2003. – 320 с.
2. Колесник Н. Є. Колір у графічному дизайні та візуальному сприйнятті / Н. Є. Колесник, О. М. Слинюк // Science, innovations and education: problems and prospects : proceedings of the 4th International scientific and practical conference, (November 10-12, 2021). - Tokyo, 2021. - С. 521 - 527.
3. Погосьян Д. Р. Моушн-дизайн як засіб візуальної комунікації: актуальність та перспективи. Problems and prospects for the development of science, education and technology : materials of the International scientific-practical conference, August 3. Aarhus, Denmark : Scholarly Publisher ICSSH, 2024. С. 57-58.
4. Нікіта Квавцов. Історія анімації: Як народжується мистецтво / Переклад: Оксана Шуляр. – К.: ArtHuss, 2019. – 192 с.
5. Основи дизайну: підручник для 10 кл. загальноосв. навч. закл. Профільн. рівень / В. В. Вдовченко, Т. О. Божко, А. С. Сімонік та ін.; за ред. В. В. Вдовченка. Київ: Педагогічна думка, 2010. 304 с.

Інтернет ресурси:

1. Будова книги. [Електронний ресурс]. — Режим доступу: https://www.youtube.com/watch?v=EcHziyezOLw&ab_channel=Moreofstudy
2. Онлайн редактор інтерактивних книг Book Creator. [Електронний ресурс]. — Режим доступу: https://www.youtube.com/watch?v=jvDRZWdK8Tw&t=354s&ab_channel=%D0%92%D1%87%D0%B8%D1%82%D0%B5%D0%BB%D1%8C%D1%81%D1%8C%D0%BA%D1%96%D1%80%D0%BE%D0%B4%D0%B7%D0%B8%D0%BD%D0%BA%D0%B8
3. Сервіс Book Creator: простий інструмент для створення інтерактивних матеріалів. [Електронний ресурс]. — Режим доступу: https://znayshov.com/News/Details/servis_book_creator_prosty_i_instrument_dlia_stvorennia_interaktyvnykh_materialiv
4. Book Creator урок 2: створюємо книгу. [Електронний ресурс]. — Режим доступу: https://www.youtube.com/watch?v=20RtjFVz6qU&ab_channel=%D0%86%D0%9A%D0%A2%D0%B2%D0%BE%D1%81%D0%B2%D1%96%D1%82%D1%96

Лабораторне заняття №11

Тема заняття: Візуальний контент для Instagram, Youtube, TikTok, Facebook засобами мультимедійних технологій. Відеопублікація для соціальних мереж.

Мета: ознайомитись зі способами створення візуального контенту для Instagram, Youtube, TikTok, Facebook засобами мультимедійних технологій; створити відео та здійснити відеопублікацію для соціальних мереж.

Обладнання та матеріали:

- Комп'ютер з доступом до інтернету.
- Програмне забезпечення для редагування відео: Adobe Premiere Pro, Final Cut Pro, DaVinci Resolve, InShot чи CapCut.

План заняття:

1. Способи створення візуального контенту для соціальних мереж
 - Вимоги до контенту для платформ: Instagram, YouTube, TikTok, Facebook.
 - Особливості формату (сторіс, пости, рілс, обкладинки, відео для YouTube).
 - Використання мультимедійних технологій для створення ефективного контенту: фото, графіка, анімація, відео.
2. Практична робота: створення та публікація відеоконтенту
 - Розробка сценарію та підготовка матеріалів для відео.
 - Створення відеоконтенту із використанням відповідного програмного забезпечення або онлайн-інструментів.
 - Підготовка та публікація відео на обраній платформі із врахуванням алгоритмів соціальних мереж.

3.

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
		64-73	D	непогано, але зі значною кількістю недоліків
<i>Задовільно</i>		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

Інструкція/ рекомендація до виконання:

Завдання №1. Створити відео-рекламу спеціальності 022 Дизайн «ОПП Графічний дизайн».

