

Оксана Єфремова



**ВИКОРИСТАННЯ
МУЛЬТИМЕДІЙНИХ
ТЕХНОЛОГІЙ
У ПРОФЕСІЙНІЙ ПІДГОТОВЦІ
МАЙБУТНЬОГО ЖУРНАЛІСТА**

Навчально-методичний посібник

Київ, 2024

**МАРІУПОЛЬСЬКИЙ ДЕРЖАВНИЙ УНІВЕРСИТЕТ
ФАКУЛЬТЕТ ФІЛОЛОГІЇ ТА МАСОВИХ КОМУНІКАЦІЙ**



**ВИКОРИСТАННЯ МУЛЬТИМЕДІЙНИХ
ТЕХНОЛОГІЙ У ПРОФЕСІЙНІЙ ПІДГОТОВЦІ
МАЙБУТНЬОГО ЖУРНАЛІСТА**

Навчально-методичний посібник

Київ, 2024

УДК: 37.018.43:004
Ж92

За загальною редакцією
О.В. Єфремової

Затверджено і рекомендовано до друку Вченою радою Маріупольського Державного
Університету

(Протокол № 7, від 17.06.2024 р.)

Рецензент: президент Академії української преси, доктор філологічних наук з спеціальності журналістика, професор Валерій Іванов

Рецензент: кандидат філологічних наук, асистент кафедри друкованих медіа та історії журналістики Навчально-наукового інституту журналістики КНУ імені Тараса Шевченка Андрій Юричко

ВИКОРИСТАННЯ МУЛЬТИМЕДІЙНИХ ТЕХНОЛОГІЙ У ПРОФЕСІЙНІЙ ПІДГОТОВЦІ МАЙБУТНЬОГО ЖУРНАЛІСТА

Єфремова О. В. **Використання мультимедійних технологій у професійній підготовці майбутнього журналіста:** навчально-методичний посібник / За загал. ред. О.В. Єфремової. - К. : Маріупольський державний університет, 2024. — 156 с.

У навчальному посібнику комплексно розглядаються питання використання мультимедійних технологій у професійній підготовці майбутніх журналістів. Наведено основні теоретичні відомості та практичні рекомендації, необхідні для створення мультимедійних матеріалів. Особлива увага приділяється практичним аспектам створення різноманітних мультимедійних матеріалів: методично та покроково описано виконання практичних завдань, що сприяє ефективному опануванню студентами навичок створення мультимедійного контенту. В посібнику наводяться роботи з різними програмами для створення анімованих роликів, інтерактивних презентацій, 2D анімацій, логотипів, текстурованих зображень та візерунків, а також використання штучного інтелекту для генерації зображень та 3D-відео. Виконання цих практичних завдань допоможе майбутнім журналістам розвинути креативність, технічні навички та вміння працювати з сучасними інструментами для створення контенту, бути конкурентоспроможними на ринку праці та ефективно виконувати професійні обов'язки в умовах сучасного медіасередовища.

Рецензенти: доктор філологічних наук з спеціальності журналістика, професор Валерій Іванов
кандидат філологічних наук, асистент кафедри друкованих медіа та історії журналістики
Навчально-наукового інституту журналістики КНУ імені Тараса Шевченка Андрій Юричко

ISBN

© Маріупольський державний університет, 2024
© О. Єфремова, 2024

ЗМІСТ

Передмова	3
Практична робота №1. СТВОРЕННЯ АНІМОВАНОГО РОЛИКА В POWTOON.....	4
Практична робота №2. СТВОРЕННЯ ІНТЕРАКТИВНОЇ ЖУРНАЛІСТСЬКОЇ ПРЕЗЕНТАЦІЇ У СЕРВІСІ PREZI.COM	15
Практична робота №3. СТВОРЕННЯ 2D АНІМАЦІЙНОГО ВІДЕО ЗА ДОПОМОГОЮ ПЛАТФОРМИ ANIMAKER.....	36
Практична робота №4. СТВОРЕННЯ ЛОГОТИПУ В ADOBE ILLUSTRATOR	51
Практична робота №5. СТВОРЕННЯ СТИЛІЗОВАНОЇ ТЕКСТУРОВАНОЇ ПЛОСКОЇ КАМЕРИ В ADOBE ILLUSTRATOR	63
Практична робота №6. СТВОРЕННЯ БЕЗШОВНОГО ВІЗЕРУНКА (ПАТЕРНА) В ADOBE ILLUSTRATOR.....	85
Практична робота №7. СТВОРЕННЯ АКВАРЕЛЬНОЇ АНІМАЦІЇ ФОТОГРАФІЇ ДЛЯ INSTAGRAM У PHOTOSHOP.....	112
Практична робота №8. ВИКОРИСТАННЯ СЕРВІСІВ ШІ ДЛЯ ГЕНЕРАЦІЇ ЗОБРАЖЕНЬ ТА РЕАЛІСТИЧНИХ 3D-ВІДЕО	128
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ.	154

Передмова

У сучасному освітньому процесі використання мультимедійних технологій стає дедалі більш важливим і актуальним завданням. Особливо це стосується професійної підготовки майбутніх журналістів, які відчують потребу у розробці медійного контенту з використанням інноваційних підходів та сучасних цифрових засобів візуалізації інформації.

Основною метою цього посібника є допомога викладачам та студентам у розумінні та використанні мультимедійних технологій для покращення якості навчання та професійної підготовки. Він розглядає різні аспекти використання мультимедійних інструментів у процесі навчання та надає конкретні приклади та рекомендації щодо їх ефективного застосування. Цей посібник буде корисним як для викладачів, що прагнуть удосконалити свої компетенції за допомогою передових технологій, так і для студентів, які мають намір розвинути свої навички у створенні мультимедійного контенту.

Зміст посібника охоплює широкий спектр тем, від базових принципів роботи з мультимедійним контентом до складних практичних завдань, включаючи в себе створення ілюстрацій, анімацій та інших візуальних матеріалів. Кожна практична робота в цьому посібнику супроводжується відповідними вправами та завданнями, які сприяють вдосконаленню практичних навичок, а також наводяться скріншоти, що ілюструють послідовність виконання кожного етапу практичного завдання та перелік індивідуальних тем для самостійної роботи. Такий комплексний підхід допомагає читачам ефективно засвоювати матеріал та «прокачати» свої навички.

Авторка посібника систематизувала власний досвід та інноваційний підхід у галузі створення мультимедійного навчального контенту, а також досвід викладачів провідних вищих навчальних закладів Європи. Ми сподіваємося, що цей посібник стане невід'ємним помічником у професійній підготовці майбутніх журналістів та допоможе їм успішно здобути навички роботи з мультимедійним контентом.

Оксана Єфремова

Практична робота №1

СТВОРЕННЯ АНІМОВАНОГО РОЛИКА В POWTOON

Мета роботи: набути практичних навичок створення відеопрезентації та створення якісного та інформативного мультимедійного контенту.

Необхідні ресурси:

- Комп'ютер з сервісом PowToon.
- Матеріали для презентації (текст, зображення, відео, аудіо).

Зміст звіту

Звіт повинен містити:

1. Назва роботи.
2. Мета роботи.
3. Завдання та короткий опис його виконання.
4. Відповіді контрольні питання.
4. Висновок щодо роботи.

Завдання до практичної роботи:

1. Виберіть тему для відеопрезентації. Це може бути академічна, професійна чи цікава особиста тема.
2. Підготуйте всі необхідні матеріали для презентації, включаючи текстову інформацію, зображення, відео та аудіозаписи.
3. Розробіть сценарій або загальну структуру презентації, визначаючи порядок презентації матеріалів та ключові моменти.
4. Відкрийте сервіс PowToon і створіть новий проект. Імпортуйте усі підготовлені матеріали до проекту. Створюють слайди або сцени для розміщення інформації, використовуючи текстові блоки, зображення, відео та аудіофрагменти.
5. Створюють плавні переходи між слайдами та додайте анімацію для підвищення візуального інтересу.
6. Додати голосовий коментар або аудіо. Якщо потрібно, запишіть голосовий коментар для презентації, пояснюючи інформацію на слайдах. Обробіть аудіо, прибираючи шуми та роблячи звук чистим.
7. Додайте музику та звукові ефекти за бажанням, щоб зробити презентацію більш динамічною та емоційною.
8. За бажанням виконайте корекцію кольорів та обробку зображень, щоб поліпшити їх якість і сполучність.
9. Фінальна обробка. Перегляньте всю презентацію, переконують у правильній послідовності та плавних переходах.
10. Виконайте експорт готової відеопрезентації у потрібному форматі (наприклад, MP4).

11. Розмістити відеопрезентацію на платформах для публікації, таких як YouTube або Vimeo.

12. Продемонструйте свою роботу викладачеві. Виконайте оцінку та аналіз створеної відеопрезентації, оцінюючи її ефективність та якість.

13. Зробіть висновки щодо роботи.

Теоретичні відомості

PowToon - це сервіс, що є інструментом створення бізнес-презентацій, Він дозволяє створювати безкоштовні і дивовижні анімовані відео і позиціонує себе як альтернативу PowerPoint.

PowToon вміє створювати:

- Презентації на продаж.
- Відео для цільової сторінки.
- Освітні ролики.
- Демонстраційна версія продуктів.
- Інструкції.
- Медіа-кліпи.
- Соціальний контент.

PowToon має простий інтерфейс з підтримкою Drag and Drop, готових шаблонів та різних бібліотек стилів. Кожен «слайд» створює сцену в сюжетній лінії презентації чи відео. Плюс є кнопка експорту, тому можна створювати презентації, щоб поділитися ними на Youtube та Facebook, завантажити на свій ПК або відтворювати за допомогою програвача PowToon. Готовий контент експортується як файл MP4, його можна вставляти на веб-сайти. Крім того, PowToon інтегрували з Google Drive для покращення функціональності, і ще є розширення для Chrome.

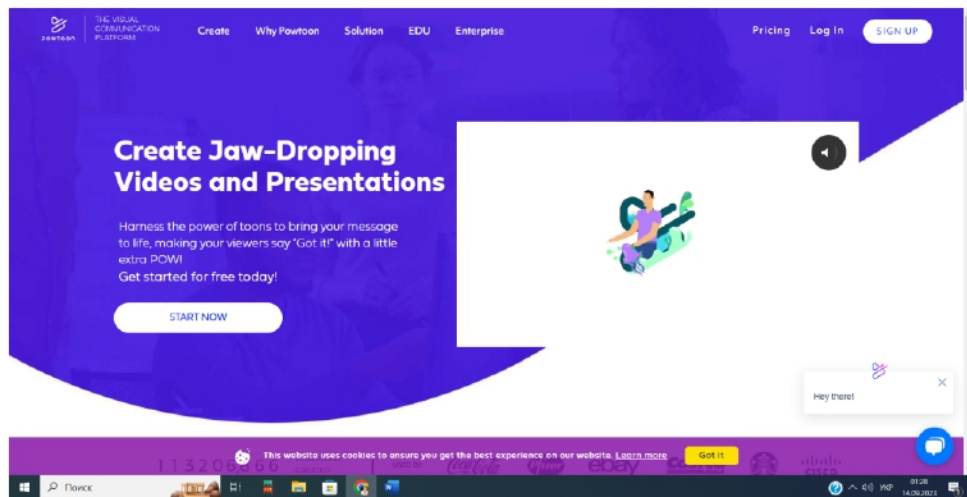
На безкоштовному обліковому записі обмежений функціонал, відео не можна скачати, і воно міститиме знак Powtoon.

Перше, що потрібно зробити перед створенням анімованого ролика, - **ПРОДУМАТИ І НАПИСАТИ СЦЕНАРІЙ**: які персонажі, графіки, елементи міститиме ролик, який текст. І це найскладніша частина роботи.

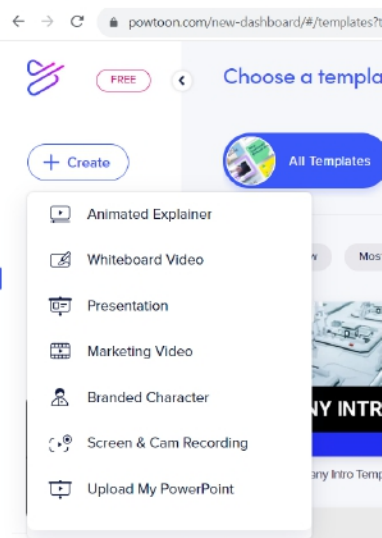
Другий момент, який потрібно враховувати, – потужність вашого комп'ютера. На слабкій машині навряд чи вдасться створити ролик, сервіс над кожним завданням довго «думатиме», зависатиме.

Як працювати у сервісі Powtoon

Відкривайте powtoon.com. Щоб створити ролик, необхідно зареєструватися або увійти через свої облікові записи в Google, Facebook, Office 365 або LinkedIn.

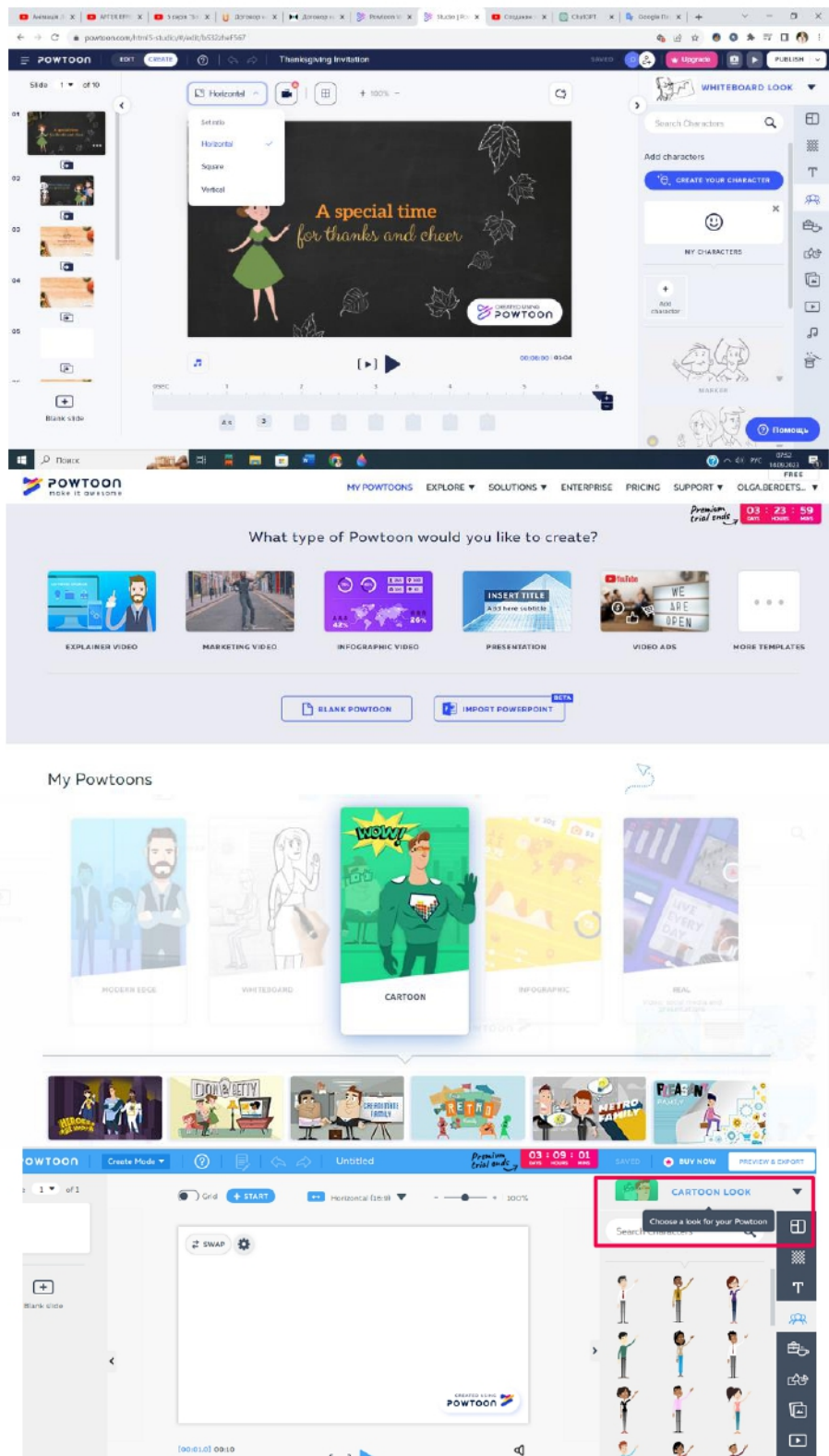


Після реєстрації відкриється екран із шаблонами для анімованих роликів. Powtoon надає різні шаблони анімації та відеопрезентацій для користувачів. Ці шаблони розділені на кілька категорій, щоб допомогти користувачам знаходити відповідні рішення для своїх проектів. Зазвичай категорії включають: пояснювальне відео, маркетингове, інфографіка (шаблони для створення інформативних відео з використанням графіків, діаграм і статистичних даних), анімація персонажів (шаблони, які включають анімацію персонажів для створення історій та оповідань), презентацій, маркетинг і реклама, відеооголошення та інші. Або створюйте ролик з нуля. Для цього клацніть на Blank Powtoon.

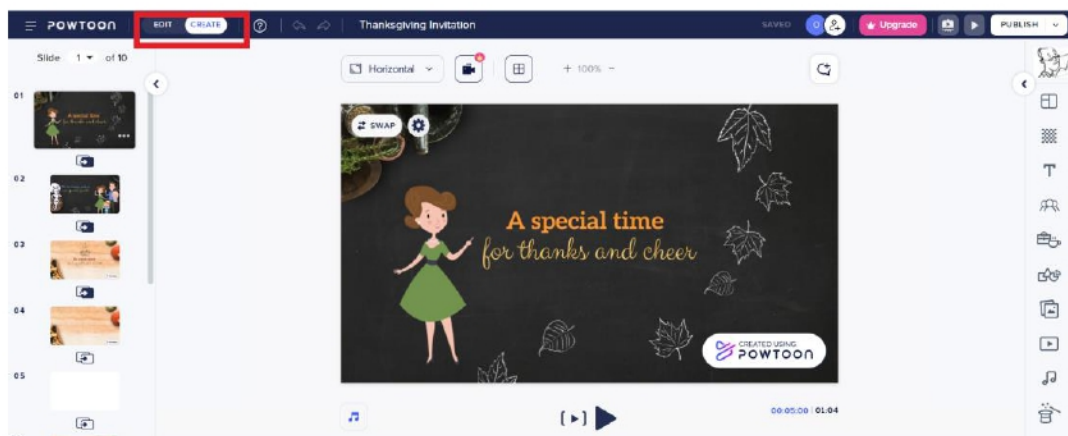


Від вибору шаблону залежить, які герої та елементи для анімації ви отримаєте. Змінити шаблон можна — у редакторі у верхньому правому кутку.

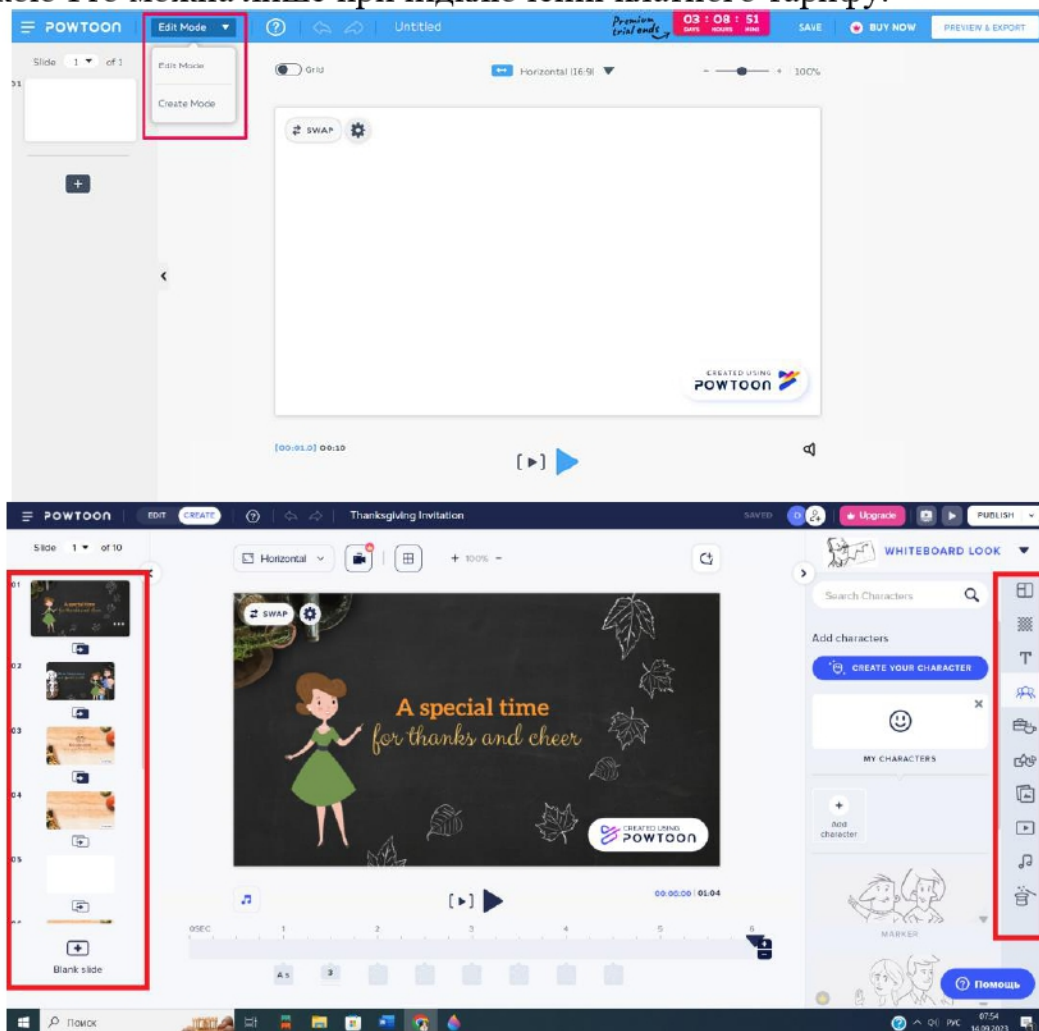
Формат відео теж змінюється від стандартного до вертикального під різні соціальні мережі.



Для редагування шаблону у верхній панелі вибирайте Edit (режим редагування), для створення – Create (режим створення).

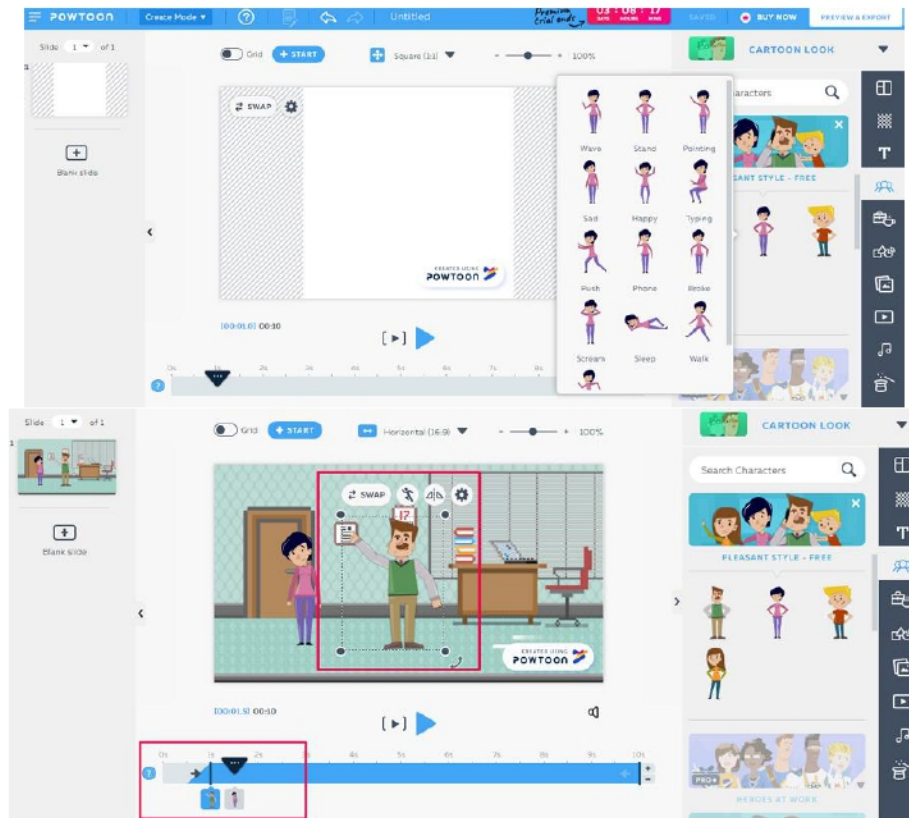


Зліва у редакторі розташовані слайди у тому порядку, в якому вони будуть у ролику. Праворуч – інструменти для створення анімації: текст, персонажі, елементи та форми, аудіо, відео, зображення. Використовувати елементи із позначкою Pro можна лише при підключенні платного тарифу.

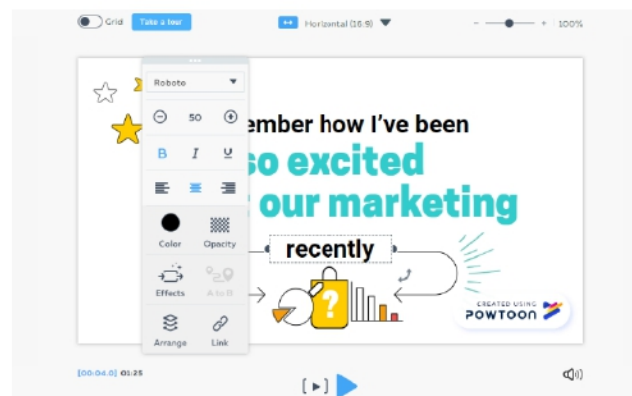


У сервісі є анімовані персонажі, якщо навести на них, з'являється вікно, де можна вибрати рух чи емоцію персонажа. Кожен персонаж, елемент чи текстовий блок редагуються – змінюється розмір, поза, вираз, колір.

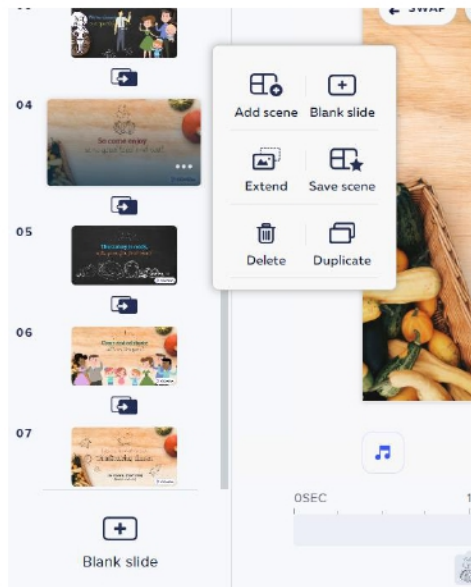
Шкала внизу показує час появи героя у слайді. Елементи пересуваються.



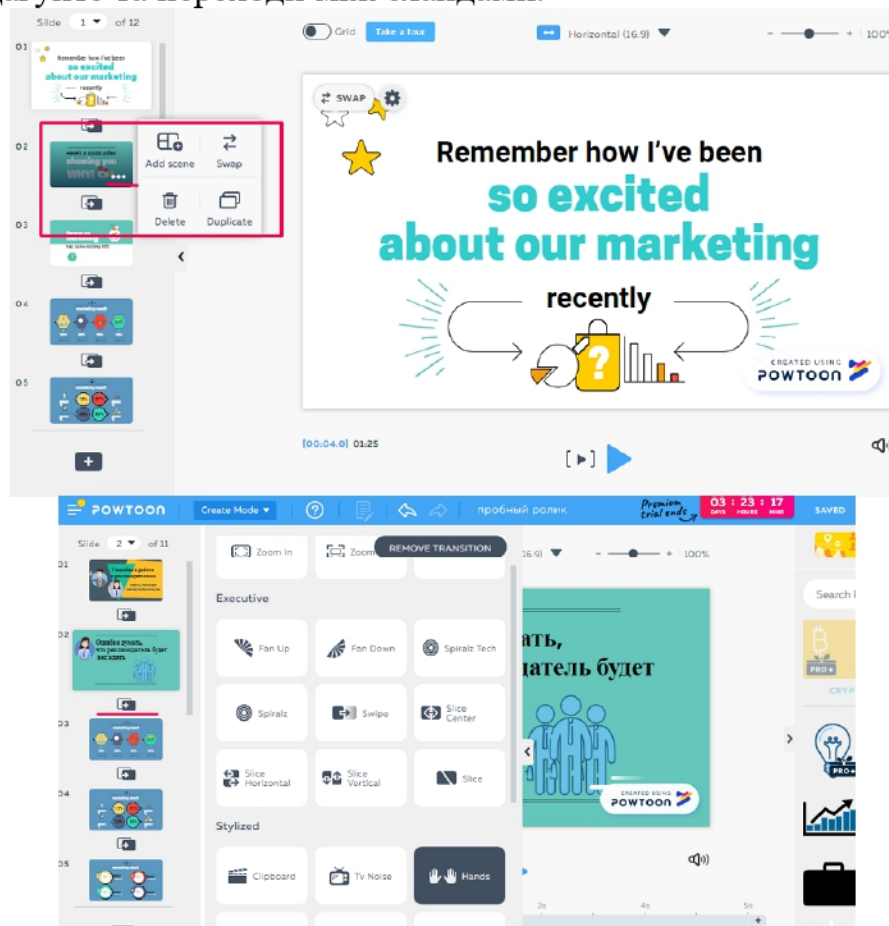
У текстового блоку змінюється розмір шрифту, колір та його місцезнаходження. Шрифти не підтримують кирилицю. Весь текст буде одним шрифтом.



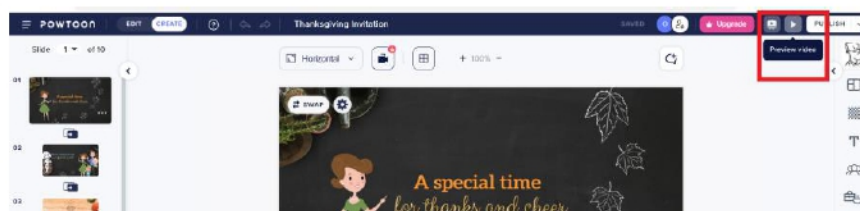
Слайди можна видаляти, додавати, копіювати. Для цього наведіть на вибраний слайд і клацніть три крапки внизу слайда.

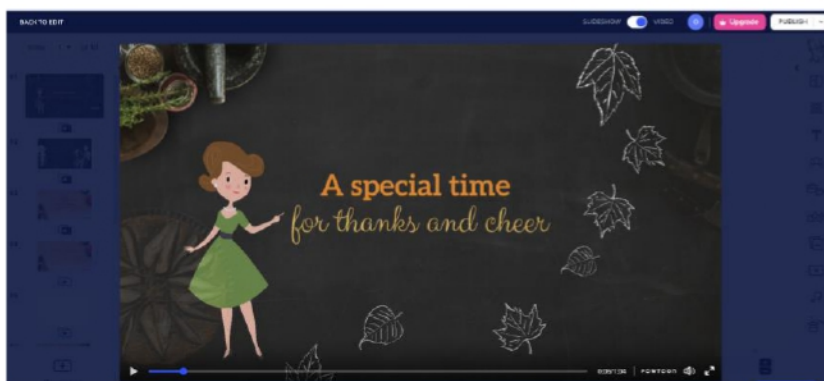


Редагуйте та переходи між слайдами.



Коли ролик зібраний, у правому кутку верхньої панелі натисніть на Preview video. Випливе вікно. Подивіться готовий ролик, якщо все нормально, клацніть на «Publish».





Завершіть перегляд відео та поверніться до панелі редагування до поточного проекту, натиснувши кнопку «Back to Edit», і виберіть його. У редакторі ви зможете вносити зміни до свого відеоролика, редагувати слайди, додавати нові елементи, анімації та тексти, а також налаштовувати звук та інші параметри вашого проекту.

Коли ви закінчите редагування, збережіть зміни, і відео буде оновлено.



Опублікуйте вашу роботу, відправивши її, наприклад, одразу на YouTube. Коли все буде готове на сервісі з'явиться відповідне повідомлення. Тепер можна використовувати анімацію.

Щоб опублікувати свою роботу (відеоролик) в Powtoon і поділитися нею з іншими людьми, ви можете дотримуватися цих спільних кроків:

1. Завершіть редагування відео: Переконайтеся, що ваш відеоролик готовий до публікації. Ви повинні бути задоволені результатом і переконатися, що всі елементи, тексти, анімації та звукові записи знаходяться на своїх місцях.

2. Збережіть зміни: Перед публікацією переконайтеся, що ви зберегли всі зміни у вашому проекті. Це важливо, щоб ваша робота була актуальною на час публікації.

3. Публікація відеоролика:

- Поверніться до панелі керування (Dashboard) у Powtoon.
- Знайдіть проект у списку проектів.
- Виберіть проект, який потрібно опублікувати.

4. Налаштуйте параметри публікації:

- Після вибору проекту ви побачите різні параметри публікації, такі як налаштування приватності (доступно тільки для вас, для команди або для всіх), розмір екрану, формат експорту та інші параметри.

- Виберіть параметри, які відповідають вашим потребам.

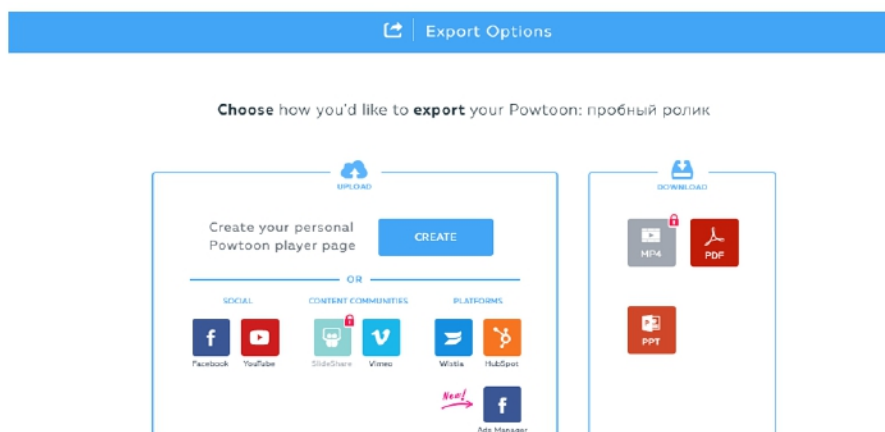
5. Збережіть та опублікуйте:

- Після налаштування параметрів, натисніть кнопку "Опублікувати" або подібну до неї.

- Дочекайтесь завершення процесу публікації. Ваш відеоролик буде оброблений та доступний для перегляду та спільного використання.

6. Поділіться посиланням або кодом вбудовування: Після успішної публікації система надасть вам посилання на ваш відеоролик, а також код для вбудовування на веб-сайті або в блозі, якщо це необхідно.

7. Соціальні мережі та платформи: Ви також можете поділитись своїм відеороликом безпосередньо на різних соціальних мережах або платформах для відеохостингу, якщо це підтримується Powtoon.



У нас вийшла така анімована презентація.

Вибір програми залежить від ваших потреб, навичок та бюджету. Будь ласка, переконайтеся, що вибрана програма підходить для вашої мети і сумісна з операційною системою.

Приклад індивідуальних тем для студентів журналістів

1. Фейк-новини та фактчекінг: Як розпізнати та боротися з фейк-новинами.
2. Історія журналістики: Розвиток та вплив журналістики на суспільство.
3. Роль соціальних мереж у журналістиці новин: Як соціальні платформи змінюють способи поширення новин.
4. Кризове журналістське розслідування: Приклади успішних розслідувань та методи їх проведення.
5. Журналістика в епоху цифрових медіа Як змінюється робота журналіста в цифрову епоху.
6. Дитяча журналістика: Роль та важливість журналістики для дітей та підлітків.
7. Медіапланування та реклама: Як працює реклама в медіа та як вона впливає на новини.
8. Штучний інтелект (ІІ) та журналістика: Як ІІ використовується в журналістиці новин, від автоматичної генерації новин до аналізу даних.

9. Великі дані та аналітика: Як журналісти використовують великі обсяги даних для створення інформаційних матеріалів та передбачення трендів.
10. Кібербезпека та медіа: Які загрози та виклики існують у сфері кібербезпеки для медіакомпаній та журналістів.
11. Інтернет та свобода слова: Вплив інтернету на свободу слова та контроль над інформацією.
12. Графічна журналістика: Як використовувати інфографіку та візуалізацію даних для більш наочного та зрозумілого подання новин.
13. Цифрове розслідування та журналістика даних: Приклади успішних розслідувань, заснованих на аналізі даних та інформації з Інтернету.
14. Технології зйомки та монтажу: Які інструменти та програмне забезпечення використовуються для створення відеорепортажів та монтажу.
15. Підкастинг та аудіожурналістика: Як створювати та розповсюджувати подкасти та аудіорепортажі.
16. Мобільна журналістика: Роль смартфонів та мобільних додатків у сучасній журналістиці.
17. Етика у сфері інформаційних технологій: Які етичні питання виникають при використанні технологій у журналістиці та як їх вирішувати.

Зміст звіту

1. Назва, мета роботи,
2. Хід роботи де вказати:
 - номер та умову завдання,
 - пояснення до виконання,
 - необхідні скріншоти, з демонстрацією виконаного завдання,
 - посилання на створений відеоматеріал відповідно до завдання.
3. Висновки за результатами роботи.
4. Окремо представити створений відеоматеріал відповідно до завдання.

Контрольні питання

1. Що таке Powtoon і навіщо він використовується?
2. Як створити новий проект у Powtoon?
3. Які основні елементи анімації доступні у Powtoon?
4. Як додати текст до анімації Powtoon?
5. Як можна додати зображення або фотографії до свого анімованого ролика?
6. Як створити переходи між слайдами у Powtoon?
7. Як настроїти час для кожного слайда в анімації?
8. Як додати музику чи звуки до Powtoon?
9. Що таке "картинки сцен" та як їх використовувати?
10. Як зберегти та експортувати свій анімований ролик у Powtoon?
11. Які поради ви можете запропонувати для створення ефективніших анімацій у Powtoon?
12. Які інструменти в Powtoon допомагають створювати цікаві персонажі та об'єкти?

13. Як додати анімацію до тексту або об'єктів у Powtoon?
14. Як керувати порядком та масштабом шарів в анімації?
15. Яким чином можна ділитися чи публікувати свій готовий анімований ролик, створений у Powtoon?

Практична робота №2

СТВОРЕННЯ ІНТЕРАКТИВНОЇ ЖУРНАЛІСТСЬКОЇ ПРЕЗЕНТАЦІЇ У СЕРВІСІ PREZI.COM

Мета роботи: придбання практичних умінь та навичок створювати інтерактивні журналістські презентації в Prezi.com для ефективної візуалізації та представлення інформації, що допоможе їм розвинути навички, корисні для кар'єри в журналістиці.

Необхідні ресурси:

- Комп'ютер з сервісом Prezi.com
- матеріали для презентації (текст, зображення, відео, аудіо).

Зміст звіту

Звіт повинен містити:

1. Назва роботи.
2. Мета роботи.
3. Завдання та короткий опис його виконання.
4. Відповіді контрольні питання.
4. Висновок щодо роботи.

Завдання до практичної роботи

14. Ознайомитися з теоретичним матеріалом до практичної роботи.
15. Зареєструйтесь на веб-сервісі Prezi.com, якщо у вас ще немає облікового запису.
16. Виберіть тему вашої журналістської презентації. Це може бути актуальна новина, історія або репортаж.
17. Зберіть інформацію для презентації: текстовий матеріал, фотографії, відео, графіки тощо.
18. Ознайомтеся з прикладами презентацій, розроблених за допомогою веб-сервісу Prezi.com:
 - <https://prezi.com/zkjm von5q69k/the-secret/> - «The secret»
 - <https://prezi.com/t-nb-v371atd/the-bar-big-rock-the-gathering-2016/> - «The Bar» - Big Rock The Gathering 2016
 - https://prezi.com/ljzw_x8wxoel/kein-schnee-ein-weihnachtsgedicht/
19. На основі наведених прикладів Prezi-проектів створіть структуру презентації. Визначте основні розділи та підрозділи, які відображатимуть вашу історію.
20. Використовуючи інтерфейс Prezi.com, створіть свою презентацію. Додайте тексти, мультимедійний контент та інші елементи.

21. Зверніть увагу на дизайн та візуальну привабливість презентації. Використовуйте кольори, шрифти та макети, щоб покращити її естетичний вигляд.
22. Розробіть ефективні переходи між слайдами та структуру для інтерактивності. Використовуйте зум і повороти для кращого залучення глядачів.
23. Додайте гіперпосилання, які можуть вести до джерел, на які ви посилаєтесь, або до додаткових матеріалів.
24. Переконайтесь, що ваша презентація чітко виражає суть вашого повідомлення та має логічно побудовану структуру.
25. Після завершення презентації, поділіться нею з викладачем або іншими студентами для отримання фідбеку. Для цього натисніть клавішу "Share" у верхньому правому кутку сервісу і отримайте посилання або код, щоб вбудувати презентацію на сторінку блогу чи сайту.
26. Зробіть корекції та виправлення на основі отриманого фідбеку.
27. Після остаточної виправки презентації, готову роботу можна представити перед аудиторією або використовувати для інших журналістських проектів.
28. Зробити висновки з виконаної роботи.

Таблиця 1 - Варіанти індивідуальних тем

Номер варіанту	Теми для студентів журналістського факультету
1.	Вплив соціальних мереж на сучасну політику.
2.	Криза біженців: історії та долі.
3.	Ефект пандемії COVID-19 на галузь туризму.
4.	Інтернет-цензура та свобода слова.
5.	Роль масових медіа у формуванні громадської думки.
6.	Проблеми жіночого підприємництва та гендерна рівність.
7.	Вплив штучного інтелекту на робочі місця та робочу силу.
8.	Кібербезпека та загрози віртуального світу.
9.	Роль журналістики у боротьбі з фейками та дезінформацією.
10.	Інклюзивна освіта для людей з особливими потребами.
11.	Вплив масових протестів на політичний ландшафт.
12.	Проблеми екології та відновлення навколишнього середовища.
13.	Життя мігрантів у новій країні.
14.	Сучасні технології в медицині та їх вплив на здоров'я людей.
15.	Кібербулінг та онлайн-безпека для дітей та підлітків.
16.	Життя та культура інших країн або етнічних груп.
17.	Вплив медіа на молодь та їхні медіа-звички.
18.	Роль спорту у сучасному суспільстві та спортивні досягнення.

19.	Технологічний прогрес у сільському господарстві та харчовій промисловості.
20.	Журналістика як професія: виклики та перспективи.
21.	Фактчекінг та верифікація як інструменти журналіста.
22.	Підходи та принципи роботи з джерелами інформації
23.	Журналістська етика. Права та обов'язки журналіста
24.	Безпека журналістів: Правова, фізична, мережева
25.	Мультимедійні інструменти та принципи їх використання журналістами.

Теоретичні відомості

Prezi.com - це веб-сервіс, який можна використовувати для створення інтерактивних мультимедійних презентацій з нелінійною структурою.

Сервіс створення презентацій Prezi.com пропонує велику кількість можливостей візуалізації презентацій за допомогою використання відеоматеріалів, графіки і т.п.

У дослідженнях Prezi vs. платформа Prezi визнана на 12,5 % краще організованою, на 16,4 % більш захоплюючою, на 21,9 % більш переконливою та на 25,3 % ефективнішою. [20]

«Мозок працює краще у картинках. Більшість інформації, з якою ми стикаємося щодня, абстрактна. Якщо ви пов'яжете це з картиною, мозку легше зачепитися» - Нельсон Деліс, чотириразовий чемпіон пам'яті США.

Робота веб-сервісу Prezi.com заснована на *технології масштабування (збільшення і зменшення масштабу об'єктів)*. На відміну від «класичної» презентації, виконаної в MS PowerPoint або OpenOffice Impress, де презентація розбита на слайди, в Prezi основні ефекти пов'язані не з переходом від слайда до слайда, а зі збільшенням окремих частин того ж слайда.

Мова інтерфейсу сервісу – англійська. Текст в презентаціях може бути на будь-якій мові, в тому числі і українською.

Сервіс Prezi пропонує користувачам:

Відкрите полотно, яке дозволяє організувати та переглянути презентацію в цілому.

"Розумні структури", які дозволяють легко упорядковувати контент простим перетягуванням, не порушуючи макет.

Функцію «збільшення», щоб сфокусуватися та розкрити важливі деталі у міру розвитку історії.

Вільне переміщення презентацією - виступаючий, розставивши на головному слайді акценти, сам вирішує, в якому порядку ці акценти показувати.

Багато шаблонів для будь-якого бізнес-кейсу, від продажів до маркетингу, відділу кадрів і не тільки.

Крок 1: Реєстрація або вхід

Перейдіть на офіційний веб-сайт Prezi.com. У браузері в рядку пошуку набираємо URL: <https://prezi.com/> отримуємо вікно програми.

Якщо у вас вже є обліковий запис, введіть свій email та пароль і натисніть "Log In" (Увійти). Якщо ви новий користувач, натисніть "Get started" (Почати роботу) і створіть новий обліковий запис.

The image shows the Prezi website's 'Create an account' page. At the top, there's a navigation bar with links for Products, Solutions, Resources, Pricing, Business, and Education. The main header area features the Prezi logo and the tagline 'Presentations that move audiences', along with a 'Try Prezi for FREE' button and statistics: '✓ 25% more effective', '✓ 22% more persuasive', and '✓ 40% more memorable'. Below this, a section titled 'The most engaging presentations happen on Prezi' displays several presentation thumbnails. The 'Create an account' form is centered, with fields for First name, Last name, Email, Password, Occupation, and Department. It also includes a checkbox for age verification and a 'Continue' button. Below the form, there are social media login options: 'Sign up with Facebook', 'Sign up with Apple', 'Sign up with Google', 'Sign up with Slack', and 'Sign up with Microsoft'.

На сайті Prezi.com діють три тарифні плани:

Працювати у сервісі можна безкоштовно. Натисніть "Get started" (Почати). Виберіть тариф:

1. Basic (основний) - безкоштовно або 15 доларів на місяць. Це безкоштовний тарифний план, який надає основні можливості для створення і редагування презентацій у Prezi. З ним ви можете створювати та демонструвати свої презентації, але маєте обмежений доступ до функцій, таких як робота офлайн, робота з командою тощо. Усі презентації, які ви створюєте, є загальнодоступними. Обсяг місця для зберігання файлів на сервері Prezi становить 100 МБ.

2. Individual (фізична особа) - від 5 до 59 доларів на місяць

3. Students and Educators (студенти та викладачі) — безкоштовно або 3 долари на місяць

4. Business (бізнес) – від 15 до 59 доларів на місяць.

На деяких платних тарифах сервіс дозволяє імпортувати слайди з PowerPoint, отримати доступ до високоякісних зображень та піктограм, експортувати PDF.

