

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

МЕТОДИЧНІ РЕКОМЕНДАЦІЇ ДО ОРГАНІЗАЦІЇ
САМОСТІЙНОЇ/ ІНДИВІДУАЛЬНОЇ РОБОТИ

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	-
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

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.

Методичні рекомендації до організації самостійної/ індивідуальної роботи з 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. 44 с.

УДК 7.04 + 004.92

ББК 85.11+ 32.973

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

© Житомирського державного університету

імені Івана Франка, 2024

ЗМІСТ:

1	Завдання для самостійної роботи №1	Тема: Інтерфейс програм векторної та растрової графіки. Графічні формати. Елементи графічного інтерфейсу користувача	5
2	Завдання для індивідуальної роботи №1	Тема: Інтерфейс програм векторної та растрової графіки. Графічні формати. Елементи графічного інтерфейсу користувача	5
3	Завдання для самостійної роботи №2	Тема: Корпоративна айдентика та брендинг: принципи створення логотипів і фірмового стилю компаній	8
4	Завдання для індивідуальної роботи №2	Тема: Корпоративна айдентика та брендинг: принципи створення логотипів і фірмового стилю компаній	8
5	Завдання для самостійної роботи №3	Тема: Типографіка: традиції оформлення друкованого тексту, ергономіка та стилістика оформлення друкованої продукції	12
6	Завдання для індивідуальної роботи №3	Тема: Типографіка: традиції оформлення друкованого тексту, ергономіка та стилістика оформлення друкованої продукції	12
7	Завдання для самостійної роботи №4	Тема: Мультимедійні технології в дизайні та використання онлайн-сервісу LearningApps	16
8	Завдання для індивідуальної роботи №4	Тема: Мультимедійні технології в дизайні та використання онлайн-сервісу LearningApps	16
9	Завдання для самостійної роботи №5	Тема: Мультимедійні технології як система комплексної взаємодії візуальних і аудіоефектів під управлінням інтерактивного програмного забезпечення	19
10	Завдання для індивідуальної роботи №5	Тема: Мультимедійні технології як система комплексної взаємодії візуальних і аудіоефектів під управлінням інтерактивного програмного забезпечення	19

11	Завдання для самостійної роботи №6	Тема: Особливості підготовки мультимедіа-презентацій	навчальних	21
12	Завдання для індивідуальної роботи №6	Тема: Особливості підготовки мультимедіа-презентацій	навчальних	21
13	Завдання для самостійної роботи №7	Тема: Методи використання презентацій	мультимедійних	24
14	Завдання для індивідуальної роботи №7	Тема: Методи використання презентацій	мультимедійних	24
15	Завдання для самостійної роботи №8	Тема: Технологія користування VistaCreate	онлайн-сервісу	29
16	Завдання для індивідуальної роботи №8	Тема: Технологія користування VistaCreate	онлайн-сервісу	29
17	Завдання для самостійної роботи №9	Тема: Анімація та motion-дизайн та їх вплив на сучасний світ		32
18	Завдання для індивідуальної роботи №9	Тема: Анімація та motion-дизайн та їх вплив на сучасний світ		32
19	Завдання для самостійної роботи №10	Тема: Візуальне оформлення з використанням комп'ютерних дизайн-технологій		35
20	Завдання для індивідуальної роботи №10	Тема: Візуальне оформлення з використанням комп'ютерних дизайн-технологій		35
21	Завдання для самостійної роботи №11	Тема: Візуальний контент для Instagram, Youtube, TikTok, Facebook засобами мультимедійних технологій. Відеопублікація для соціальних мереж		38
22	Завдання для індивідуальної роботи №11	Тема: Візуальний контент для Instagram, Youtube, TikTok, Facebook засобами мультимедійних технологій		38

Тема самостійної та індивідуальної роботи: Інтерфейс програм векторної та растрової графіки. Графічні формати. Елементи графічного інтерфейсу користувача.