Кроки завдання:

1. Написання сценарію для вашого відео. Це допоможе зекономити велику кількість часу та пришвидчити роботу над завданням.

2. Підбір візуального матеріалу для відео: це можуть бути відео, які ви зняли власноруч, зображення, ілюстрації тощо. Також ви можете додати власні роботи.

3. Підбір аудіоматеріалу. Оберіть нейтральну та спокійну мелодію для складання позитивного враження у глядача.

4. Обрання програмного забезпечення для редагування відео.

Ви можете обрати найбільш зручнішу програму в якому будете редагувати власне відео. Наприклад, CapCut. Його можна безкоштовно встановити на смартфон, ноутбук, комп'ютер чи на інші гаджети. Наразі він є доволі популярним та простим у користуванні.

5. Спосіб редагування відео за допомогою програми CapCut (комп'ютерна версія). Ознайомлення з інтерфейсом:

Після встановлення та відкриття ми можемо увійти до облікового запису

CapCut натиснувши «Sign in» з лівої сторони головного екрану або одразу почати створювати проєкт натиснувши «Create project». Після цього, чекаємо доки наш інтерфейс завантажиться. Ознайомлюємося з інструктажем щодо користування програмою та натискаємо «Next», щоб пропустити його.

Панель «Menu» («Меню») програми розташовується з лівого верхнього боку. Воно включає такі вкладки: «Import» («Імпорт»), «Audio» («Аудіо»), «Text» («Текст»), «Stickers» («Стікери»), «Effects» («Ефекти»), «Transitions» («Переходи»), «Captions» («Титри»), «Filters» («Фільтри») та «Adjustment» («Налаштування»).

Переглядати відеоматеріали можна за допомогою панелі «Player» («Програвач»). Вона розташовується з правого боку від панелі «Menu». З лівої сторони, поряд з панеллю «Player», знаходиться ще одна, яка при натисканні на об'єкт редагування з панелі «Timeline» («Шкала часу») дозволяє детальніше його редагувати та показує доступні функції.

З нижнього боку, під вкладками панелі «Menu», розміщується панель «Timeline», куди ми можемо перетягувати затиснутою лівою кнопкою мишки відео, аудіо, ефекти, переходи тощо.

6. Попередній перегляд відео-афіші

- Перш ніж зберігати відео, перегляньте його за допомогою панелі «Player» натиснувши стрілочку «Play» знизу.

7. Експорт відео

- Коли ваше відео готове, натисніть «Export» («Експорт») з правого верхнього боку.

- Оберіть назву відео, місце для експорту, формат MP4 та інші характеристики, щоб зберегти відео у найвищій якості.

- Натисніть «Завантажити» і почекайте, доки CapCut згенерує ваш файл.

8. Публікація у соціальних мережах

- Після збереження відео ви можете завантажити його безпосередньо на платформу, для якої воно було створене (Instagram, Facebook, YouTube, TikTok тощо).

Додаткові поради:

- **Розмір відео:** Завжди перевіряйте оптимальні розміри та тривалість відео для платформи, на яку ви плануєте завантажувати. Наприклад, Instagram Story має вертикальний формат 1080x1920 px, а відео для YouTube зазвичай – 1920x1080 px.

- **Додавання власних робіт до відео:** поділіться процесом створення робіт, творчим прогресом та власними здобутками за період навчання на даній спеціальності.

- **Створіть відео-рекламу спеціальності, яка змотивує інших вступити до неї.**

Звіт:

- Готова відео-реклама спеціальності «022 Графічний дизайн», збережена в MP4.
- Пояснення свого вибору відео, зображень, аудіо, анімації, переходів тощо.
- Обґрунтування зручності в процесі особистого користування програмою CapCut.

Висновки:

Отже, яким чином можна редагувати відео за допомогою програми CapCut?

Це завдання дозволить студентам навчитися редагувати власні відео для розміщення в соціальних мережах.