Зауваження. З безкоштовним тарифом всі ваші презентації будуть доступні всім користувачам Prezi, тобто кожен, хто зареєстрований в системі, зможе знайти вашу презентацію та переглянути!

Конфігурація комп'ютера, необхідна для роботи з Prezi

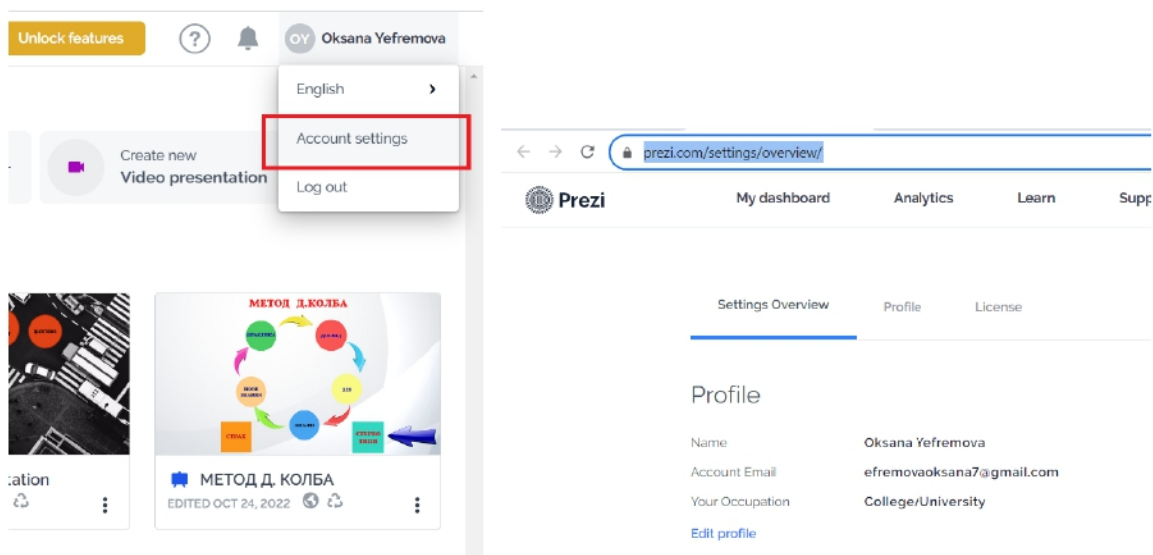
Для роботи з Prezi, вам зазвичай не потрібен надзвичайно потужний комп'ютер. Однак існують мінімальні вимоги до апаратного забезпечення, які допоможуть забезпечити комфортну роботу. Залежно від ваших потреб і розміру вашого проекту, може бути вимогливіше обладнання. Ось загальні рекомендації:

1. Операційна система: Prezi підтримує як Windows, так і macOS, а також має веб-версію, яка працює в браузері на різних операційних системах.
2. Процесор: Хоча Prezi не потребує надзвичайно потужного процесора, рекомендується використовувати комп'ютер із середньою або вищою продуктивністю, особливо якщо ви працюєте з великими і складними презентаціями.
3. Пам'ять: Рекомендується мати не менше 4 ГБ оперативної пам'яті. Що більше, то краще, особливо для обробки великих презентацій.
4. Графічна карта: Хоча Prezi не потребує великої потужності графічної карти, бажано мати графічну карту, яка підтримує прискорення 2D та 3D графіки.
5. Дисплей: Роздільна здатність екрану важлива для візуалізації презентацій. Рекомендується використовувати монітор із роздільною здатністю не менше Full HD (1920x1080).
6. Інтернет-з'єднання: Якщо ви плануєте роботу з онлайн-версією Prezi або зберігання та обмін презентаціями в хмарному сховищі, потрібен стабільний доступ до Інтернету.
7. Веб-камера та мікрофон: Якщо ви плануєте створювати відеопрезентації або проводити онлайн-вебінари, додатково знадобиться якісна веб-камера та мікрофон.

Зауважте, що рекомендації можуть змінюватися з часом, оскільки Prezi постійно оновлюється. Перевірте офіційний веб-сайт Prezi або їхній блог для останніх вимог до системи та оновлень.

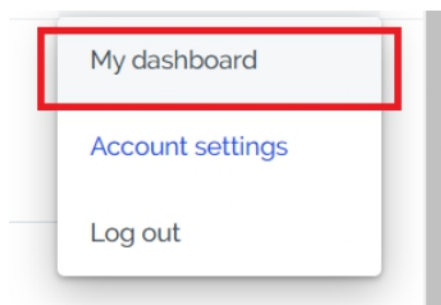
Початок роботи.

Після реєстрації на сайті Prezi Вам буде надано доступ до Особистого кабінету веб-сервісу Prezi за адресою <https://prezi.com/settings/overview/>



При першому вході в Особистий кабінет, поруч з вашим ім'ям вгорі зліва буде розташована посилання **Profile**, після переходу по якій вам буде запропоновано надати розширену інформацію про себе і зробити ряд налаштувань.

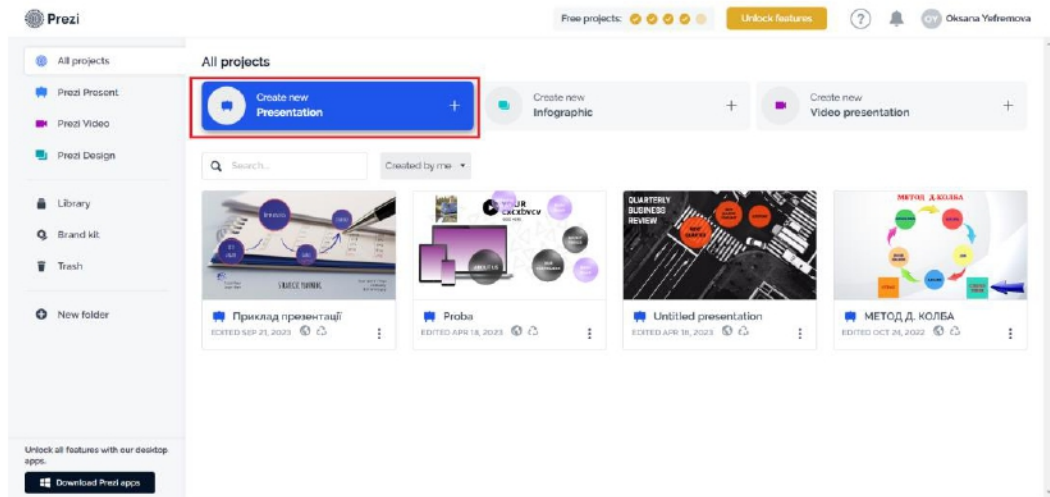
Після налаштування облікового запису можна повернутися на головну сторінку Особистого кабінету. Для цього натисніть на вкладку **My dashboard** у верхній частині сторінки.



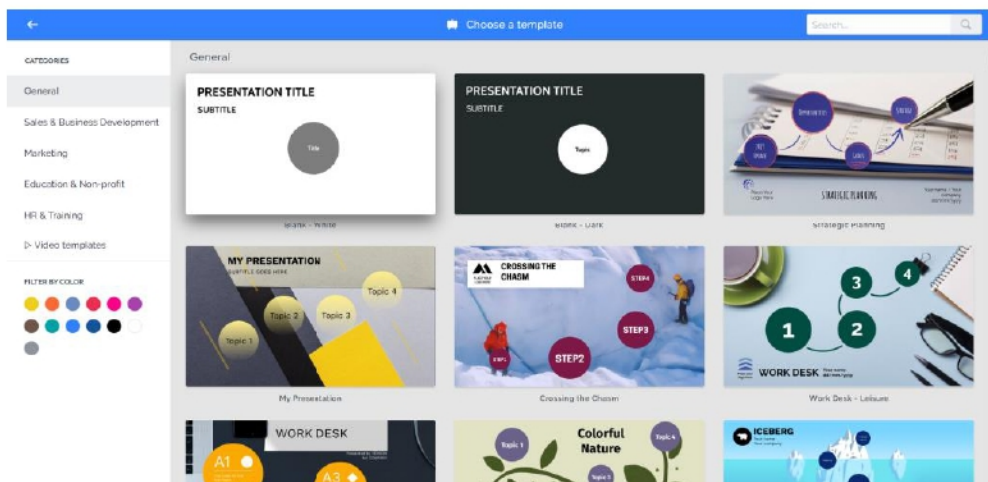
Крок 2: Створення нової презентації

В базі Prezi вже існує велика кількість готових презентацій (Templates), якими можна скористатися для створення своїх матеріалів. У цьому випадку підготовка презентації не триватиме багато часу. Весь процес редагування дуже простий та інтуїтивно зрозумілий.

Натисніть "**Create new presentation**" (Створення нової презентації)".

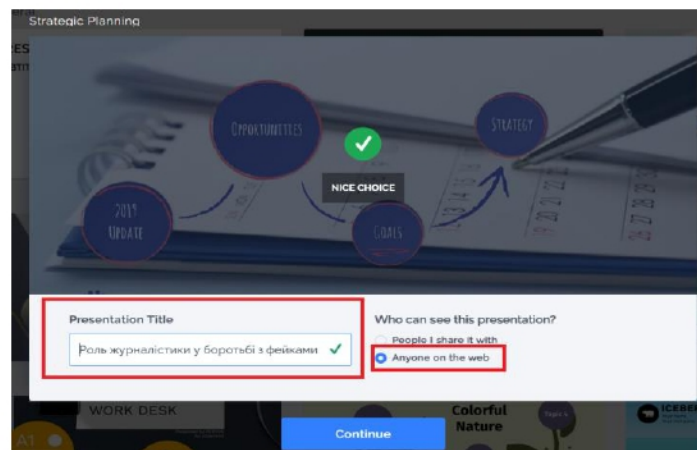
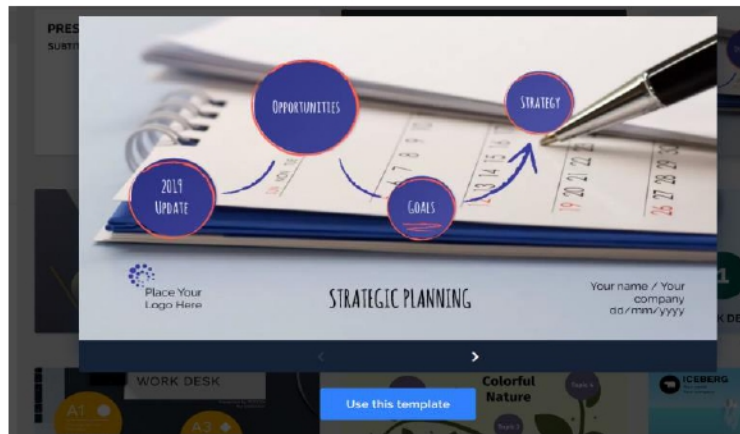


У новій вкладці відкриється бібліотека із шаблонами презентацій. Можна створювати з нуля або користуватися шаблонами. У колонці зліва презентації розподілені за темами.



Шаблони можна попередньо подивитися - натисніть на вибраний, з'явиться спливаюче вікно. Якщо шаблон сподобався, натисніть **"Use this template"** (Використовувати цей шаблон).

Впишіть назву презентації та вкажіть, хто її зможе побачити: ті, з ким ви поділитися презентацією (на платному тарифі), або будь-хто в інтернеті (безкоштовно). Натисніть кнопку Continue (Продовжувати).



Крок 3: Редагування презентації

Після створення нової презентації або вибору шаблону ви потрапите до редактора Prezi.

Основні інструменти інтерфейсу Prezi.com

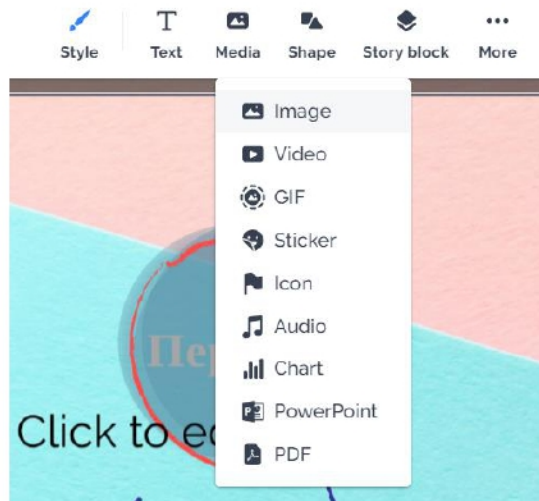
У лівій частині робочої зони знаходяться всі фрагменти (кадри) і переходи нашої презентації. Натиснувши на будь-який з них, ви плавно перейдете до обраного кадру. Рамки (frames) можуть бути як круглими, так і квадратними [прямокутними].

У верхній частині робочої області знаходиться *меню Інструменти* для редагування: Style, Text, Media, Shape, Story bloc More....



Пункти меню

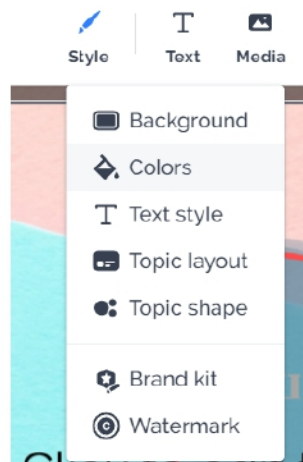
Використовуйте інструменти редактора *Text, Media, Shape, Story bloc* для додавання тексту, зображень, відео та інших об'єктів до вашої презентації.



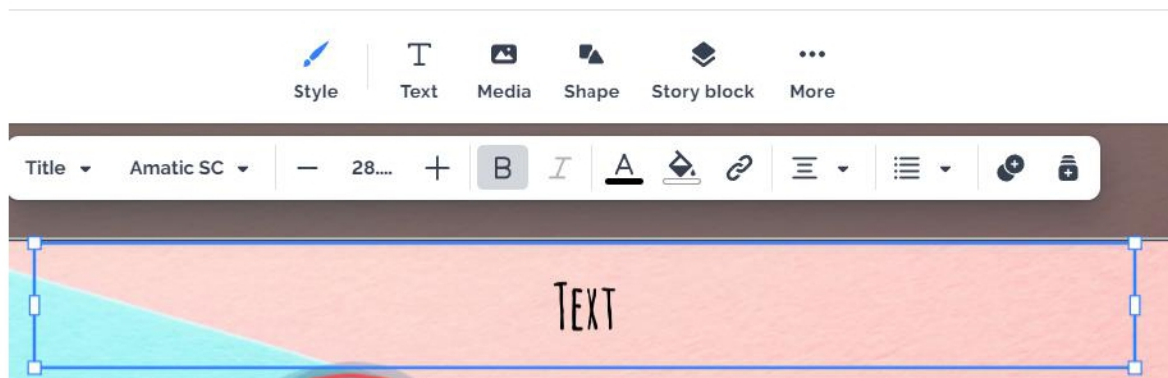
Кожен елемент у шаблоні редагується. Виділяйте його та змінюйте: впишіть свій текст, змініть шрифт, збільште/зменшіть його або ілюстрації.

До заданих шаблонів елементів можна додавати додаткові: іконки, фотографії, відео. У шаблоні можна змінювати фон, колірну гаму.

Інструмент **Style** в Prezi.com призначений для форматування та редагування стилів вашої презентації та допомагає створити привабливі та професійні презентації, враховуючи дизайн та візуальний стиль. Він дає вам можливість легко керувати виглядом і стилем вашої презентації, щоб зробити її більш ефективною та вражаючою для аудиторії.



Інструмент "Text" в Prezi.com призначений для додавання та редагування текстового контенту в вашій презентації. Цей інструмент дозволяє вам створювати заголовки, підзаголовки, абзаци, списки та інший текстовий контент на слайдів вашої презентації.



Ось деякі ключові можливості та призначення інструменту Text:

1. *Додавання тексту:* Ви можете вибирати різні тексти на слайді і додавати новий текст за допомогою інструменту Text. Це може бути корисним для вставки заголовків, підзаголовків, описів та іншого текстового вмісту.

2. *Форматування тексту:* Інструмент Text надає можливість змінювати формат тексту, такий як розмір шрифту, стиль (жирний, курсив), колір тексту та вирівнювання.

3. *Створення списків:* Ви можете створювати нумеровані та марковані списки, щоб систематизувати інформацію та зробити її більш доступною для аудиторії.

4. *Вставка гіперпосилань:* Ви можете додавати гіперпосилання до тексту, щоб надати аудиторії доступ до додаткового вмісту або ресурсів.

5. *Анімація тексту:* Ви можете додавати анімацію до текстових об'єктів, щоб керувати їх відображенням та видаленням на слайді. Це може бути корисним для поетапного показу тексту під час презентації.

6. *Зміна розміру та положення тексту:* Ви можете легко змінювати розмір та положення текстових об'єктів на слайді, щоб досягти потрібного вигляду та розташування.

Інструмент Text дозволяє вам легко додавати та формувати текст у вашій презентації, щоб чітко та ефективно комунікувати ваші ідеї аудиторії.

Ось деякі основні можливості інструмента Style:

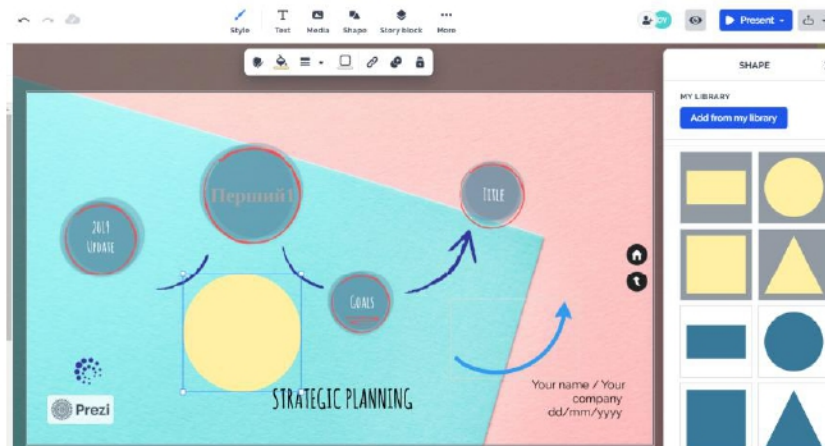
1. **Зміна кольорів:** Ви можете змінювати кольори тексту, фонів, рамок та інших об'єктів на своїх слайдах. Це допоможе вам створити консистентний дизайн презентації, відповідний вашому бренду або стилі.

2. **Зміна шрифтів:** Ви можете вибирати різні шрифти для заголовків і тексту на вашому слайді. Це дозволяє вам підкреслити важливість певних елементів і зробити ваш текст, який легко читається та більш зрозумілим.

3. **Фони та макети:** Style дозволяє вам обирати різні фони та макети для своїх слайдів. Ви можете використовувати готові макети або створювати власні, щоб організувати контент на слайді більш ефективно.

4. **Збереження стилів:** Ви можете створювати та зберігати власні стилі, щоб використовувати їх в інших презентаціях або ділитися ними з колегами. Це робить процес створення презентацій більш ефективним і дозволяє підтримувати єдність дизайну.

Інструмент **Shape (Фігура)** в Prezi.com призначений для додавання та редагування графічних об'єктів, таких як фігури, лінії, стрілки та інші елементи форми, до вашої презентації. Цей інструмент дозволяє вам створювати і редагувати різні елементи, які можуть бути корисні для покращення візуального зображення та розуміння вашої презентації.



Ось деякі основні можливості інструмента Shape:

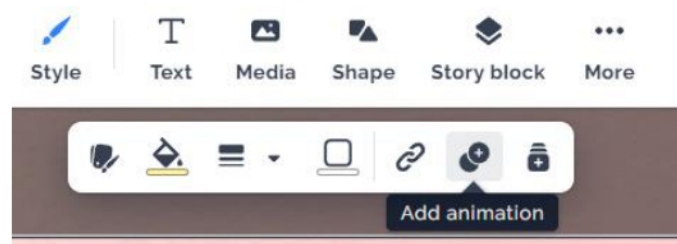
1. *Додавання фігур:* Ви можете вибирати з різноманітних фігур, таких як кола, прямокутники, трикутники та інші, і додавати їх на слайди вашої презентації. Це може бути корисним для виділення важливих елементів або створення графічних схем та діаграм.

2. *Лінії і стрілки:* Ви можете додавати лінії та стрілки для показу зв'язків між різними елементами на слайді. Це допомагає створювати логічну структуру та підкреслювати важливість певних елементів.

3. *Колір та стиль:* Інструмент Shape дозволяє вам змінювати кольори та стиль фігур, ліній та стрілок. Ви можете відповідати кольори вашому бренду або створювати спеціальні акценти.

4. *Розмір та положення:* Ви можете змінювати розмір та положення фігур, ліній та стрілок на слайді, щоб досягти потрібного розташування та розміщення.

5. *Анімація:* Інструмент Shape також дозволяє додавати анімацію до фігур та інших графічних об'єктів, що допомагає підсилити візуальний ефект та виразити ідеї.

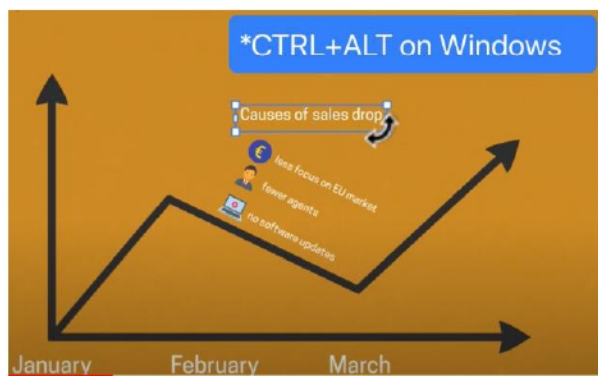


За допомогою інструмента Shape ви можете краще ілюструвати та пояснювати ваші ідеї, роблячи презентацію більш цікавою та візуально привабливою для вашої аудиторії.

Як обертати в Prezi Present

Ротація - відмінний спосіб виділити контент і зробити презентацію візуально привабливою. У Prezi Present можна обертати текст, зображення, діаграми та інші об'єкти на полотні, щоб отримати потрібний кут.

Натисніть об'єкт, щоб вибрати його. Потім, утримуючи ліву клавішу **ALT+CTRL** у Windows або **CMD** для Mac, перетягніть один з кутів поля вгору або вниз, щоб повернути його.

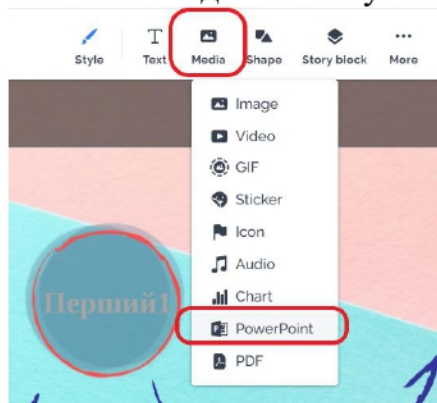


Вставлення слайдів з PowerPoint в Prezi

Вставити слайди з Microsoft PowerPoint в Prezi досить просто. Особливість вставки полягає в тому, що з слайдів PowerPoint імпортується текст, який можна швидко змінити в Prezi. Ілюстрації з PowerPoint можна редагувати прямо у веб-редакторі Prezi.

Щоб вставити слайди з PowerPoint, відкрийте презентацію Prezi в режимі редагування та виконайте кроки **Media => PowerPoint** у верхньому центральному меню.

У вікні, що з'явиться, виберіть презентацію PowerPoint на комп'ютері. Після цього почнеться процес конвертації слайдів в формат Prezi. Швидкість перетворення залежить від кількості слайдів і обсягу завантажених в них даних.



Додавання відео в Prezi Present

Для вставки відео в Prezi, ви можете використовувати вбудовану функціональність презентації.

Ось кроки, які допоможуть вам вставити відео в Prezi:

1. Перейдіть до місця презентації, куди ви хочете додати відео.

2. Натисніть кнопку «**Медіа**» у верхній частині екрана, а потім виберіть «**Відео**» .

3. На бічній панелі ви можете:

Додайте відео з власної бібліотеки

Завантажте файл зі свого комп'ютера, натиснувши Завантажити відео

Натисніть стрілку поруч із кнопкою, щоб вибрати файл із Dropbox, Google Drive або OneDrive

Редагуйте параметри відео (необов'язково): Ви можете змінити розмір відео, встановити автоматичне відтворення та інші параметри.

Збережіть зміни: Після вставки відео збережіть зміни на слайді.

Примітка: переконайтеся, що файл має розширення ".mp4" перед його завантаженням, і ми рекомендуємо додавати відеофайли розміром не більше 50 МБ, щоб уникнути можливого зниження продуктивності.

Додавання відео за посиланням YouTube

1. Перейдіть до місця презентації, куди ви хочете додати відео.

2. Натисніть кнопку «Медіа» у верхній частині екрана, а потім виберіть «Відео» .

3. На бічній панелі скопіюйте та вставте (CTRL/CMD+V) посилання YouTube у поле під «Вставити YouTube».

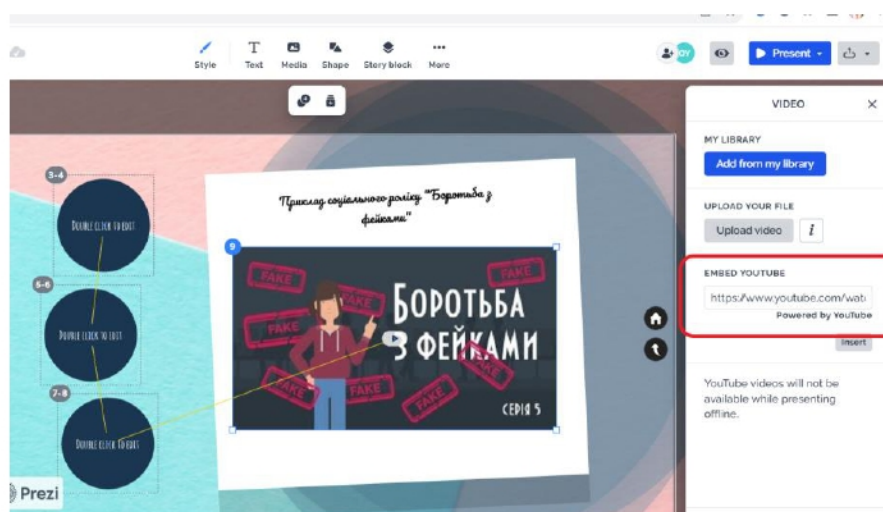
4. Натисніть Вставити .

5. Після завантаження відео ви можете переміщувати, змінювати розмір і повертати відео за потреби.

Примітка. Щоб відтворювати будь-які відео YouTube, потрібне підключення до Інтернету.

Підтримувані формати

Prezi Present підтримує відеофайли MP4 із розширенням .mp4. Аудіо має бути в кодеку AAC (кодеки HE-AAC не підтримуються).

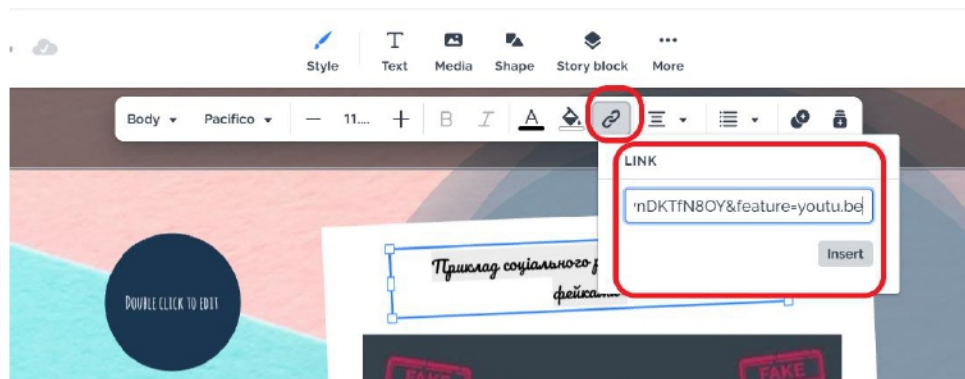


Гіперпосилання в Prezi

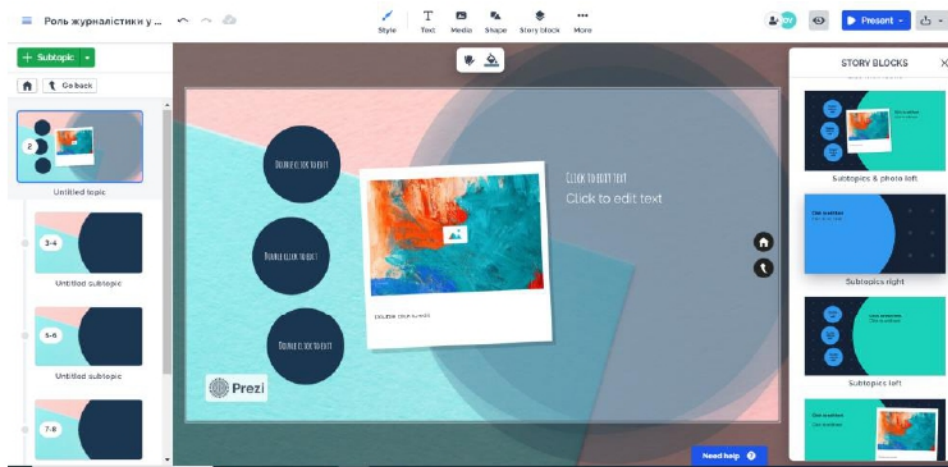
Посилання (URL-адреси) вставляються у презентацію як текст, наприклад <http://prezi.com>. Після завершення редагування та збереження презентації в поточний спосіб текст автоматично перетворюється на посилання <http://prezi.com>

Якщо прибрати протокол сайту з тексту - <http://>, то посилання зникне.

Зверніть увагу, що для переходу за зовнішнім посиланням потрібно запустити презентацію в демонстраційному режимі.



Інструмент **"Story block"** в Prezi.com допомагає вам організовувати та керувати структурою вашої презентації, розташовуючи її в логічному порядку та створюючи навігаційний шлях для аудиторії.



Ось декілька ключових можливостей і призначень цього інструменту:

1. *Створення структури презентації:* Ви можете використовувати "Story block" для створення структури вашої презентації. Вибираючи різні блоки і розташовуючи їх в певному порядку, ви визначаєте, як буде програватися ваша історія і яким чином аудиторія буде переходити від одного елемента до іншого.

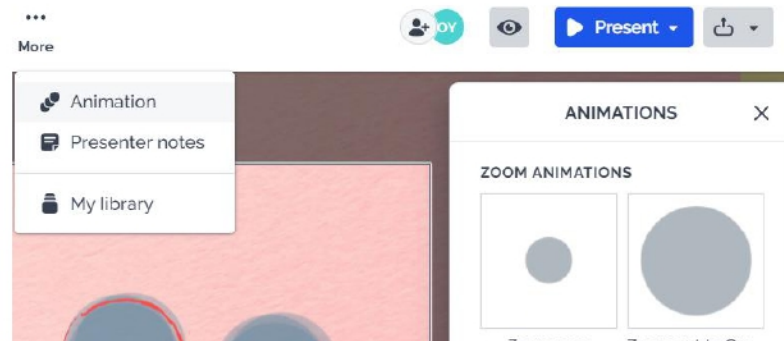
2. *Оповідання історії:* "Story block" дозволяє вам створити і редагувати окремі блоки, які представляють різні частини вашої історії або презентації. Це допомагає вам краще структурувати та подавати вашу інформацію.

3. *Навігація:* Ви можете встановлювати посилання та зв'язки між блоками, щоб створити логічний шлях для аудиторії, дозволяючи їм переходити від одного блоку до іншого. Це особливо корисно для інтерактивних та навігаційних презентацій.

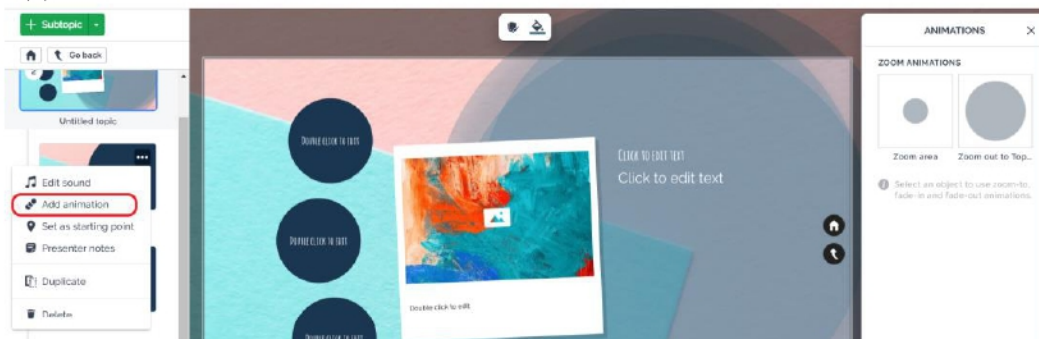
4. *Зручне редагування:* "Story block" надає зручний інтерфейс для редагування та переміщення блоків вашої історії. Ви можете змінювати порядок, додавати нові блоки, видаляти або редагувати існуючі.

5. *Збереження часу:* Цей інструмент дозволяє вам швидко створювати та редагувати структуру презентації, що допомагає вам зекономити час при створенні та оновленні ваших презентацій.

Інструмент **"More"** дозволяє вам розширювати можливості вашої презентації та налаштовувати її відповідно до ваших потреб.



Інструмент **"Animation"** в Prezī.com призначений для додавання анімації до елементів вашої презентації. Він допомагає вам підсилити візуальний ефект та ефективність вашої презентації, дозволяючи створювати анімацію для кращого взаємодії з вашою аудиторією та наголошення важливих моментів вашого повідомлення.



Ось деякі ключові можливості і призначення інструмента Animation:

1. *Додавання анімації до об'єктів:* Ви можете вибирати об'єкти на слайді та додавати до них різні анімаційні ефекти, такі як зсуви, обертання, масштабування та інші. Це допомагає виділити важливість об'єктів та зробити вашу інформацію більш ілюстративною.

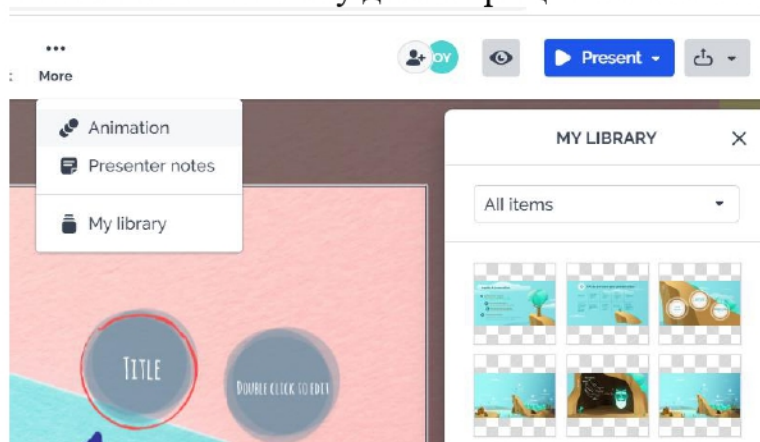
2. *Анімація між слайдами:* Ви можете також додавати анімацію до переходів між слайдами. Це створює плавний та ефективний перехід між різними частинами вашої презентації.

3. *Автоматична анімація:* Prezī також має можливість автоматичної анімації, яка дозволяє створити цікаві та динамічні ефекти, не вимагаючи від вас ручного керування.

4. *Анімація для розкриття контенту:* Ви можете використовувати анімацію, щоб поетапно розкривати контент на слайді, надаючи вашій аудиторії можливість зосередитися на конкретних елементах.

5. *Забезпечення взаємодії з аудиторією:* Анімація дозволяє створювати інтерактивні презентації, які роблять розповідь більш цікавою та допомагають аудиторії краще розуміти і пам'ятати представлену інформацію.

Інструмент **"My Library"** в Prezi.com призначений для зберігання, організації та повторного використання об'єктів та ресурсів, які ви використовуєте в своїх презентаціях. Засіб "My Library" робить процес створення презентацій більш ефективним, дозволяючи вам зберігати та легко керувати ресурсами, які використовуєте в своїх проектах. Він полегшує організацію та повторне використання вашого контенту для покращення ваших презентацій.



Ось декілька ключових можливостей і призначень цього інструменту:

1. *Збереження графіки і мультимедійних об'єктів:* Ви можете зберігати в "My Library" різні графічні об'єкти, такі як зображення, іконки, логотипи, мультимедійні файли та інші ресурси, які ви плануєте використовувати в своїх презентаціях.

2. *Організація ресурсів:* "My Library" дозволяє вам створювати папки та категорії для організації ваших збережених ресурсів. Це допомагає легше знаходити та використовувати необхідні об'єкти під час створення нових презентацій.

3. *Повторне використання об'єктів:* Збережені в "My Library" ресурси можна легко вставляти в нові слайди та презентації без необхідності завжди завантажувати їх знову. Це зекономлює час та допоможе підвищити продуктивність при створенні нових презентацій.

4. *Спільний доступ:* Ви можете спільно використовувати вашу бібліотеку ресурсів з іншими користувачами, що дозволяє командам спільно працювати над ресурсами та забезпечувати єдність дизайну та контенту в презентаціях.

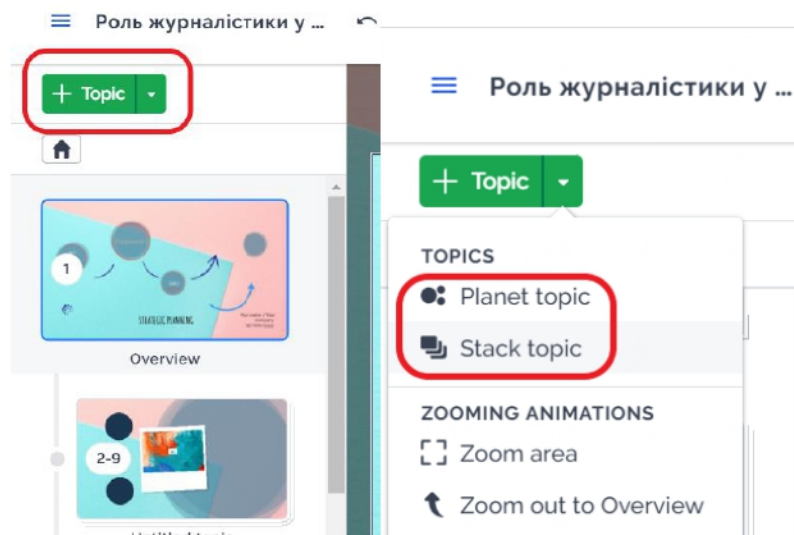
Крок 4: Керування слайдами.

Редагування презентації. Презентація в Prezi – це кілька багаторівневих слайдів. Структура всієї презентації представлена у лівій частині екрана. Між слайдами можна переміщатися на один рівень вгору за допомогою Go back.

Видаляємо зайві слайди: клацаємо правою кнопкою миші на слайд на панелі зліва, вибираємо delete.

Є два типи тем в Prezi, **Planet topic** і **Stack topic**.

У верхньому лівому куті є кнопка "+ Topic" (Тема), за допомогою якої можна додавати нові слайди. Натискаємо на кнопку topic на панелі зліва, вибираємо тип слайду Planet або Stack – доступ до ресурсу: <https://prezi.com/p/lleszxo4goec/topic-types-planet-vs-stack/>



При необхідності додаємо дочірні слайди, натискаючи на кнопки Subtopic (Planet topic) і Subtopic (Stack topic).



a) тип слайду Stack topic



b) тип слайду Planet topic

Траєкторія в Prezi використовується для керування порядком та напрямком, в якому ви переходите між об'єктами та слайдами під час презентації. Вона допомагає створити більше динамічну та інтерактивну подачу вашої інформації. Інтерфейс траєкторії зазвичай має наступні елементи:

1. Вікно траєкторії (Path Window): Це вікно, в якому ви редагуєте траєкторію вашої презентації. Ви можете вказувати послідовність та порядок, в якому об'єкти та слайди будуть відображатися під час презентації.

2. Маркери (Markers): Маркери використовуються для позначення об'єктів на слайді, які ви бажаєте включити в траєкторію. Ви можете клацнути на об'єктах, щоб додати їх до траєкторії.

3. Лінії траєкторії (Path Lines): Лінії траєкторії з'єднують маркери та вказують послідовність переходів між ними. Вони відображають лінію руху під час презентації.

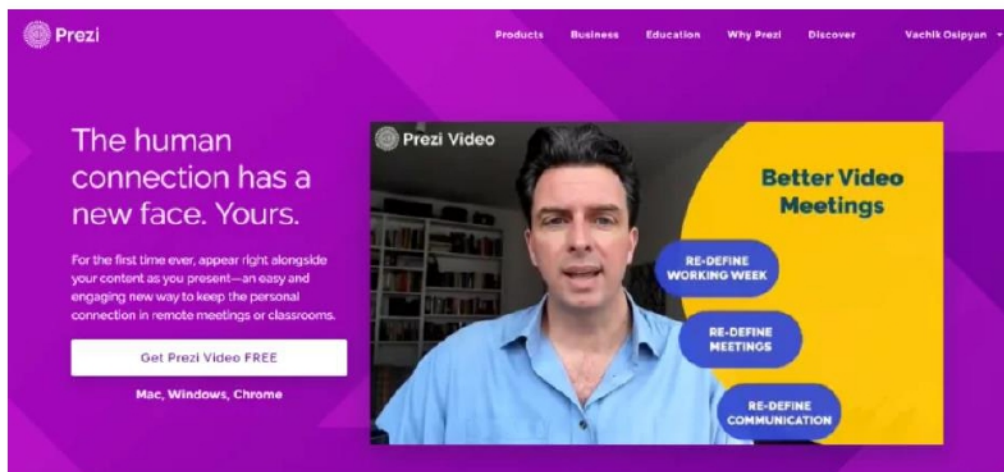
4. Загальна інформація про траєкторію (Path Overview): Ви можете переглядати загальну інформацію про вашу траєкторію, таку як кількість маркерів та ліній, і керувати їх властивостями.

5. Параметри траєкторії (Path Properties): Цей розділ дозволяє налаштовувати властивості траєкторії, такі як тривалість переходу між об'єктами та інші анімаційні налаштування.



Особливо хочеться відзначити в Prezi реалізацію технології, яка називається «доповнена реальність». Вона дозволяє накладати комп'ютерні об'єкти зображення реального світу. Як це виглядає практично? Користувачі платформи можуть записувати для презентацій відео і чергувати режими показу. На екрані може відображатися сам спікер, дані їм дані або і те, і інше одночасно. Останній варіант і є прикладом доповненої реальності. Поширювати це відео

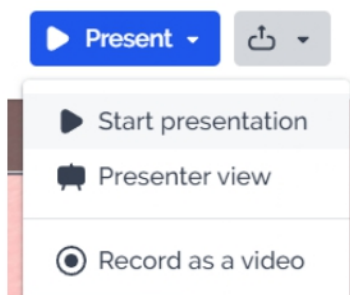
можна такими способами: поділитися на соц. мереж, переслати посилання, завантажити на комп'ютер або провести вебінар.



Крок 5: Збереження та публікація.

Щоб переглянути, як виглядатиме презентація, у правому верхньому куті натисніть **«Present»**, потім **«Start presentation»**.

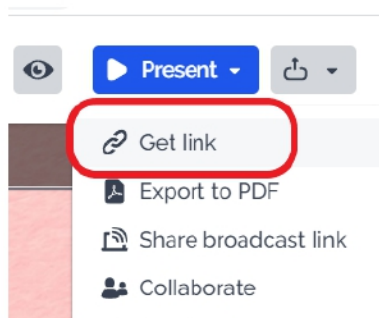
«Record as a video» - дозволяє зняти відеовиступ на фоні власної презентації.



Щоб поділитися презентацією, натисніть **"Share"** (Поділитися) та використайте опції публікації.

«Get Link» – отримати посилання на презентацію.

«Collaborate» - підключити до презентації команду.



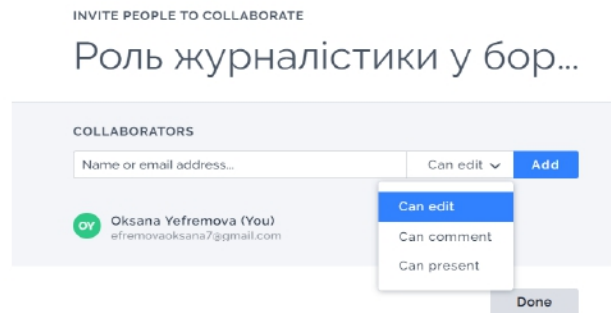
Запрошуємо співавторів

Натискаємо на значок Share у рядку меню зверху.

Натискаємо кнопку Collaborate.

Вводимо email користувача, зареєстрованого в Prezi.

Вибираємо йому повноваження (can edit/comment/present), натискаємо на кнопку **Add**. Натискаємо кнопку **Done**, коли всі співавтори будуть додані



Прикладом раціонального використання можливостей Prezi є створення цілої історії, через яку ми логічно переміщаємося від об'єкта до об'єкта. Тобто ефекти переходу мають застосовуватися передачі сенсу, а чи не просто візуального враження. Саме тому Prezi допомагає зробити презентацію живішою, «людянішою»: вона пов'язує окремі слайди в цілісну історію. Тобто презентації-історії мають більший вплив на слухачів, бо залучають не лише логіку, а й емоції. Адже вони – ключ до запам'ятовування. Емоційно забарвлені події запам'ятовуються чіткіше, точно і на більший термін, ніж нейтральні [20]. Тому створення емоційного зв'язку з аудиторією має дуже велике значення. Якщо ви хочете зробити зі своєї презентації гармонійну, пов'язану історію, що використовуєте Prezi.

Зміст звіту

3. Назва, мета роботи,
4. Хід роботи де вказати:
 - номер та умову завдання;
 - пояснення до виконання;
 - необхідні скріншоти, з демонстрацією виконаного завдання;
 - посилання на створення інтерактивної журналістської презентації в сервісі Prezi.com відповідно до завдання.
5. Висновки за результатами роботи.
6. Окремо представити створену інтерактивну презентацію відповідно до завдання.

Контрольні питання

1. Що таке Prezi.com і які переваги він надає для створення презентацій порівняно з іншими інструментами?
2. Які етапи створення інтерактивної презентації в Prezi.com ви розрізняєте?
3. Як ви вибираєте тему для вашої журналістської презентації в Prezi.com? Як вона пов'язана з вашим матеріалом?
4. Які основні кроки створення структури для презентації в Prezi.com? Чому структура важлива для ефективної презентації?

5. Які основні компоненти презентації в Prezi.com ви використовуєте для візуалізації вашої інформації? Поділіться прикладами.
6. Як ви підвищуєте візуальну привабливість презентації в Prezi.com? Згадайте про використання кольорів, шрифтів і графіки.
7. Які інтерактивні елементи ви додаєте до вашої презентації в Prezi.com? Як вони допомагають залучити аудиторію?
8. Які стратегії ви використовуєте для розробки ефективних переходів між слайдами в Prezi.com?
9. Чому важливо додавати гіперпосилання в вашу журналістську презентацію в Prezi.com? Які користі вони можуть мати для глядачів?
10. Як ви плануєте поділитися своєю готовою презентацією з аудиторією або співробітниками?
11. Які важливі аспекти вам слід врахувати при підготовці та представленні презентації відповідно до журналістських стандартів?
12. Як ви оцінюєте ефективність вашої інтерактивної презентації в Prezi.com? Які критерії ви використовуєте для визначення успіху?
13. Чим Prezi відрізняється від програми для презентацій в Power Point?
14. Які можливі варіанти управління проектами Prezi?
15. Сформулювати ідеї нелінійних маршрутів на основі елементів проекту Prezi.