Завдання для самостійної роботи:

1. *Розробити інтерактивну презентацію, яка включає анімацію, відео та інтерактивні елементи на тему: «Векторна та растрова графіка» (10-15 слайдів).*

Завдання для індивідуальної роботи:

1. *Розробити інтерактивну презентацію, яка включає анімацію, відео та інтерактивні елементи на тему: «Дизайн візуальних комунікацій та мультимедіа» (10-15 слайдів).*

Методичні рекомендації до виконання завдання самостійної та індивідуальної роботи:

Кроки завдання:

1. **Обрання програмного забезпечення для створення мультимедійної презентації на задану тему (програми: Microsoft PowerPoint чи Keynote; 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. **Формування сценарію (плану) презентації на тему «Векторна та растрова графіка»:**

- 1) Поняття векторної та растрової графіки.
- 2) Програми векторної та растрової графіки.
- 3) Інструменти для роботи з векторною та растровою графікою.
- 4) Підтримувані графічні формати для експорту у програмах векторної та растрової графіки.
- 5) Елементи графічного інтерфейсу користувача (GUI).

4. **Формування сценарію (плану) презентації на тему «Дизайн візуальних комунікацій та мультимедіа»:**

- 1) Поняття дизайну візуальних комунікацій та мультимедіа.
- 2) Сфери застосування дизайну візуальних комунікацій та мультимедіа.

3) Приклади застосування дизайну візуальних комунікацій та мультимедіа.

5. 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!»).

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

6. Презентація створеної роботи:

• Збережіть файл мультимедійної презентації в форматі: PPTX чи MP4.
• 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 закріпити та поглибити знання з теми лабораторного заняття «Інтерфейс програм векторної та растрової графіки. Графічні формати. Елементи графічного інтерфейсу користувача».

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 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
4. 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
5. 6 безкоштовних програм для створення презентацій. [Електронний ресурс]. — Режим доступу: <https://hurma.work/blog/dobirka-bezkoshtovnih-instrumentiv-dlya-stvorenniya-prezentacij/>

6. 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>

Тема самостійної та індивідуальної роботи: Корпоративна айдентика та брендінг: принципи створення логотипів і фірмового стилю компаній.

Завдання для самостійної роботи:

1. *Створити редизайн відомого логотипу.*

Методичні рекомендації до виконання завдання самостійної роботи:

Кроки завдання:

1. Ознайомлення з принципами створення редизайну логотипів

- **Впізнаваність:** виділіть основні елементи, які потрібно зберегти.
- **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). Обрання логотипу для редизайну.

3. Розробка логотипу (практичне завдання)

Етап 1: Ескізи

- Намалуйте кілька варіантів редизайну 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 CorelDRAW) для створення цифрового варіанту логотипу.
- Оберіть розміри вашого логотипу. Зазвичай це 500x500 px.
- Підготуйте логотип у різних варіантах: кольоровий, чорно-білий, негативний варіант (білий на чорному фоні), монохромний.
- Збережіть логотип у форматі PDF або PNG.

4. Презентація результатів (обговорення)

- Кожен студент має презентувати свій редизайн логотипу. Бажано нанести його на мокапи, які можна знайти на сайтах: Freepik, Gumroad, CSS Author,

Mockups-Design, Graphics Fuel, Minimal Mockups, Original Mockups, Good Mockups, Yellow Images, Storytale тощо.

- Додатково, слід дати відповідь на питання:
- Чи була збережена впізнаваність логотипу, в результаті його редизайну?
- Наскільки логотип простий, оригінальний та легко запам'ятовується?
- Як він виглядає в різних варіантах (кольоровий, чорно-білий)?

5. Звіт:

Студенти мають підготувати короткий звіт, у якому підведуть підсумки:

- Короткий опис компанії та цільової аудиторії.
- Пояснення концепції редизайну логотипу: кольори, форми, шрифти.
- Додати ескізи та фінальні варіанти логотипу.
- Показати, як логотип виглядає на мокапах.

6. Висновки:

Отже, що таке редизайн та з якою метою його використовують?

Це завдання дозволить закріпити та поглибити знання з теми лабораторного заняття «Корпоративна айдентика та брендинг: принципи створення логотипів і фірмового стилю компаній», навчитись створювати редизайни логотипів та їх презентувати.

Завдання для індивідуальної роботи:

1. *Розробити рекламний банер, що включає графіку, анімацію та текст.*

Методичні рекомендації до виконання завдання індивідуальної роботи:

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 створеного рекламного банеру.
- 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:

- Отже, що таке рекламний банер?
- Яким чином можна створити рекламний банер?
- За допомогою якого програмного забезпечення та онлайн-сервісів можна створити рекламний банер? Яке на вашу думку є найзручнішим?