Рекомендована література

Основна:

1. Березовський В. С., Потієнко В. О., Завадський І. О. Основи комп'ютерної графіки: навч. посіб. Київ: Вид. група ВНУ, 2009. 400 с.
2. Ковальчук М.О., Колесник Н.Є. Графічний дизайн та комп'ютерна графіка: монографія. Житомир, ТОВ «505» 2020. 440 с.
3. Колесник Н. Є., Куниця Г. В., Погосьян Д. Р. Підготовка майбутніх фахівців з дизайну до використання візуального контенту мультимедійних технологій та анімаційної графіки. Наука і техніка сьогодні. 2024. Вип. 9 (37). С. 356-366
4. Куленко М. Я. Основи графічного дизайну [Текст] : Підручник. – К.: Кондор, 2006. – 492 с.
5. Маценко В. Г. Комп'ютерна графіка : навч. посіб. Чернівці: Рута, 2009. 343 с.

Додаткова:

1. Даниленко В.Я. Дизайн: підручник для студ ВНЗ, які навчаються за спец. «Дизайн» / В.Я. Даниленко. – Х.: Вид-во ХДАДМ, 2003. – 320 с.
2. Колесник Н. Є. Колір у графічному дизайні та візуальному сприйнятті / Н. Є. Колесник, О. М. Слинюк // Science, innovations and education: problems and prospects : proceedings of the 4th International scientific and practical conference, (November 10-12, 2021). - Tokyo, 2021. - С. 521 - 527.
3. Погосьян Д. Р. Моушн-дизайн як засіб візуальної комунікації: актуальність та перспективи. Problems and prospects for the development of science, education and technology : materials of the International scientific-practical conference, August 3. Aarhus, Denmark : Scholarly Publisher ICSSH, 2024. С. 57-58.
4. Нікіта Квавцов. Історія анімації: Як народжується мистецтво / Переклад: Оксана Шуляр. – К.: ArtHuss, 2019. – 192 с.
5. Основи дизайну: підручник для 10 кл. загальноосв. навч. закл. Профільн. рівень / В. В. Вдовченко, Т. О. Божко, А. С. Сімонік та ін.; за ред. В. В. Вдовченка. Київ: Педагогічна думка, 2010. 304 с.

Интернет ресурсы:

1. Best CapCut video editing tips and tricks. [Электронный ресурс]. — Режим доступа: https://www.youtube.com/watch?v=ol7PQ_arWPg&ab_channel=KevinStratvert
2. How to use CapCut video editing. [Электронный ресурс]. — Режим доступа: https://www.youtube.com/watch?v=-VICb3IbEp0&ab_channel=KevinStratvert
3. CapCut beginners tutorial 2024: edit for free on Mac & PC! [Электронный ресурс]. — Режим доступа: https://www.youtube.com/watch?v=pHMoPh6mzm4&ab_channel=BenClaremont
4. CapCut for PC & Mac - complete CapCut video editing tutorial! [Электронный ресурс]. — Режим доступа: https://www.youtube.com/watch?v=uln6nJHfU60&ab_channel=PrimalVideo

Навчальне видання

КОЛЕСНИК Наталія Євгенівна
ВАСИЛЬЄВА Крістіна Владиславівна
КУНИЦЯ Гліб Вікторович
ПОГОСЬЯН Дарина Рафаїлівна

МУЛЬТИМЕДІЙНІ ТЕХНОЛОГІЇ В ДИЗАЙНІ

Інструктивно-методичні матеріали
до лабораторних занять

Формат 60x84/16. Папір офсетний Гарнітура Times New Roman Cyt. Друк різнографічний.
Ум. друк. арк. 2,7. Обл.-вид. арк. 14,5. Наклад пр. 300.

Видавництво Житомирського державного університету імені Івана Франка
10008, м. Житомир, вул. Велика Бердичівська, 40
Свідоцтво суб'єкта видавничої справи:
ЖТ № 10 від 07.12.2004 р.
електронна пошта (E-mail): zu@zu.edu.ua