Практична робота №3

СТВОРЕННЯ 2D АНІМАЦІЙНОГО ВІДЕО ЗА ДОПОМОГОЮ ПЛАТФОРМИ ANIMAKER

Мета:

- Вивчити основи використання сервісу Animaker.
- Створити анімаційне відео, яке представляє ваш університет та його переваги.
- Оцінити ефективність Animaker у створенні анімованих роликів для реклами.

Необхідні ресурси:

- Комп'ютер з сервісом Animaker.com
- Матеріали для презентації (текст, зображення, відео, аудіо).

Зміст звіту

Звіт повинен містити:

1. Назва роботи.
2. Мета роботи.
3. Завдання та короткий опис його виконання.
4. Відповіді контрольні питання.
4. Висновок щодо роботи.

Завдання до практичної роботи

Крок 1: Реєстрація та вхід до облікового запису Animaker

Перейдіть на офіційний сайт Animaker: <https://www.animaker.com>.

Натисніть кнопку "Sign Up" (Реєстрація) та створіть новий обліковий запис, використовуючи свою адресу електронної пошти. Якщо у вас вже є обліковий запис, увійдіть до нього.

Крок 2: Вивчення інтерфейсу Animaker

Після входу до облікового запису вивчіть основні елементи інтерфейсу Animaker, такі як панель інструментів, бібліотека ресурсів, тимчасова шкала та сценарії.

Крок 3: Планування відео

Визначте мету вашого анімаційного відео: що саме ви хочете розповісти про ваш університет? Наприклад, ви можете розповісти про програмні пропозиції університету, про життя університету, успіхи студентів та актуальні події.

Створіть план змісту відео, включаючи основні повідомлення, які ви бажаєте надіслати.

Крок 4: Створення анімації

Створіть новий проект у Animaker та почніть додавати слайди сцен, які будуть складати ваше відео.

Вставте елементи на слайди, такі як текст, зображення, іконки та фонові зображення.

Розгляньте можливість додавання персонажів, щоб зробити відео більш привабливим.

Використовуйте інструменти анімації, щоб додати рух та ефекти до ваших елементів. Ви можете налаштувати анімацію для входу та виходу об'єктів, а також для їхнього руху по екрану.

Використовуйте переходи між слайдами, щоб додати відео динаміки.

Крок 5: Робота з текстом та голосовим супроводом

Додайте текст до кожного слайду, який пояснює та доповнює інформацію.

Розгляньте можливість додавання голосового супроводу. Ви можете записати голосовий трек або використати синтезований голос або використовувати синтезований голос через Animaker Voice.

Створіть анімацію з персонажем, який поживавить ваш текст за допомогою функції Text to Speech (TTS) в Animaker. Натисніть кнопку "Персонажі" (Character) в меню зліва. Виберіть персонажа, який відповідає вашій концепції або темі відео. Перетягніть вибраного персонажа на сцену. Виберіть персонажа на сцені, щоб активувати його налаштування.

На панелі інструментів праворуч знайдіть розділ "Текст до мовлення" (Text to Speech) або подібне. Тут ви можете ввести текст, який ви бажаєте, щоб ваш персонаж озвучував. Введіть текст або скопіюйте його зі сценарію.

Виберіть голос, який найбільше підходить для вашого відеоролика. Налаштуйте швидкість та інтонацію мови, якщо це передбачено інструментами Animaker.

Налаштуйте анімацію для вашого персонажа так, щоб його рухи та вирази відповідали контексту мови. Ви можете додати жести, міміку обличчя та рухи тіла. Налаштуйте час початку та закінчення анімації так, щоб вона узгоджувалась з озвученим текстом.

Попередньо придивіться анімацію та озвучений текст, щоб переконатися, що персонаж та його мова добре поєднуються та передають ваше повідомлення. Внесіть корективи за необхідності, щоб покращити синхронізацію та візуальне сприйняття.

Крок 6: Редагування та налаштування часу

Перегляньте відео та переконайтеся, що всі елементи розташовані правильно і відображаються з потрібною швидкістю.

Налаштуйте час відображення кожного слайда та анімації.

Відкоригуйте анімацію, текст та час показу, якщо потрібно.

Крок 7: Додавання музики та звукових ефектів

Додайте музичний супровід та звукові ефекти, щоб зробити відео більш привабливим.

Крок 8: Перегляд та корекція

Перегляньте відео та переконайтеся, що воно відповідає вашим цілям і повідомляє необхідну інформацію.

Внесіть необхідні коригування, якщо щось не влаштовує.

Крок 9: Експорт та публікація

Експортуйте готове анімаційне відео у потрібному форматі.

Поділіться ним на платформах соціальних мереж, на вашому веб-сайті або інших місцях, де ваша цільова аудиторія може побачити його.

Крок 10: Оцінка та аналіз

Оцініть ефективність відео серед вашої аудиторії.

Зберіть відгуки та оцініть результати рекламної кампанії.

Теоретичні відомості

Анімаційне відео - це тип мультимедійного контенту, який створюється шляхом послідовного відображення зображень або кадрів, які змінюються безперервно і швидко один за одним. Ці зміни створюють ілюзію руху, що робить анімацію зрозумілою та задоволенням для глядачів.

Анімаційні відео широко використовуються в різних сферах, включаючи мультфільми, рекламу, навчання, наукову візуалізацію, створення ігор та багато інших. Цей вид контенту дозволяє творцям передавати інформацію та ідеї більш наочно та привабливо для аудиторії, і він може бути вкрай ефективним засобом комунікації.

Анімаційні відео можуть бути створені різними методами:

1. *Мальована анімація*: Кадри малюються вручну, і кожен кадр зображує невелику зміну. Прикладом може бути традиційна мультиплікація.
2. *Комп'ютерна анімація*: Анімація створюється з використанням спеціальних програм та графічних інструментів. Це може включати 2D- або 3D-анімацію.
3. *Стоп-моушн анімація*: це метод, у якому об'єкти фотографуються і натомість їх поступового переміщення. Потім фотографії збираються у відео.
4. *Анімація символів*: цей вид анімації включає рух і взаємодію між анімованими персонажами або об'єктами.

Види анімаційних відео.



Animaker надає широкий набір інструментів та ресурсів для створення різноманітних анімацій, починаючи від простих презентацій та закінчуючи мультфільмами та рекламними відеороликами.

Animaker не тільки дозволяє перетягувати елементи для створення анімації, але й має велику бібліотеку анімованих елементів. Кожен такий елемент має свій візуальний ефект та вбудовані можливості руху, що дає можливість створювати якісну анімацію без попереднього навчання та досвіду.

За допомогою Animaker можна створювати 2D та 3D анімацію, інфографіку та відеоінфографіку. Платформа також має широкий спектр інструментів для роботи з типографікою та текстовим оформленням.

Animaker є хмарним сервісом, що дозволяє працювати зі своїми проектами у будь-якій точці світу з будь-якого комп'ютера, який підключено до Інтернету.

Головна мета платформи Animaker – дати кожному користувачеві використовувати сервіс як студію анімації, незалежно від досвіду роботи з графікою.

Ось основні кроки та принципи роботи в Animaker:

1. Створення проекту: Почніть із створення нового проекту в Animaker. Виберіть тип анімації, який вам потрібен (2D, 2.5D або 3D), та встановіть відповідні параметри.
2. Сцени та слайди: Анімація в Animaker організована у вигляді сцен або слайдів. Ви можете додати нові сцени та налаштувати їх порядок.
3. Додавання елементів: Додайте різні елементи на сцени, такі як текст, зображення, форми, іконки, фони та багато інших. Ці елементи можуть бути використані для передачі інформації у вашій анімації.
4. Анімація елементів: Кожен елемент на сцені може бути анімований. Ви можете налаштувати анімацію для входу та виходу елементів, а також їх рух, зміну розміру та інші ефекти.
5. Робота з текстом: Додайте текст на слайди та налаштуйте його стиль, шрифт, розмір та колір. Текст можна анімувати для кращої видимості.
6. Голосовий супровід: Ви можете додати голосовий супровід до анімації, записавши аудіо або використовуючи синтезований голос через Animaker Voice.
7. Музика та звуки: Додайте фонову музику та звукові ефекти для покращення атмосфери вашої анімації.
8. Редагування часу та послідовності: Налаштуйте порядок слайдів та тривалість часу відображення кожного слайду для створення плавної та логічної анімації.
9. Експорт відео: після завершення роботи з проектом, ви можете експортувати готове анімаційне відео в потрібному форматі та роздільній здатності.
10. Публікація та розповсюдження: поділіться вашою анімацією на платформах соціальних мереж, завантажте її на YouTube, вставте на веб-сайт або використовуйте рекламну кампанію.

Особливості роботи в Animaker:

Автоматична синхронізація губ: Ви можете додати звук персонажам і спостерігати, як вони її вимовляють з автоматичною синхронізацією губ. Вам не потрібно витрачати час на анімацію та редагування губ персонажів.

Замість витрачати майже 80% свого часу на анімацію об'єктів, що переміщуються з одного місця в інше, Animaker вирішив заощадити ваш час та сили. Тепер можна анімувати складні анімації за допомогою Smart Move одним клацанням кнопки.

У Animaker є безліч різних варіантів тексту - від шрифтів до розмірів та кольору. Таким чином, ви можете зробити свій контент більш інтерактивним та захоплюючим.

Він надає вам широкий вибір фонів на вибір. Ця функція допоможе вам вибрати ідеальну атмосферу та обстановку, яка допоможе вам краще розповісти вашу історію.

У програмі є безліч варіантів вираження обличчя, що робить діалоги та дії

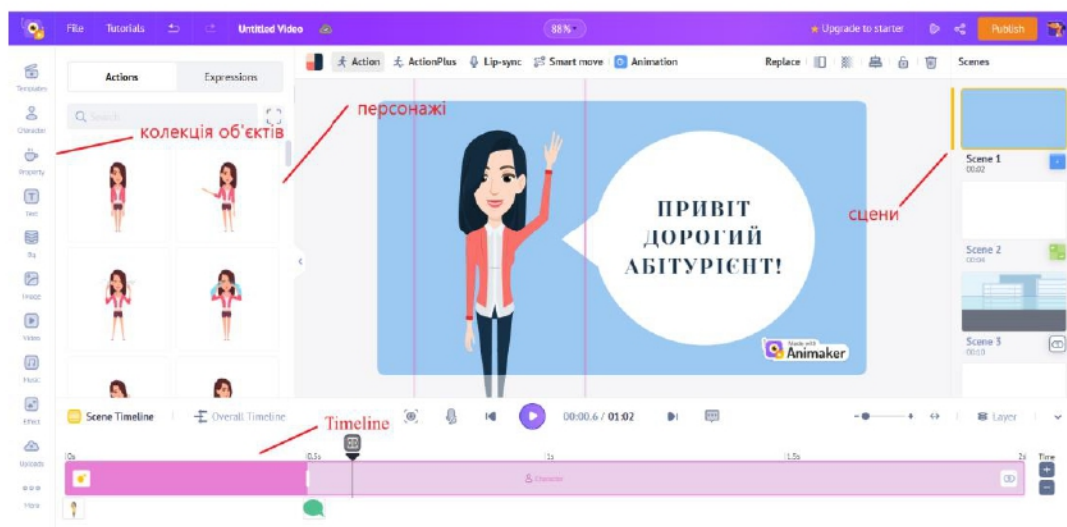
більш зрозумілими та повними.

Музика багато робить із відеоматеріалами; Animaker має бібліотеку звуків, де ви можете додати музику та звукові ефекти до вашого контенту, щоб створити бажане аудіовізуальне відчуття.

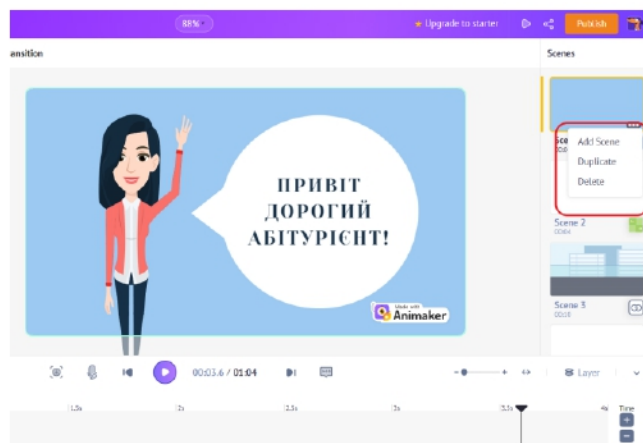
Animaker має безкоштовну та платну пропозицію. Безкоштовно - тривалість готового відеоролика не зможе перевищувати двох хвилин, а розмір файлу, що завантажується 5 Мб, також існують обмеження у виборі шаблонів для зображень. Можна завантажити власні ілюстрації, музику або записати коментарі через мікрофон. Готове відео можна додати до Youtube, Facebook, а потім завантажити.

Інструкція з роботи з сервісом Animaker:

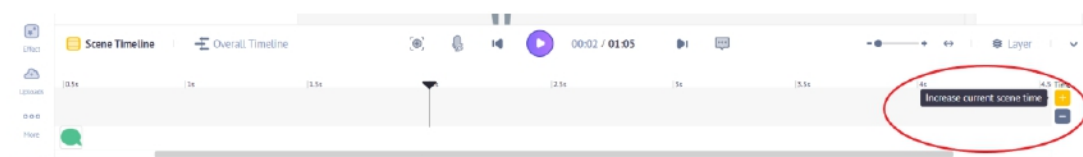
1. Зареєструватися (Register for FREE), використовуючи електронну адресу або облікові записи Google, Facebook.
2. Натиснути «Get Started» для початку роботи та вибрати, для чого використовуватиметься сервіс, наприклад: education (освіта).
3. Для новачків пропонується навчальне відео, але англійською мовою. Цей крок можна пропустити, заклавши відео або переглянути.
4. Вікно роботи з сервісом включає 5 секцій: сцени (Scenes), час сцени (Timeline), бібліотека (Library), робочий простір (Work place), меню (Menu).



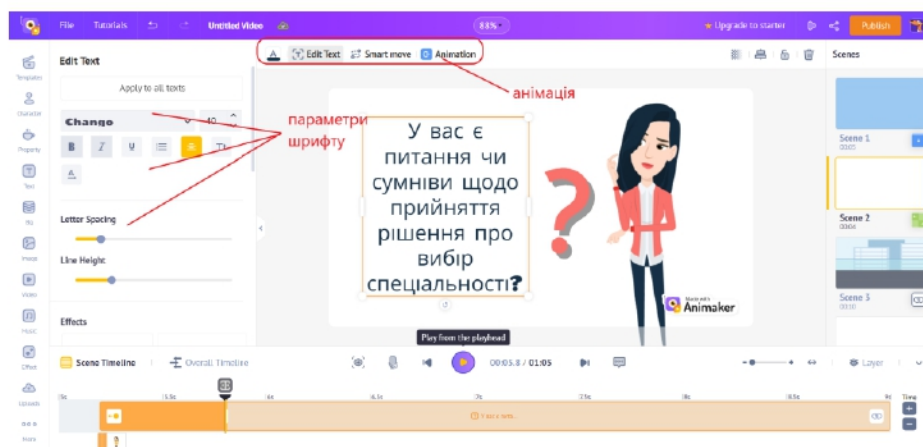
5. "Scenes" (Сцени) - поле, ліворуч від робочого простору, включає: "Add Scene" (дати сцену), "Duplicate Scene" (дублювати сцену), "Delete Scene" (видалити сцену).



Внизу, у полі керування часом сцени, в нижньому лівому кутку, можна збільшити або зменшити час показу сцени, натискаючи «+» або «-».



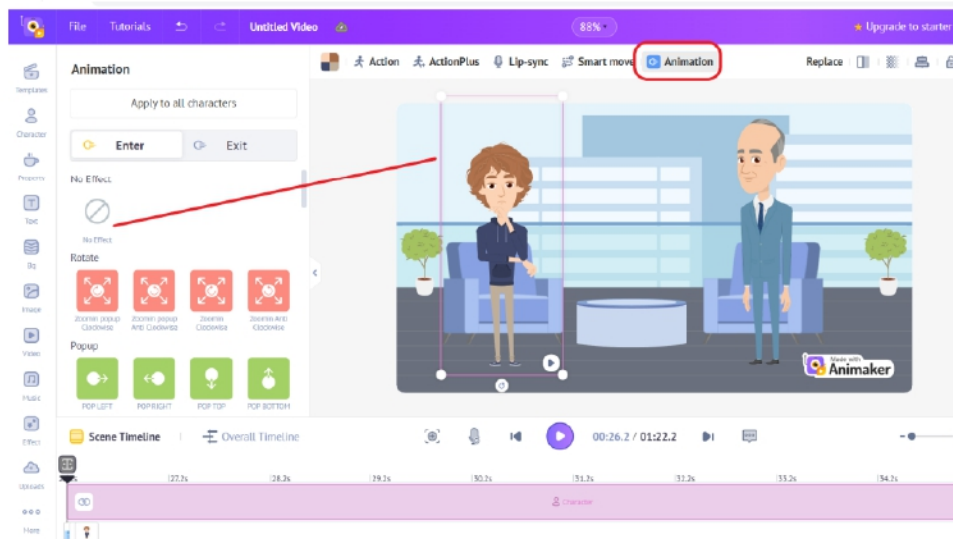
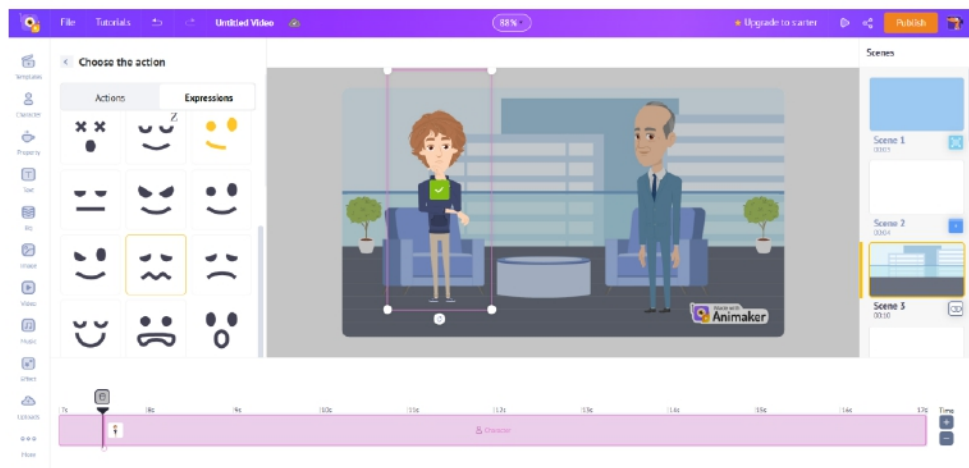
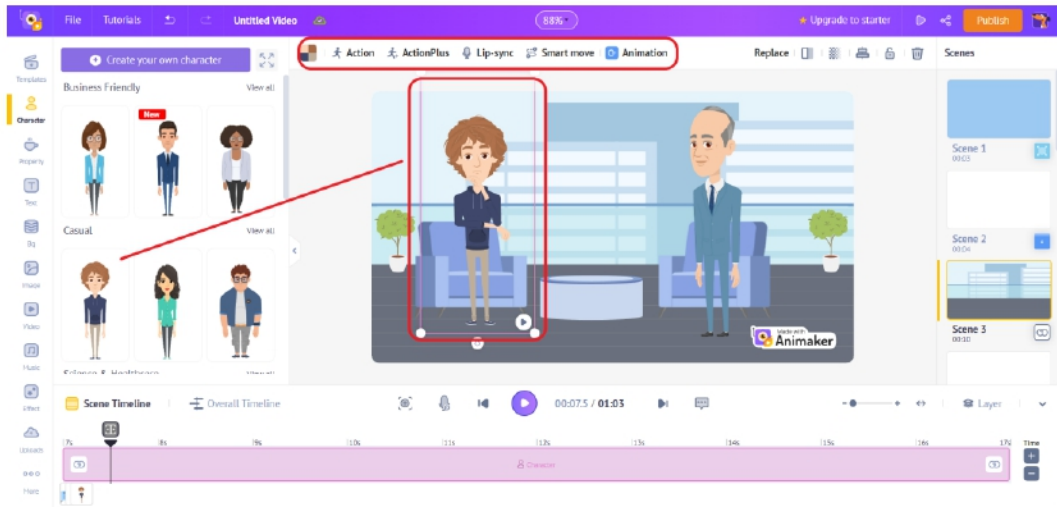
6. «Library» (Бібліотека) – поле вибору наступних елементів: Characters (Персонажі), Properties (Властивості, об'єкти), Backgrounds (Фони, задній план), Text (Текст), Number (Номери, числа), Screen effects (Ефекти) екрана), Music (Музика), Uploads (Додати, завантажити), Transition Effects (Ефекти переходу).



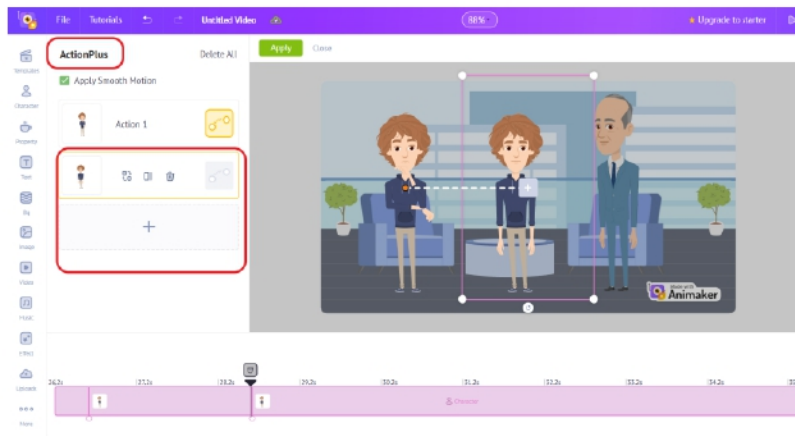
7. Клікаючи по персонажу на готовому шаблоні або в «Library», можемо міняти його: вибрати самого персонажа у полі «Бібліотека» вибрати Characters (Персонажі); налаштувати персонажа можна в полі зліва в «Character Settings» (Налаштування персонажа), тут вибираємо «Actions» (Дії), «Expressions» (Вирази), «Effects» (поява персонажа праворуч, ліворуч, зверху).

Далі дивимося результат, натискаючи трикутник (play) у полі «Час сцени». Тут можна керувати часом появи та зникання персонажа, вибирати ефекти. Так, клацаючи на фігурку персонажа, унизу бачимо жовту доріжку. Пересуваючи рамки на ній, налаштовуємо, чи буде персонаж весь час показу сцени на екрані (для цього потрібно протягнути доріжку до кінця) та її появу за часом

(помаранчева доріжка). Щоб вибрати ефект появи, вибираємо його тут же, в Enter Effect і зникнення в End Effect.

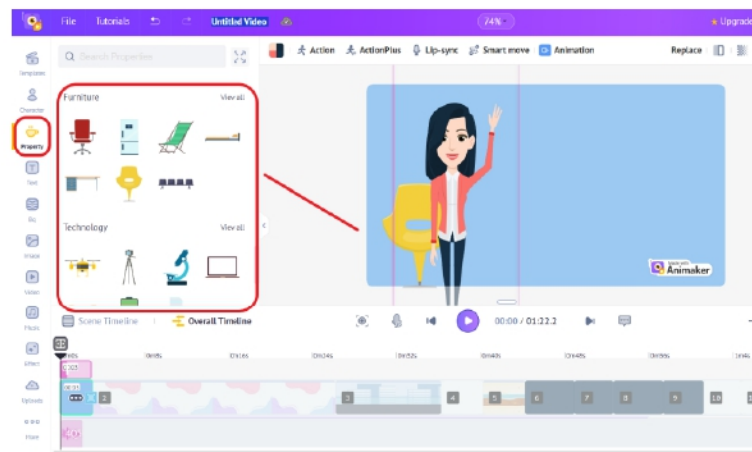


Створіть передові анімації за допомогою таких функцій, як Smart Move та Action Plus.

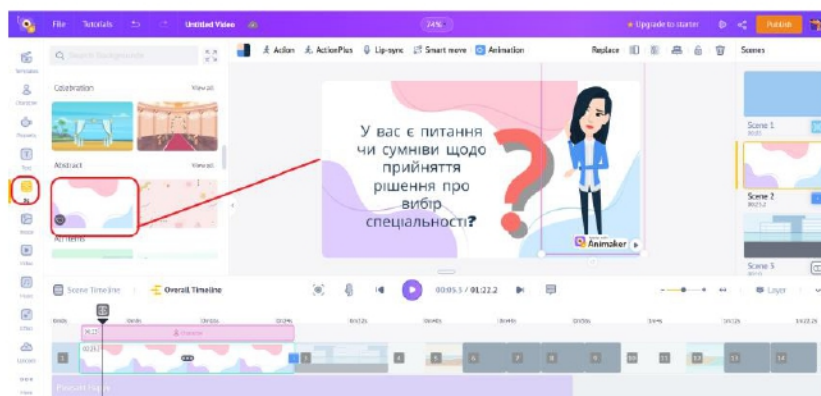


Функція "ActionPlus" в Animaker

8. У "Properties" (об'єкти) діємо аналогічно. Вибираємо предмет (об'єкт), додаємо ефекти, змінюємо розмір, вибираємо час появи у кадрі.



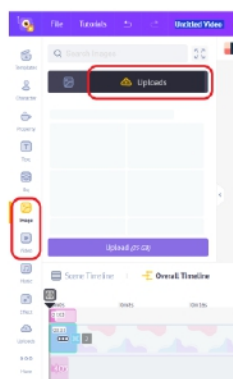
9. "Backgrounds" - змінюємо (додаємо) фон. Потім додаємо текст. Якщо вибрано готовий шаблон, клацаємо по тексту в робочому полі, він виділяється червоним і натискаємо «Edit», щоб змінити його. Розмір, шрифт та розташування змінюються в полі зліва. Можна вставити текст у різні фігури чи шаблони оформлення тексту. Потім у полі «Керування часом» вибираємо час появи та зникнення тексту, ефекти. Кожна пропозиція може з'являтися по-різному. Клацаючи по кожній із букв «Т», вибираємо потрібні параметри.



10. Аналогічно діям з об'єктами, тлом, текстом, працюємо з числами.

11. "Music". Стандартні аудіоефекти невеликі за часом, тому потрібно дублювати їх або вставляти нові (можна завантажити свої). Щоб додати музику, необхідно перш за все подивитися, чи варто за замовчуванням якась композиція. Для цього в полі «Показ сцени» натискаємо на піктограму ноти та дивимось на звукову доріжку. Якщо на ній є композиція, щоб видалити її, клацаємо по ній лівою клавішею і вибираємо значок кошика. Далі, щоб додати потрібний аудіофайл, утримуючи лівою кнопкою вибрану мелодію, переносимо її на звукову доріжку в полі «Час сцени».

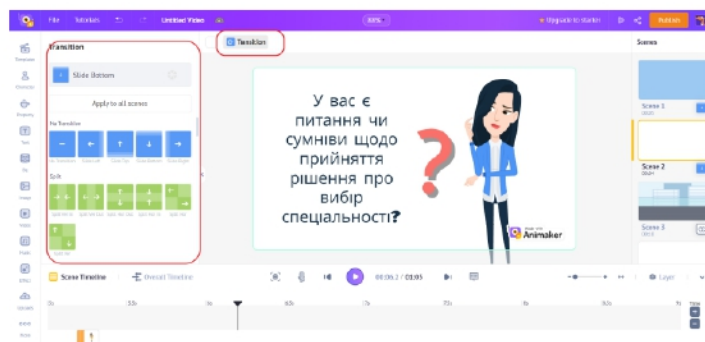
12. Завантаження своїх об'єктів – «Uploads». У вікні My Uploads, що відкрилося, вибрати Images, якщо потрібно завантажити зображення. Далі натиснути "Upload", вибрати картинку на комп'ютері, потім вибрати категорію, наприклад: "properties", натиснути "Save". Коли зображення завантажиться і з'явиться тут, у «properties», клацнути по ній, після чого вона з'явиться в робочому просторі. Можна змінити розмір, час показу, ефекти появи/зникнення. Тут і надалі, якщо щось пішло не так, можна скасувати дію, натиснувши стрілку в полі «Меню».



Щоб додати звук, у завантаженнях вибираємо "Sounds", завантажуюємо "Upload", вибираємо категорію: "Sound Effects" або "Background Musics" та натискаємо "Save". Коли тут, нижче, завантажена музика з'явиться у вибраній категорії, наприклад, у «Background Musics», у полі «Показ сцени» натискаємо на значок «нота» та перетягуємо вибрану музику.

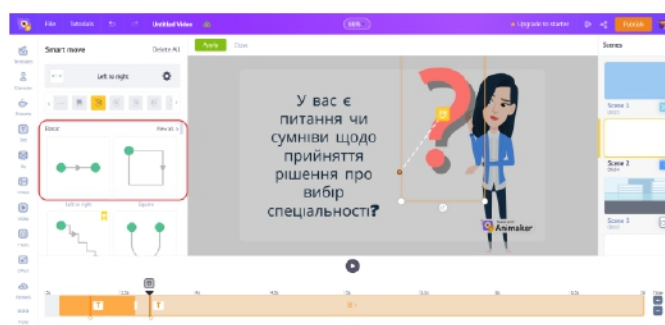
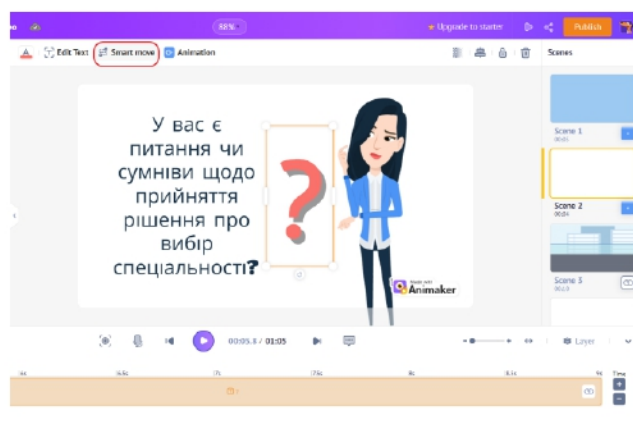
13. "Transitions Effects" - Ефекти переходу. Тут, як і в програмі «Power Point», можна вибрати, як відбуватиметься зміна сцен, є базові, прості ефекти, наприклад, поява праворуч або ліворуч, і спеціальні, такі як перегортання рукою.

Є також можливість додавання ефектів екрана (значок після чисел у полі «Бібліотека»), наприклад, листя, що летить, рух крізь зірковий потік та ін.



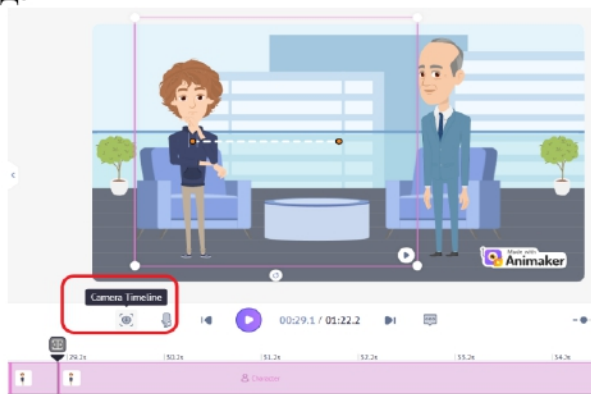
14. Час сцени – поле внизу. Зліва виставляємо час показу всієї сцени. Праворуч виставляємо час виходу, показу та зникнення кожного з елементів, вибираємо ефекти.

15. Для переміщення об'єктів по екрану існує ефект Smart move. Щоб його додати, вибираємо об'єкт у полі "Бібліотека" - "Properties". Потім натискаємо на нього лівою клавішею, вибираємо функцію Smart move (значок верху після головного меню), Start і переміщаємо об'єкт, утримуючи лівою клавішею, туди, куди він рухатиметься, наприклад, праворуч. Це перший рух. Щоб зафіксувати його, натискаємо «Add Pin». Потім можна зробити переміщення вгору, утримуючи лівою кнопкою об'єкт. Знову натискаємо "Add Pin" і дивимось що вийшло.



16. "Шкала часу камери" (Camera Timeline) у Animaker дозволяє вам додавати динаміку та змінювати положення камери в анімації, щоб створювати більш цікаві та деталізовані відеоролики. Це потужний інструмент для керування камерою у вашій анімації. Ми можемо, наприклад, показати крупним планом обличчя абітурієнта, потім загальним планом професора і потім обличчя студента і фразу, яку він говорить.

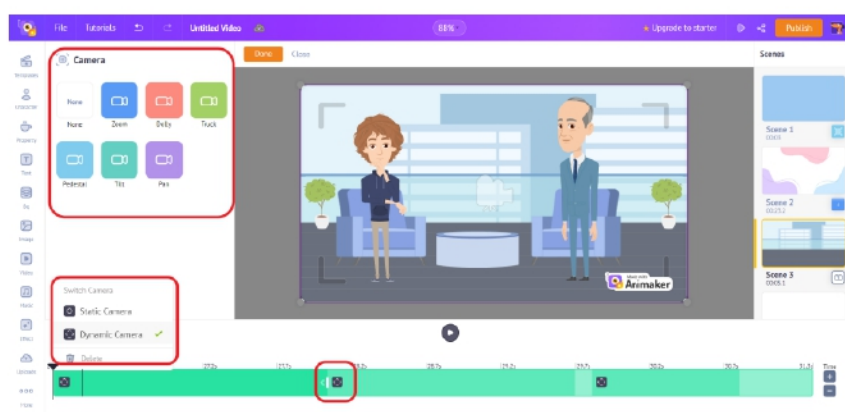
Спочатку виберіть сцену (слайд), до якої потрібно додати динаміку камери. У Animaker є панель інструментів, яка включає "Шкалу часу камери". На "Шкалі часу камери" ви побачите тимчасову лінію, на якій можна додавати ключові кадри (кадри з певними налаштуваннями камери). Натисніть кнопку додавання ключового кадру, щоб почати. Після додавання ключового кадру можна налаштувати параметри камери для цього кадру, такі як положення, кут огляду, масштаб, поворот і т.д.



Додайте анімацію між ключовими кадрами, переміщуючи камеру з однієї позиції до іншої. Це дозволить створювати плавні переходи та рух камери. Встановіть тривалість і час початку кожного ключового кадру, щоб точно контролювати, коли та як змінюватиметься камера.

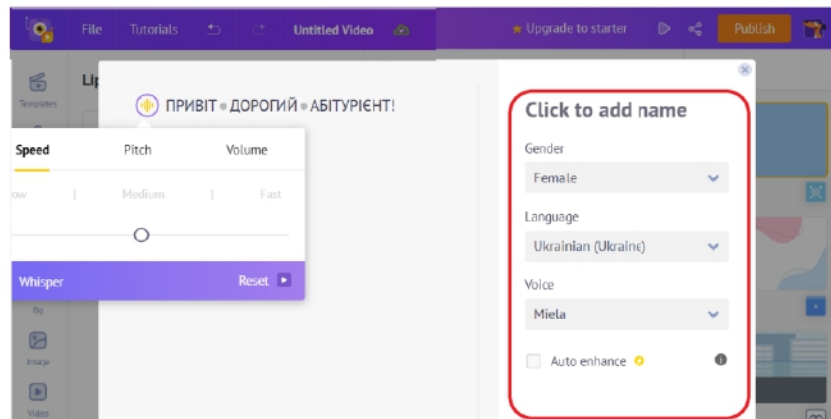
Для прикладу, унизу, у «Часу сцени», вибираємо «Шкала часу камери» (значок камери). Натискаємо «Camera In» (Камера на об'єкті) і наводимо на особу абітурієнта. Те саме робимо, щоб показати особу професора. Потім натискаємо "Back to Frame" (Назад до кадру), щоб показати загальний план (картинку повністю). Потім налаштовуємо час появи та зникання персонажів, а за необхідності, ефекти.

Після додавання всіх ключових кадрів та налаштування анімації, ви можете переглянути результат і в разі потреби внести корективи. Після завершення налаштування камери експортуйте відео з динамічною та детальною анімацією.

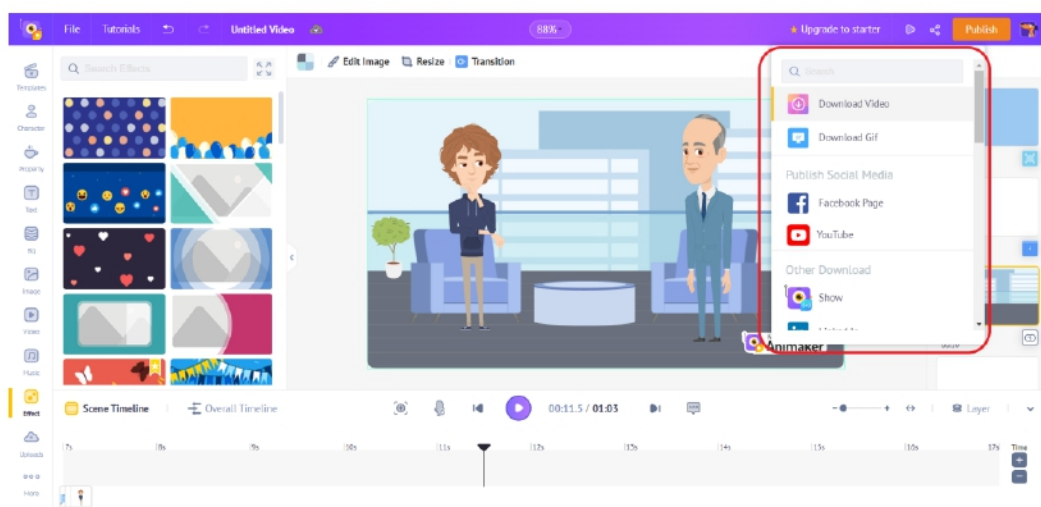


17. Завдяки інструменту «Text to Speech» перетворення тексту на мову, засновану на технологіях Штучного Інтелекту (ШІ), ваші персонажі можуть заговорити, а рухи їх губ можна синхронізувати з промовою. Для ефективного використання цього інструменту необхідно вставити текст, який ви хочете озвучити, на слайд або сцену Animaker. Animaker може надати вам можливість

вибрати голос із доступних голосових опцій. Ви можете вибрати чоловічий чи жіночий голос та вибрати мову. Потім налаштуйте анімацію елементів, які містять текст, щоб вони з'являлися та зникали у потрібний час. Ви також можете додати анімацію рух елементів, щоб зробити анімацію більш цікавою. Додайте голосовий супровід, записаний раніше, або використовуйте синтезований голос для озвучення тексту. Налаштуйте час відображення тексту та його озвучення, щоб вони відповідали один одному. Перегляньте результати та переконайтеся, що анімація та голосовий супровід узгоджені та передають ваше повідомлення ефективно.



18. Щоб зберегти, натискаємо у полі меню Save. Готовий ролик можна завантажити в Youtube або Facebook, звідки скачати. У полі меню вибираємо значок "налаштування" у правому верхньому кутку, вибираємо "Export" далі вибираємо "Youtube" або "Facebook" - "Next", пишемо назву в графі "Title", далі опис "Description", ставимо теги "Tags" (ключові слова) вибираємо, якої категорії відноситься відео в «Video Category» і налаштування конфіденційності «Privacy», тобто. визначаємо, кому буде видно відеоролик (усім, частково, нікому).



Приклад сценарію рекламного відео для залучення абітурієнтів на спеціальність "Журналістика".

Назва відео: "Освій мистецтво журналістики разом із нами!"

Тривалість: 1 хвилина

Сцена 1: Знайомство

[Кадр: Глядач бачить логотип університету чи його головну будівлю]

Голос за кадром (Voiceover): "Ласкаво просимо до нашого університету, де ваша кар'єра в журналістиці починається!"

Сцена 2: Викладачі

[Кадр: Професор журналістики веде лекцію, студенти активно обговорюють]

Голос за кадром: "Наші видатні викладачі - професіонали у світі журналістики. Ви вчитиметеся у найкращих!"

Сцена 3: Практика

[Кадр: Студенти у редакційній кімнаті, працюють над газетою та інтерв'юють людей]

Голос за кадром: "Отримайте реальний досвід, пишiть статті та створітьте репортажі для наших медіа-партнерів."

Сцена 4: Технології

[Кадр: Студенти працюють із сучасними комп'ютерами та обладнанням для журналістики]

Голос за кадром: "Ми надаємо вам доступ до останніх технологій та програмного забезпечення."

Сцена 5: Глобальна перспектива

[Кадр: Студенти знімають на мобільні пристрої інтерв'ю на вулицях різних міст]

Голос за кадром: " Навчаючись у нас, ви будете готові до роботи в світі, де інформація не знає меж "

Сцена 6: Завершення та запрошення

[Кадр: Логотип університету та контактна інформація]

Голос за кадром: "Приєднуйтеся до нас та відкрийте світ журналістики! Подайте заявку зараз!"

Сцена 7: Висновок

[Кадр: Прохання поділитися відео у соціальних мережах та поставити лайк]

Голос за кадром: "Допоможіть нам поділитися цим відео з тими, хто мріє про журналістику."

Сцена 8: Контактна інформація

[Кадр: Вікно з контактною інформацією університету]

Голос за кадром: "Для додаткової інформації, зв'яжіться з нами за вказаними контактами."

Приклади промороликів:

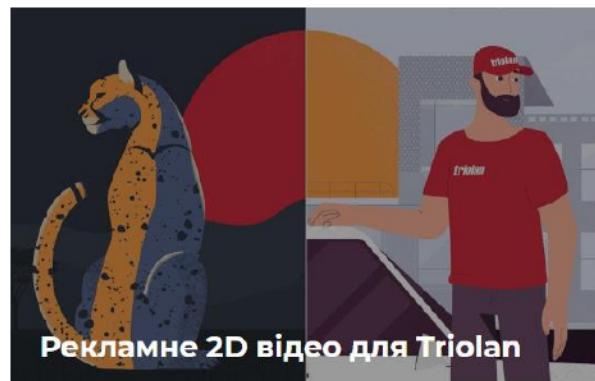
1. Анімаційна реклама для школи нового формату NUSS

URL: <https://videopro.com.ua/animacziijne-2d-video/animacziijna-reklama-dlya-shkoli-novogo-formatu-nuss/>



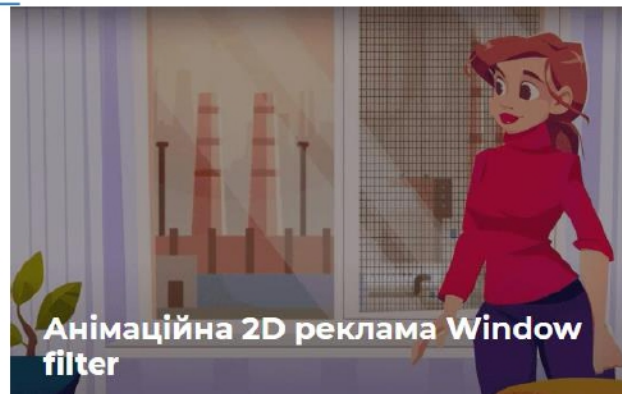
2. Рекламне 2D відео для Triolan

URL: <https://videopro.com.ua/animaczijne-2d-video/reklamne-2d-video-dlya-triolan/>



3. Анімаційна 2D реклама Window filter

URL: <https://videopro.com.ua/animaczijne-2d-video/animaczijna-2d-reklama-window-filter/>



Зміст звіту

5. Назва, мета роботи,
6. Хід роботи де вказати:
 - номер та умову завдання,
 - пояснення до виконання,
 - необхідні скріншоти, з демонстрацією виконаного завдання,
 - посилання на створений відеоматеріал відповідно до завдання.
7. Висновки за результатами роботи.

8. Окремо представити створений відеоматеріал відповідно до завдання.

Контрольні питання

1. Що таке Animaker та які можливості він надає?
2. Як зареєструватися в Animaker?
3. Які типи анімації підтримує Animaker?
4. Як створити новий проект у Animaker?
5. Як додати новий слайд (сцену) до анімаційного проекту?
6. Як можна додати текст на слайд до Animaker?
7. Як додати зображення на слайд до Animaker?
8. Як можна настроїти анімацію об'єкта на слайді?
9. Які ефекти та переходи доступні в Animaker для створення анімації?
10. Як додати музику та звукові ефекти до анімаційного проекту?
11. Як можна настроїти голосовий супровід для анімації в Animaker?
12. Як додати зображення або відео на слайд?
13. Як настроїти час відображення кожного слайда в анімаційному проекті?
14. Як створити анімований персонаж у Animaker?
15. Які опції експорту відео надає Animaker?
16. Як можна поділитися готовим анімаційним відео на платформах соціальних мереж?
17. Які можливості надаються для редагування тексту та шрифтів у Animaker?
18. Як додати форми та стрілки на слайд у Animaker?
19. Як можна створити анімаційні графіки та графічні елементи з нуля у Animaker?
20. Які інструменти доступні для привернення уваги та підвищення ефективності анімації в Animaker?

СТВОРЕННЯ ЛОГОТИПУ В ADOBE ILLUSTRATOR

Мета роботи:

- Навчитися використовувати різні інструменти Adobe Illustrator для створення логотипу;
- Навчитися використовувати різні способи заливання;
- Навчитися використовувати інструменти переміщення;
- Навчитися використовувати угруповання

Програмне забезпечення: Windows 10, Microsoft Office, Adobe Reader, Adobe Illustrator.

Зміст звіту

Звіт повинен містити:

1. Назва роботи.
2. Мета роботи.
3. Завдання та короткий опис його виконання.
4. Відповіді контрольні питання.
4. Висновок щодо роботи.

Завдання до роботи

1. Вивчити теоретичну частину.
2. Використовуючи інструменти малювання, створіть фірмовий стиль у вигляді плоского логотипу, який може використовуватись компаніями харчової промисловості, фермерськими спільнотами, у дизайні органічних продуктів.
3. Використовуйте різні способи заливки. Використовуйте інструмент вільної трансформації об'єкта.
4. Збережіть створений логотип у форматі Adobe Illustrator.
5. Скласти та захистити звіт.

Порядок виконання роботи

Крок 1

Згідно з теорією дизайну логотипу, роботу завжди слід починати з попередніх ескізів, які дуже допомагають у створенні ефектного образу, вибудовуванні композиції та пошуку унікальної ідеї. Зробіть якомога більше ескізів, а потім виберіть найкращий. Цей попередній крок зазвичай займає навіть більше часу, ніж створення самого логотипу, тому приділіть достатньо уваги своїм ескізам.