Це завдання дозволить закріпити та поглибити знання з теми лабораторного заняття «Корпоративна айдентика та брендинг: принципи створення логотипів і фірмового стилю компаній», а також навчитися створювати рекламні банери з анімацією.

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. 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. У що одягнути свої кейси? - 10 сайтів з безкоштовними мокапами. [Електронний ресурс]. — Режим доступу: https://ux.pub/anastasiia_koval/u-shcho-odiaghnuti-svoyi-kieisi-10-saitiv-z-biezkoshtovnimi-mokapami-2bhk
4. Як створити логотип? На що треба звертати увагу. [Електронний ресурс]. — Режим доступу: <https://www.youtube.com/watch?v=PW7DEn4HPcM>
5. 8 типів логотипів 2024 І Види логотипів. Який логотип зробити для бренду. [Електронний ресурс]. — Режим доступу: https://www.youtube.com/watch?v=A6LGOaP_xdk

Тема самостійної та індивідуальної роботи: Типографіка: традиції оформлення друкованого тексту, ергономіка та стилістика оформлення друкованої продукції.

Завдання для самостійної роботи:

1. *Створити афішу до театральної вистави. Тематика за вибором студента.*

Методичні рекомендації до виконання завдання самостійної роботи:

Кроки завдання:

1. **Обрання театральної вистави, до якої ви будете створювати афішу.**
2. **Розгляд аналогів уже створених афіш до театральної вистави.**
 - Проведіть аналіз шрифтів обраної театральної афіші, їх розміщення, кольорової палітри, ілюстрацій або зображень, розміру тощо.
3. **Обрання програмного забезпечення для створення макету афіші.**
 - Це можуть бути графічні редактори для роботи з векторною графікою (наприклад, Adobe Illustrator) або програми для верстки Adobe InDesign, Microsoft Word, QuarkXPress тощо.
4. **Створення ескізів від руки або за допомогою графічних редакторів.**
 - Якщо ескіз створювався від руки, слід його відсканувати та перевести в цифрову форму. Після цього, бажано відкрити в графічному редакторі для роботи з векторною графікою (якщо планується ілюстрація, яка буде друкуватись на великому форматі).
5. **Обрання розміру макету афіші.**
 - Зазвичай друкуються афіші розміром А1 (594x841 мм) або А2 (420x594 мм).
6. **Розробка макету афіші.**
 - Афіша обов'язково має включати в себе наступну інформацію: дата заходу, місяць та рік, місце проведення, час проведення та назву театральної вистави.
 - Оберіть необхідний розмір для макету афіші, шрифти (бажано використовувати до трьох варіантів), підберіть кольорову палітру.
 - Слідкуйте за полями, розміщенням шрифтів та їх ієрархією. Головну інформацію рекомендується виділяти за рахунок збільшення розміру тексту чи додання товщини.
 - Створіть декілька варіантів афіш з різним шрифтом та кольоровою палітрою.
7. **Презентація створеної афіші.**

- Збережіть файл у форматі PDF або PNG.
- Поясніть свій вибір шрифту, кольорової палітри, зображень або ілюстрацій.
- Обґрунтуйте вибір програмного забезпечення та зручність в процесі особистого користування ними.

Звіт:

- Опис аналізованих афіш: які шрифти, кольорова палітра та зображення використовуються найчастіше (ілюстрації чи редаговані фото).
- Презентація створеного макету (скріншоти або друковані зразки).
- Опис принципів вибору шрифтів, інтерліньяжу, відступів та кольорової палітри.
- Порівняння двох стилів оформлення одного й того ж тексту.

Висновки:

- Отже, за допомогою яких програм можна розробити макет афіші до театральної вистави. Яка була найзручніша у процесі роботи особисто вам?

Це завдання допоможе закріпити та поглибити знання з теми «Типографіка: традиції оформлення друкованого тексту, ергономіка та стилістика оформлення друкованої продукції», а також навчитись створювати макети афіш, слідкувати за вдалими розміщенням тексту та поєднання його з ілюстративним матеріалом.

Завдання для індивідуальної роботи:

1. Розробити короткий відеоролик з обробкою відеоматеріалу, додаванням титрів і спецефектів.

Методичні рекомендації до виконання завдання індивідуальної роботи:

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, Swiftum Free Audio Editor, Reaper, FL Studio тощо.

2. Розробка мультимедійного контенту:

- У якості відео-матеріалу можна використовувати відео, які були зняті самостійно або відео зі стоків або бібліотек, таких як Unsplash, Pexels, Shutterstock тощо.