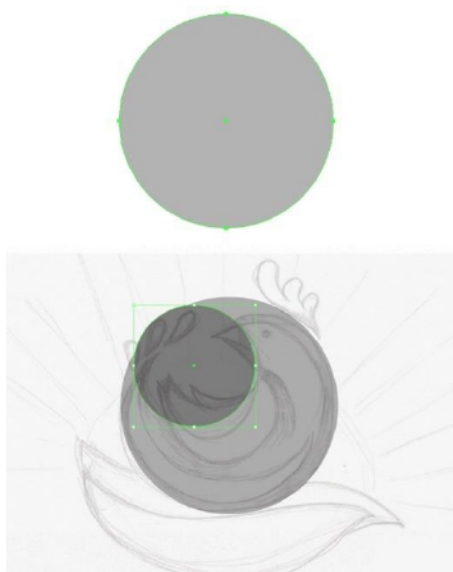
У цьому уроці можна використовувати наш ескіз для створення повного зображення. Збережіть наведений нижче знімок екрана на жорсткому диску та виберіть «Файл» > «Помістити до нового документа» в Adobe Illustrator.



Крок 2

Почніть із створення рівного кола Інструментом «Еліпс» (L). На цьому етапі ми не приділятимемо надто багато уваги кольорам, зосередившись більше на формах та формах нашого майбутнього логотипу.

Помістіть свій ескіз зверху і переключіть режим накладання на Збільшення або зменшить його непрозорість на панелі прозорості, щоб зробити фігури видимими під напівпрозорим ескізом. Додайте ще одне коло, сформувавши фігури, зображені на вашому ескізі.



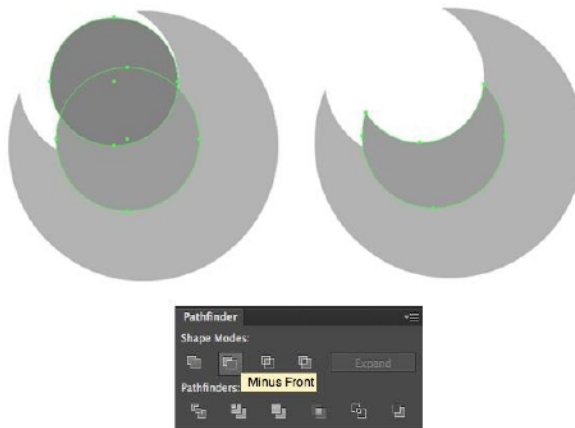
Крок 3

Використовуйте функцію Minus Front у Pathfinder, щоб вирізати внутрішнє коло, сформувавши форму півмісяця для тіла курчати.



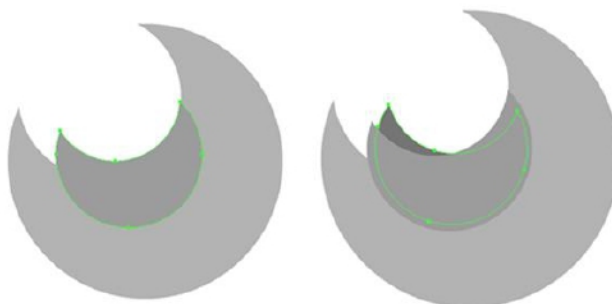
Крок 4

Створіть ще два кола над фігурою тіла та знову використовуйте функцію Minus Front, сформувавши крило курчати.



Крок 5

Скопіюйте форму крила та помістіть її на задній план (Ctrl-C > Ctrl-V). Трохи поверніть нижню копію та зробіть її темнішою, сформувавши друге крило.

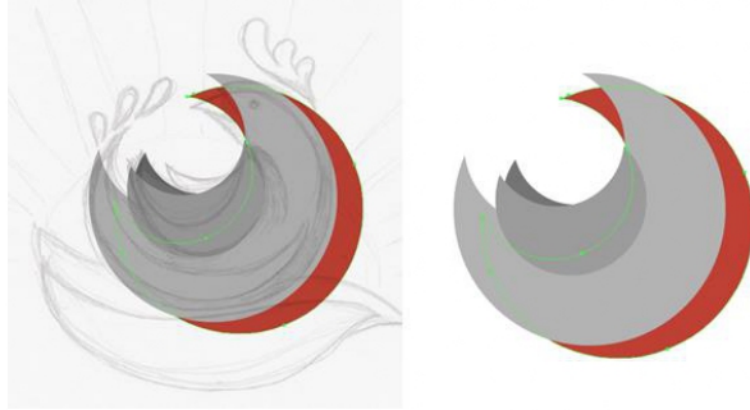


2. Додати деталі до свого логотипу

Крок 1

Додамо дзьоб нашому об'єкту. Скопіюйте основну форму тіла та змініть її колір на червоний. Збільште фігуру і трохи поверніть її, помістивши верхній

кінчик півмісяця на місце, де має бути дзьоб, згідно з нашим ескізом.

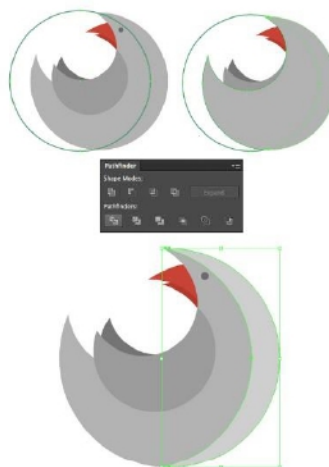


Візьміть інструмент "Створення фігур" (Shift-M) і видаліть непотрібну червону частину з правого боку тіла курчати, клацнувши по ній лівою кнопкою миші, утримуючи клавішу Alt. Додайте нижню частину дзьоба, зробивши її трохи темнішим.



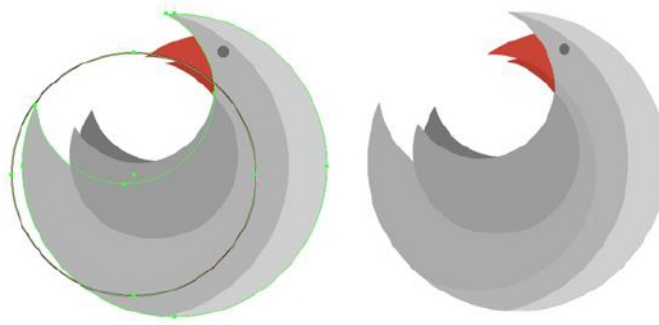
Крок 2

Давайте додамо більше деталей до нашого логотипу, зробивши форми закрученими та хитромудрими. Насамперед, додайте над нашим об'єктом велике коло без заливки та тонкої обведення, як показано на скріншоті нижче. Виберіть створене коло та основну форму тіла та використовуйте функцію «Розділити» у Навігаторі, щоб розділити фігуру на частини. Змініть колір створеної фігури на світло-сірий.



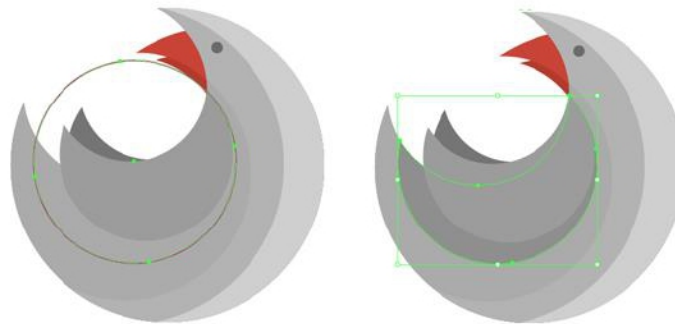
Крок 3

Додайте ще одне коло і відріжте його верхню частину, як ми робили раніше, сформувавши темнішу форму.



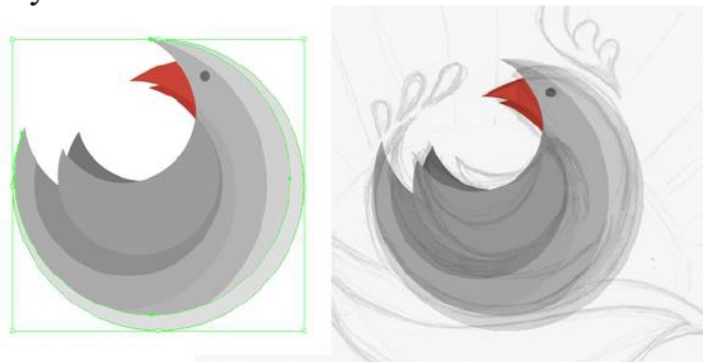
Крок 4

Сформуйте меншу фігуру з кола під крилом курчати, створивши м'яку тінь.



Крок 5

Закінчіть із найтоншою та найлегшою лінією та подивіться на загальний вигляд нашого логотипу.

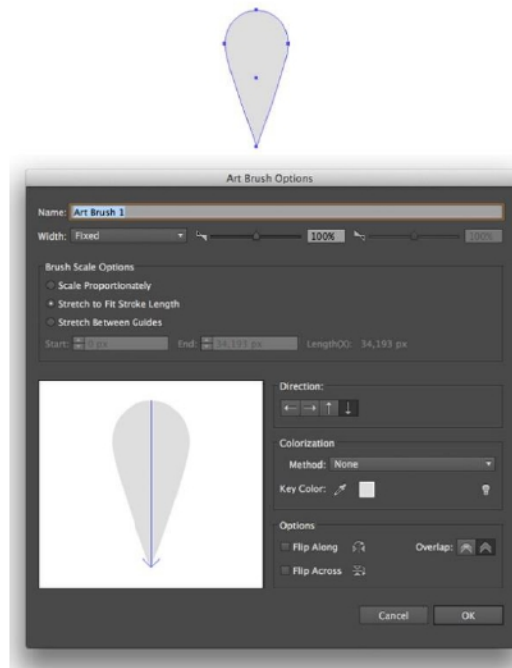


3. Створення простих користувальницьких пензлів

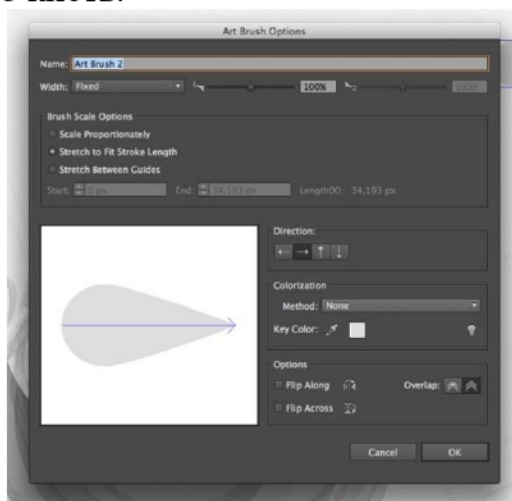
Пензлі Adobe Illustrator відмінно підходять для створення дрібних деталей та плавних форм. Давайте зробимо кілька власних пензлів, щоб спростити малювання пір'я та деяких елементів фону нашого логотипу.

Крок 1

Сформуйте коло Інструментом «Еліпс» (L) і перетягніть нижню опорну точку вниз, створивши гострий кут, клацнувши по ній Інструментом «Перетворити опорну точку» (Shift-C). Перетягніть створений об'єкт на панель пензлів, створивши новий художній пензель із налаштуваннями за замовчуванням.



Зробіть кілька штрихів, і якщо ви помітите, що ваші штрихи виглядають не дуже добре, спробуйте повернути фігуру на 90 градусів перед тим, як перетворити її на Художню кисть.



Крок 2

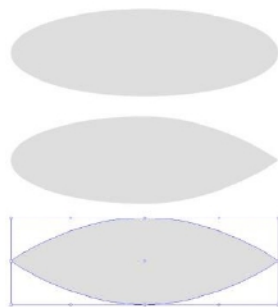
Використовуйте створену пензель, щоб зробити пір'я для хвоста та гребня. Об'єкт > Розгорніть створені фігури, перетворивши їх на окремі об'єкти, які легко перефарбувати.



Крок 3

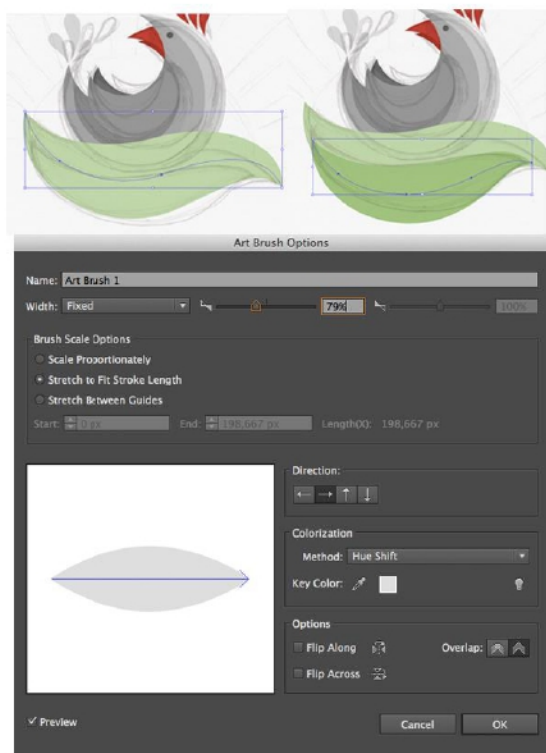
Давайте додамо фігуру і перетворимо її на ще одну просту художню кисть.

Створіть горизонтально витягнутий еліпс Інструментом «Еліпс» (L) і поверніть його бічні опорні точки під гострими кутами, натиснувши на них Інструментом «Перетворити опорну точку» (Shift-C).



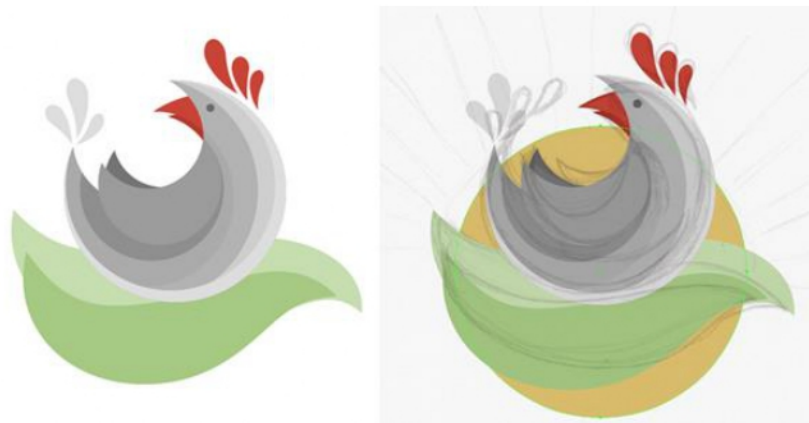
Крок 4

Перетягніть створену фігуру на панель пензлів та створіть художню кисть. Встановіть Colorization Method на Hue Shift, щоб мати можливість змінити колір обведення вашого пензля. Зробіть пару плавних штрихів, зображуючи зелений лук під нашою курочкою.



Крок 5

Об'єкт> Розгорніть форми трави і додайте жовте коло для сонця, помістивши його позаду всіх інших об'єктів за допомогою комбінації клавіш Shift-Ctrl-[.



Крок 6

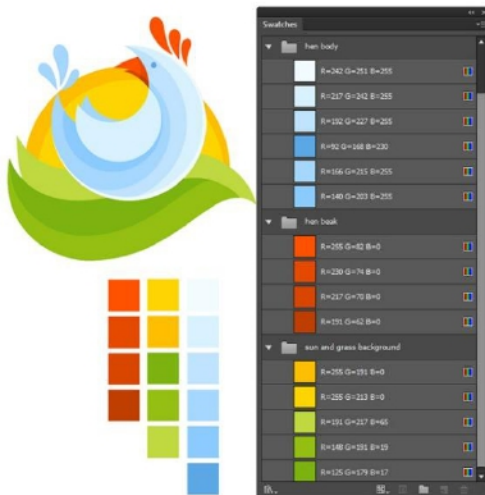
Додайте менше коло всередині нашого сонця і відріжте непотрібну частину в нижній частині зображення Інструментом "Створення фігур" (Shift-M).



Крок 7

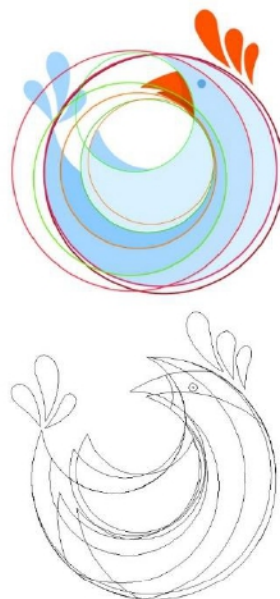
Оживимо наш образ, розфарбувавши його яскравими свіжими фарбами. Почніть із застосування синього кольору до нашого курчати, рухаючись від найсвітліших відтінків синього праворуч до темного синього кольору в лівій частині персонажа.

Ви можете побачити нашу палітру на скріншоті нижче, тому скопіюйте коди кольорів або просто використовуйте інструмент «Піпетка» (I), щоб вибрати кольори прямо на скріншоті.



Крок 8

Якщо ми подивимося на структуру та геометрію основного елемента нашої композиції, то помітимо гарне поєднання концентричних кіл, які роблять лінії зображення плавними.



4. Сформуємо м'яке тло і застосуємо колірну схему відтінків сірого

Крок 1

Давайте додамо нейтральне тло, щоб композиція виглядала завершеною. Інструментом «Прямокутник» (M) створіть рівний квадрат розміром 600 x 600 пікселів і залийте його м'яким радіальним градієнтом від світло-бежевого в центрі до темно-бежевого по краях.



Крок 2

Нам потрібно додати текстуру, щоб наголосити на плавності елементів

логотипу на фоні. Скопіюйте прямокутник фону та вставте його на передній план (Ctrl-C > Ctrl-F) . Відкрийте панель «Зразки» та клацніть меню «Бібліотеки зразків». Перейдіть до Patterns > Basic Graphics > Basic Graphics_Textures і знайдіть картату текстуру під назвою «Diamond». Застосуйте ромбоподібну текстуру до створеного прямокутника та встановіть режим накладання на «Умноження», зменшивши непрозорість до 20%.

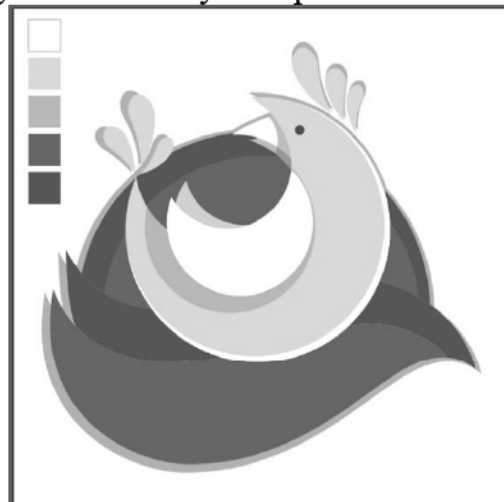


Крок 3

Логотипи зазвичай використовуються не тільки в кольоровому варіанті, представленому на сайті або візитці компанії, але і в чорно-білому варіанті, який використовується в документах та інших елементах фірмового стилю.

Давайте спростимо наш логотип, зменшивши кількість деталей на її тілі, залишивши тільки основну форму тіла, відблиск по краю та пару тіней на дзьобі та під крилом. Використовуйте найсвітліші відтінки сірого для силуету курчати і темні для елементів фону (трави та сонця).

Як ви могли помітити, ми додали більш світлий сірий контур за об'єктами, щоб відокремити їх від фону. Якщо потрібно додати схожий контур, виділіть всі елементи, згрупуйте їх (Ctrl-G), скопіюйте і вставте на задній план (Ctrl-C > Ctrl-V). Залейте створену копію світлішим сірим кольором, зробіть її трохи більше і перемістіть її вниз, натиснувши клавішу зі стрілкою кілька разів.



Крок 4

Спробуйте розмістити ту ж версію нашого логотипу у відтінках сірого на

темному тлі та подивіться, як це виглядатиме. Елементи, як і раніше, видно і контрастні. Ми змінили колір контуру на темно-сірий, щоб наш логотип відображався на темному тлі.

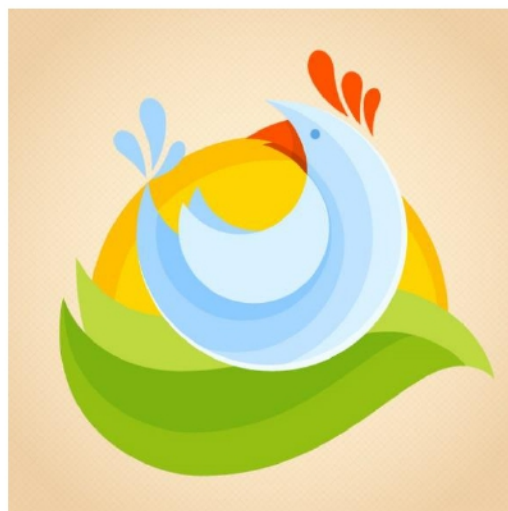


Ось як версія у відтінках сірого виглядає на простому макеті документа.



Ви тільки що розробили простий та стильний логотип з плавними лініями та плавними формами Flat Chicken!

Поділитися створеним логотипом з викладачем. Перед тим, як надіслати посилання на перевірку, перевірте, чи відкритий доступ до файлів у хмарі.



Контрольні питання

1. Векторна графіка – плюси, особливості, графічні редактори.
2. Основні інструменти Adobe Illustrator.
3. Основні інструменти програм Adobe.
4. Призначення графічного редактора Adobe Illustrator.
5. Інструменти групи малювання програми Adobe Illustrator.
6. Експорт, імпорт, збереження файлу – відмінність функцій та їх призначення у графічному редакторі Adobe Illustrator.
7. Робоча область та меню програми Adobe Illustrator.
8. Інструмент текст, панель обробки контурів Adobe Illustrator.
9. Особливості систем кольору Adobe Illustrator.

Практична робота №5

СТВОРЕННЯ СТИЛІЗОВАНОЇ ТЕКСТУРОВАНОЇ ПЛОСКОЇ КАМЕРИ В ADOBE ILLUSTRATOR

Мета роботи:

- навчитися створювати об'єкти у плоскому стилі з реалістичними деталями, навчитися використовувати нові методи використання та зміни основних форм, освоєння градієнтів, створення та застосування текстур,

Програмне забезпечення: Windows 10 або 11, Microsoft Office, Adobe Reader, Adobe Illustrator.

Зміст звіту

Звіт повинен містити:

1. Назва роботи.
2. Мета роботи.
3. Завдання та короткий опис його виконання.
4. Відповіді контрольні питання.
4. Висновок щодо роботи.

Завдання до роботи

1. Вивчити теоретичну частину.
2. Створіть стильну кишенькову камеру в стилі ретро, освоївши градієнти світла та тіні та використовуючи вбудовані зразки Adobe Illustrator для створення напівреалістичної текстури поверхні.
4. Збережіть створену стилізовану плоску камеру в Adobe Illustrator.
5. Скласти та захистити звіт.

Приклад текстурованої плоскої камери



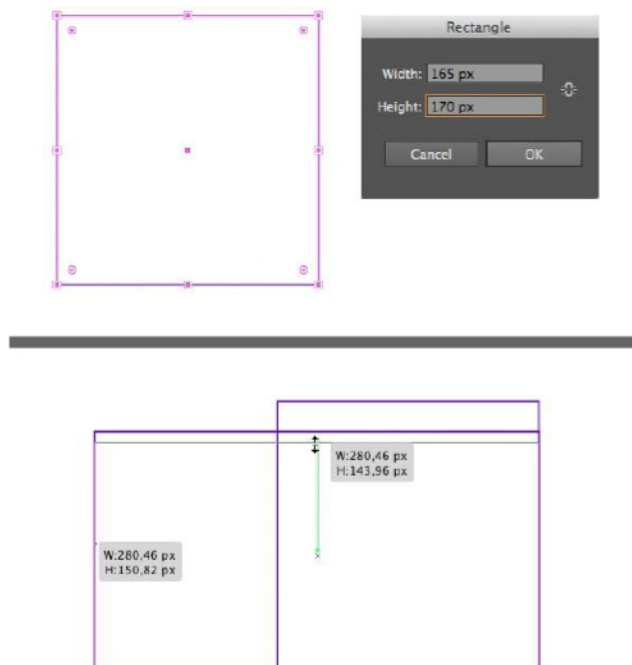
Порядок виконання роботи

1. Створіть основу камери за допомогою простих форм

Крок 1

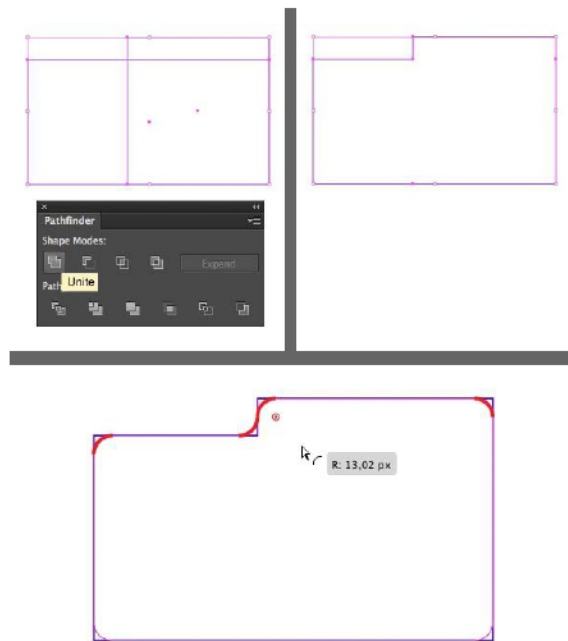
Почніть формувати основу камери, створивши прямокутник 165x170 пікселів Інструментом Прямокутник - Rectangle Tool (M).

Скопіюйте його та Вставте на задній план (Ctrl-C > Ctrl-V). Стисніть копію приблизно до 140 пікселів у висоту і зробіть її ширше приблизно до 280 пікселів, таким чином створивши два прямокутники, що перекриваються.



Крок 2

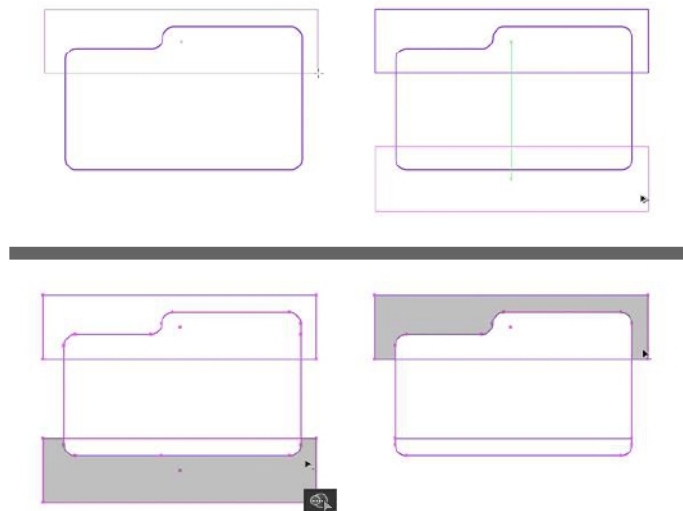
Виділіть обидві фігури та об'єднайте їх, натиснувши іконку З'єднання (Unite) на панелі Обробка контурів (Pathfinder). Потім заокругліть кути, встановивши маркери функції Динамічні кути (Live Corners) на максимум. Функція Динамічні кути (Live Corners) доступна лише в останній версії Adobe Illustrator CC. Якщо ви використовуєте більш ранню версію, застосуйте Ефект > Стилізація > Округлені кути (Effect > Stylize > Round Corners).



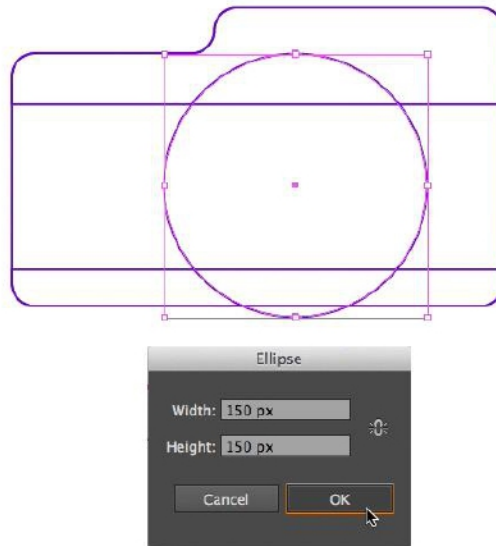
Крок 3

Візьміть Інструмент Прямокутник - Rectangle Tool (M) та створіть прямокутну смужку у верхній частині камери. Потім утримуючи клавіші Alt та Shift, перетягніть фігуру вниз, таким чином створивши її копію в нижній частині.

Виділіть всі фігури, виберіть Інструмент Створення фігур - Shape Builder Tool (Shift + M), далі утримуючи клавішу Alt і натисніть на непотрібні частини фігур, щоб видалити їх.



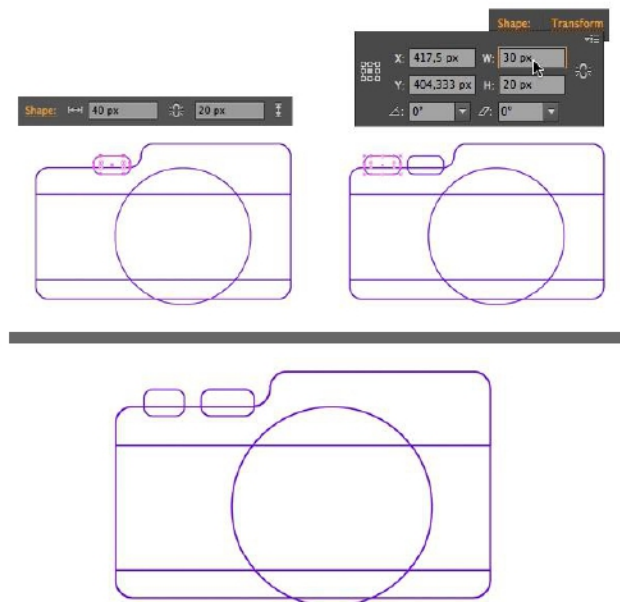
Тепер зробимо найважливішу частину будь-якої камери – лінзи. Створіть коло 150x150 пікселів, використовуючи Інструмент Еліпс - Ellipse Tool (L). Помістіть коло трохи праворуч від центру камери.



Крок 5

Додайте кнопку спуску затвора до нашої камери.

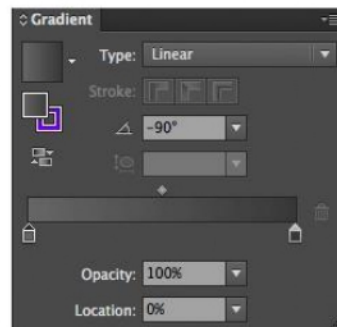
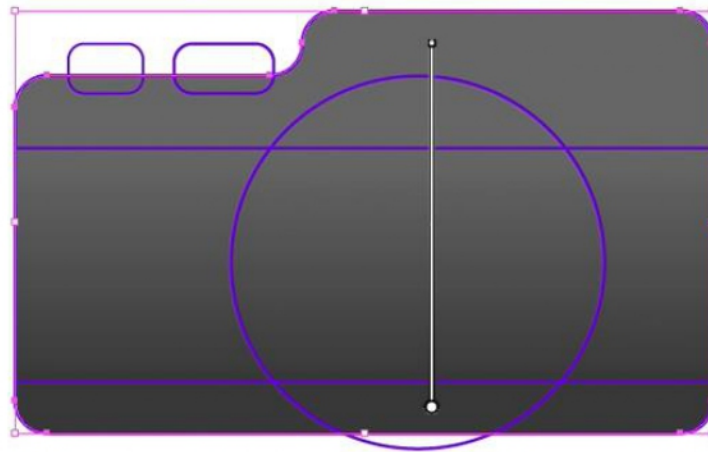
Створіть прямокутник 40 x 20 пікселів, використовуючи Інструмент Прямокутник - Rectangle Tool (M). Злегка заокругліть кути, використовуючи функцію Динамічні кути (Live Corners). Створіть копію кнопки: утримуючи Alt і Shift, перетягніть фігуру вліво, щоб створити ще одну кнопку, потім трохи зменшіть розмір цієї кнопки, встановивши ширину (width) в 30 пікселів на панелі Трансформування (Transform panel) зверху.



2. Застосуйте кольори до камери

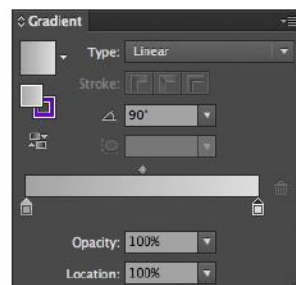
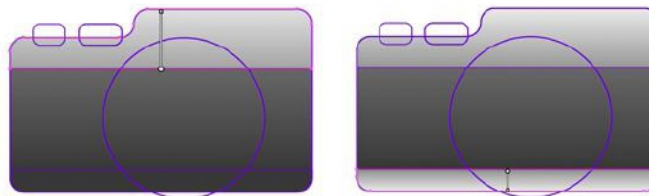
Крок 1

Тепер ми можемо додати нашій камері колір та деталі. Отже, залийте основу камери Градієнтом – Gradient Tool (G): Тип (Type): Лінійний (Linear); Кут (Angle): -90 градусів. Градієнт від темно-сірого до сірого.



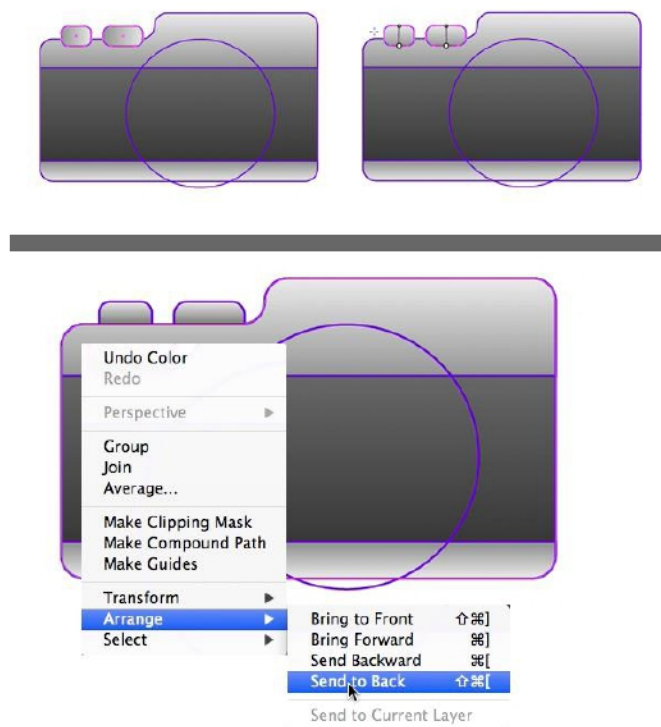
Крок 2

Тепер зробимо верхню частину сріблястої камери, застосувавши ще один градієнт від сірого до світло-сірого Тип (Type): Лінійний (Linear); Кут (Angle): 90 градусів. Застосуйте ті ж кольори для нижньої частини камери, взявши зразки кольору за допомогою Інструменту Піпетка - Eyedropper Tool (I), тільки розмістіть їх у зворотному порядку.



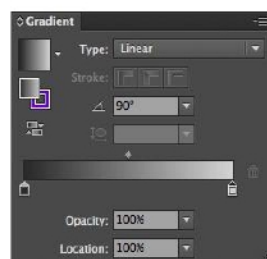
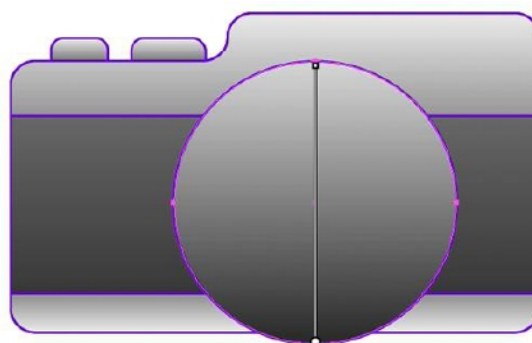
Крок 3

Такий же сріблястий колір застосовуйте і для кнопок (дивіться малюнок). Потім виділіть фігури кнопок і помістіть їх на задній план позаду самої камери (Shift + Ctrl + [).



Крок 4

Тепер додамо деталей лінзам. Залийте круглу фігуру вертикальним градієнтом від темно-сірого внизу до сріблясто-сірого зверху: Тип (Type): Лінійний (Linear); Кут (Angle): 90 градусів.

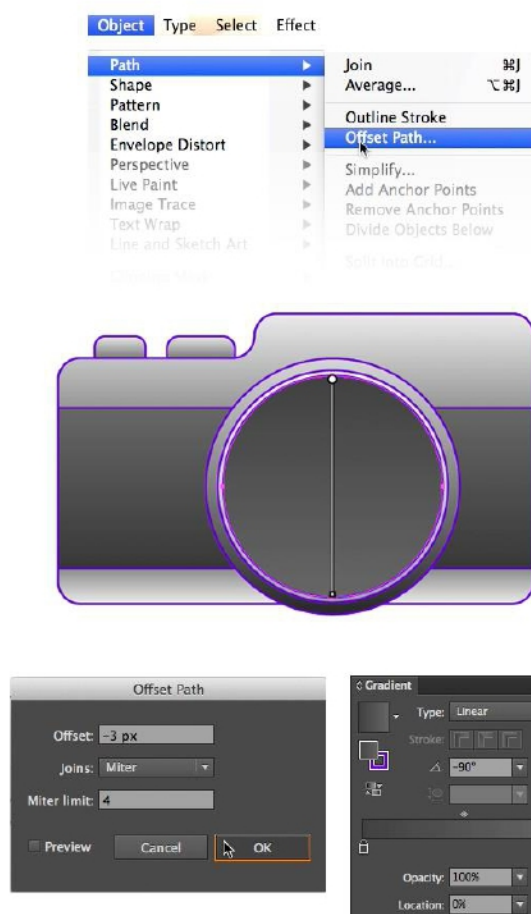


Далі ми додамо ще одну лінзу. Перейдіть до круглої фігури і виберіть пункт Об'єкт > Контур > Створити паралельний контур (Object > Path > Offset Path). Встановіть значення Зміщення (Offset) -7 пікселів, тим самим створивши менше коло всередині першого. Залийте отриману фігуру світло-сірим градієнтом: Тип (Type): Лінійний (Linear); Кут (Angle): 90 градусів.



Крок 5

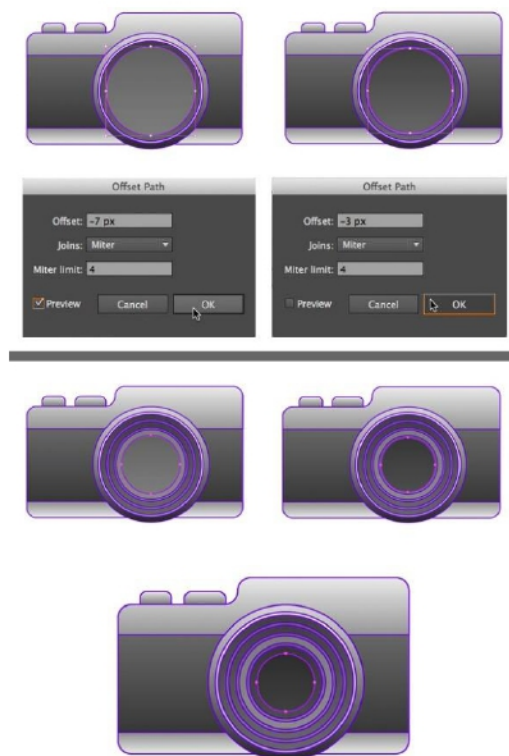
Ще раз скористаємося функцією Об'єкт > Контур > Створити паралельний контур (Object > Path > Offset Path), щоб створити ще одну лінзу. Тепер виставте значення Зміщення (Offset) на -3 пікселі. Залетить отриману фігуру темно-сірим градієнтом: Тип (Type): Лінійний (Linear); Кут (Angle): -90 градусів.



Крок 6

Ще раз повторимо дії попереднього кроку, створивши ще два кола усередині. Застосувати до нового об'єкта градієнтну заливку іншого об'єкта ви можете, використовуючи Інструмент Піпетка - Eyedropper Tool (I).

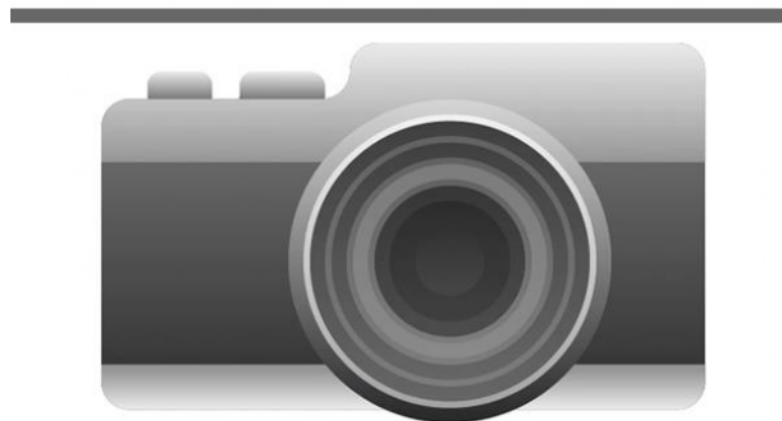
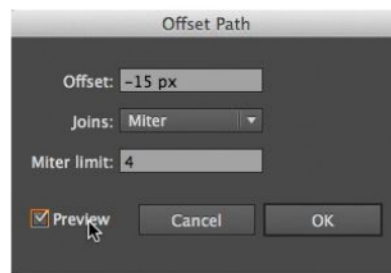
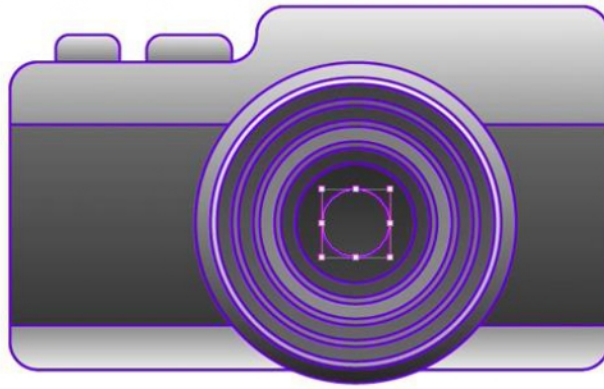
Продовжуйте створювати Паралельні контури (Offset Path), варіюючи налаштування: спочатку -7 пікселів, наступного разу -3 пікселя, і застосовуючи темні та світліші градієнтні заливки, поки у вас не вийде загалом 10 кіл.



Крок 7

Далі ми зробимо внутрішню частину лінзи: діафрагму. Тепер, створюючи паралельний контур (Об'єкт > Контур > Створити паралельний контур (Object > Path > Offset Path)), встановіть значення Зміщення (Offset) -15 пікселів, створивши маленьке коло.

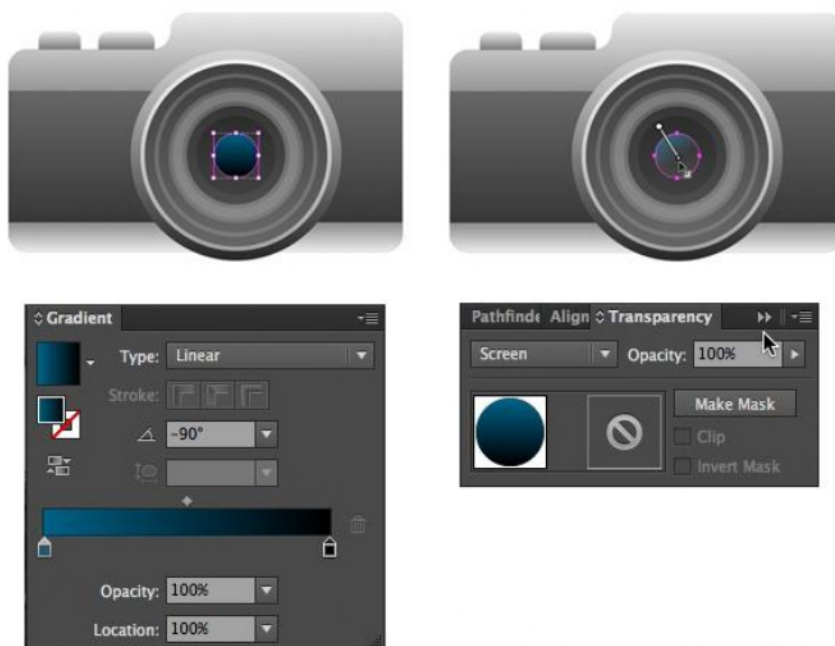
На цьому етапі ми можемо видалити контури об'єктів, оскільки вони вже пофарбовані. Виділіть все (Ctrl + A) і встановіть колір обведення (Stroke) на Без кольору (None).



Крок 8

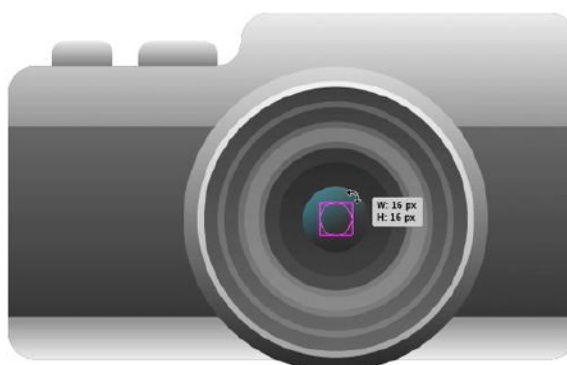
Тепер скопіюйте та помістіть на передній план (Ctrl + C > Ctrl + F) внутрішній круг. Залийте його градієнтом від блакитного до чорного: Тип (Type): Лінійний (Linear); Кут (Angle): - 90 градусів.

Змініть режим накладання (Blending Mode) на освітлення (Screen), т.у. зробивши чорну частину градієнта прозорою. Ви можете змінити напрямок градієнта та розмістити його діагонально, використовуючи Інструмент Градієнт - Gradient Tool (G).



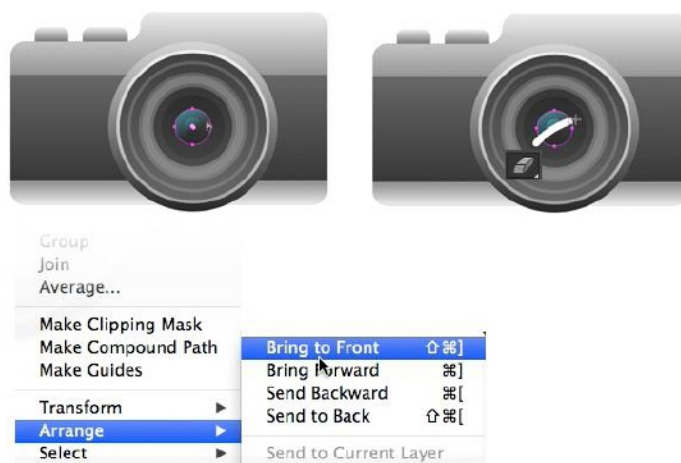
Крок 9

Скопіюйте внутрішній кружок (Ctrl+C > Ctrl+F) та зменшіть розмір.