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

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

3. 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 закріпити та поглибити знання з теми «Типографіка: традиції оформлення друкованого тексту, ергономіка та стилістика оформлення друкованої продукції».

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. 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
3. 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
4. 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
5. How to Create a Magazine Design in Adobe InDesign. [Електронний ресурс]. — Режим доступу: https://www.youtube.com/watch?v=VCKQ1E_YPZc&ab_channel=GraphDesk
6. Make Awesome Page Layout Designs in Microsoft Word. [Електронний ресурс]. — Режим доступу: https://www.youtube.com/watch?v=GnqCD9_BuWE&ab_channel=EnvatoTuts%2B

7. Premiere Pro 2024 - курс для новачків українською! [Електронний ресурс]. — Режим доступу: https://www.youtube.com/watch?v=8Q1eLSfui7o&ab_channel=BolharovRoman
8. QuarkXPress Tutorial: How to Create a Magazine Layout. [Електронний ресурс]. — Режим доступу: https://www.youtube.com/watch?v=x1AN5ortAlw&ab_channel=QuarkXPressTV

Тема самостійної та індивідуальної роботи: Мультимедійні технології в дизайні та використання онлайн-сервісу LearningApps.

Завдання для самостійної роботи:

1. *Створити кросворд на тему «Мультимедійні технології в дизайні» за допомогою онлайн-сервісу LearningApps.*

Методичні рекомендації до виконання завдання самостійної роботи:

Кроки завдання:

1. 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.

2. Розробка кросворду на задану тему:

- Виберіть тип вправи – кросворд.
- Натисніть «Створити нову вправу» з верхнього правого боку.
- Додайте назву вправи («Мультимедійні технології в дизайні»), опис завдання, фонове зображення, питання, відповідь та інші характеристики.
- Кількість питань має варіюватись від 10-ти до 15-ти.

3. Презентація роботи:

- Зробіть скріни під час процесу розробки кросворду та кінцевого результату.
- Надайте посилання на власну роботу.
- Презентуйте власний кросворд здобувачам на лабораторному занятті та оцініть зрозумілість запитань та швидкість їх відповідей.

Звіт:

- Презентація створеного кросворду (додати скріншоти та посилання).
- Оцініть власний рівень складності у підборі запитань та сторення кросворду.

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

Висновки:

Отже, наскільки зручним було користування онлайн-сервісом LearningApps? З якими труднощами ви стикнулися, у процесі роботи над кросвордом?

Це завдання дозволить закріпити та поглибити знання з теми лабораторного заняття «Мультимедійні технології в дизайні та використання онлайн-сервісу LearningApps».

Завдання для індивідуальної роботи:

1. Створити інтерактивну вправу «Знайди пару» на тему «Векторна та растрова графіка» за допомогою онлайн-сервісу LearningApps.

Методичні рекомендації до виконання завдання індивідуальної роботи

Кроки завдання:

1. 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.

2. Розробка інтерактивної вправи «Знайди пару» на задану тему:

- Виберіть тип вправи «Знайди пару».
- Натисніть «Створити нову вправу» з верхнього правого боку.
- Додайте назву вправи («Векторна та растрова графіка»), опис завдання, оберіть пари (вкажіть два об'єкти, які відповідають одне одному - це може бути поєднання текстів, зображень, аудіо- та відео-роликів) та інші характеристики.

- Кількість питань має варіюватись від 10-ти до 15-ти.

3. Презентація роботи:

- Зробіть скріни під час процесу розробки інтерактивної вправи та кінцевого результату.

- Надайте посилання на власну роботу.

Звіт:

- Презентація створеної роботи (додати скріншоти та посилання).
- Оцініть власний рівень складності у підборі запитань.
- Опис мультимедійного контенту: які елементи були використані і як вони інтегровані.

Висновки:

Отже, наскільки зручним було користування онлайн-сервісом LearningApps? З якими труднощами ви стикнулися, у процесі роботи над інтерактивною вправою?

Це завдання дозволить закріпити та поглибити знання з теми лабораторного заняття «Мультимедійні технології в дизайні та використання онлайн-сервісу LearningApps».

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

Тема самостійної та індивідуальної роботи: Мультимедійні технології як система комплексної взаємодії візуальних і аудіоефектів під управлінням інтерактивного програмного забезпечення.