Крок 10

Помістіть нижній більший кружок поверх меншого, натиснувши Shift+Ctrl+]. При виділеному більшому гуртку візьміть інструмент Ластик - Eraser Tool (Shift + E) і намалуйте лінію відблиску, як показано на малюнку. Таким чином, ви розділите фігуру на дві частини.



Крок 11

Тепер ми змінимо блакитну частину градієнта верхньої частини на темно-фіолетовий. Далі змініть блакитний колір нижньої частини на червоний. Темний гурток знизу зробіть трохи темнішим.



Крок 12

Виділіть і згрупуйте (Ctrl + G) всі елементи, що становлять діафрагму і трохи збільшіть їх розмір.

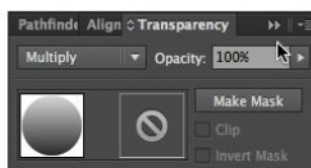
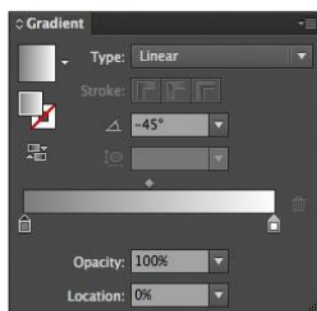
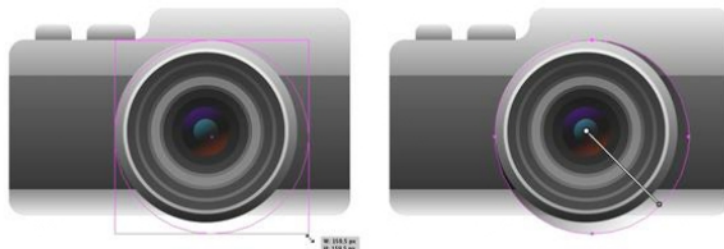
Ви також можете трохи змінити кольори лінз, зробивши градієнти темнішими, щоб досягти більшого розмаїття фігур.



3. Додайте більше деталей до камери

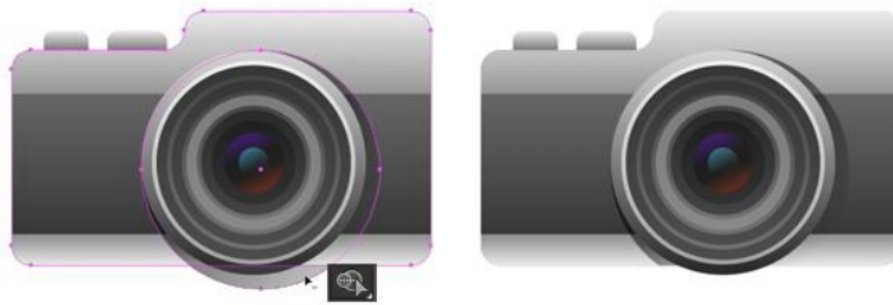
Крок 1

Тепер зробимо камеру більш реалістичною та об'ємною, додавши деталі відображення. Для початку зробимо тінь від лінз. Виділіть велике, найнижче коло і скопіюйте його на задній план (Ctrl + C > Ctrl + V). Трохи збільште розмір фігури та залийте градієнтом від сірого до білого: Тип (Type): Лінійний (Linear); Кут (Angle): -45 градусів. Градієнт має йти діагонально зліва направо. Встановіть режим накладання множення (Multiply), таким чином біла частина градієнта стане прозорою.



Крок 2

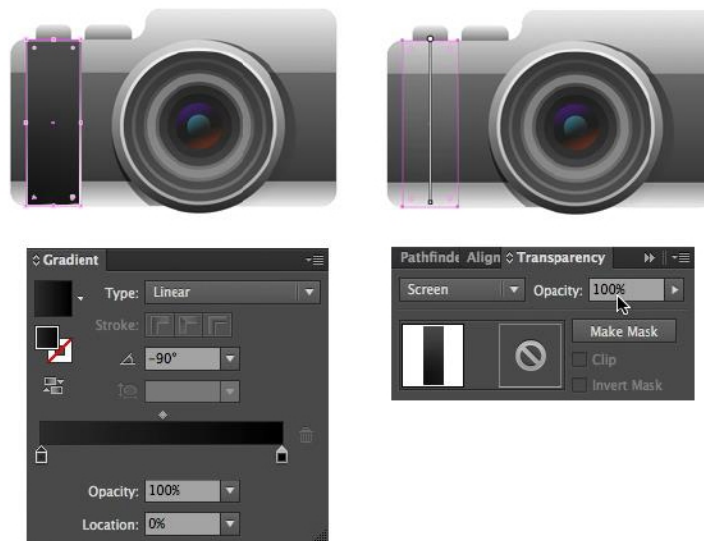
Тепер видаліть нижню частину тіні, використовуючи Інструмент Створення фігур - Shape Builder Tool (Shift+M). Виділіть тінь разом із основою камери та утримуючи Alt, клацніть по непотрібній частині тіні, щоб видалити її.



Крок 3

Тепер давайте сформуємо ручку камери з лівого боку камери, щоб зробити її більш реалістичною.

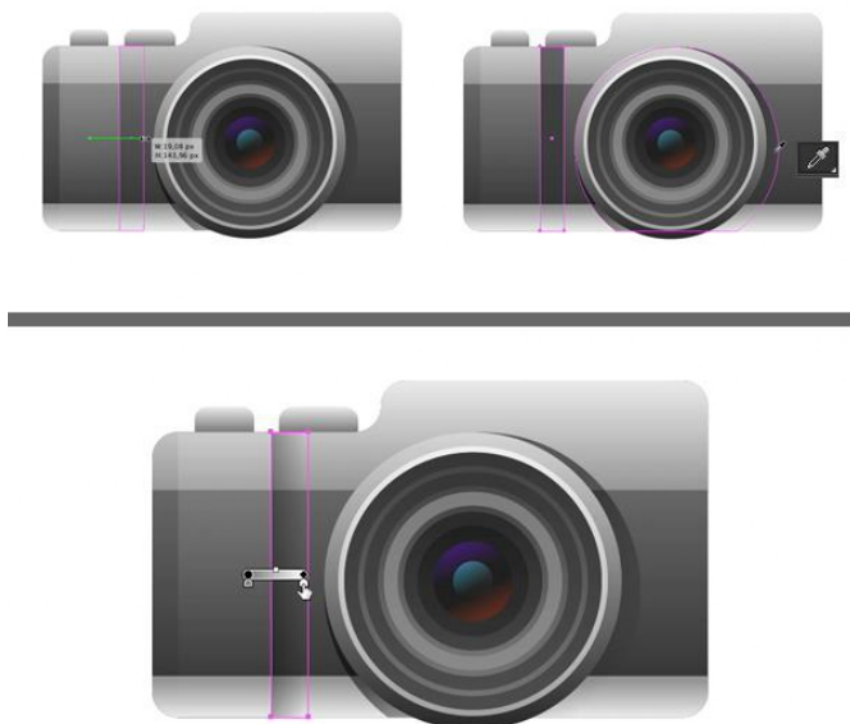
Намалюйте прямокутник на висоті лівої частини основи камери. Залийте фігуру від темно-сірого до чорного градієнтом: Тип (Type): Лінійний (Linear); Кут (Angle): - 90 градусів, потім змініть режим накладання на екран (Screen), таким чином ми отримаємо відблиск.



Крок 4

Скопіюйте прямокутник (Ctrl + C > Ctrl + F) і перетягніть його вправо поруч із першим прямокутником і зменшіть його ширину.

Використовуйте Інструмент Піпетка - Eyedropper Tool (I), щоб скопіювати той же градієнт, що ми використовували для тіні лінзи. Змініть лише напрям градієнта на горизонтальний (horizontal).



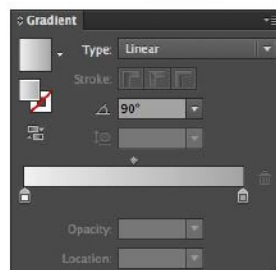
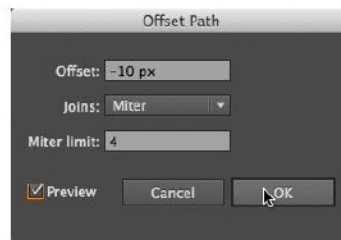
Крок 5

Додамо ще деталей: спалах та індикатори на верхній частині камери. Отже, створіть прямокутник 50 x 30 пікселів і помістіть його у верхній правий кут камери, як показано на малюнку. Трохи закругліть кути, використовуючи функцію Динамічні кути (Live Corners), а потім застосуйте вертикальний темно-сірий градієнт, скопіювавши його з основи камери за допомогою Інструменту Піпетка - Eyedropper Tool (I).



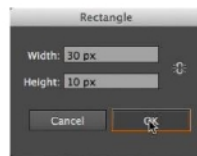
Крок 6

Виділіть фігуру та перейдіть у меню Об'єкт > Контур > Створити паралельний контур (Object > Path > Offset Path), поставте значення Зміщення (Offset) -10 пікселів і залийте отриману фігуру світло-сірим вертикальним градієнтом: Тип (Type): Лінійний (Linear) ; Кут (Angle): 90 градусів. Отже, ми зробили спалах нашої камери.



Крок 7

Створіть ще один прямокутник 30 x 10 пікселів, максимально заокругліть кути і залийте його лінійним яскраво-жовтим градієнтом.



Крок 8

Створіть коло 20 x 20 пікселів і помістіть його ліворуч від лінз. Використовуйте сріблястий лінійний градієнт. Потім створіть ще один гурток 10x10 пікселів і розмістіть його праворуч від першого та залийте лінійним яскраво-жовтим градієнтом.



4. Створюємо Ефект Текстури Шкіри

Крок 1

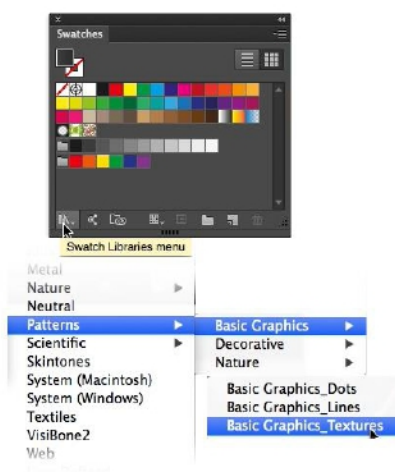
Зробіть основу камери трохи темнішою. Потім скопіюйте та вставте на передній план (Ctrl + C > Ctrl + F).



Крок 2

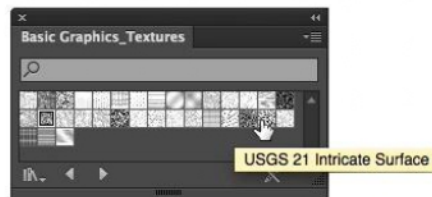
Тепер застосовуємо до основи нашої камери текстуру, використовуючи вбудовані візерунки Adobe Illustrator.

Відкрийте панель Зразки (Swatches): Вікно > Зразки (Window > Swatches). Натисніть на іконку у верхньому правому куті панелі та перейдіть послідовно: Відкрити бібліотеку зразків > Візерунки > Базова графіка > Базова графіка_текстури (Open Swatch Library > Patterns > Basic Graphics > Basic Graphics_Textures).



Крок 3

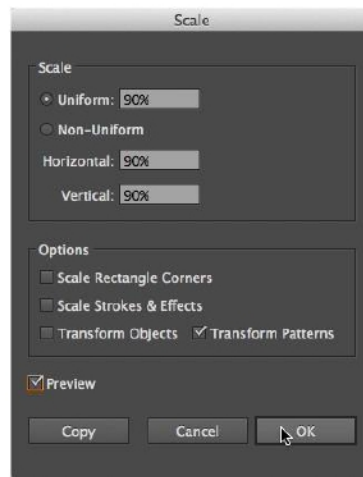
Тут є кілька чудових реалістичних текстур, які допоможуть нам надати камері модного вигляду. Отже, знайдемо текстуру, що імітує шкіру. Наприклад, візерунок з назвою USGS 21 Intricate Surface. Клацніть на мініатюрі текстури, щоб застосувати її до виділеної фігури.



Крок 4

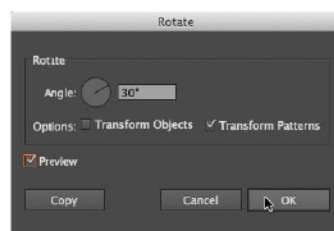
Тепер трохи відкоригуємо текстуру за допомогою інструментів для роботи з візерунками та зразками.

При виділеній фігурі з текстурою двічі клікніть по Інструменту Масштаб - Scale Tool (S) , у вікні зніміть галочки у всіх віконцях, крім Трансформувати візерунки (Transform Patterns), встановіть значення Масштабування - Рівномірно (Scale - Uniform) на 90%, текстури трохи дрібніше.



Крок 5

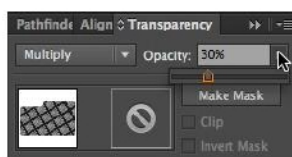
Тепер змінимо напрямок візерунка. При виділеній фігурі з текстурою двічі клікніть по Інструменту Поворот - Rotate Tool (R), у вікні зніміть галочку з пункту Трансформувати об'єкти (Transform Objects) і поставте галочку в віконці Трансформувати візерунки (Transform Patterns), встановіть значення Кут (Angle) градусів.



Крок 6

Насамкінець, змініть Режим накладання (Blending Mode) фігури з візерунком на Множення (Multiply) і зменшіть значення Непрозорість (Opacity)

до 30%.



Наша напівреалістична фотокамера з текстурною поверхнею готова!

Ви дізналися про нові прийоми модифікації фігур та застосування візерунків, щоб зробити плоскі об'єкти більш деталізованими.

Практична робота №6

СТВОРЕННЯ БЕЗШОВНОГО ВІЗЕРУНКА (ПАТЕРНА) В ADOBE ILLUSTRATOR

Мета роботи:

- Навчитися використовувати різні інструменти Adobe Illustrator для створення логотипу;
- Навчитися використовувати різні способи заливання;
- Навчитися використовувати інструменти переміщення;
- Навчитися використовувати угруповання

Програмне забезпечення: Windows 10 або 11, Microsoft Office, Adobe Reader, Adobe Illustrator.

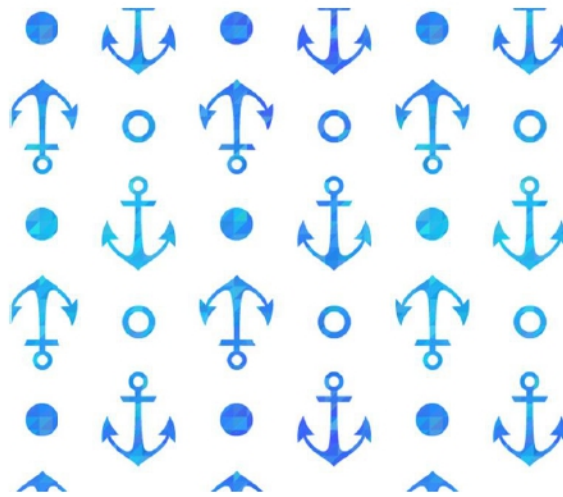
Зміст звіту

Звіт повинен містити:

1. Назва роботи.
2. Мета роботи.
3. Завдання та короткий опис його виконання.
4. Відповіді контрольні питання.
4. Висновок щодо роботи.

Завдання до роботи

1. Вивчити теоретичну частину.
2. Використовуючи базові фігури в Adobe Illustrator, створіть простий і стильний геометричний безшовний патерн. Візьміть за основу візерунки з якорями та рятувальними колами.
3. Скористайтесь зручним безкоштовним скриптом для заливки геометричних візерунків. Використовуйте інструмент вільної трансформації об'єкта.
4. Збережіть створений безшовний візерунок у форматі Adobe Illustrator.
5. Скласти та захистити звіт.



Теоретичні відомості

Як працюють патерни

Розповідаємо, як графічні дизайнери використовують патерни в інтерфейсах, оформленні та брендингу.



У графічному дизайні у патернів практично необмежені можливості. Однак спочатку може здатись, що підібрати їм застосування непросто. Тут потрібні досвід, нагляд і розуміння принципів роботи цих структур. Розповідаємо у статті, як використовують графічні патерни у повсякденності та у комерційних проектах.

У повсякденному дизайні

З патернами у звичайному житті ми зустрічаємося щодня, часто навіть не зважаючи на них. Наприклад, вони популярні в дизайні шпалер - малюнок можна продублювати на всю довжину і ширину рулону, а при обклеюванні великої площі стіни місце стику паперових смуг буде майже непомітним.



Рисунок 1 - Шпалери Sanderson з патерном у стилі модерн

Модний будинок Guccі, відомий насамперед одягом та аксесуарами, випускає шпалери зі своїми патернами.

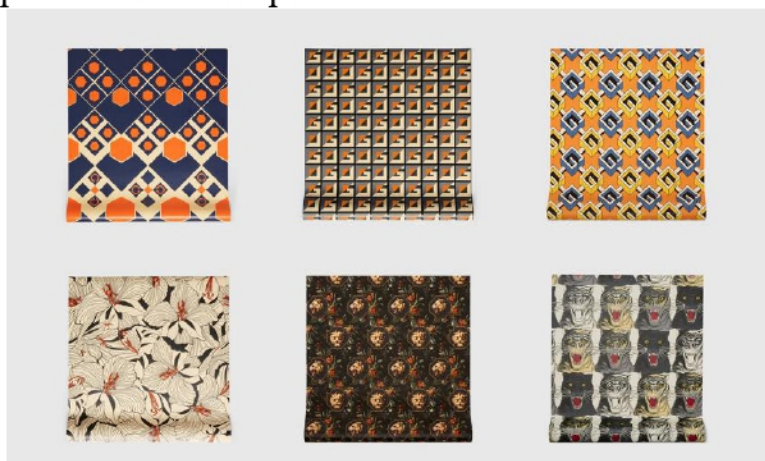


Рисунок 2 - Шпалери від фірмового будинку Guccі

Крім того, що патерни стикаються без швів, у них є ще одна властивість - малюнок можна обрізати в будь-якому місці, при цьому він, як і раніше, виглядатиме добре. Тому патерни часто використовують в оформленні скетчбуків, блокнотів, зошитів та листівок. Під час створення дизайну з патернами для поліграфії можна не хвилюватися за вильоти під обріз.



Рисунок 3 - Блокноти з патерном-лисицею. Малюнок різний за насиченістю, однак однаково добре виглядає на довільному форматі

Через те, що патерни не бояться зламів та викривленої геометрії, вони так широко поширені в упаковці.

Паттернами прикрашають також обгортковий папір. Візерунок з паттернами можна нанести на лист будь-якого розміру, а якщо одного листа не вистачить, то не проблема з'єднати кілька - місце стику практично не буде помітно. Так само можна відрізати і зайвий шматок. Нанесений малюнок замаскує будь-які огріхи та складки.



Рисунок 4 - Різні варіанти оформлення обгорткового паперу для подарунків

Малюнок на тканині - це також патерн. При пошитті відріз розкривається на безліч елементів, але малюнок все одно залишається пізнаваним. Плюс строкатий орнамент може зробити непомітними шви. А деякі модні будинки як малюнок використовують фірмовий патерн. Найвідоміший із них - монограма модного будинку Louis Vuitton.



Рисунок 5 - Сумка з патерном Louis Vuitton

У брендингу

У брендингу та айдентиці найчастіше патерни – додатковий елемент фірмового стилю. Наприклад, для кафе Tikithai була розроблена лінійка із шести візерунків, які не пов'язані з фірмовим знаком, але вдало його доповнюють. Оскільки зразок можна обрізати під будь-яким кутом, це стало вдалим рішенням для коробки з великою кількістю елементів, кожен з яких має свій малюнок.



Іноді патерн може заповнити весь логотип - таке рішення використано у міській айдентиці Мельбурну. Дизайнери хотіли показати динамічність різних міських ініціатив міста, яке перебуває у постійному розвитку. Це хороший графічний хід для динамічного дизайну, який не боїться виглядати по-різному, показуючи різні сторони одного продукту.



Рисунок 6 - М – головний елемент айдентики Мельбурну

У випадку традиційних рішень, фрагмент патерну може доповнювати фірмовий стиль і стати його впізнаваним елементом. Наприклад, у компанії Cloudaware кілька фірмових патернів, які можна використовувати і як об'єкти, що повністю заповнюють площину, і як самостійний додатковий знак.

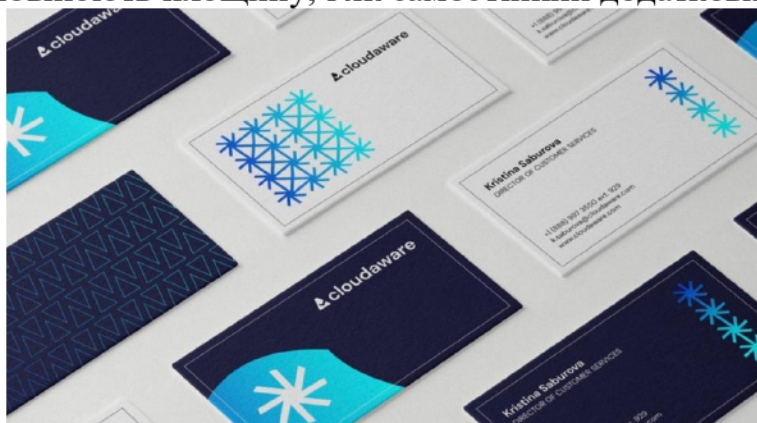


Рисунок 7 - Візитки Cloudaware

Щоб патерн залишався впізнаваним і передавав настрій, закладений айдентикою, він використовується за певною схемою. Тому застосування патерну прописують у брендбуку.

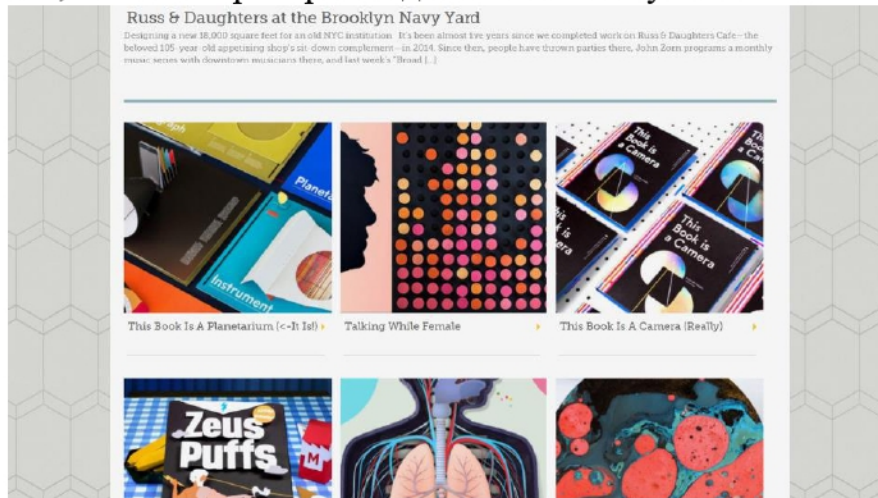
У дизайні інтерфейсів

У дизайні інтерфейсів патерни замінюють собою суцільне заливання фону. Це робить оформлення яскравішим і різноманітнішим, задає йому характер і динаміку.

Раніше патерни часто заповнювали фон веб-сторінок, оскільки було неможливо передбачити, яким буде дозвіл екрана користувача. Зразок розмножувався і повністю закривав поверхні як на малих, так і великих екранах. При цьому через невеликий розмір зображення патерна такий фон швидко завантажувався, що було важливо при невеликих швидкостях інтернет-з'єднань.

Сучасний дизайн адаптується під різні розширення, а технології дозволяють заливати фон досить великими зображеннями, так і робити різнокольорові заливки засобами HTML, не використовуючи графічні файли. Тому сьогодні

повторювані патерни дизайнери вибирають рідко. Найчастіше їх використовують для заливання незначних елементів дизайну, щоб не залишати їх «порожніми», але й не привертати до них великої уваги.



За цим принципом працює і підкладка в месенджерах. Фон робить сторінку живою – колір приємно доповнює діалог із коротких, простих формою повідомлень.



Рисунок 8 - Паттерни для фону в месенджері WhatsApp

Ще одне застосування патернів у сучасних інтерфейсах – тимчасове заповнення «порожнього» простору на сайті. Незаповнений профіль виглядає нудно, тому розробники Last.fm в шапку інтерфейсу особистої сторінки завантажили патерн - згодом користувач має замінити власним зображенням.

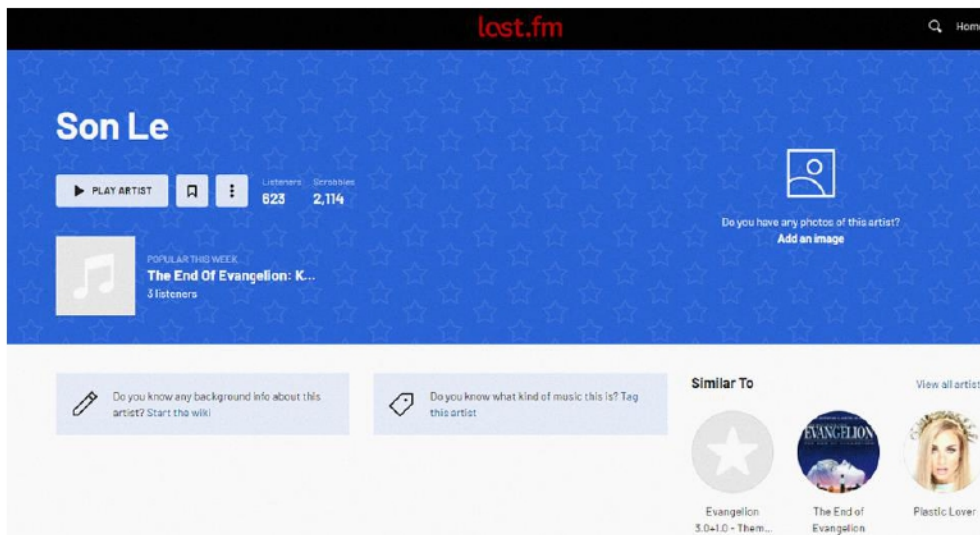


Рисунок 9 - Шапка незаповненого профілю на Last.fm

У промисловому дизайні

Часто патерни виконують прикладну функцію: наприклад, рельєфний малюнок на шинах та підшві взуття покращує зчеплення з дорогою.



Рисунок 10 - Протектор бігових кросівок

Ще один відомий приклад – армійський камуфляж. Але є й цікавіші варіанти застосування маскування. Так, за допомогою контрастних чорно-білих патернів ховають вигляд моделей автомобілів, що перебувають у розробці. Візерунок робить нерозбірливим дизайн кузова і не дозволяє зробити фотографії, які могли б втекти в пресу або до конкурентів раніше. Такий вид малюнка називається Dazzle - "сліпучий камуфляж", його використовували військові для маскування форми кораблів.

Посилання на youtube: <https://youtu.be/JmaAsE6bq48>

Генеративні патерни

Класичний патерн - це один фрагмент, що повторюється багаторазово. Але з розвитком технологій з'явилися нові – генеративні – патерни. У них немає єдиного зразка - жодна з ділянок не повторюється. Такі патерни є великою площиною, заповненою елементами в єдиному стилі.



Рисунок 11 - Генеративні патерни від Normform

Генеративні патерни створюють нейромережі, «вигадуючи» кожен шматочок заново на основі завантажених у програму малюнків та параметрів. Оскільки в таких патернах немає дублювання, то вони мають вужче коло застосування.

Наприклад, декілька років тому агентство Ogilvy Italia запустило рекламний концепт Nutella Unica. Щоб привернути увагу до бренду, було створено «неповторну упаковку» Nutella — кожна з семи мільйонів баночок мала унікальну етикетку, яку згенерувала нейромережа. Тираж було розкуплено за місяць.

Посилання на youtube: <https://youtu.be/RY-nK4ChLEQ>

Порядок виконання роботи

Сьогодні наше завдання намалювати деяку кількість графічних елементів, закомпонувати їх у форматі та в кінці створити редагований патерн.

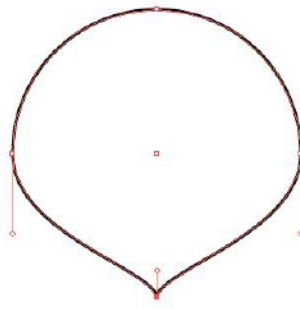
Створіть простий якір, використовуючи основні фігури

Крок 1

Для початку створіть новий документ розміром 600x600 пікселів. Візьміть інструмент «Еліпс» (L) і намалуйте коло, утримуючи клавішу Shift. Використовуйте інструмент **Anchor Point Tool** "Перетворити опорну точку" (Shift-C), щоб перемістити опорні маркери в нижній частині нашого кола. Встановіть їх перпендикулярно до початкового положення, щоб у нас вийшов гострий кут внизу нашої фігури.

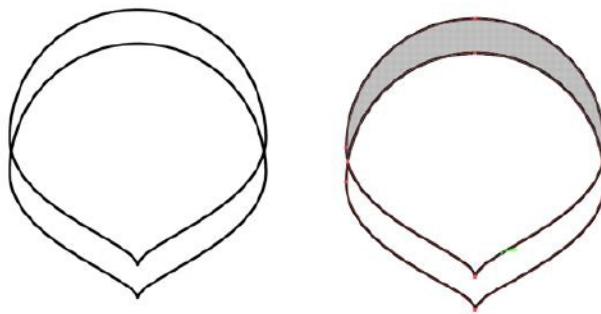


Ось як тепер виглядає наша форма.



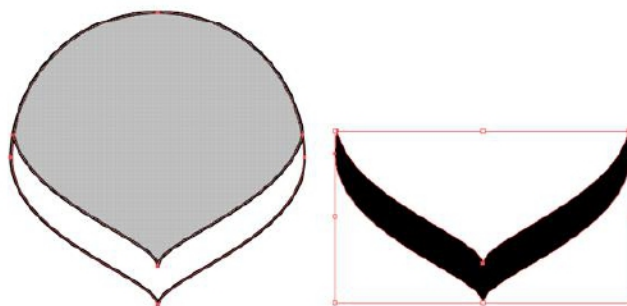
Крок 2

Скопіюйте фігуру та вставте її на передній план (**Ctrl-C > Ctrl-F**). Перемістіть копію трохи вгору. Нам знадобиться лише нижня частина цих двох фігур, що перетинаються, тому використовуйте Інструмент **Shape Builder tool** «Створення фігур» (**Shift-M**), щоб видалити верхню частину, яка нам не потрібна. Наведіть курсор на непотрібну частину: ви помітите, що ця частина стане сірою, а потім просто натисніть, утримуючи клавішу **Alt**, щоб видалити цю частину.



Крок 3

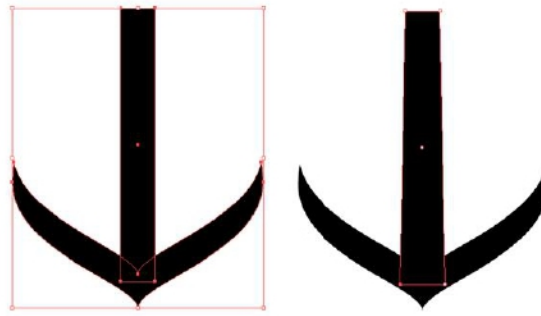
Так само видаліть велику середню частину нашої фігури. Тепер у нас залишилася лише нижня частина - саме те, що нам потрібне. Залийте цю форму чорним.



Крок 4

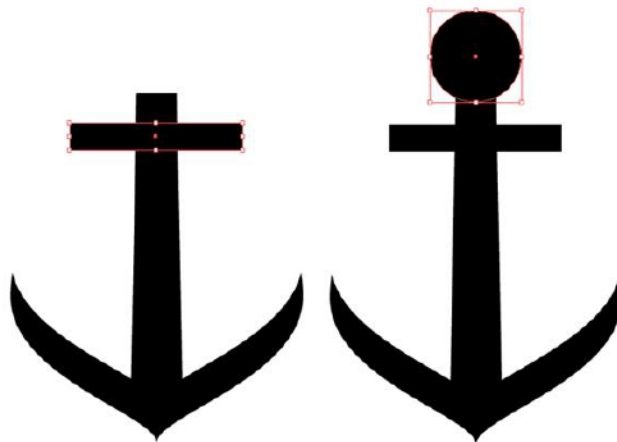
Візьміть Інструмент «Прямокутник» (**M**), щоб створити вузьку прямокутну форму, що йде вгору від нижньої частини нашого якоря. Виділіть дві нижні опорні точки інструментом **Direct Selection tool** "Пряме виділення" (**A**) і

перемістіть їх на протилежні сторони один від одного, щоб зробити прямокутник ширшим унизу.



Крок 5

Тепер додайте менший прямокутник і помістіть його поперек середньої частини. Додайте невелике рівне коло поверх нашого якоря.



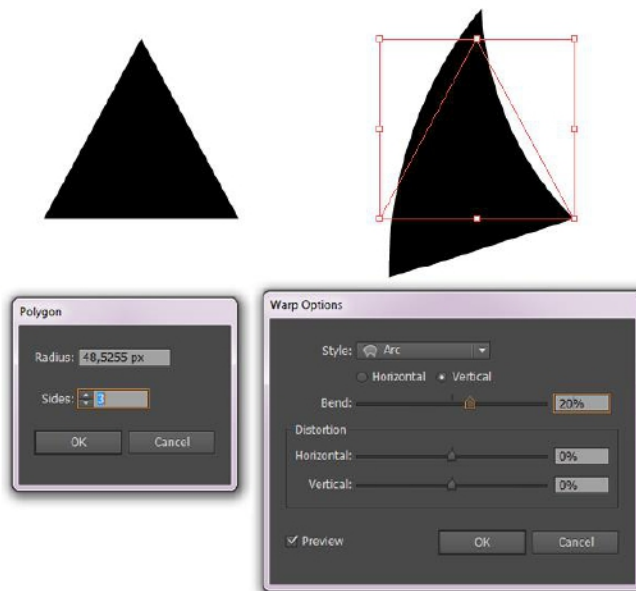
Крок 6

Тримайте коло виділеним та перейдіть до **Object > Path > Offset Path**. Встановіть значення зміщення на -15 пікселів або відрегулюйте це значення відповідно до розміру якоря, як показано на скріншоті нижче. Використовуйте інструмент **Shape Builder tool (Shift-M)**, щоб вирізати менше коло, створивши гарне кільце.



Крок 7

Створіть трикутник за допомогою інструмента **Polygon Tool** «Багатокутник» і встановіть для параметра **Sides** «Сторони» значення 3. Перейдіть в **Effect > Warp > Arc** (Ефект > Деформація > Дуга) та встановіть значення вигину **Bend** на **20%** по вертикалі, щоб зробити трикутник злегка вигнутим.

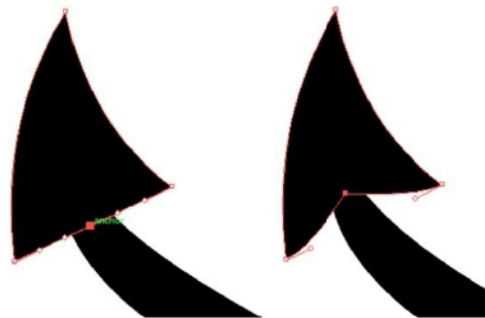


Крок 8

Помістіть вигнуту форму над лівою частиною нашого якоря, щоб створити хвіст.

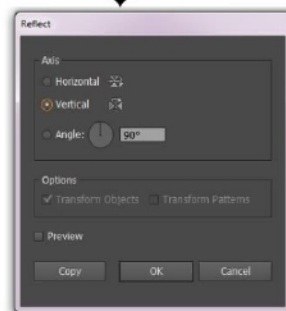
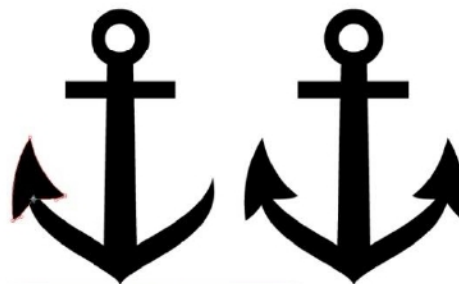


Змініть його трохи, додавши опорну точку в середині основи і трохи перемістивши її вгору. Перетворіть його на гострий кут, клацнувши по точці інструментом **Anchor Point Tool** «Перетворити опорну точку» (**Shift-C**).



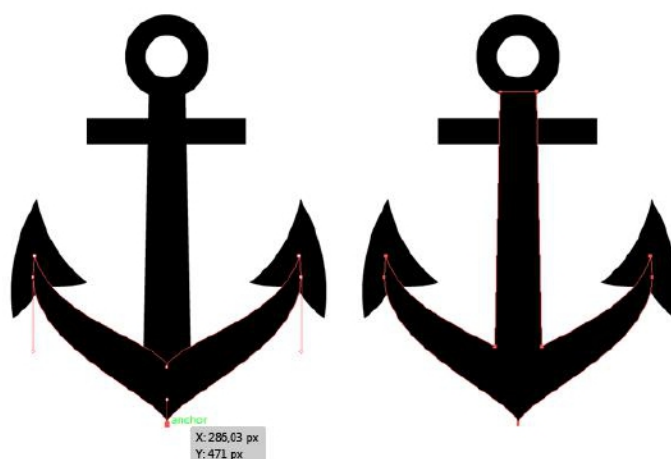
Крок 9

Використовуйте інструмент «Дзеркальне відображення» (O) в меню **Object > Transform > Reflect**, щоб відобразити хвіст по вертикальній осі, і помістіть копію на інший бік нашого якоря.



Крок 10

Зробіть нижню частину якоря трохи ширше і масивніше інструментом **Direct Selection tool (A)** і об'єднайте фігури на панелі Обробки контурів.



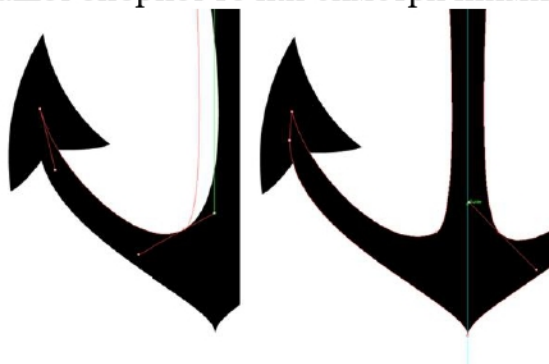
Крок 11

Виберіть опорну точку в нижній середній частині якоря та використовуйте параметр **Convert selected anchor points to smooth** «Перетворити вибрані опорні точки на згладжені» на панелі керування вище, щоб створити плавну криву, як показано на скріншоті.



Крок 12

Зробіть ручки коротшими Інструментом «Перетворити опорну точку» (**Shift-C**), щоб випрямити центральну фігуру, і використовуйте Напрямні, щоб зробити обидві сторони нашої опорної точки симетричними.



Наш якір готовий. Перейдемо до наступної частини та створимо стильний візерунок.

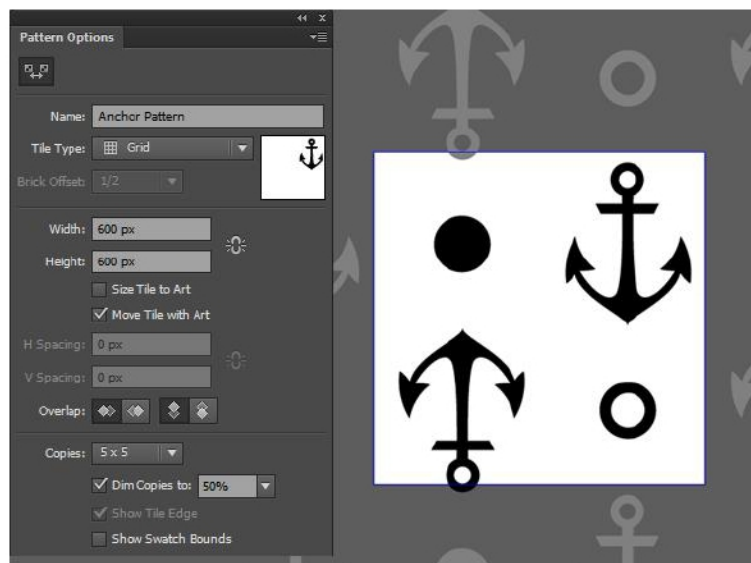


2. Створіть простий шаблон якоря за допомогою інструмента «Шаблон»

Крок 1

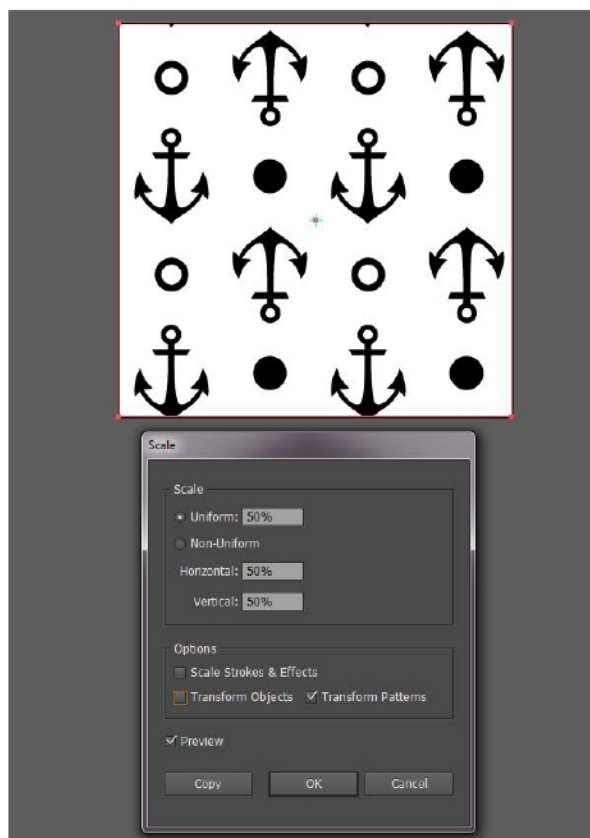
Виберіть наш якір і перейдіть до **Object > Pattern > Make**. Після входу в режим паттерна ви знайдете вікно Параметри паттерна, де можна змінити назву паттерна і пограти з іншими параметрами.

Встановіть ширину та висоту плитки на **600 пікселів** (що дорівнює розміру нашої монтажної області) та залиште інші параметри за замовчуванням. Ви, як і раніше, можете змінювати положення та розмір своїх об'єктів, перефарбовувати їх, додавати нові форми та робити все, що завгодно, щоб покращити спільну композицію. Додайте ще один якір, переверніть його нагору дном і помістіть пару кіл.



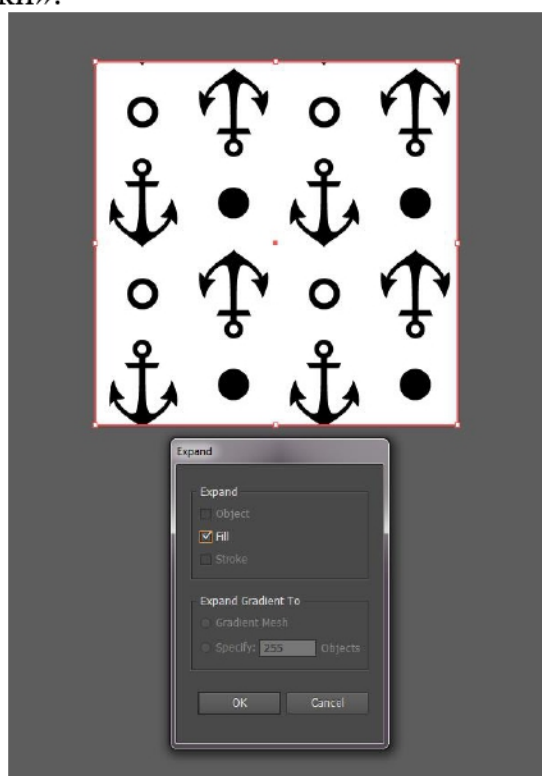
Крок 2

Щоб зменшити масштаб візерунка наполовину, поверніться у звичайний режим і використовуйте Інструмент «Масштаб» (S). Не забудьте зняти решту прапорців, крім поля Transform Pattern у вікні Scale options.



Крок 3

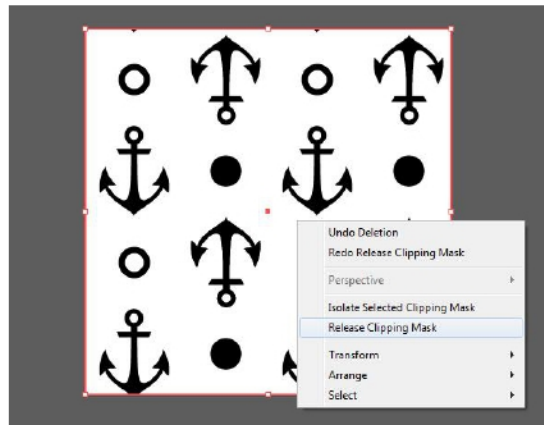
Перейдіть в **Object > Expand** після того, як ви будете задоволені розміром і загальним виглядом вашого візерунка, перетворивши його таким чином на набір окремих об'єктів. Не хвилюйтеся, ви можете знайти і відредагувати свій візерунок на панелі «Зразки».



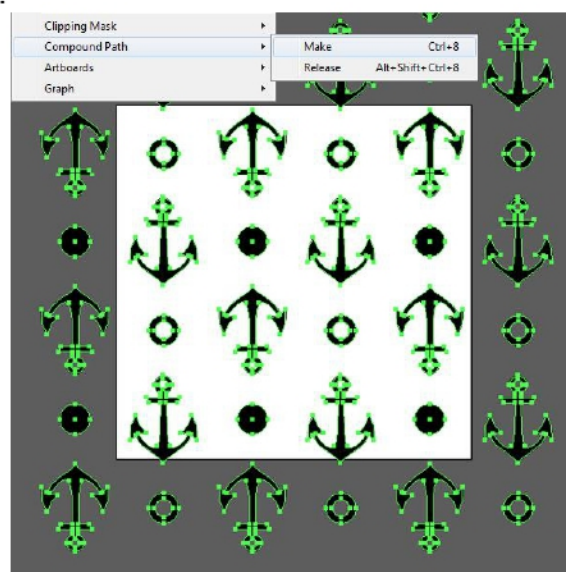
Крок 4

Виберіть розгорнутий візерунок і клацніть правою кнопкою миші, щоб

зняти відсічну маску.