Завдання для самостійної роботи:

1. Розробити відеоролик з обробкою відеоматеріалу та аудіоефектами на тему «Привітання з Днем народження». Тривалість: від 1-ї хвилини до 3-х хвилин.

Завдання для індивідуальної роботи:

1. Розробити відеоролик з обробкою відеоматеріалу та додаванням аудіоефектів на тему «Здоровий спосіб життя». Тривалість: від 1-ї хвилини до 3-х хвилин.

Методичні рекомендації до виконання завдання самостійної та індивідуальної роботи:

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, Swiftturn Free Audio Editor, Reaper, FL Studio тощо.

2. Розробка мультимедійного контенту:

- У якості відео-матеріалу можна використовувати відео, які були зняті самостійно або відео зі стоків або бібліотек, таких як Unsplash, Pexels, Shutterstock тощо.
- За допомогою обраних відеоредакторів обробіть та відредагуйте відео, додайте титри і спецефекти.
- Додайте аудіо та спробуйте його відредагувати, за допомогою аудіоредакторів.

3. 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 закріпити та поглибити знання з теми «Мультимедійні технології як система комплексної взаємодії візуальних і аудіоефектів під управлінням інтерактивного програмного забезпечення».

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>

Тема самостійної та індивідуальної роботи: Особливості підготовки навчальних мультимедіа-презентацій.

Завдання для самостійної роботи:

1. *Створити навчальну мультимедіа-презентацію на тему: «Відомі українські графічні дизайнери». Додати анімацію та переходи. Кількість слайдів: від 10-ти до 15-ти.*

Завдання для індивідуальної роботи:

1. *Створити навчальну мультимедіа-презентацію на тему: «Сучасні тренди в моушн-дизайні». Додати анімацію та переходи. Кількість слайдів: від 10-ти до 15-ти.*

Методичні рекомендації до виконання завдання самостійної та індивідуальної роботи:

Кроки завдання:

1. **Обрання програмного забезпечення для створення мультимедійної презентації на задану тему (програми: Microsoft PowerPoint чи Keynote; 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. Формування сценарію (плану) презентації до теми «Відомі українські графічні дизайнери»:

- 1) Поняття графічного дизайну.
- 2) Відомі українські графічні дизайнери.
- 3) Приклади робіт відомих українських графічних дизайнерів.

4. Формування сценарію (плану) презентації до теми «Сучасні тренди в моушн-дизайні»:

- 1) Поняття моушн-дизайну.
- 2) Перелік популярних трендів та наведення їх прикладів.
- 3) Перелік програмного забезпечення, за допомогою якого можна здійснити створення таких роликів.

5. 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!»).
- Підбір зображень (фотографій, ілюстрацій, анімованих картинок).
- Обрання кольорової палітри презентації.
- Додання анімації до мультимедійної презентації.

6. Презентація створеної роботи:

- Збережіть файл мультимедійної презентації в форматі: PPTX чи MP4 (якщо є 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 закріпити та поглибити знання з теми лабораторного заняття «Особливості підготовки навчальних мультимедіа-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. 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. 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-100QA&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/>

Тема самостійної та індивідуальної роботи: Методи використання мультимедійних презентацій.

Завдання для самостійної роботи:

1. Розробити логотип для власного бренду та створити мультимедіа-презентацію з вказаними етапами розробки, наведеними ескізами та скрінами. Додати анімацію та переходи. Кількість слайдів: від 5-ти до 10-ти.

Методичні рекомендації до виконання завдання самостійної роботи:

Кроки:

1. Розробка логотипу:

- Аналіз існуючих логотипів.
- Формування брифу для створення логотипу. У брифі повинна бути вказана наступна інформація: назва компанії, галузь, в якій працює компанія, основна цільова аудиторія, бачення та місія компанії, бажані кольори або стиль (якщо є).
- Визначення типу майбутнього логотипу (текстовий, графічний чи

комбінований).

- Створення ескізів в самому графічному редакторі або перенесення ескізів логотипу до векторного графічного редактору (якщо вони були виконані традиційними художніми матеріалами). Наприклад, можна використовувати Adobe Illustrator, CorelDRAW чи Inkscape.

- Обрання розмірів логотипу (зазвичай, це 500x500 px).
- Визначення кольорової палітри та шрифтів. Редагування логотипу в векторному графічному редакторі та створення шарів.

- Збереження ескізів та скрінів для додавання їх до презентації.
- Збереження логотипу в форматі PNG.

2. Створення презентації.

- Обрання програмного забезпечення для створення мультимедійної презентації на задану тему (програми: Microsoft PowerPoint чи Keynote; онлайн-платформи: Canva, Visme, Prezi, Haiku Deck, Google Slides, Piktochart та Microsoft Sway).

- 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!»).

- Додання ескізів та скрінів розробки власного логотипу.
- Додання кінцевого результату створеного логотипу.
- Опис етапів розробки логотипу.
- Обрання кольорової палітри презентації.
- Додання анімації до мультимедійної презентації.

3. Презентація створеної роботи:

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

- Презентуйте власний дизайн-проект з розробки логотипу.
- Обґрунтуйте вибір програмного забезпечення та зручність в процесі особистого користування ними.

Звіт:

- Презентація створеної мультимедійної презентації.
- Презентація власного дизайн-проекту з розробки логотипу.
- Обґрунтування вибору програмного забезпечення та зручності в процесі особистого користування ними.

Висновки:

- За допомогою якого графічного редактору ви створювали власний логотип?
- З якими труднощами ви стикнулись під час створення логотипу?
- З якими труднощами ви стикнулись під час підготовки мультимедіа-презентації?

- Чи важливо вміти презентувати результати розробки власного дизайн-проекту?

Це завдання дозволить закріпити та поглибити знання з теми лабораторного заняття «Методи використання мультимедійних презентацій», а також навчить презентувати власні дизайн-проекти за допомогою мультимедійних презентацій.

Завдання для індивідуальної роботи:

1. Розробити візитну картку (візитку) для власного бренду та створити мультимедіа-презентацію з вказаними етапами розробки, наведеними ескізами та скрінами. Додати анімацію та переходи. Кількість слайдів: від 5-ти до 10-ти.

Методичні рекомендації до виконання завдання індивідуальної роботи:

Кроки:

1. Розробка візитної картки:

- Аналіз існуючих візитних карток.
 - Визначення мети та цільової аудиторії.
 - Збір інформації. Візитна картка обов'язково має включати наступну інформацію: ім'я та прізвище, посада, назва компанії або логотип, контактні дані (телефон, email, вебсайт, соціальні мережі) та адреса (за потреби).
 - Створення ескізів в самому графічному редакторі або перенесення ескізів візитної картки до векторного графічного редактору (якщо вони були виконані традиційними художніми матеріалами). Наприклад, можна використовувати Adobe Illustrator, CorelDRAW чи Inkscape.
 - Обрання розмірів візитної картки. Наприклад, «Стандарт» - 50x90 мм або «Євро» - 55x85 мм.
 - Визначення кольорової палітри та шрифтів. Бажано використовувати не більше трьох різних шрифтів та кольорів. Редагування візитної картки в векторному графічному редакторі та створення шарів.
 - Збереження ескізів та скрінів для додавання їх до презентації.
 - Збереження візитної картки в форматі PNG.
- #### **2. Створення презентації.**
- Обрання програмного забезпечення для створення мультимедійної презентації на задану тему (програми: Microsoft PowerPoint чи Keynote; онлайн-платформи: Canva, Visme, Prezi, Haiku Deck, Google Slides, Piktochart та Microsoft Sway).
 - 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!»).
 - Додання ескізів та скрінів розробки власної візитної картки.
 - Додання кінцевого результату створеної візитної картки.

- Опис етапів розробки візитної картки.
- 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).

- Презентуйте власний дизайн-проект з розробки візитної картки.
- Обґрунтуйте вибір програмного забезпечення та зручність в процесі особистого користування ними.

Звіт:

- Презентація створеної мультимедійної презентації.
- Презентація власного дизайн-проекту з розробки візитної картки.
- Обґрунтування вибору програмного забезпечення та зручності в процесі особистого користування ними.

Висновки:

- За допомогою якого графічного редактору ви створювали власну візитну картку?
- З якими труднощами ви стикнулись під час створення візитної картки?
- З якими труднощами ви стикнулись під час підготовки мультимедіа-презентації?
- Чи важливо вміти презентувати результати розробки власного дизайн-проекту?