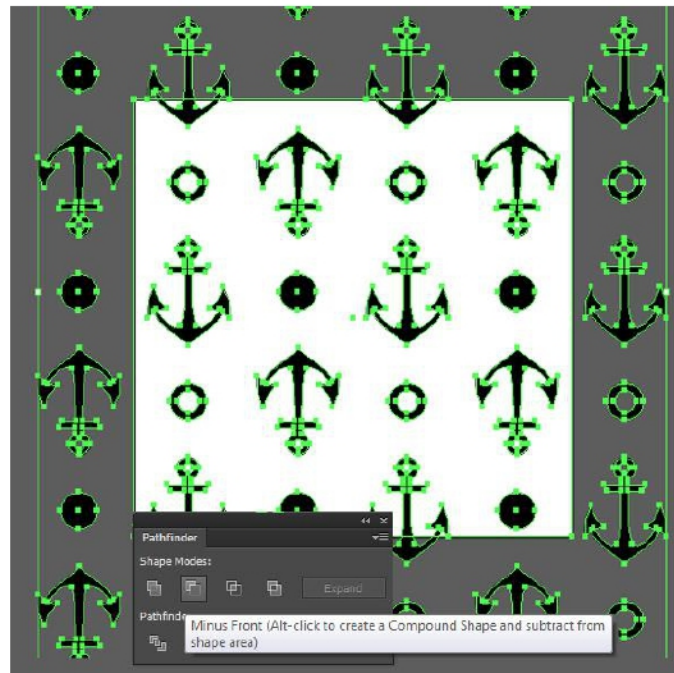


Виділіть усі чорні фігури та перетворите їх на складовий контур, натиснувши комбінацію клавіш **Ctrl+8** або знайшовши цю опцію в **Object > Compound Path > Make**.

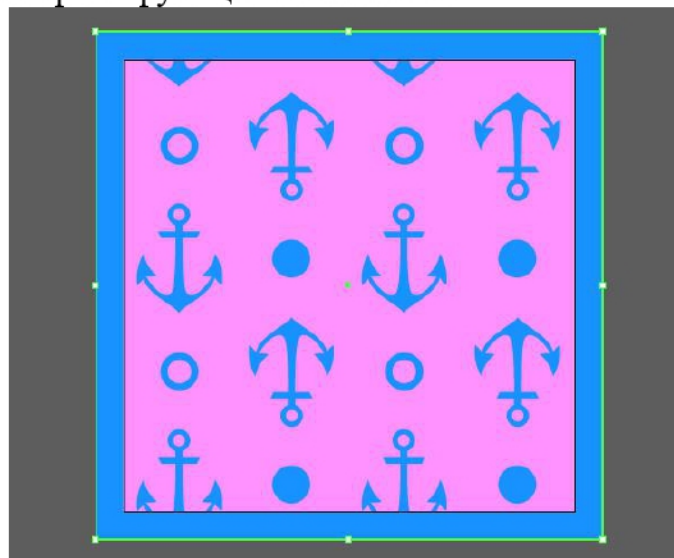


Крок 5

Створіть квадратний білий фон розміром з нашу монтажну область і відправте його на задній план (**Shift-Ctrl-I**). Тепер виберіть чорний складовий контур і фон та використовуйте функцію **Minus Front** у **Pathfinder**, щоб вирізати якорі.



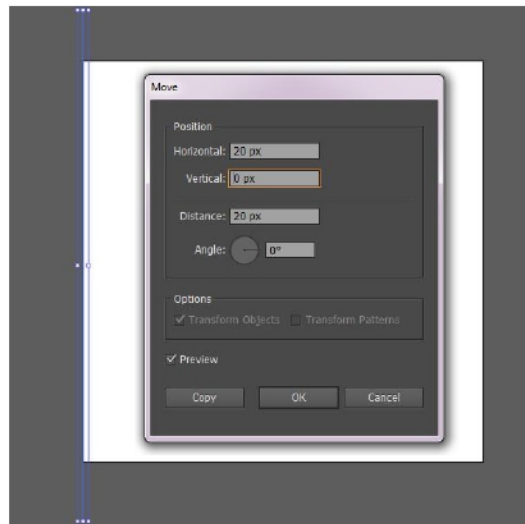
Ось як тепер виглядає наш візерунок: рожева частина має отвори у вигляді якорів, під якими добре видно тло. Ми використали випадкові контрастні кольори, щоб показати ефект функції Minus Front.



3.Рендеринг стильної геометричної текстури за допомогою Pathfinder та скриптів

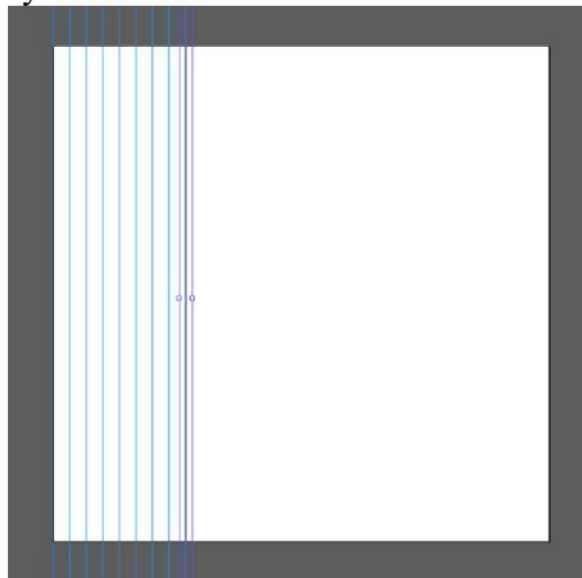
Крок 1

Давайте продовжимо та створимо геометричне тло для нашого візерунка. По-перше, створіть пряму вертикальну лінію Інструментом «Відрізок лінії» (\) та вирівняйте її по лівій стороні монтажно́ї області. Не знімаючи виділення з лінії, натисніть клавішу Enter, щоб відкрити вікно параметрів переміщення. Встановіть значення «Положення по горизонталі» на 20 пікселів та «По вертикалі» на 0 пікселів, залишивши інші параметри за замовчуванням. Натисніть кнопку "Копіювати", щоб продублювати ваш рядок.



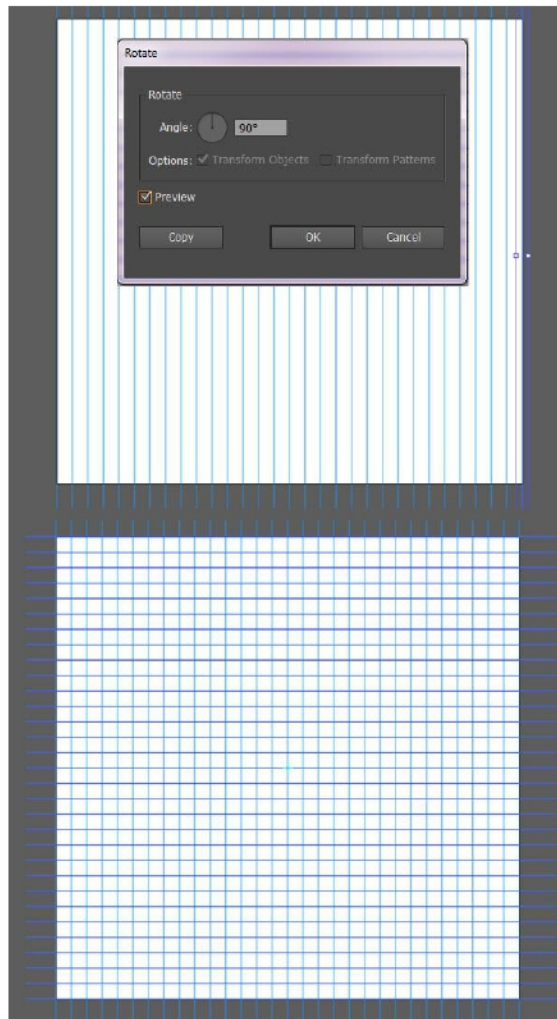
Крок 2

Натисніть клавішу Ctrl-D кілька разів, щоб зробити більше копій лінії, що покривають всю монтажну область.



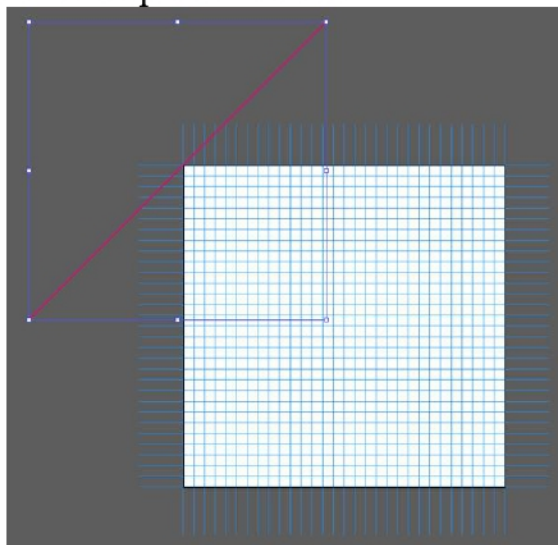
Крок 3

Коли ви матимете достатньо ліній, виділіть їх і за допомогою інструмента «Поворот» (O) поверніть лінії на 90 градусів і натисніть кнопку «Копіювати», створивши таким чином набір горизонтальних ліній.



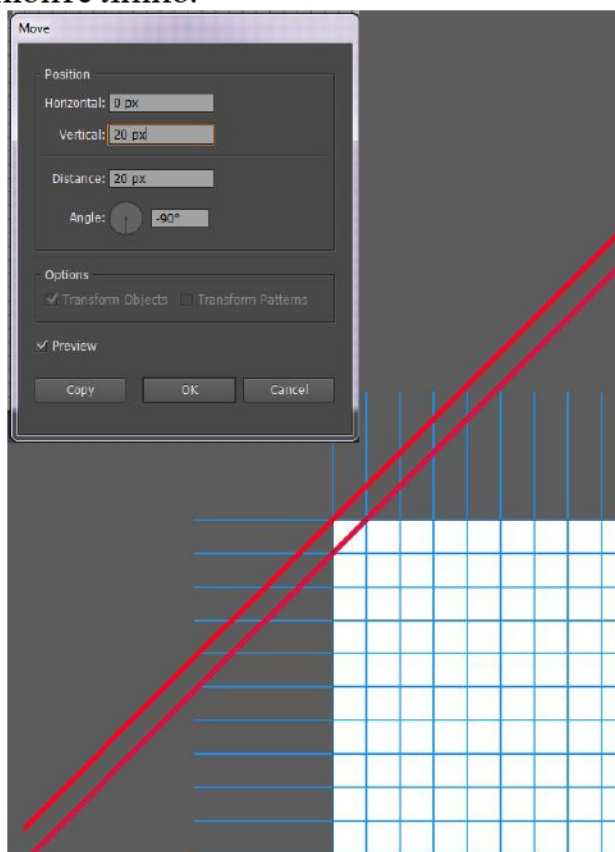
Крок 4

Створіть ще одну лінію і поверніть її на 45 градусів за допомогою інструмента «Поверот» (O) або, утримуючи кнопку Shift, і поверніть лінію вручну за допомогою інструмента «Виділення» (V). Помістіть його у лівий верхній кут монтажної області. Переконайтеся, що лінія досить довга, щоб перетнути всю монтажну область. Краще зробити його якнайдовше, тому що потім можна буде видалити непотрібні частини.

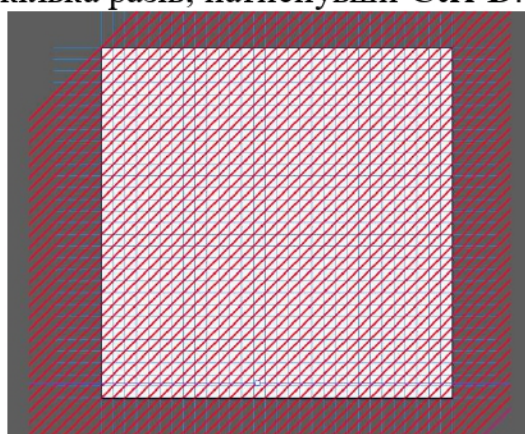


Знову використовуйте Move, щоб перемістити лінію на 20 пікселів по

вертикальній осі, і скопіюйте лінію.

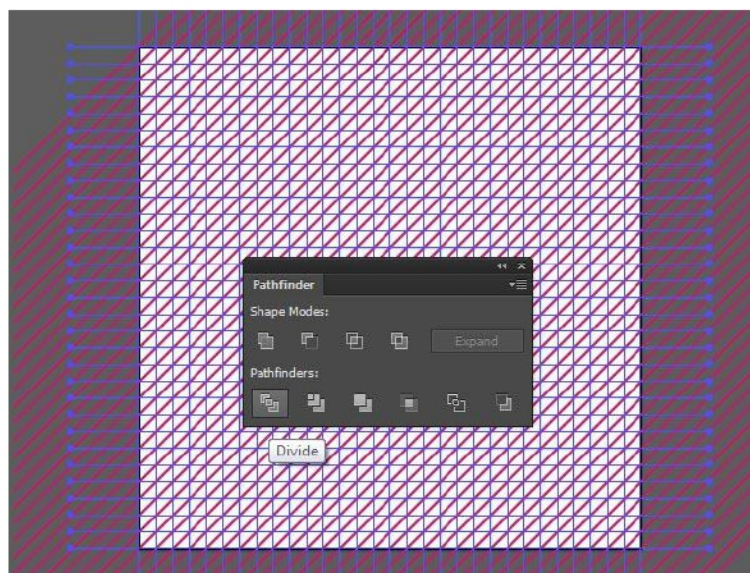


Продублюйте лінію кілька разів, натиснувши **Ctrl-D**.



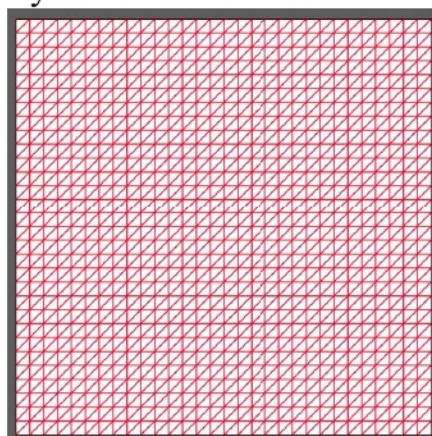
Крок 5

Виділіть усі лінії та розділіть їх у Навігаторі.

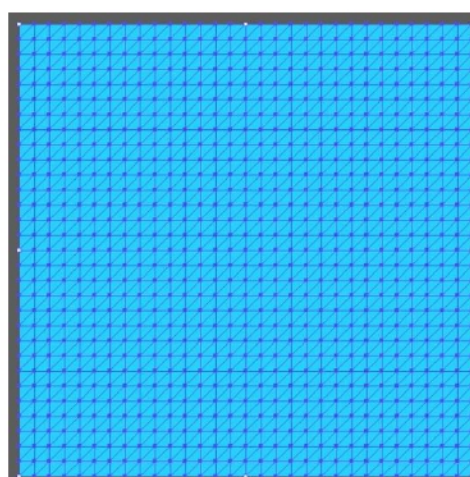


Крок 6

Видаліть частини за межами монтажної області. Тепер у нас є гарна сітка, що складається з окремих трикутників.



Встановіть колір заливки цих фігур на яскраво-синій колір, а колір обведення — на Ні.



Крок 7

Тепер нам потрібно застосувати **яскравий колірний ефект** до нашого геометричного візерунка. Ми могли б встановити колір кожного трикутника вручну, але це зайняло дуже багато часу. На щастя, ми маємо можливість використовувати відмінний безкоштовний скрипт **Джона Вундеса** під назвою

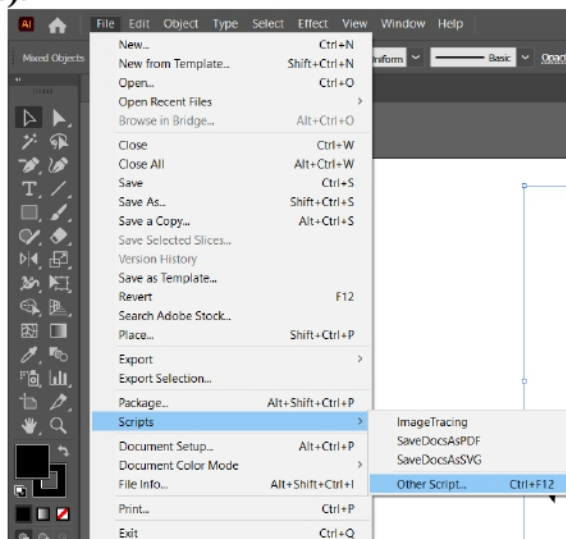
«Vary Hues/Randomize Colors», який ви можете завантажити за посиланням: <http://www.wundes.com/JS4AI/>.

Ознайомтеся з цією статтею, якщо ви не знаєте, як правильно встановити та запустити скрипт. Загалом використання скриптів досить просто і економить багато часу.

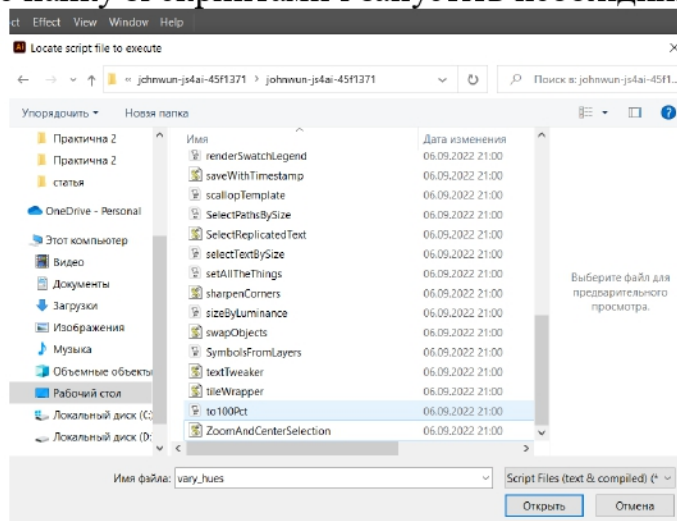
Давайте розглянемо, як інсталювати сценарії Illustrator.

Встановлення скриптів

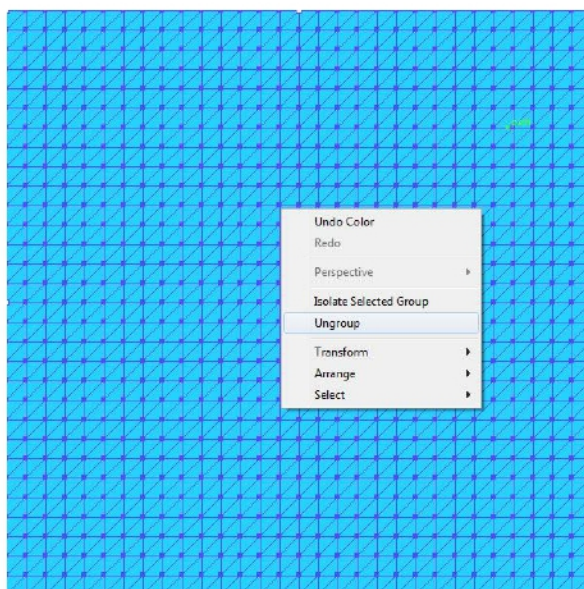
Щоб зберегти необхідні сценарії на жорсткий диск, бажано зберігати їх там же, наприклад, в папці Scripts. Щоб запустити сценарій, виберіть **File > Scripts > Other Scripts (Ctrl + F12)**.



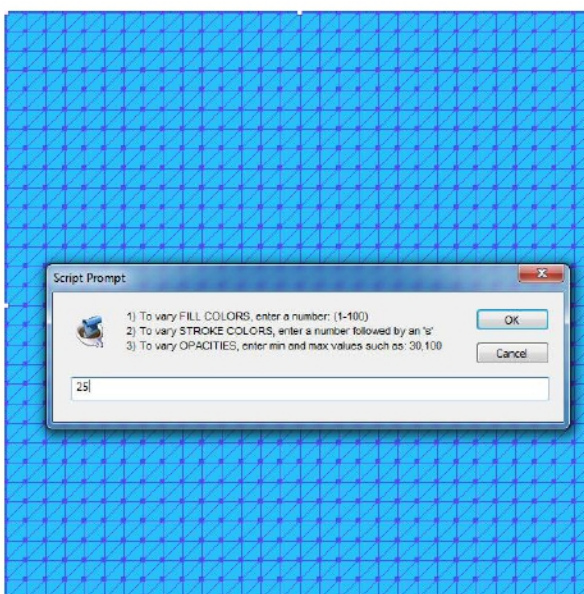
Тепер відкрийте папку зі скриптами і запустіть необхідний скрипт.



Для початку розгрупуйте фігури.

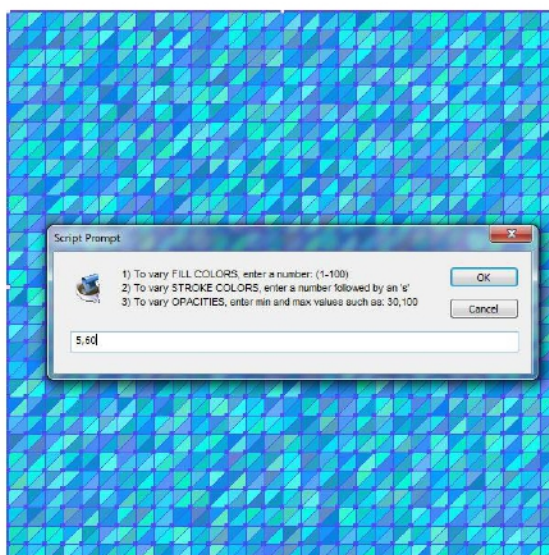


Знайдіть сценарій **Vary Hues**, відкривши меню «Інший сценарій» із комбінацією **Ctrl+F12**, і запустіть сценарій. По-перше, нам потрібно змінити кольори заливки. Виконайте вказівки у спливаючому вікні та введіть число від 1 до 100. Чим більше число, тим більше варіантів ви отримаєте. Встановіть 25 і натисніть кнопку OK .



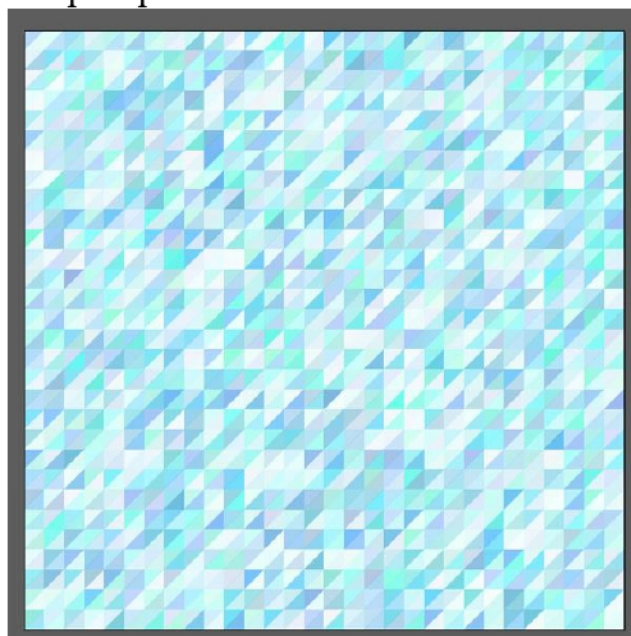
Крок 8

По-друге, нам слід змінити непрозорість наших фігур. Результат вже виглядає досить цікаво, проте давайте спробуємо. Введіть два числа, наприклад, 5 та 60, розділені комою. Ці числа є діапазоном непрозорості.

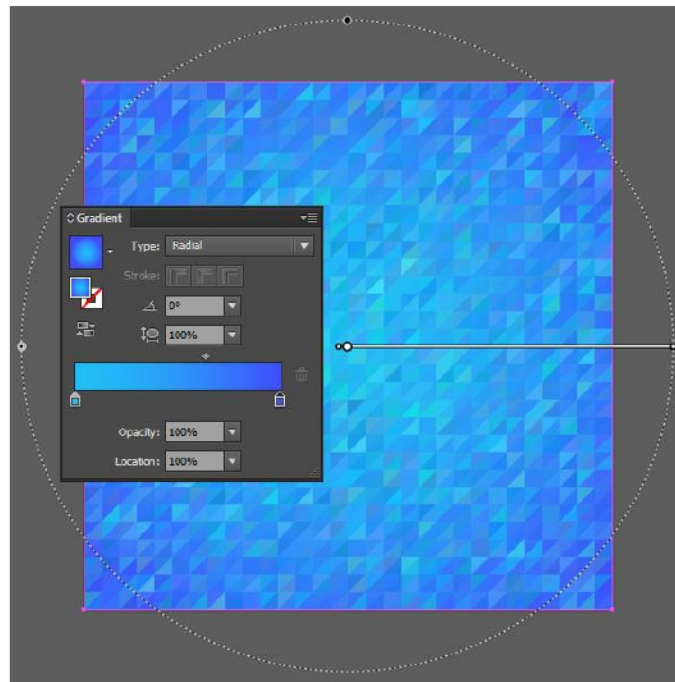


Крок 9

Наш візерунок став прозорішим.

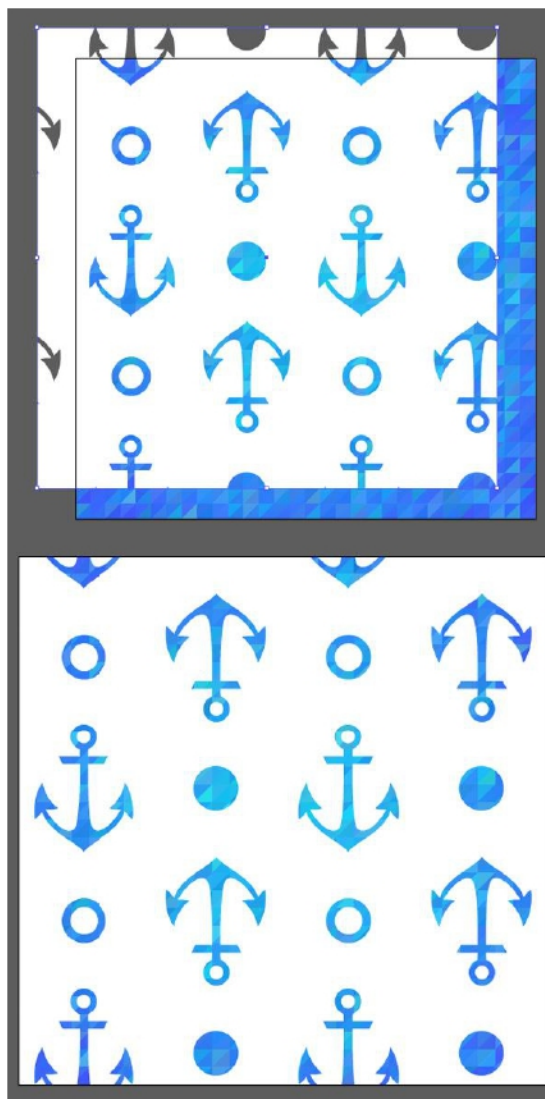


Тепер ми можемо помістити під нього гарний фон. Додайте квадрат розміром з нашу монтажну область і заповніть його яскравим радіальним градієнтом від яскраво-синього в центрі до темно-синього по краях, зробивши наш візерунок яскравим.

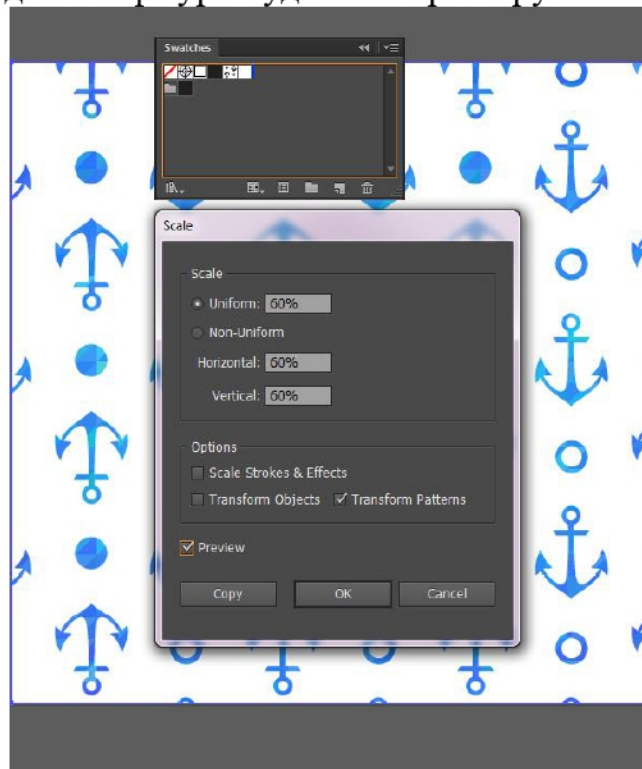


Крок 10

Помістіть якірний безшовний візерунок, який ми створили раніше поверх геометричної текстури.



Тепер ви можете перетягнути весь візерунок на панель зразків і застосувати його до будь-якої фігури будь-якого розміру.



Нам вдалося розробити візерунок із використанням модного геометричного фону, зберігши при цьому приємний морський вигляд та прості акуратні форми. Експериментуючи, ви можете створити власний подібний візерунок з іншими об'єктами та кольорами.

Практична робота №7

СТВОРЕННЯ АКВАРЕЛЬНОЇ АНІМАЦІЇ ФОТОГРАФІЇ ДЛЯ INSTAGRAM У PHOTOSHOP

Мета роботи:

- Набуття навичок створювати анімаційні ефекти на основі фотографій у форматі, який відповідає вимогам та стандартам соціальної мережі Instagram.
- Оволодіння необхідними техніками та інструментами програми Adobe Photoshop для створення акварельної анімації.

Програмне забезпечення: Windows 10 або 11, Microsoft Office, Adobe Reader, Adobe Photoshop.

Зміст звіту

Звіт повинен містити:

1. Назва роботи.
2. Мета роботи.
3. Завдання та короткий опис його виконання.
4. Відповіді контрольні питання.
4. Висновок щодо роботи.

Порядок виконання роботи

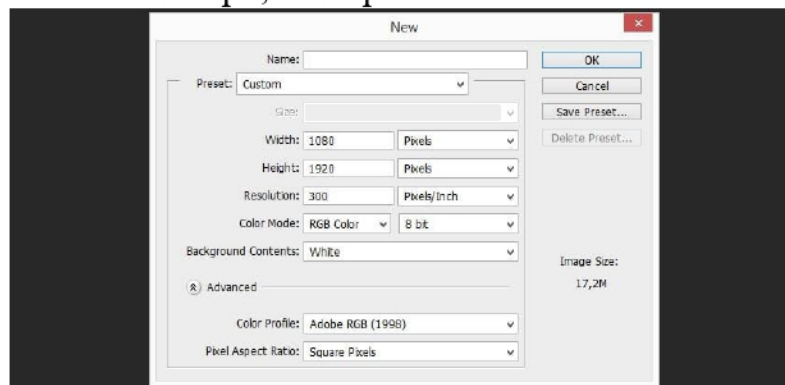
У цьому практичному завданні ви дізнаєтесь, як створити ефект анімації появи зображення в Adobe Photoshop для історій Instagram, який можна використовувати з будь-яким зображенням.

Ви можете підібрати безкоштовні фотографії на стокових ресурсах *Unsplash* та *Pixabay* або придбати фотографії високої якості на *PhotoDune*.

1. Підготовляємо Документ

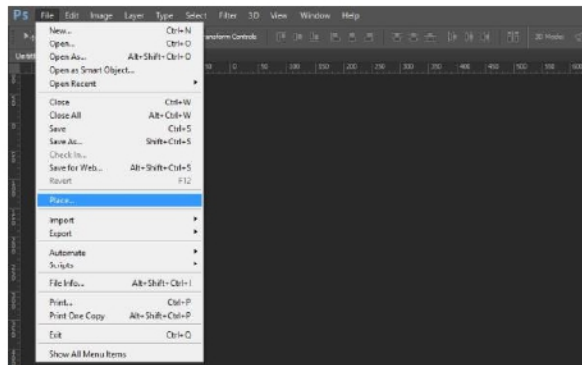
Крок 1

Натисніть клавіші (Ctrl+N), щоб створити новий документ, встановіть наступні значення: 1080 x 1920 px; 300 dpi.



Крок 2

Ідемо Файл - Помістити (File > Place), щоб помістити своє вихідне зображення на робочий документ.



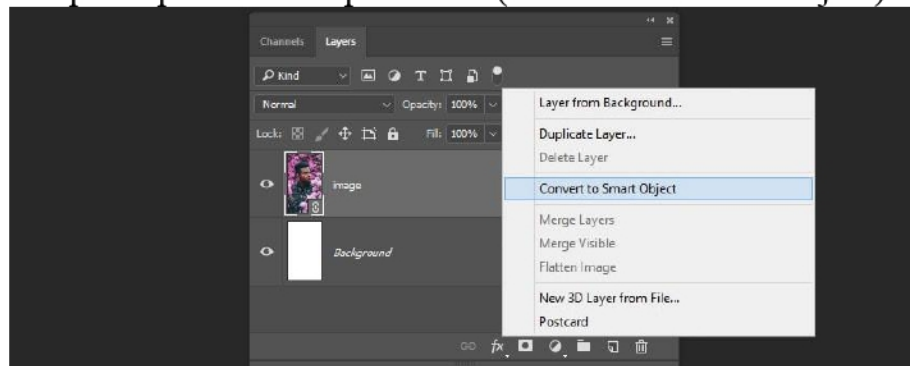
Крок 3

Використовуйте масштабування відповідно до розмірів робочого документа, а потім натисніть клавішу (Enter).



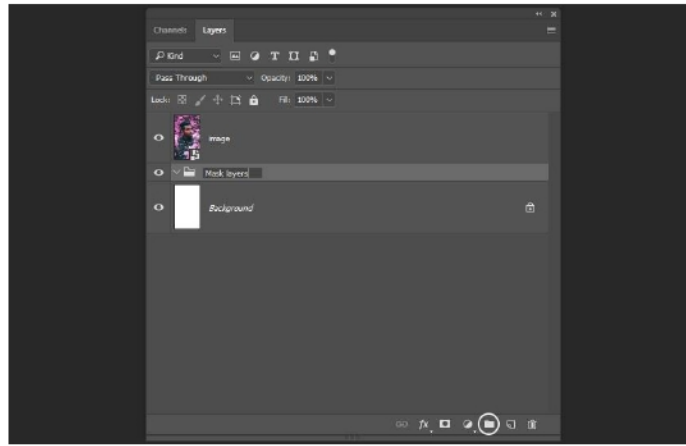
Крок 4

Клацніть правою кнопкою миші по шару з вихідною фотографією і у вікні, виберіть опцію Перетворити на смарт-об'єкт (Convert to Smart Object).



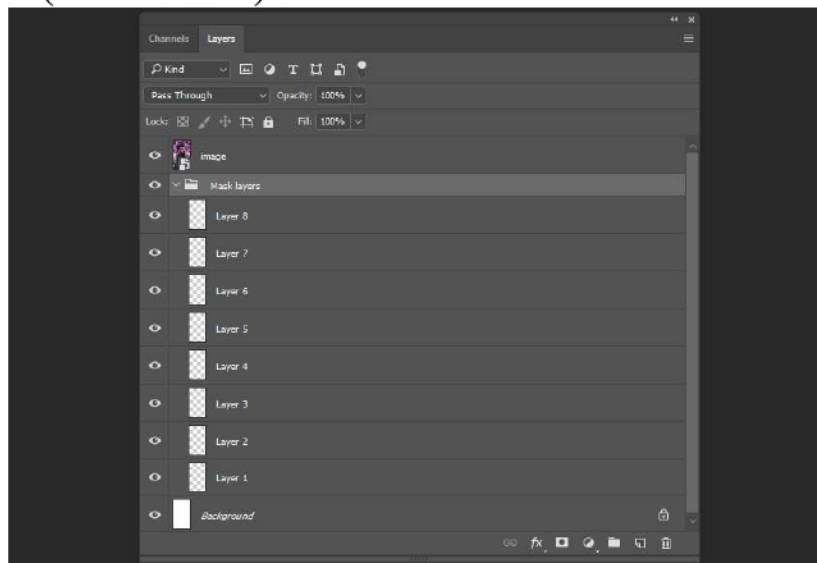
Крок 5

Створіть нову групу нижче шару зі смарт-об'єктом, натиснувши на значок Створити нову групу (Group Layer) у нижній частині панелі шарів, назвіть цю групу "Mask Layers".



Крок 6

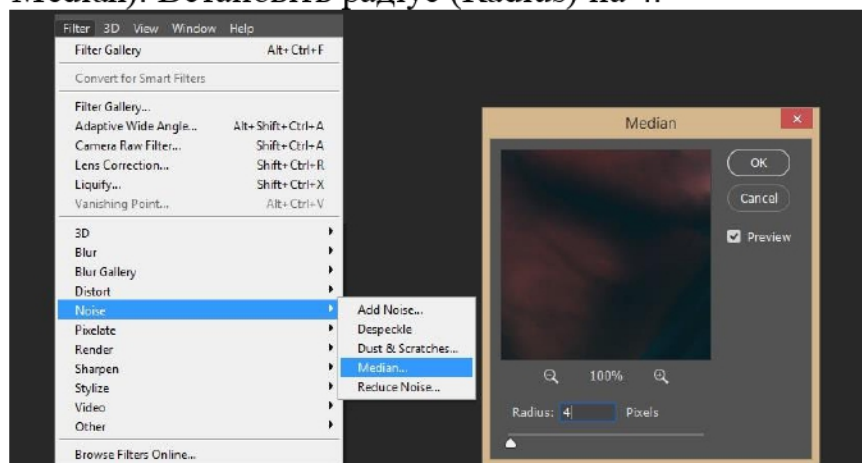
Всередині створеної групи створіть дев'ять нових шарів, використовуючи комбінацію клавіш (Shift+Ctrl+N).



2. Створюємо Ефект Намальованої Картини

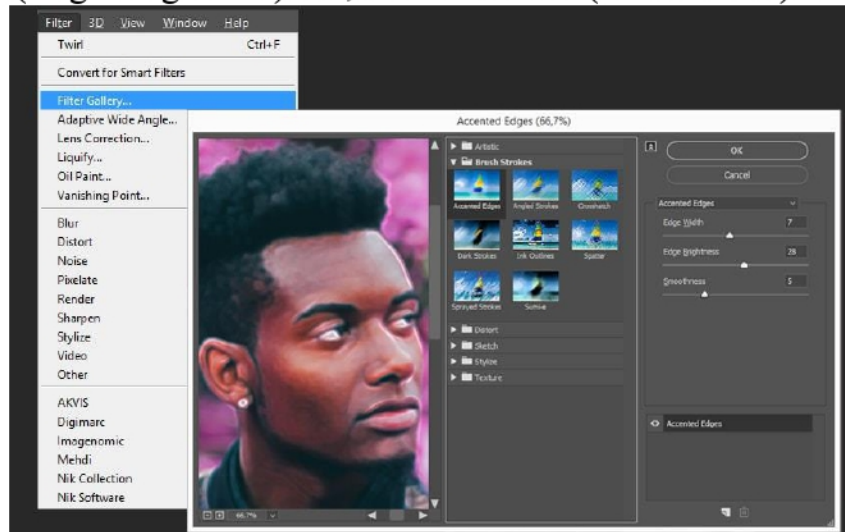
Крок 1

Перейдіть на шар зі смарт-об'єктом, а потім йдемо Фільтр – Шум – Медіана (Filter > Noise > Median). Встановіть радіус (Radius) на 4.



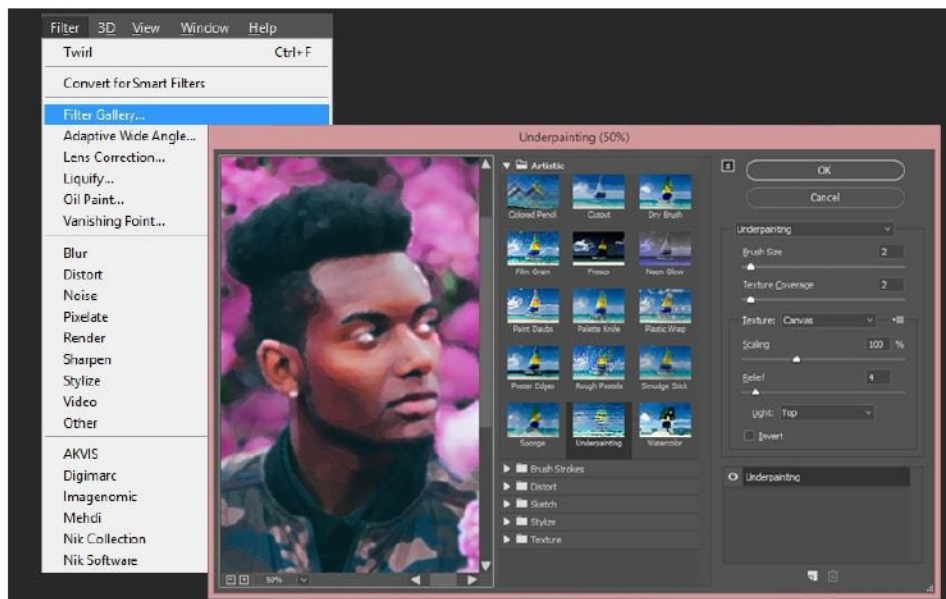
Крок 2

Ідемо Фільтр - Галерея фільтрів – Акцент на краях (Filter > Filter Gallery > Accented Edges). Встановіть такі значення: Ширина країв (Edge Width): 7; Яскравість країв (Edge Brightness): 28; Пом'якшення (Smoothness): 5.



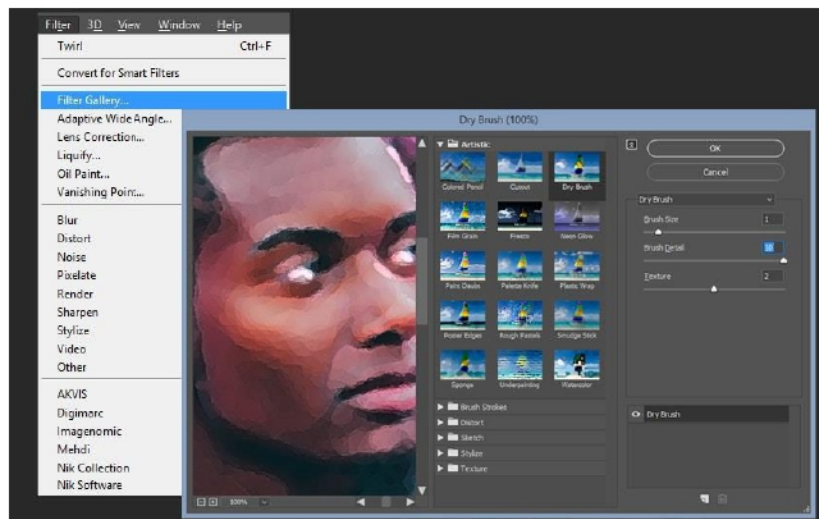
Крок 3

Ідемо Фільтр - Галерея фільтрів - Малювання на обороті (Filter > Filter Gallery > Underpainting). Встановіть такі значення: Розмір пензля (Brush Size): 2; Текстурний фон (Texture Coverage): 2; Масштаб (Scaling): 100%; Рельєф (Relief): 4.



Крок 4

Ідемо Фільтр - Галерея фільтрів – Суха кисть (Filter > Filter Gallery > Dry Brush). Встановіть такі значення: Розмір пензля (Brush Size): 2; Деталізація (Brush Detail): 10; Текстура (Texture): 2.



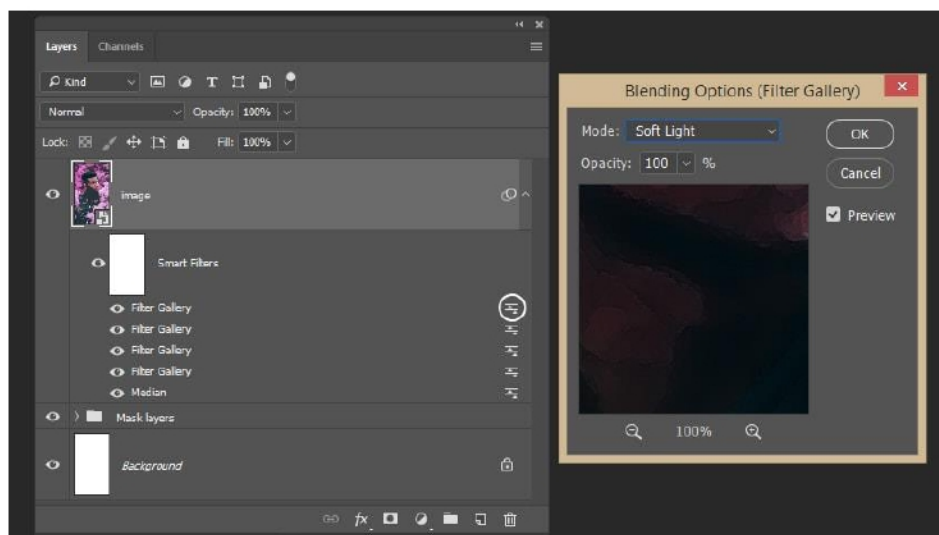
Крок 5

Демо Фільтр - Галерея фільтрів - Аплікація (Filter > Filter Gallery > Cutout).
Встановіть такі значення: Кількість рівнів (Number of levels): 8; Простота країв (Edge Simplicity) 0; Чіткість країв (Edge Fidelity: 2).



Крок 6

Двічі клацніть по значку параметрів навпроти фільтра Аплікація (cutout) на панелі шарів, щоб змінити режим накладання для цього фільтра на М'яке світло (Soft Light).

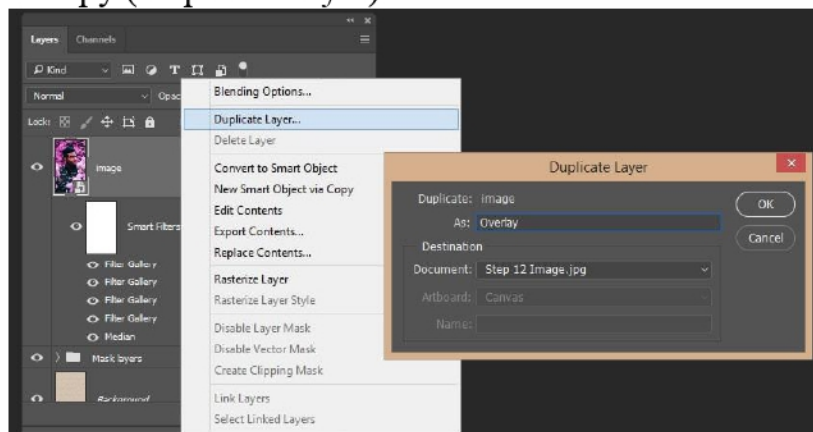


Як ви можете побачити, деякі деталі на початковій фотографії загубилися після обробки зображення фільтрами. Зіниці погано помітні; щоб виправити це, нам треба створити перекриття.



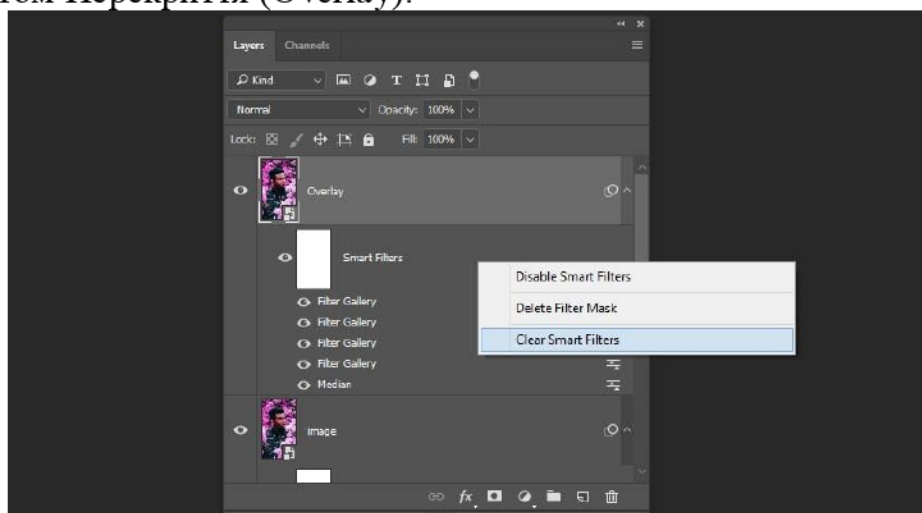
Крок 7

Створіть дублікат шару зі смарт-об'єктом, для цього, клацніть правою кнопкою миші по шару з вихідною фотографією і у вікні, виберіть опцію Створити дублікат шару (Duplicate layer).