Це завдання дозволить закріпити та поглибити знання з теми лабораторного заняття «Методи використання мультимедійних презентацій», а також навчить презентувати власні дизайн-проекти за допомогою 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. 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. Як зробити круту презентацію в PowerPoint 2024. [Електронний ресурс]. — Режим доступу: https://www.youtube.com/watch?v=LSXHЕodpxIE&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 логотип? На що треба звертати увагу. [Електронний ресурс]. — Режим доступу: <https://www.youtube.com/watch?v=PW7DEn4HPcM>
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
4. Adobe illustrator українською. Як зробити візитку. [Електронний ресурс]. — Режим доступу: https://www.youtube.com/watch?v=OtDU0SjmBc0&ab_channel=%D0%92%D0%BB%D0%B0%D0%B4%D0%B8%D1%81%D0%BB%D0%B0%D0%B2%D0%AF%D0%B2%D0%BE%D1%80%D0%B5%D0%BD%D0%BA%D0%BE

Тема самостійної та індивідуальної роботи: Технологія користування онлайн-сервісу VistaCreate.

Завдання для самостійної роботи:

1. Створити рекламний банер для знижки чи акції, що включає графіку, анімацію та текст за допомогою онлайн-сервісу VistaCreate (для публікації в Instagram, Facebook, YouTube або TikTok). Тривалість: до 1 хв.

Завдання для індивідуальної роботи:

1. Створити рекламний банер для подорожі, що включає графіку, анімацію та текст за допомогою онлайн-сервісу VistaCreate (для публікації в Instagram, Facebook, YouTube або TikTok). Тривалість: до 1 хв.

Методичні рекомендації до виконання завдання самостійної та індивідуальної роботи:

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 налаштувати 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 анімованого рекламного банеру.

- Анімований рекламний банер для знижки чи акції має включати в себе:
 - 1) Яскравий та привабливий заголовок. Наприклад, "Розпродаж!", "Акція!", "Увага, знижки!", «Подорожуй з нами!» тощо.
 - 2) Ключову інформацію: Це основний зміст, який передає суть (час, дата, місце, деталі події або товару).
 - 3) Заклик до дії (СТА): Що ви хочете, щоб люди зробили після перегляду анімованого рекламного банеру? Наприклад, "Купуй зараз!", "Реєструйся!", "Деталі на сайті" тощо.

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:

- Готовий анімований рекламний банер, збережений 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?

Це завдання дозволить закріпити та поглибити знання з теми лабораторного заняття «Технологія користування онлайн-сервісу VistaCreate».

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=l08JiXb6v2I&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

Тема самостійної та індивідуальної роботи: Анімація та motion-дизайн та їх вплив на сучасний світ.

Завдання для самостійної роботи:

1. Створити анімацію ілюстрації власної вигаданої тваринки за допомогою програмного забезпечення Adobe After Effects та Adobe Illustrator.

Завдання для індивідуальної роботи:

1. Створити анімацію ілюстрації власного вигаданого персонажу за допомогою програмного забезпечення Adobe After Effects та Adobe Illustrator.

Методичні рекомендації до виконання завдання самостійної та індивідуальної роботи:

Кроки завдання:

1. Створення ескізів майбутньої цифрової ілюстрації вручну або за допомогою векторного графічного редактору Adobe Illustrator.

2. Перенесення ескізів до графічного редактору, редагування цифрової ілюстрації, обрання кольорової палітри та розподілення окремих об'єктів на окремі шари, які будуть анімуватись.

3. Перед перенесенням векторної чи растрової ілюстрації до програми Adobe After Effects, ви маєте виконати наступні дії:

- Цифрова ілюстрація має бути хорошої якості та виконана в векторному графічному редакторі. Бажано завчасно виставляти розміри, наприклад, 1920x1080 px.

- Зберегти цифрову ілюстрацію слід в форматі AI. Перед цим розподілити її на окремі шари. Ті, які будуть анімуватися, мають бути розгруповані.

4. Відкриваємо програму Adobe After Effects.

5. Створення нового проєкту та завантаження окремих елементів цифрової ілюстрації до проєкту.

Натискаємо «New project» у спливаючому вікні. Самим простішим способом перенесення цифрової ілюстрації з Adobe Illustrator, є збереження файлу в форматі AI та перенесення до панелі програми Adobe After Effects «Project» («Проект»). Потім обираємо «Composition» та «Layer Size» або «Document Size». Два рази натискаємо на проєкт і він автоматично поділяється групи, що переміщуються до панелі «Timeline» («Шкала часу»).

Обираємо назву для нашого проєкту. Знаходимо на панелі меню «Composition», натискаємо та натискаємо на «Composition Settings».