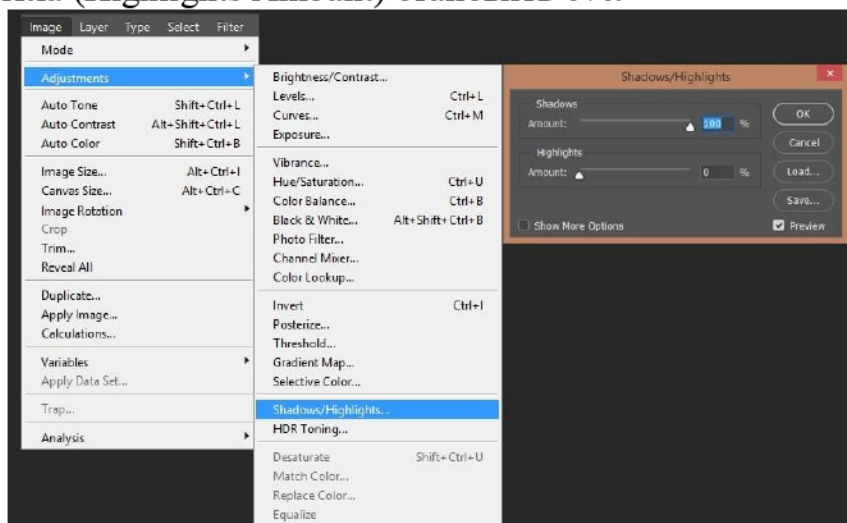
Крок 8

Тепер нам потрібно очистити наше перекриття від смарт-фільтрів. Клацніть правою кнопкою миші по дублікату шару зі смарт-об'єктом і у вікні, виберіть опцію Очистити смарт-фільтр (Clear Smart Filter). Назвіть дублікат шару зі смарт-об'єктом Перекриття (Overlay).



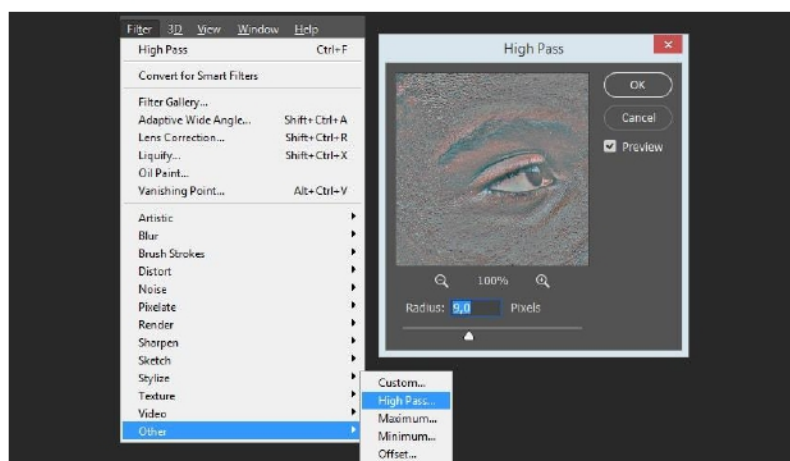
Крок 9

Ідемо Зображення – Корекція – Тіні/Світла (Image > Adjustments > Shadows/Highlights). Встановіть такі значення: Ефект Тіні (Shadows Amount) на 100%; Ефект Світла (Highlights Amount) становить 0%.



Крок 10

Ідемо Фільтр - Інше-Кольоровий контраст (Filter > Other > High Pass). Встановіть радіус (Radius) на 9.0 px.



Крок 11

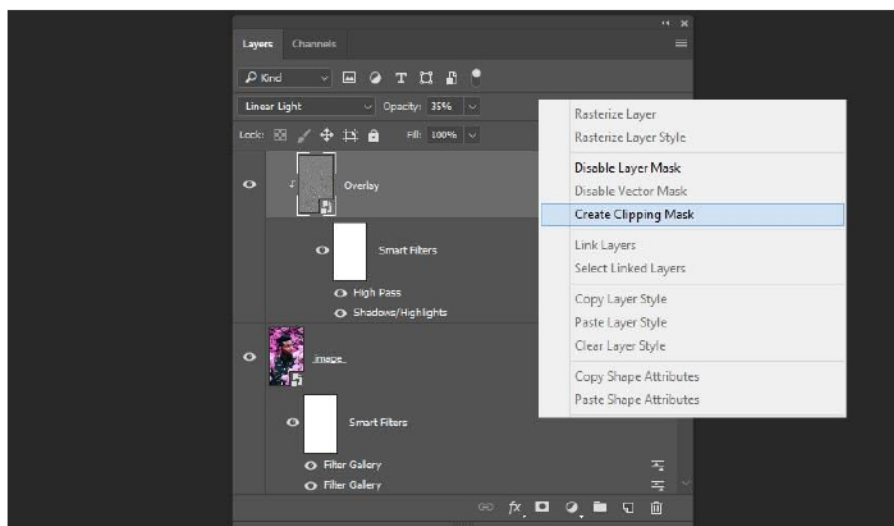
Змініть режим накладання для перекриття на Лінійне світло (Linear Light), а також зменшить Непрозорість (Opacity) до 35%.

3. Проводимо корекцію за контуром зображення

Крок 1

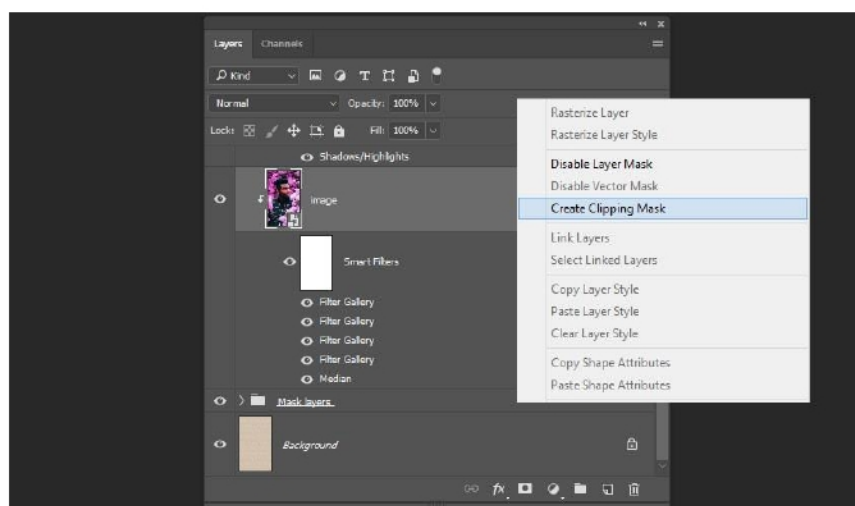
Клацніть правою кнопкою миші по шару Перекриття (Overlay) і у вікні, виберіть опцію Створити Відсічну Маску (Create Clipping Mask).

Відсічна маска — це об'єкт, форма якого маскує іншу ілюстрацію таким чином, що тільки області в межах маски є видимими і, як результат, відбувається відсікання ілюстрації згідно з формою маски.



Крок 2

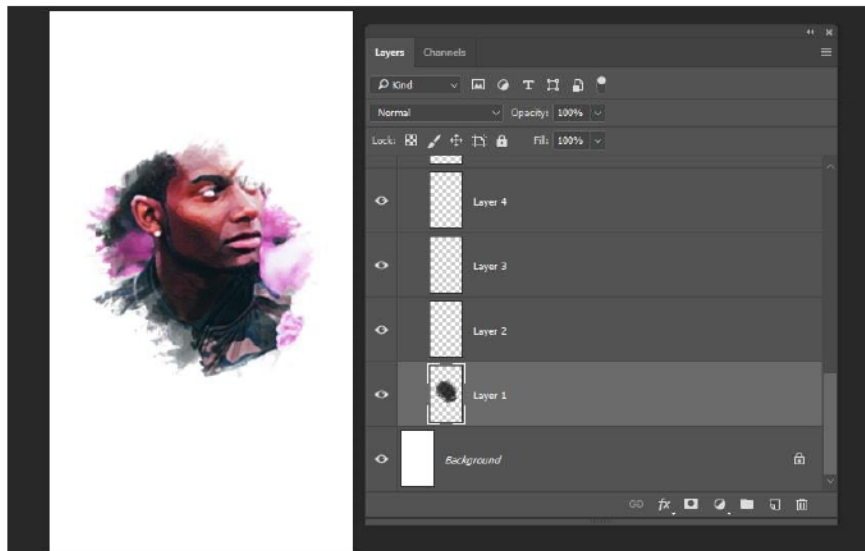
Після цього, клацніть правою кнопкою миші по основному шару зі смарт-об'єктом і у вікні, ще раз виберіть опцію Створити Відсічну Маску (Create Clipping Mask).



Крок 3

Тепер давайте фарбувати пензлем вихідне зображення за допомогою безкоштовного набору пензлів. Перейдіть на перший шар усередині групи "mask layers", а потім натисніть клавішу 'B', щоб вибрати інструмент Пензель (Brush Tool). Пофарбуйте пензлем по контуру зображення, використовуючи перший пензель із вихідного набору.

Завантажте за посиланням [Набір безкоштовних пензлів](#), створених спеціально для цього практичного завдання.



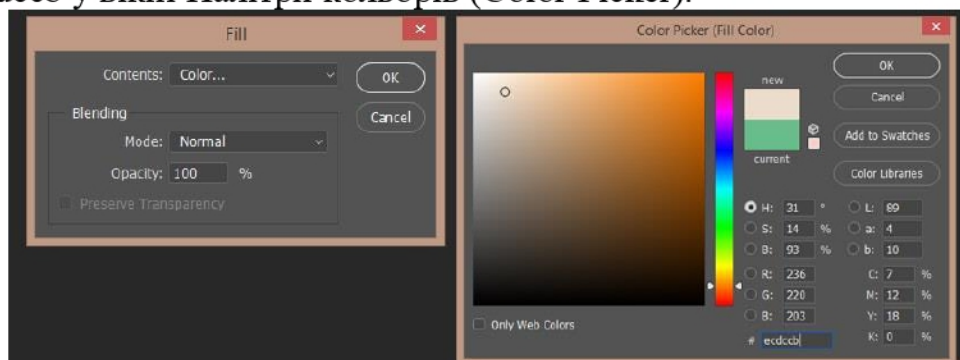
Крок 4

Використовуйте різні пензлики, додаючи ефектів мазків пензля на кожному шарі.



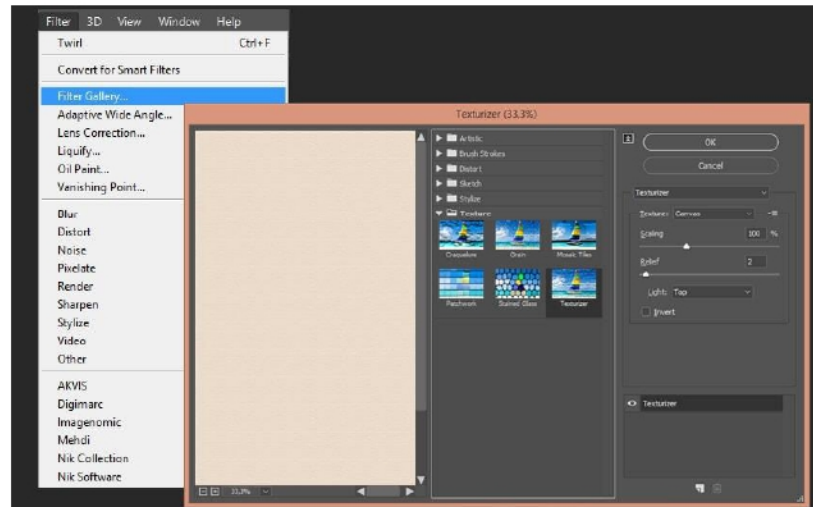
Крок 5

Тепер потрібно додати текстуру на задньому фоні. Перейдіть на фоновий (background) шар, натисніть клавішу (Shift-F5), а потім встановіть колірний відтінок #ecdcd3 у вікні Палітри кольорів (Color Picker).



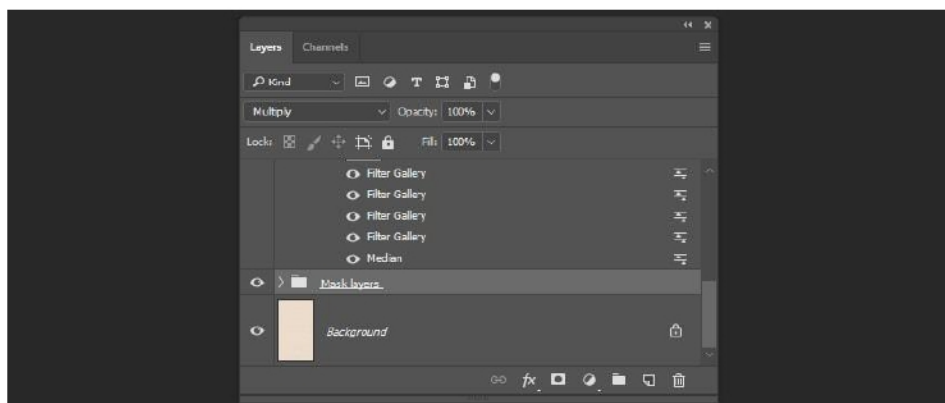
Крок 6

Ідемо Фільтр – Галерея фільтрів – Текстуризатор (Filter > Filter Gallery > Texturizer). Встановіть такі значення: Масштаб (Scaling): 100%; Рельєф (Relief): 2.



Крок 7

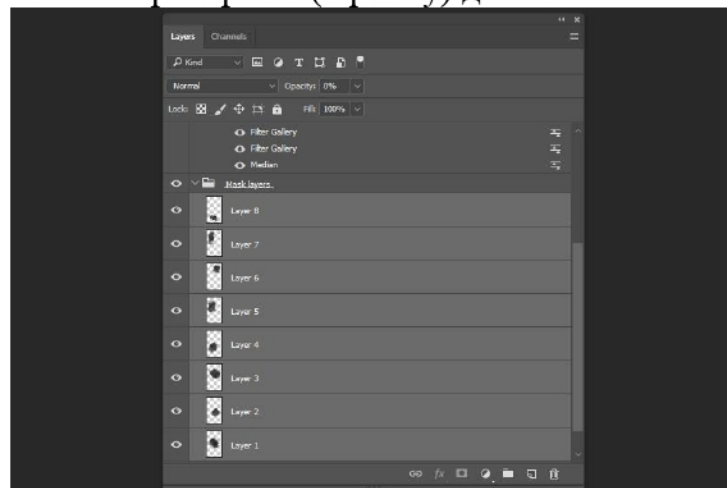
Змініть режим накладання шару з групою "mask layers" на Множення (Multiply).



4. Створюємо Анімацію

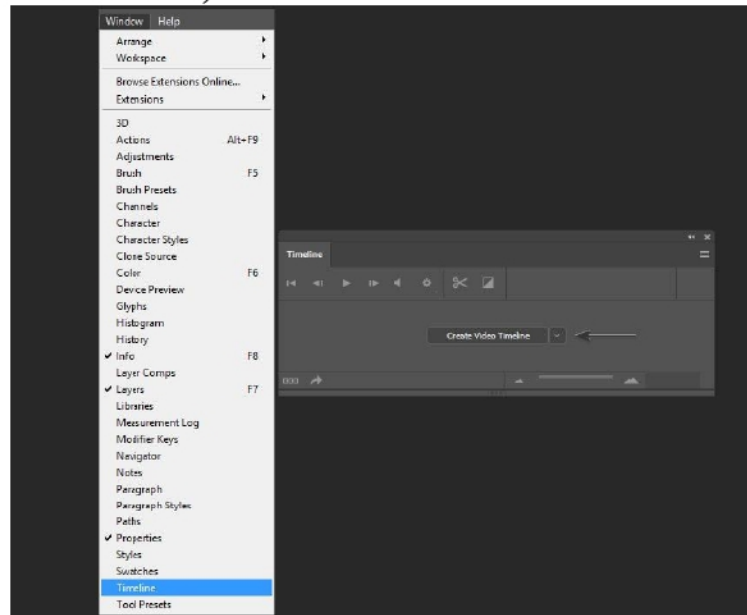
Крок 1

Утримуючи клавішу (Shift), виділіть усі шари всередині групи "mask layers", а потім зменшіть Непрозорість (Opacity) до 0%.



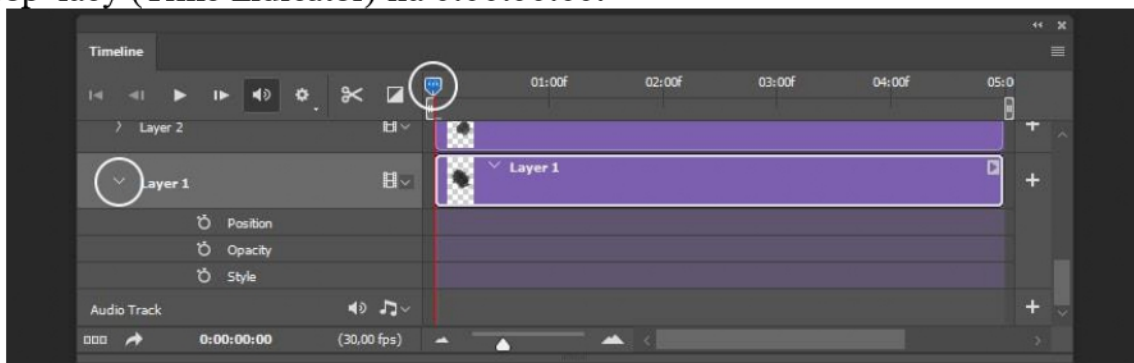
Крок 2

Тепер ми готові розпочати створення нашої анімації. Йдемо Вікно – Шкала часу (Window > Timeline) і з меню, виберіть опцію Створити тимчасову шкалу для відео (Create Video Timeline).



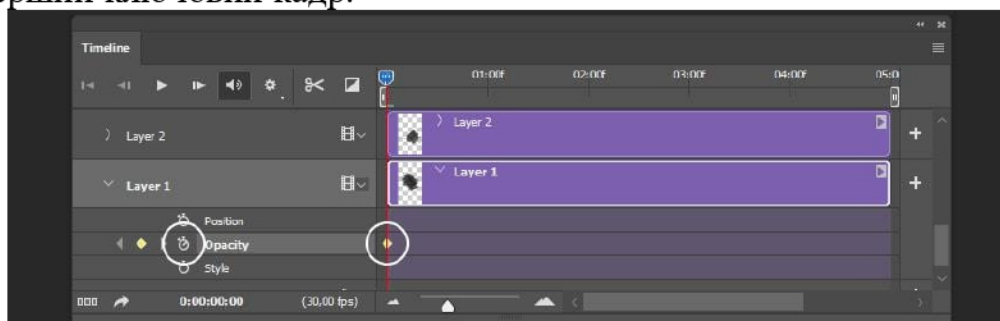
Крок 3

Відкрийте перший шар у вікні Шкала часу (Timeline), а потім посуньте Індикатор часу (Time Indicator) на 0:00:00:00.



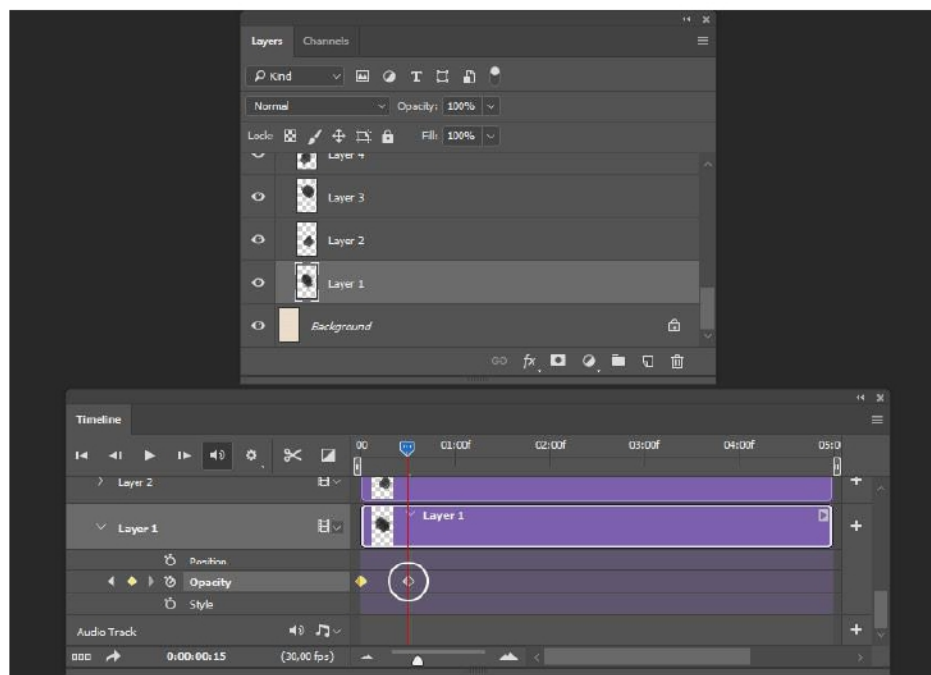
Крок 4

Тепер вам потрібно створити перший кадр. Клацніть значок Таймера (Timer), який розташований поруч із параметром Непрозорість (Opacity), щоб створити перший ключовий кадр.



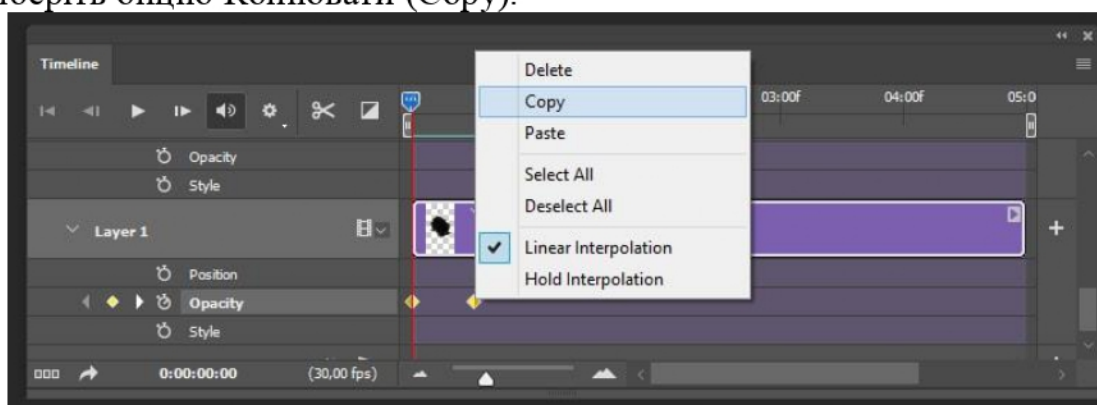
Крок 5

Посуньте Індикатор часу (Time Indicator) на 0:00:00:13, а потім поміняйте Непрозорість (Opacity) шару на 100%.



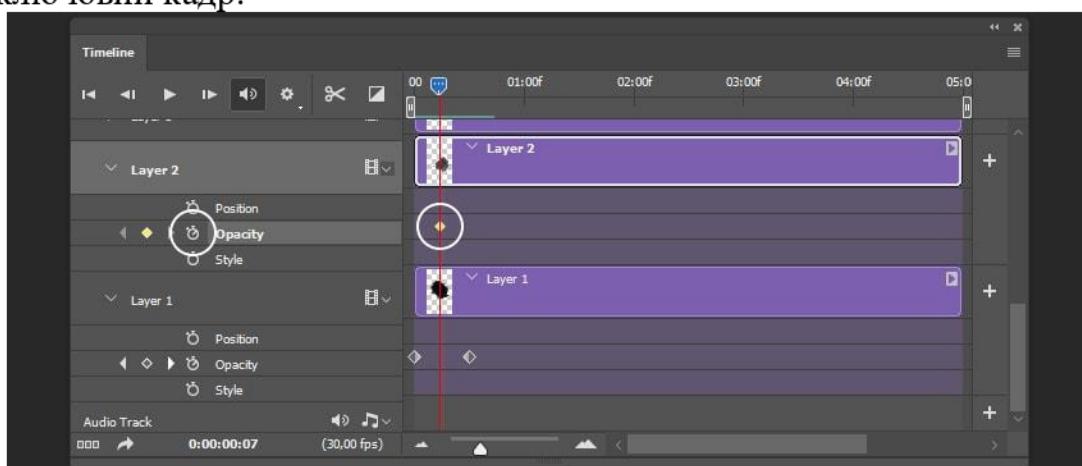
Крок 6

Виділіть кадри, які ви створили, а потім клацніть правою кнопкою миші та вікно, виберіть опцію Копіювати (Copy).



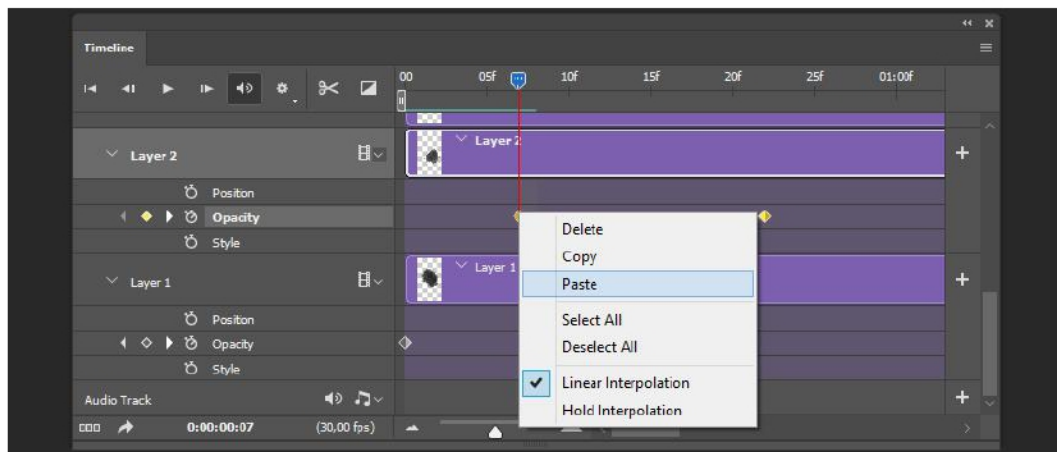
Крок 7

Посуньте Індикатор часу (Time Indicator) на 0:00:00:07, а потім створіть перший ключовий кадр.



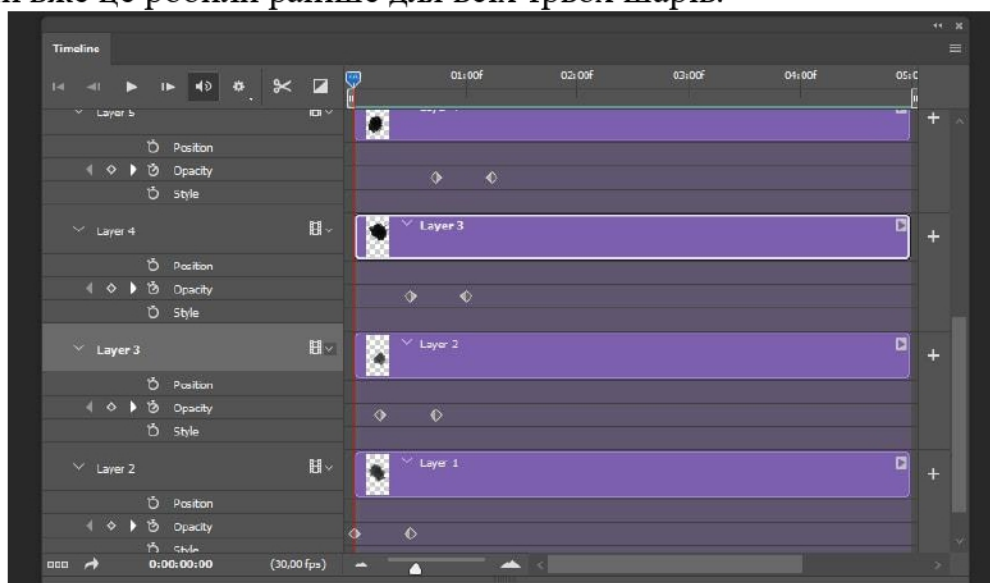
Крок 8

Клацніть правою кнопкою миші по ключовому кадру і вікні, виберіть опцію Вклеїти (Paste).



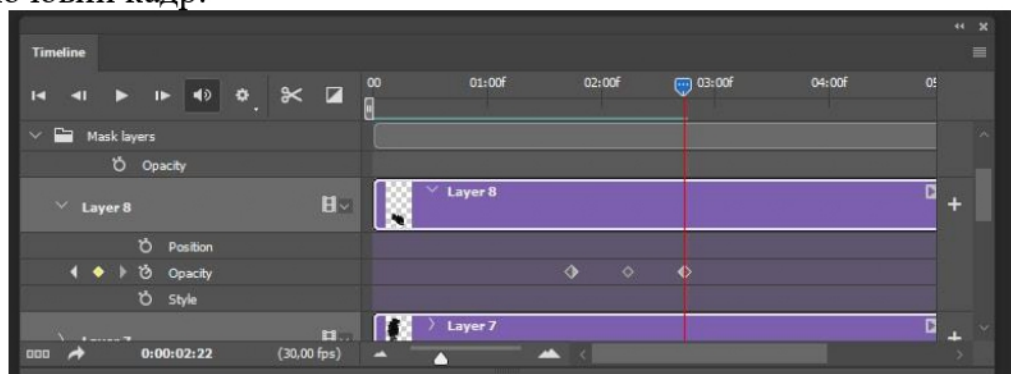
Крок 9

Тепер нам потрібно Скопіювати/Вклеїти (Copy/Paste) кадри таким же чином, як ми вже це робили раніше для всіх трьох шарів.



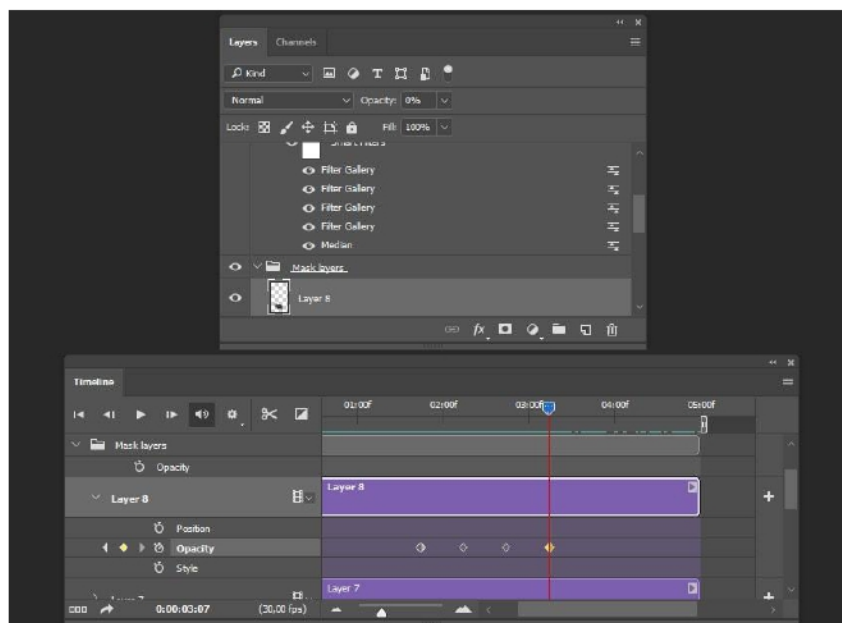
Крок 10

Посуньте Індикатор часу (Time Indicator) на 0:00:02:22, а потім створіть перший ключовий кадр.



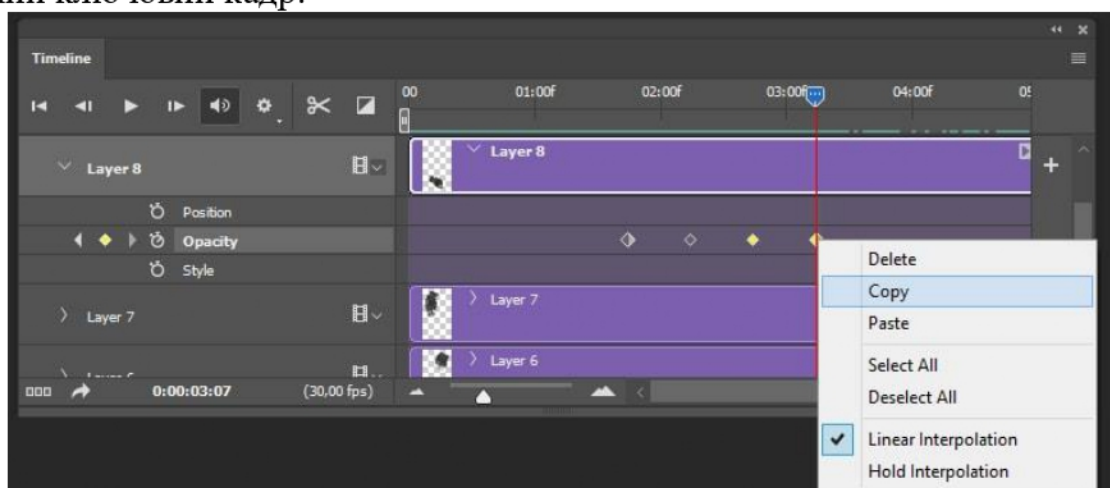
Крок 11

Посуньте Індикатор часу (Time Indicator) на 0:00:03:07, а потім поміняйте Непрозорість (Opacity) шару на 0%.



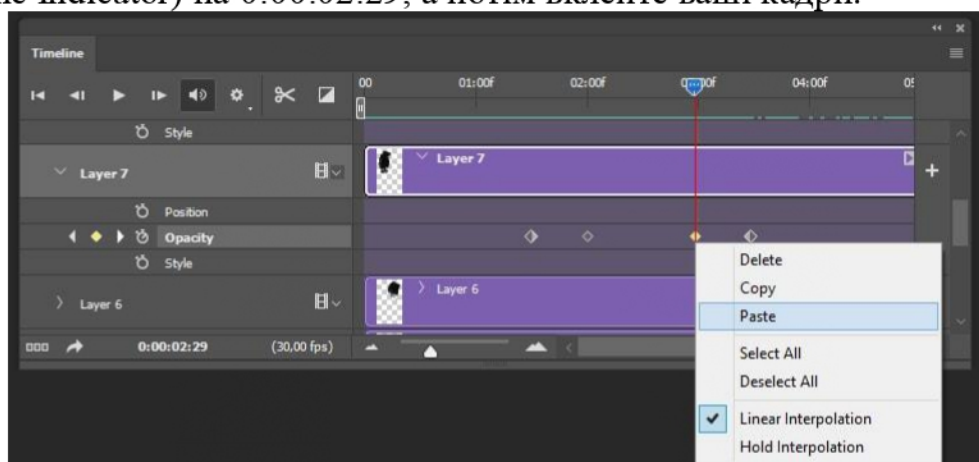
Крок 12

Посуньте Індикатор часу (Time Indicator) на 0:00:00:07, а потім створіть перший ключовий кадр.



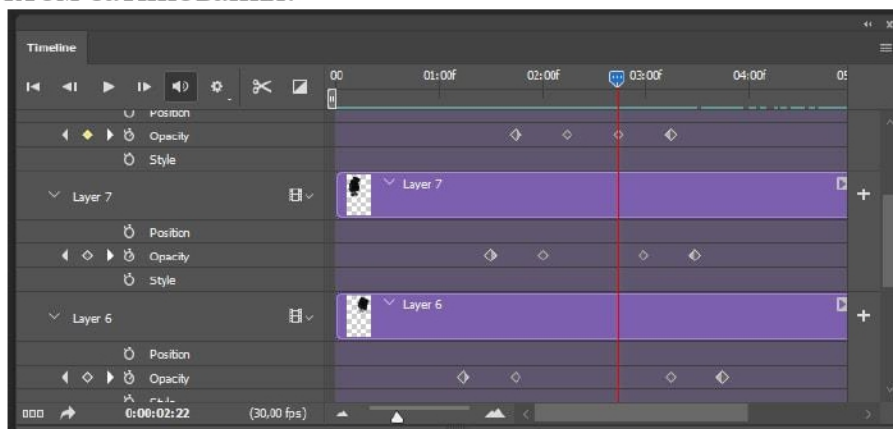
Крок 13

Перейдіть на шар 7 у вікні Шкала часу (Timeline Panel), посуньте Індикатор часу (Time Indicator) на 0:00:02:29, а потім вkleйте ваші кадри.



Крок 14

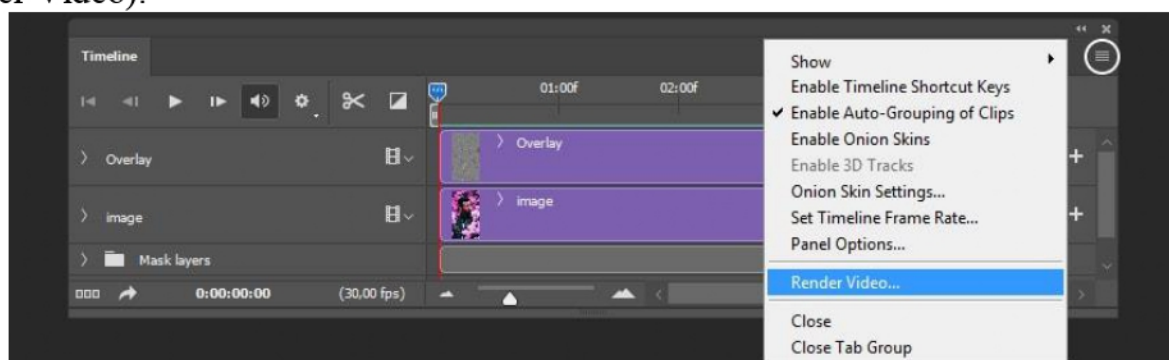
Тепер нам потрібно Скопіювати/Вклеїти (Copy/Paste) кадри таким же чином, як ми вже це робили раніше для всіх шарів, таким чином ми створимо анімацію з ефектом затінювання.



5. Проводимо Рендеринг Анімації для Історій Instagram

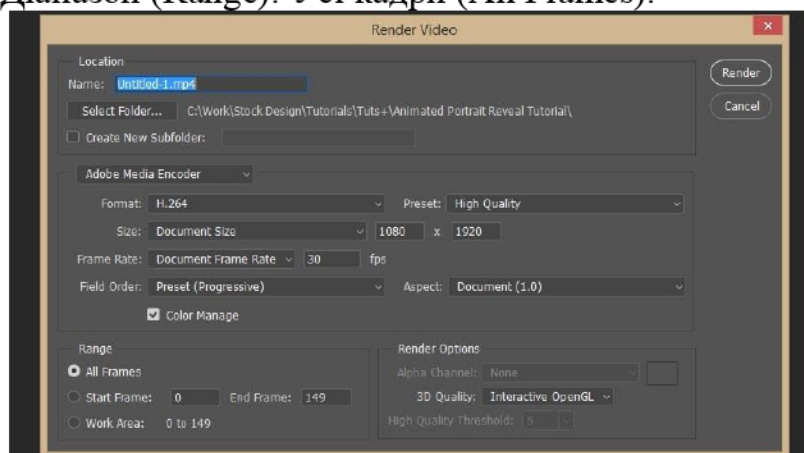
Крок 1

Наша анімація готова до рендерингу. Клацніть по значку у верхньому правому кутку панелі та у випадяючому меню, виберіть опцію Переглянути відео (Render Video).



Крок 2

Далі, у вікні налаштувань Переглянути відео (Render Video), встановіть наступні налаштування: Формат (Format): H.264; Розмір (Size): Розмір документа (Document Size); Діапазон (Range): Усі кадри (All Frames).



Ваше відео готове до завантаження у вашу історію Instagram. Таким чином, ви створили ефект анімації появи фотографії в Adobe Photoshop за допомогою смарт-об'єктів.

Контрольні питання

1. Колірні моделі, які підтримує графічний редактор Adobe Photoshop.
2. Правила змішування кольорів, колірне коло, про що говорять числові дані кольору.
3. Ручне виділення, Quick Mask та чарівна паличка (навести приклади роботи з цими інструментами).
4. Текстові можливості програми Adobe Photoshop (навести приклади).
5. Інструменти малювання та пензля в Adobe Photoshop (навести приклади).
6. Вибір та застосування фільтрів у Adobe Photoshop (навести приклади).
7. Кадрування, зміна розмірів та різкість в Adobe Photoshop (навести приклади).
8. Ефективне використання інструменту Brush (пензель) Adobe Photoshop (навести приклади).
9. Створення спеціальних ефектів, робота з фільтрами Adobe Photoshop.
10. Редагування швидкої маски в Adobe Photoshop.
11. Що є режимами накладання в Adobe Photoshop (навести приклади).
12. Розмір растрового зображення, одиниці виміру.
13. Основні прийоми роботи інструментом Pen (перо) у Adobe Photoshop (навести приклади).
14. Малювання та редагування в Adobe Photoshop (навести приклади).
15. Канали Adobe Photoshop (навести приклади).
16. Основи фотокорекції в Adobe Photoshop.
17. Фільтри підвищення різкості у Adobe Photoshop.
18. Інструменти виділення та фарбування (навести приклади роботи з цими інструментами)
19. Інструменти заливання та редагування (навести приклади роботи з цими інструментами)
20. Інструменти виділення контуру та редагування тексту (навести приклади роботи з цими інструментами).
21. Інструменти малювання геометричних фігур (навести приклади).
22. Використання фільтрів (навести приклади).
23. Корекція зображень (зміна розміру, обертання зображення).
24. Колірна модель RGB (принцип отримання моделі та сфера застосування).
25. Колірна модель CMYK (принцип отримання моделі та сфера застосування).
26. Технологія роботи з текстом (навести приклади).
27. Інструмент "латка" (навести приклади).

Практична робота №8

ВИКОРИСТАННЯ СЕРВІСІВ ШІ ДЛЯ ГЕНЕРАЦІЇ ЗОБРАЖЕНЬ ТА РЕАЛІСТИЧНИХ 3D-ВІДЕО

Мета практичної роботи полягає у вивченні та впровадженні навичок використання нейронних мереж для генерації високоякісних зображень та реалістичних тривимірних відеоматеріалів. Робота спрямована на ефективне використання інструментів глибокого навчання для створення складних об'єктів, сцен та анімацій у 3D-форматі. Під час практики буде акцентовано на розробці та застосуванні передових алгоритмів нейронних мереж для генерації відмінної якості візуального контенту в тривимірному просторі.

Необхідні ресурси:

- Комп'ютер з онлайн-сервісами ШІ Naraakeet, Lexica, RunwayML.
- Програмне забезпечення для монтажу та постпродакшну: Adobe Premiere Pro: для монтажу та обробки відео.

Зміст звіту

Звіт повинен містити:

1. Назва роботи.
2. Мета роботи.
3. Завдання та короткий опис його виконання.
4. Відповіді контрольні питання.
4. Висновок щодо роботи.

Завдання до практичної роботи

Крок 1: Написання захопливої історії в GPT.

1. Вибір теми і сценарію історії. Спочатку, оберіть тему або ідею відповідно до індивідуального варіанту, яку ви бажаєте розвинути. Це може бути фантастична подорож, таємнича історія, науково-фантастичний сюжет й тощо.
2. Планування і структурування сюжету. Розробіть загальний сюжет, відтворіть основні події і визначте ключові характери або моменти, які ви б хотіли включити.
3. Використання GPT для написання історії: За допомогою платформи GPT ви можете почати писати вашу історію. Подайте системі контекст і ключові слова, які характеризують ваш сюжет, та невеликі деталі, які можуть допомогти системі зрозуміти напрямок історії.
4. Після отримання початкового тексту від системи GPT, ви можете відредагувати його, додати деталі, вдосконалити характери або розвинути сюжетні лінії. Рекомендуємо повторити цю історію кілька разів, тоді чат напише 2-3 варіанти цієї історії, з якої вам необхідно вибрати найцікавіші фрагменти.

5. Оцініть свою історію, перевірте її логіку, цікавість та зміст. Ви можете також звернутися до своїх одногрупників для отримання фідбеку та рецензій.

6. Залежно від потреби, ви можете виконати додаткові кроки, такі як редагування, доповнення або розвиток історії за допомогою GP

Крок 2: Озвучення тексту за допомогою онлайн сервісів з використанням різноманітних голосів.

1. Ознайомлення з сервісами. Студенти отримають перелік безкоштовних онлайн сервісів для озвучення тексту. Наприклад: **QUDATA** (доступ до ресурсу: <https://qudata.com/uk/text-to-speech/>), **Narakeet** (доступ до ресурсу: <https://www.narakeet.com/>) **Natural Reader** (доступ до ресурсу: <https://www.naturalreaders.com/>), **Oddcast** (доступ до ресурсу: <https://www.oddcast.com/text-to-speech/>), та інші.

2. Реєстрація та вивчення інтерфейсу: Потрібно зареєструватися на обраних сервісах та ознайомлюватися з їхнім інтерфейсом, функціоналом та можливостями.

3. Введення тексту та вибір голосу: введіть текст історії у систему та оберіть голос для озвучення. **Рекомендується використовувати різні голоси для порівняння!**

4. Створення аудіо-контенту: За допомогою обраного сервісу, створити аудіофайл з озвученим текстом та збережуть його на своїх пристроях.

5. Оцініть якість озвучення, реалістичність голосу, інтонацію та чіткість вимови. Порівняйте різні голоси на предмет їхньої придатності для різних типів контенту.

6. Підготуйте звіт, в якому описатиме свій досвід використання обраних сервісів, висловить власну думку про їхні переваги та недоліки, а також запропонує використання цих інструментів у практичних цілях.

Крок 3: Створення персонажів історії за допомогою Lexica

1. Ознайомлення з Lexica. Потрібно зареєструватися на платформі Lexica та увійти в свій обліковий запис. У вашому обліковому записі зазвичай є можливість створювати нові проекти. Створіть новий проект для роботи з prompt.

1. Створення текстового опису персонажів:

2. Напишіть prompt з детальним описом персонажів своєї історії, описом сцен або будь-якої іншої конкретної задачі, які відображають ваше завдання. Наприклад: "Згенеруйте зображення чоловіка середніх років з довгим волоссям та окулярами" або "Створіть образ міста у футуристичному стилі з літаючими автомобілями та високими хмарами".

3. Форматування та структурування промптів: важливо структурувати промпти таким чином, щоб вони були зрозумілими для системи Lexica. Використовуйте конкретні ключові слова, описуйте деталі, які ви хочете бачити на зображенні.