6. Анімуємо цифрову ілюстрацію.

Тепер починаємо анімувати цифрову ілюстрацію в панелі «Timeline». Обираємо файл окремого елемента, 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.

7. 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:

- Надання ескізів та скрінів, які були збережені у процесі роботи над цифровою ілюстрацією.
- Презентація створеної анімації цифрової ілюстрації.
- Обґрунтування зручності в процесі особистого користування програмою.

Висновки:

- Яким чином можна створити анімовану цифрову ілюстрацію за допомогою програми Adobe After Effects?
- Наскільки зручно вам було створювати анімовану цифрову ілюстрацію за допомогою програми Adobe After Effects?
- Які пріоритети створення анімованих цифрових ілюстрацій?

Це завдання допоможе закріпити та поглибити знання з теми «Анімація та motion-дизайн та їх вплив на сучасний світ».

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. 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

2. How to create cartoon animation. After Effects & Illustrator workflow tutorial. [Електронний

ресурс]. — Режим доступу: https://www.youtube.com/watch?v=QQgmXARn8aA&ab_channel=SonduckFilm

3. Import Illustrator file to After Effects for animation. [Електронний ресурс].

— Режим доступу: https://www.youtube.com/watch?v=FnRJoag10Jg&ab_channel=MindIslandDesign

Тема самостійної та індивідуальної роботи: Візуальне оформлення з використанням комп'ютерних дизайн-технологій.

Завдання для самостійної роботи:

1. *Створити інтерактивну книгу за допомогою онлайн-сервісу Book Creator на тему «Мої хоббі». Кількість сторінок: не менше 5-ти.*

Завдання для індивідуальної роботи:

1. *Створити інтерактивну книгу за допомогою онлайн-сервісу Book Creator на тему «Історія анімаційної графіки та моушн-дизайну». Кількість сторінок: не менше 5-ти.*

Методичні рекомендації до виконання завдання самостійної та індивідуальної роботи:

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 закріпити та поглибити знання з теми лабораторного заняття «Візуальне оформлення з використанням комп'ютерних дизайн-технологій».

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-prostyj-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

Тема самостійної та індивідуальної роботи: Візуальний контент для Instagram, Youtube, TikTok, Facebook засобами мультимедійних технологій. Відеопублікація для соціальних мереж.

Завдання для самостійної роботи:

1. Створити анімований банер для просування бренду чи продукту (для публікації в Instagram, Facebook, YouTube або TikTok). Тривалість: до 1 хв.

Завдання для індивідуальної роботи:

1. Створити відео-рекламу своїх послуг як графічного дизайнера (для публікації в Instagram, Facebook, YouTube або TikTok). Надати приклади власних робіт. Тривалість: до 3-х хвилин.

Методичні рекомендації до виконання завдання самостійної та індивідуальної роботи:

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.**
- 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).

Додаткова порада:

• **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.

Звіт:

- Готовий редагований відео-ролик, збережений 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 закріпити та поглибити знання з теми лабораторного заняття «Візуальний контент для Instagram, Youtube, TikTok, Facebook засобами мультимедійних технологій. Відеопублікація для соціальних мереж».

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. Best CapCut video editing tips and tricks. [Електронний ресурс]. — Режим доступу: https://www.youtube.com/watch?v=ol7PQ_arWPg&ab_channel=KevinStratvert

2. How to use CapCut video editing. [Електронний ресурс]. — Режим доступу: https://www.youtube.com/watch?v=-BICb3IbEp0&ab_channel=KevinStratvert

3. CapCut beginners tutorial 2024: edit for free on Mac & PC! [Електронний ресурс]. — Режим доступу: https://www.youtube.com/watch?v=pHMoPh6mzm4&ab_channel=BenClaremont

4. CapCut for PC & Mac - complete CapCut video editing tutorial! [Електронний ресурс]. — Режим доступу: https://www.youtube.com/watch?v=uln6nJHfU60&ab_channel=PrimalVideo

Для нотаток

Навчальне видання

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

МУЛЬТИМЕДІЙНІ ТЕХНОЛОГІЇ В ДИЗАЙНІ

Методичні рекомендації

Формат 60x84/16. Папір офсетний Гарнітура Times New Roman Суг. Друк різнографічний.
Ум. друк. арк. 2,0. Обл.-вид. арк. 11,0. 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