4. Тестування та корекція: Перед використанням prompt у роботі переконайтеся, що вони відповідають вашим очікуванням. Варто перевірити, чи система Lexica розуміє ваші промпти та чи генерує вона очікувані зображення.

5. Збереження промптів: Після створення і перевірки промптів, збережіть їх у вашому проєкті або робочому просторі на платформі Lexica для подальшого використання.

7. Підготує звіт, в якому опишіть процес використання Lexica, наведіть результати генерації зображень та свої спостереження щодо відповідності створених персонажів текстовим описам.

Крок 4: Створення 3D відео у RunwayML.

1. Реєстрація та вхід в обліковий запис: Спочатку зареєструйтеся на сайті RunwayML та увійдіть в свій обліковий запис.

2. Створення нового проєкту: Після входу в систему створіть новий проєкт для роботи з 3D моделями та анімаціями.

3. Визначте завдання для створення 3D відео. Це може бути створення 3D анімованих персонажів, місць, об'єктів або відео в певному стилі чи жанрі.

4. Напишіть промпти, які відображають ваш сценарій для 3D-відео. Наприклад, «Згенеруйте 3D відео міста майбутнього з літаючими автомобілями та рухливою архітектурою».

5. Форматування та структурування промптів: Структуруйте промпти таким чином, щоб вони були зрозумілими для системи AI у RunwayML. Використовуйте конкретні ключові слова та описуйте деталі, які ви хочете бачити у створеному відео.

6. Тестування та корекція: Перед використанням промптів у роботі, переконайтеся, що вони відповідають вашим очікуванням. Перевірте, чи система AI в RunwayML розуміє ваші промпти та генерує очікувані 3D моделі та відео.

7. Збереження промптів: Після створення та перевірки промптів збережіть їх у вашу папку проєктів на комп'ютері для подальшого використання.

Крок 5: Монтаж відео в Adobe Premiere Pro

1. Створення проєкту у Premiere Pro: Відкрийте програму та створіть новий проєкт. Додайте всі відеофайли та матеріали для редагування, які були згенеровані системою AI у RunwayML.

2. Додавання титрів: Використовуйте інструмент "Текст" для створення та розміщення титрів на відео. Додайте необхідну інформацію, налаштовуйте шрифт, розмір та анімацію.

3. Озвучення: Додайте аудіофайл для озвучення вашого ролика (див. крок 2), та музику для фону відповідно до потреб вашого відео. Налаштуйте гучність, зведення та додавання звукових ефектів.

4. Корекція кольору: Використовуйте панель "Корекція кольору" для налаштування кольорів, яскравості, контрастності та інших параметрів кольорової корекції для підвищення якості вашого відео.

5. Переходи та спецефекти: Додавання плавних переходів між кадрами та використання спецефектів, які можуть включати фільтри, ефекти руху, частинок, візуальні трансформації та інші для створення цікавого візуального ефекту.

6. Перегляньте ваше відео з усіма змінами та внесіть необхідні корекції. Відредагуйте та налаштуйте ефекти за потребою.

7. **Експорт готового відео:** Оберіть налаштування експорту, вкажіть формат, якість та інші параметри та збережіть готовий проект у відповідному форматі.

Індивідуальні варіанти тем для створення сценарію для 3D-відео

1. **Таємниця зникнення:** Розслідування про зникнення старовинних артефактів і загадкових подій у місті.
2. **Перегони на кораблях:** Життя експериментаторів, які змагаються в перегонах космічних кораблів до певної планети.
3. **Рятівники без кордонів:** Історія групи волонтерів, що рятує тварин із зони природної катастрофи.
4. **Таємниця зникаючих людей:** Розслідування про людей, які зникають у певній місцевості та їх таємничі історії.
5. **Шукачі скарбів в місті:** Пригоди команди археологів, які шукають загублені артефакти серед міських руїн.
6. **Мисливці за природними дивами:** Дослідження групи природознавців, які вивчають рідкісні види тварин у глибинах лісу.
7. **Скарби морських глибин:** Подорож дайвінг-експедиції у пошуках втраченого корабля зі скарбами.
8. **Лікарі на передовій:** Життя та робота медичних працівників, які працюють у військових зонах.
9. **Культурна революція:** Розповідь про групу художників, які відновлюють історичні муралі в місті.
10. **Гонка до висот:** Життя гірських альпіністів, які прагнуть підкорити найвищі вершини світу.
11. **Вирок часу:** Розповідь про археологів, які розкопки і дослідження відкривають таємниці минулих цивілізацій.
12. **Крадіжка вікінгів:** Розслідування про пошуки втраченого скарбу вікінгів у сучасному світі.
13. **Колиска цивілізацій:** Подорож до археологічних розкопок, де розкриваються секрети давніх міст.
14. **Створення майбутнього:** Подорож у футуристичний світ, де нові технології переписують правила гри.
15. **Таємниці міських тунелів:** Розслідування про таємничі тунелі під містом та їхню історію.
16. **Життя крайнього полюсу:** Подорож високогірних альпіністів на експедицію на північний полюс та їхні враження.
17. **Політичні технології:** Розслідування технологій, які використовуються у політичних кампаніях та їх вплив на громадян.
18. **Технологічна революція в розвагах:** Розповідь про розвиток віртуальної реальності та її вплив на розваги.
19. **Країна багатства:** Подорож журналістів у країну, де розкривається секрет фінансового успіху.

20. **Таємниця винайденого артефакту:** Розслідування про знайдений артефакт, який має незвичайні властивості.
21. **Життя морських дослідників:** Історії про морських науковців, що досліджують глибини океану.
22. **Технології у виробництві їжі:** Розгляд сучасних технологій у вирощуванні їжі та їхнє значення для майбутнього.
23. **Життя дослідників пустелі:** Історії про людей, що працюють у пустелі та адаптуються до екстремальних умов.
24. **Найвищі небесні витoki:** Розповідь про астрономів, які вивчають космос та розвивають нові технології для досліджень.
25. **Таємниці стародавніх ремесел:** Дослідження старовинних ремесел та їхнє відродження в сучасному світі.

Теоретичні відомості

Нейронні мережі здатні навчатися великих обсягах даних і виконувати різноманітні завдання. У світі дизайну вони використовуються для наступних напрямків:

- автоматизація процесів,
- покращення творчої продуктивності,
- створення нових візуальних рішень

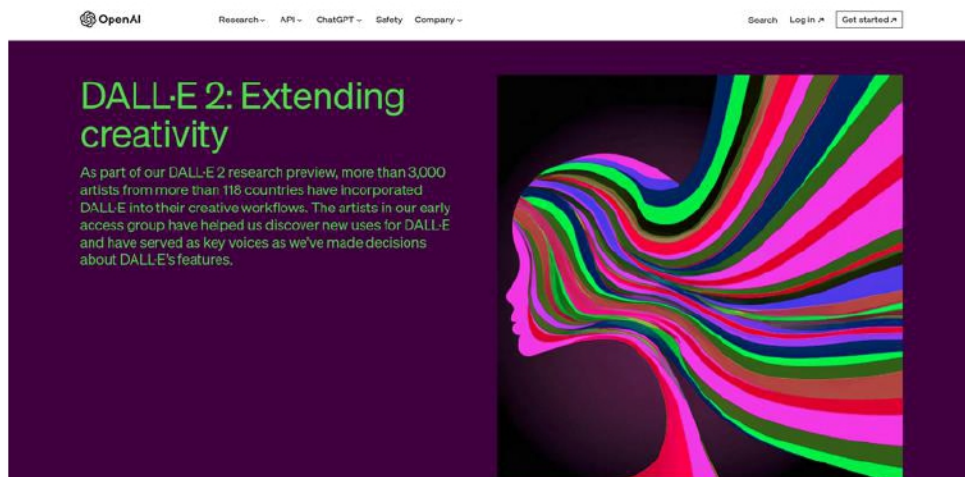
Штучний інтелект допоможе згенерувати графічні зображення за текстовим запитом і відредагувати картинки, створюючи унікальний арт у будь-якому вибраному стилі. Нейросети здатні малювати пейзажі, різні об'єкти та персонажів, беручи на себе рутинну роботу чи надихаючи дизайнерів новими ідеями.

Перейдемо до огляду сервісів штучного інтелекту для дизайнерів та розглянемо основні види та можливості інструментів.

Нейросети для створення зображень

Основний напрямок використання нейромереж для дизайну - це генерація зображень та їх редагування. Більшість популярних сервісів пропонують комплексний набір можливостей для вирішення цих завдань, однак вони можуть відрізнятися якістю результату, швидкістю роботи та іншими параметрами.

DALL-E 2 — одна з найвідоміших та найпопулярніших нейромереж, створена компанією Open AI. Грунтуючись на GPT-3, цей сервіс може генерувати високоякісні зображення на основі текстових описів. Назва DALL-E 2 походить від імені художника Salvador Dali та персонажа WALL-E з мультфільму Pixar. Картини, створені DALL-E 2, вражають своєю реалістичністю і при цьому можуть поєднувати зображення предметів і живих істот, яких немає в природі.



особливості:

Генерація зображення з високою роздільною здатністю з тексту

Робота з запитамі більш ніж 100 мовами

Висока точність розпізнавання запиту

Можливість редагувати завантажене зображення за допомогою текстових підказок

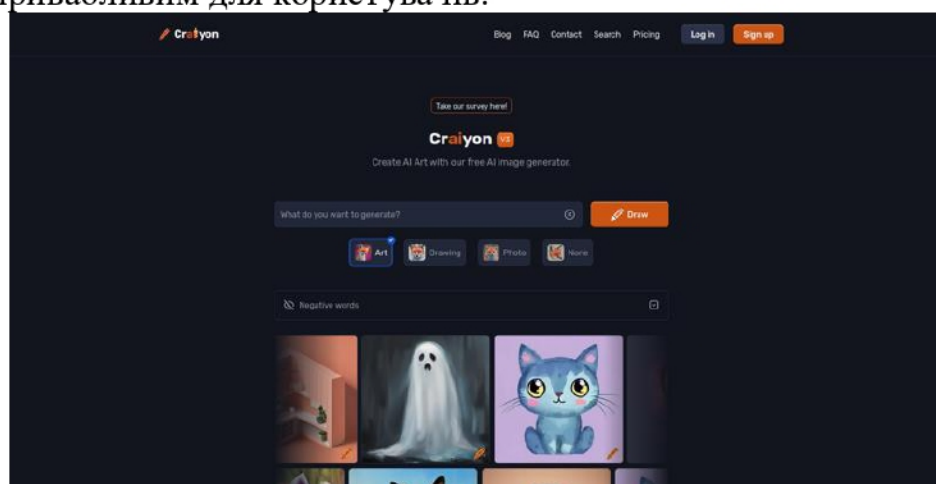
Умови використання:

Для ранніх користувачів обмежено безкоштовно (виділяються безкоштовні кредити на кілька запитів)

Для нових користувачів - оплата за кожне зображення, вартість залежить від дозволу

Craiyon

Craiyon - більш легкий сервіс в порівнянні з DALL-E. Його часто називають DALL-E mini, оскільки у нього схожий принцип роботи, проте зображення виходять найгіршої якості. Craiyon дуже простий у використанні, що робить його привабливим для користувачів.



особливості:

Простий інтерфейс

Генерує одразу 9 варіантів зображення

Необмежену кількість підказок

Не дуже висока якість зображень

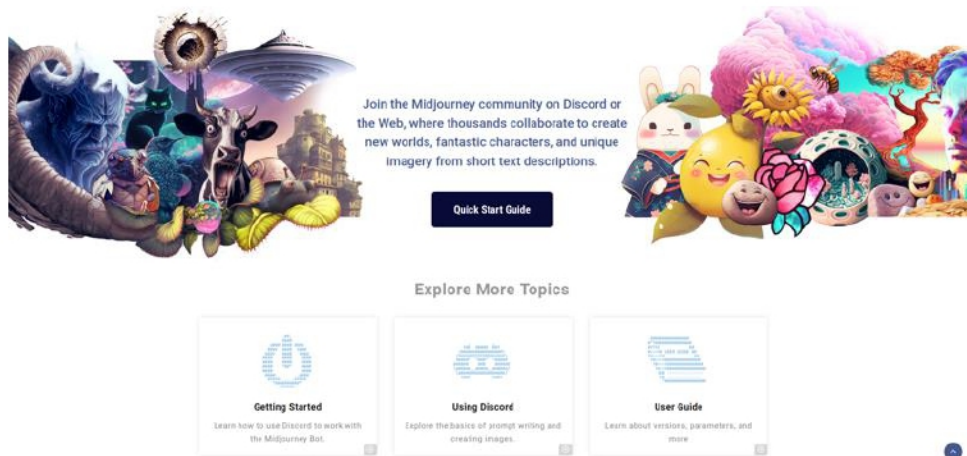
Умови використання:

Безкоштовно: зображення з водяним знаком

Платні тарифи від \$5 на місяць: зображення без водяного знака, безлімітно, вище за швидкість

Midjourney

Midjourney - це потужний генератор текстових описів зображення з використанням штучного інтелекту, розроблений компанією Artie. Нейросеть надає можливість створювати різноманітні зображення, включаючи пейзажі, ілюстрації об'єктів, персонажів, а також фотореалістичні зображення людей та тварин.



Результати роботи Midjourney набагато якісніші, ніж у багатьох інших нейромереж. Однак, вона досить складна у використанні та ефективність тут дуже залежить від уміння правильно сформулювати запит та налаштовувати фільтри.

Створення зображень у Midjourney відбувається за допомогою спеціальних команд бота в Discord, і, щоб розібратися в цьому процесі, може знадобитися деякий час.

особливості:

Генерація зображення за текстовим запитом (4 варіанти)

Створення зображення на основі іншого зображення

Об'єднання двох зображень

Висока якість зображень

Можливість редагувати або отримувати варіації згенерованих зображень

Працює через Discord

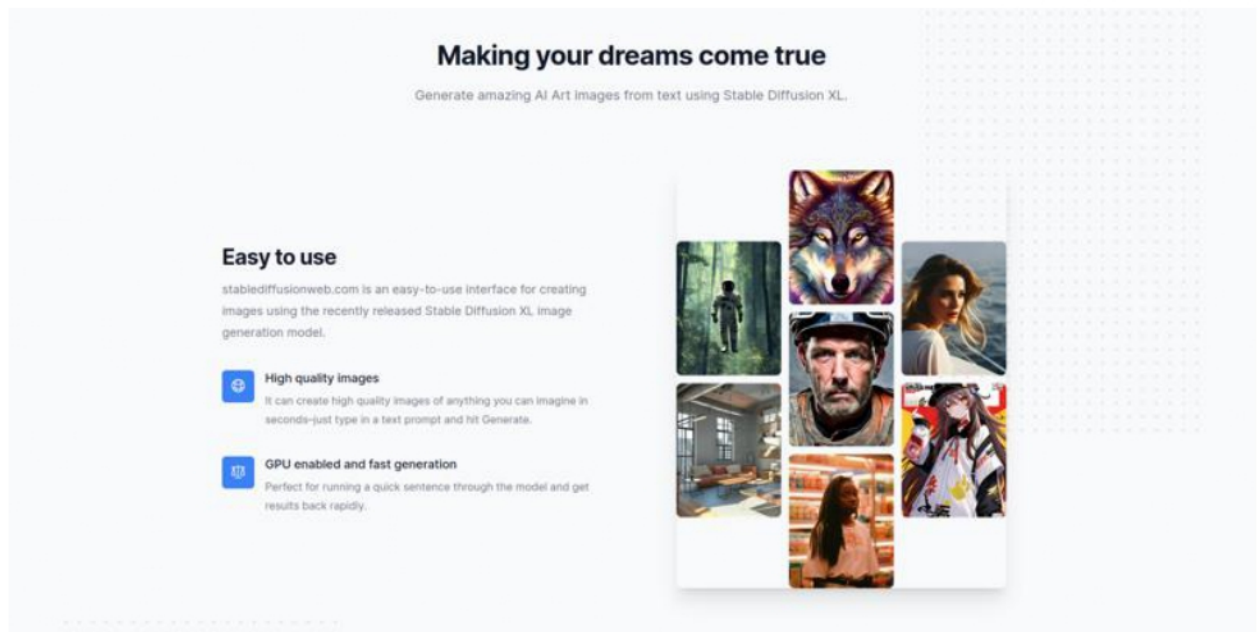
Складне налаштування

Умови використання:

Передплата від 10 \$ на місяць

Stable Diffusion

Stable Diffusion – ще одна популярна генеративна нейронна мережа, створена компанією Stability AI. Це безкоштовна нейромережа для дизайнерів, яка також надає розширені опції на платних тарифах. Сервіс пропонує великі можливості керування процесом генерації зображень, включаючи вибір моделі AI та кількості кроків.



Однією з відмінних рис Stable Diffusion є те, що це неймережа з відкритим кодом, яку можна запускати не тільки з хмари, але і на власному комп'ютері. Нейросеть використовує для роботи метод "дифузії", який дає можливість створювати зображення з високою деталізацією.

Stable Diffusion можна використовувати кількома способами. Найпростішими є запуск нейронки через веб-сериси Stable Diffusion online, DreamStudio, Hugging face або Google collab. Для більш розвинених користувачів підійде запуск на своєму комп'ютері через завантаження вихідного коду з GitHub.

особливості:

Генерація тексту у зображення

Створення зображення з іншого зображення

Відкритий вихідний код

Можливість безкоштовного використання

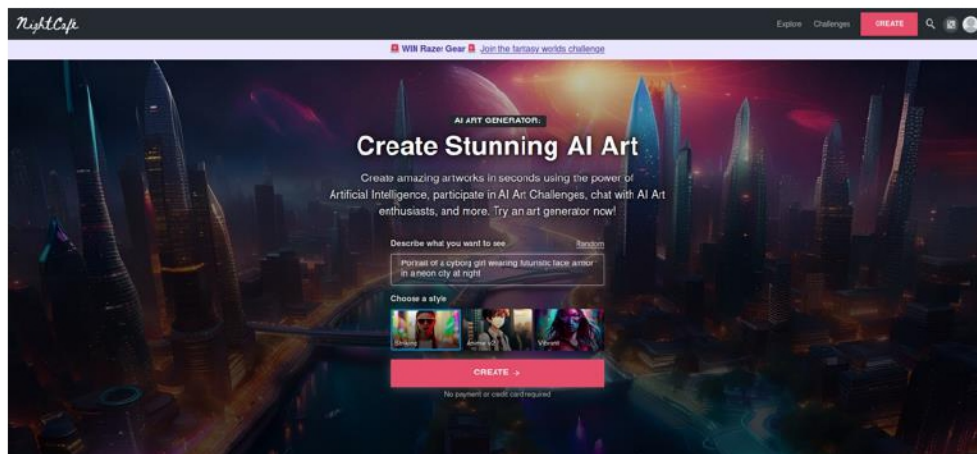
Умови використання:

Безкоштовно: використання у браузері

Платно: доступ до розширених функцій, наприклад, фільтри преміум-класу, висновок з високою роздільною здатністю, інтеграція з іншими програмними інструментами

Nightcave

Nightcave — один із широко використовуваних сервісів для генерації зображень за допомогою AI. Це багатоцільова неймережа, що дозволяє користувачам створювати унікальні арти у різних стилях, включаючи абстракцію, імпресіонізм, аніме, фентезі та багато іншого.



NightCafe має простий інтерфейс, тому він дуже зручний для користувачів-початківців. При цьому він пропонує досить багато алгоритмів та опцій для створення різноманітного візуального контенту.

особливості:

Генерація зображень за текстовим запитом

Зручний інтерфейс

Більше алгоритмів, ніж у багатьох інших сервісів

Можливість збирати свої арти у колекції

Правоволодіння на створені зображення для користувача

Система кредитів, одержуваних за участь у ком'юніті

Умови використання:

Безкоштовна версія з обмеженим вибором параметрів

Платні тарифи від 9,99 \$ на місяць, система кредитів

Artbreeder

Artbreeder - нейронна мережа, яка дозволяє створювати зображення на основі декількох картинок, завантажених у сервіс або вибраних із загальнодоступної бази. За допомогою злиття зображень можна створювати унікальні фантастичні персонажі, оригінальні портрети та дивовижні пейзажі.

Artbreeder

Log In Sign Up



Artbreeder популярний завдяки цікавим можливостям для створення портретів. Серед налаштувань є зміна різних параметрів зовнішності – рис обличчя, кольору шкіри, очей, волосся, а також емоцій персонажа.

особливості:

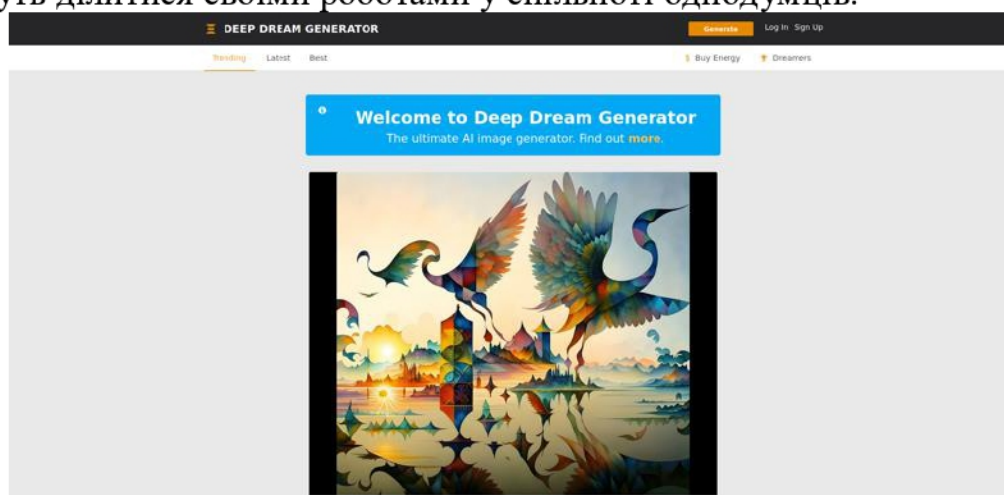
Комбінування кількох зображень в одне
Створення портретів із опціями зміни зовнішності
Генерація кількох варіантів зображення
Розподіл створених картинок за папками
Створення зображень у форматах JPG та PNG

Умови використання:

Безкоштовно: обмежена версія на основі безкоштовних кредитів
Платні тарифи від 8.99\$ на місяць

Deep Dream

Deep Dream - це неймережа, розроблена Google, яка дозволяє генерувати зображення за текстовим запитом, а також перетворювати готові картинки або фотографії на унікальні художні креативи в різних стилях. Цей сервіс популярний серед художників та дизайнерів завдяки можливості почерпнути оригінальні творчі ідеї та створити незвичайні візуальні ефекти. Користувачі також можуть ділитися своїми роботами у спільноті однодумців.



особливості:

Три режими роботи:

Text 2 Dream – генерація зображення на основі тексту

Deep Style – стилізація зображення під різні напрямки та жанри мистецтва

Deep Dream – редагування завантаженого зображення з можливістю отримати психоделічний арт

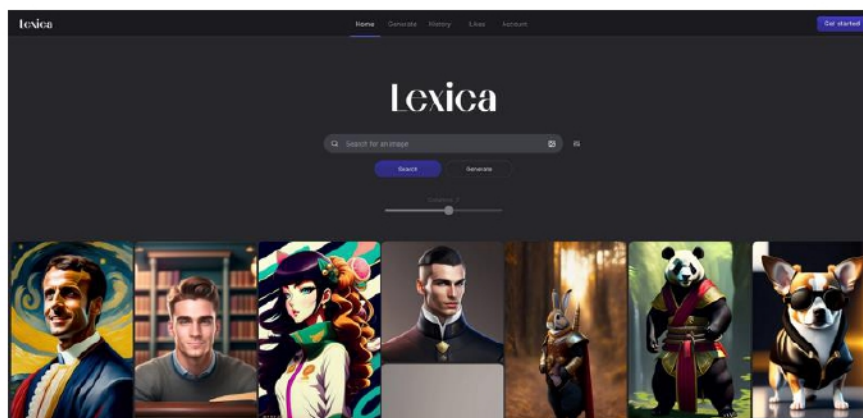
Умови використання:

Безкоштовно: засновано на періодично поповнюваній "енергії"

Платні тарифні плани: від 19 \$ на місяць

Lexica

Lexica - нейронка, що генерує зображення за текстовим описом, а також на основі завантаженого зображення. Також сервіс має пошукову систему за готовими згенерованими зображеннями.



особливості:

Генерація зображень за тестовим запитом

Велика база готових картинок

Висока швидкість роботи

Висококонтрастні цифрові зображення, що не створює реалістичні картини

Немає можливості вибрати стиль зображення

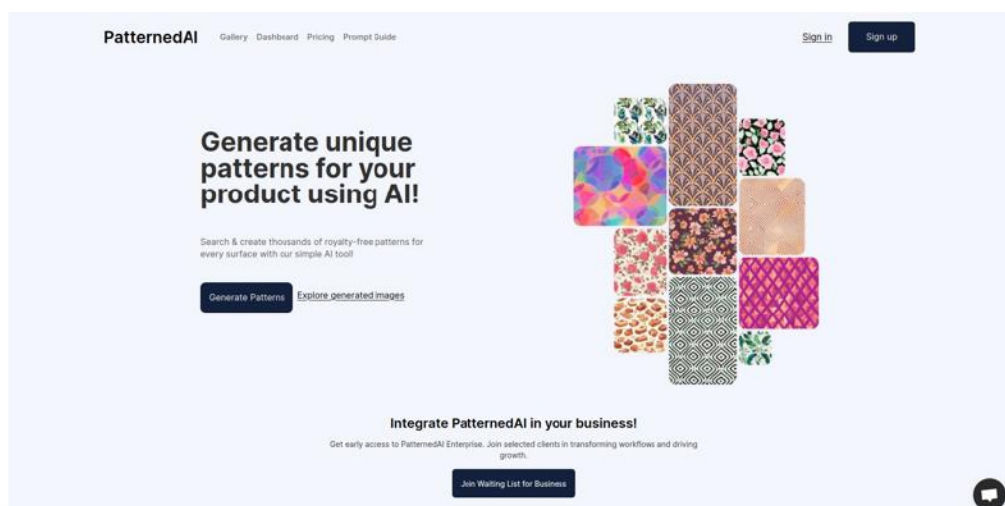
Умови використання:

Безкоштовно: до 100 зображень на місяць

Платні тарифи від 8 \$ на місяць

PatternedAI

PatternedAI генерує унікальні візерунки у різних стилях за текстовим описом, а також на основі завантаженого зображення або готових патернів із галереї.



особливості:

Створення унікальних патернів

Велика база готових візерунків

Можливість завантажити файл у форматі PNG або SVG

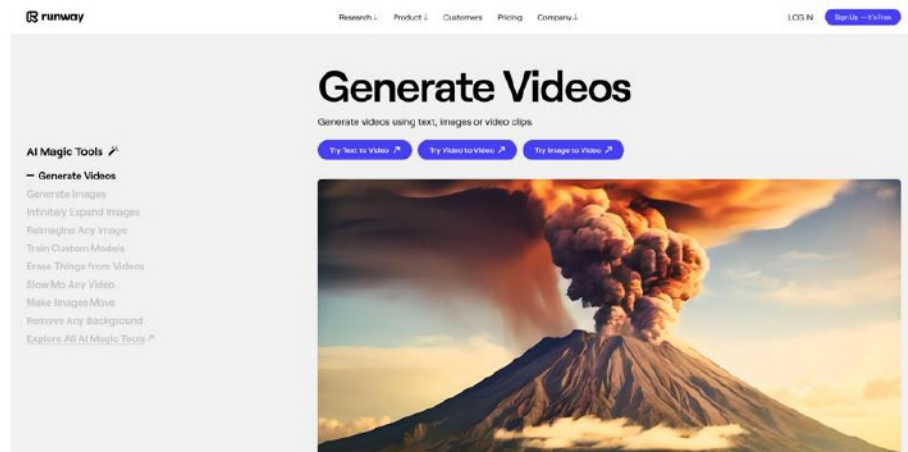
Умови використання:

Безкоштовно: стартові безкоштовні кредити

Платні тарифи: від 10 \$ на місяць

Runway ML

Runway ML здатний працювати не лише з картинками, він також надає інструменти відеоредактора. Сервіс вміє створювати відео за текстовим запитом і редагувати відео, видаляючи їх об'єкти і мене фон.



особливості:

Генерація реалістичних зображень за текстовим описом

Редагування зображень

Створення відео, анімації та 3D-моделей

Редагування відео

Спільна робота над проектами

Умови використання:

Безкоштовна обмежена версія (3 відео проекту у дозволі)

Платні тарифи від \$12 на місяць

Подивитись відео

Сервіси для редагування зображень

Крім комплексних платформ для генерації та обробки зображень, існують також простіші сервіси на основі AI, які допомагають вирішувати окремі завдання з редагування картинок, їх корекції та покращення якості.

Cleanup Pictures

Let's Enhance

AI Image Enlarger

Palette

Cleanup Pictures

Cleanup Pictures — інструмент для ретушування зображень, який допоможе забрати непотрібні об'єкти, включаючи водяні знаки або фон.

Remove any unwanted
**object, defect, people or
text** from your pictures in
seconds



Click here or drag an image file

Try with an example



особливості:

Коригування дефектів

Видалення непотрібних об'єктів (водяні знаки, логотипи, текст)

Додаткові візуальні ефекти

Швидка робота

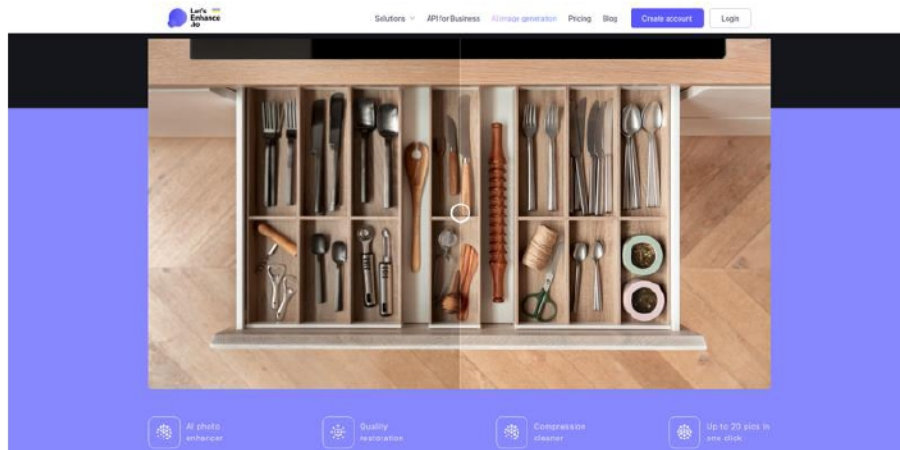
Умови використання:

Безкоштовно: обмежена версія (дозвіл 720р)

Платні тарифи: від 3 \$ на місяць

Let's Enhance

Let's Enhance здатний збільшувати роздільну здатність зображення, покращувати його якість та додавати чіткість.



особливості:

Збільшення роздільної здатності зображення

Корекція кольору та освітлення

Вилучення артефактів

Видалення фону

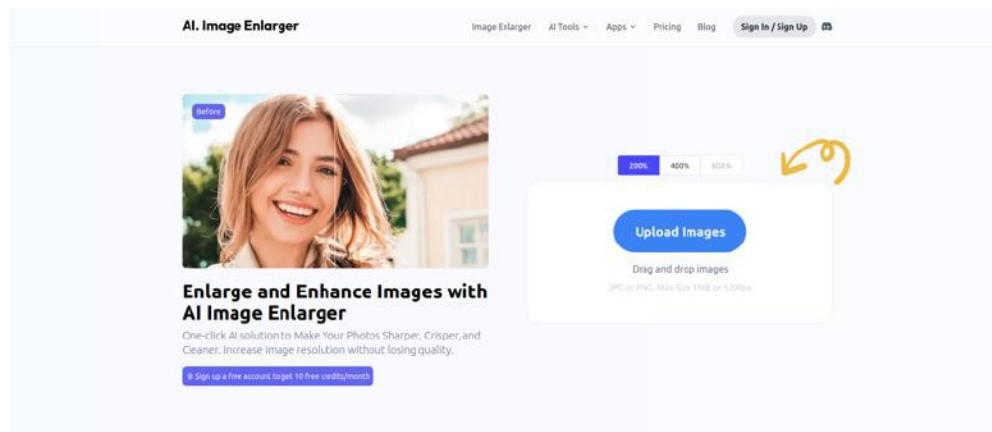
Умови використання:

Безкоштовно: обробка 10 зображень

Платні тарифи: від 9 \$ на місяць

AI.Image Enlarger

AI.Image Enlarger допоможе збільшити роздільну здатність зображення та покращити його якість.



особливості:

Збільшення зображення

Поліпшення якості зображення, корекція кольору та контрасту

Зменшення шуму та зернистості зображення

Видалення об'єктів та фону

Ретуш осіб

Створення мультиплікаційних персонажів із фотографій

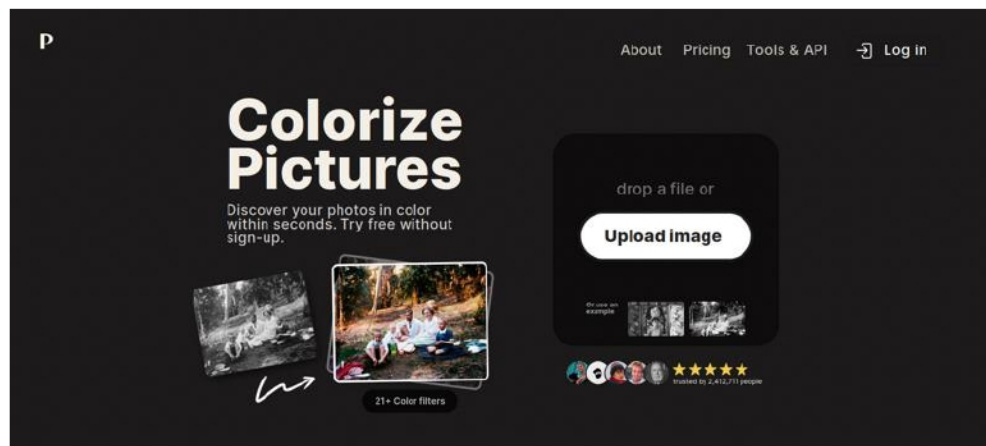
Умови використання:

Безкоштовно: 10 кредитів на обробку зображень

Платні тарифи: 4.9\$ на місяць

Palette

Palette може розфарбувати фотографії, підібравши різні кольори. Можна не тільки користуватися готовим фільтром, та й доповнити його текстовим описом.



особливості:

Розмальовка зображень за допомогою 21+ фільтрів

Можливість доповнити текстову інструкцію для обробки фотографії

Умови використання:

Безкоштовно: зображення роздільною здатністю не більше 500 на 500 пікселів

Платні тарифи: 72 \$ на рік за 480 зображень, разова оплата 9 \$ за 10 зображень

Подивитись відео

Порядок виконання роботи

Крок 1: Написання захопливої історії в GPT.

Спочатку, оберемо тему або ідею відповідно до індивідуального варіанту. Для нашого прикладу, напишемо *захоплюючу історію про групу вчених та інженерів, які працюють над розробкою нових методів очищення води*. Довжина історії має бути 200 слів

За допомогою платформи GPT напишемо ключові слова, які характеризують наш сюжет, та невеликі деталі, які можуть допомогти системі зрозуміти напрямок історії.

 **You**
Напиши захоплюючу історію про групу вчених та інженерів, які працюють над розробкою нових методів очищення води. Довжина історії має бути 200 слів

 **ChatGPT**
В маленькому лабораторному приміщенні, затишно розміщеному серед університетського комплексу, зібралася команда здобувачів знань та молодих інженерів. Їх місія була проста, але важлива – знайти ефективні методи очищення води від токсичних речовин.

 **ChatGPT**
В маленькому лабораторному приміщенні, затишно розміщеному серед університетського комплексу, зібралася команда здобувачів знань та молодих інженерів. Їх місія була проста, але важлива – знайти ефективні методи очищення води від токсичних речовин.

Серед цієї групи були Ліана, захоплена хімія та її потенціал для створення чистого середовища, Девід, з міцним інженерним баченням, та Міа, яка звучно аргументувала потребу у вирішенні цієї проблеми.

На кожному етапі свого дослідження вони збиралися разом, обговорюючи й тестуючи різні матеріали та методи. Їхні столи були засипані хімічними склянками, а на дошках висіли складні схеми фільтрації та очищення.

Одного дня, Міа виявила, що один з їхніх експериментів виявився вдалим. Вони змогли відфільтрувати токсичні сполуки, залишаючи воду чистою та безпечною для життя. Емоції змішувалися з радістю, коли вони усвідомили важливість своєї роботи для майбутніх поколінь.

Ця перемога заохочила їх ще більше. Вони вірили, що ця технологія змінить картину світу, рятуючи водні ресурси та даруючи новий стандарт чистоти. Тепер вони прагнули досконалості своїх методів, знаючи, що їхня робота – це крок до збереження планети.

Message ChatGPT...

ChatGPT can make mistakes. Consider checking important information.

Рекомендуємо повторити цю історію кілька разів, тоді чат напише 2-3 варіанти цієї історії, з якої вам необхідно вибрати найцікавіші фрагменти

ChatGPT

У місті, де зливаються ідеї та технології, команда вчених та інженерів збирається щодня, маючи на увазі одну важливу мету – створення новаторських методів очищення води. Спритні руки Лілі, хіміка з багатим досвідом, майстерно змішували рідини, шукаючи нові рецепти очищення. Захоплений своєю роботою Джоз, інженер-експериментатор, не втомлювався вигадувати нові пристрої та методи фільтрації.

Спочатку, вони були лише групою людей, що мріяли про чисту воду для усіх. Але коли їхні ідеї зіткнулися і змішалися, вони стали справжньою силою. Обговорюючи навколишнє середовище, вони працювали дотепно, намагаючись знайти рішення для водойм, що потребували допомоги.

Увесь цей процес був приголомшливим. Кожен день був наповнений випробуваннями та невдачами, але саме це зробило їх сильнішими. Під час ночей, коли лабораторія засипала тіні, вони залишалися там, обговорюючи варіанти та вдосконалення. Їхні думки та ідеї виростали у реальні методи очищення, які могли змінити світ.

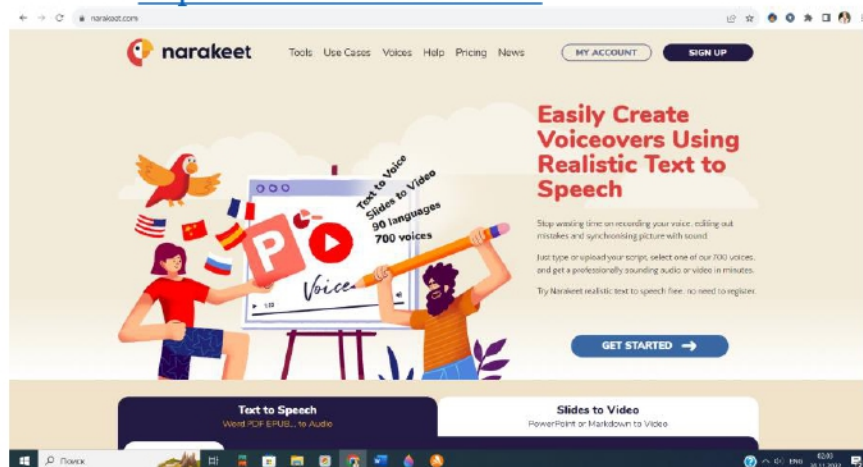
І нарешті, коли вони виявили успіх, вони розуміли, що це більше, ніж просто проект. Це було підтвердженням, що їхній внесок може змінити життя мільйонів. Вони не просто очищали воду; вони створювали майбутнє, де кожна крапля води стала обіцяною життя та здоров'я для всіх.

Message ChatGPT...

ChatGPT can make mistakes. Consider checking important information.

Крок 2: Озвучення тексту за допомогою онлайн сервісу Narakeet

Відкриваємо сайт <https://www.narakeet.com/>



Зареєструйтесь, використовуючи свою адресу електронної пошти.

Narakeet - це онлайн-інструмент, який допомагає створювати відео, перетворюючи текст на аудіо та візуальний контент. Це може бути корисним для створення анімаційних відеопрезентацій або відео з використанням штучного інтелекту для озвучення текстів. Це дозволяє автоматично генерувати аудіо та відео з текстового контенту.

Додавання тексту. Введіть або вставте текст, який ви хочете перетворити на аудіо.

Налаштування голосу та параметрів. Оберіть голос або стиль озвучення. Narakeet може мати різні голоси та параметри, які можна налаштувати для покращення звучання аудіо.

Генерація аудіо/відео. Натисніть кнопку "Створити", щоб Narakeet обробив ваш текст та створив аудіофайл або відео.

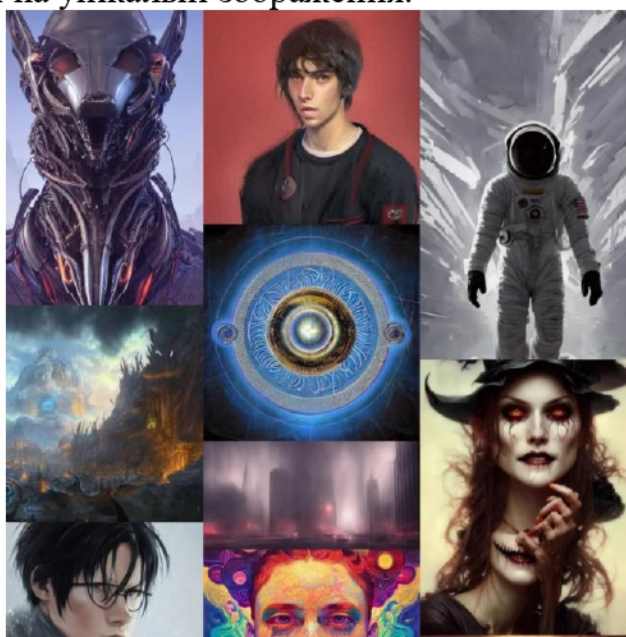
Завантаження: Якщо все відповідає вашим очікуванням, завантажуйте аудіо або відеофайл на свій комп'ютер або в інші зручні для вас місця збереження.

Може трапитися, що за штучну озвучку youtube може зняти монетизацію з вашого каналу! Тому радимо записувати озвучку самостійно.

Крок 3: Створення персонажів історії за допомогою Lexica

Далі заходимо на сайт <https://lexica.art>. Тут ви можете знайти будь-якого відповідного персонажа для вашого 3D ролика.

Lexica - інноваційна нейромережа, яка вміє перетворювати текстові описи або завантажені фотографії на унікальні зображення.



Особливістю Lexica є наявність не тільки генератора, а й потужної пошукової системи, яка базується на моделі Stable Diffusion. Завдяки цій системі, користувачі можуть легко знайти готові арти, створені за допомогою Lexica. В даний час база даних сервісу містить понад 5 мільйонів унікальних зображень, а також інформацію про те, як ці зображення були згенеровані на основі наданих підказок.

Процес реєстрації на платформі Lexica є простим і зрозумілим. Щоб зареєструватися, потрібно перейти на офіційний сайт <https://lexica.art/> і знайти кнопку "Get started" у правому верхньому кутку сторінки.

При натисканні на кнопку у вас буде два варіанти: ви можете зареєструватися, ввівши свою електронну адресу, або негайно авторизуватися, використовуючи свій обліковий запис Google. Під час відвідування веб-сайту <https://lexica.art/> ви відразу виявите рядок пошуку, який дозволяє фільтрувати зображення за певними параметрами. Наприклад, якщо ви введете слово "кіт" у рядок пошуку, будуть відображені лише зображення, згенеровані штучним інтелектом і коти, що представляють.

Однією з основних переваг цієї платформи є можливість отримання інформації про підказку, використану під час створення кожного зображення, клацнувши на нього.

Ви можете скопіювати цю підказку, натиснувши кнопку "Копіювати підказку", та використовувати її у генераторі зображень, додаючи або видаляючи необхідні елементи.

Якщо ви натиснете кнопку "Відкрити в редакторі", ви будете перенаправлені на сторінку генератора, де запит вже буде введений. Вам залишиться лише внести необхідні зміни та надіслати запит на генерацію зображення.

При виборі опції "Дослідити цей стиль" вас перенаправлять на колекцію зображень у тому самому стилі, що й вибране зображення.

Вам картинку, що сподобалася, можна скачати або додати в обране, натиснувши на іконку сердечка. Вона буде збережена в розділі "Сподобалися".

Крім того, при використанні пошукової форми можна шукати не тільки за текстовим запитом.

Натиснувши на іконку зображення, ви можете завантажити своє власне зображення, і Lexica автоматично знайде схожі зображення, ґрунтуючись на персонажі на фото, художньому стилі та вмісті зображення.

Генератор зображень При переході в розділ "Генерувати" ви потрапляєте у генератор зображень.

У полі "Опишите ваше изображение" можна ввести бажаний запит для створення зображення.

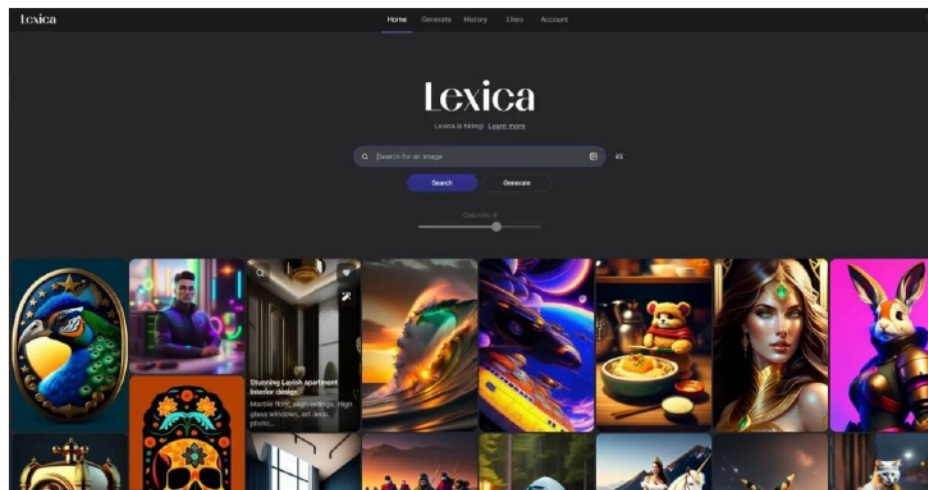
У полі "Негативна підказка" необхідно вказати елементи, яких не повинно бути на зображенні.

У розділі "Розміри" можна задати потрібні розміри зображення, а "Додаткові налаштування" налаштувати контрастність.

ЛІМІТИ ТА ОБМЕЖЕННЯ НА ПЛАТФОРМІ. ДОСТУПНЕ БЕЗКОШТОВНЕ СТВОРЕННЯ 100 ЗОБРАЖЕНЬ НА МІСЯЦЬ.

При кожному запиті генерується чотири зображення, що призводить до списання чотирьох з місячного ліміту.

Сайт <https://lexica.art/> пропонує унікальну можливість використання інноваційної нейромережі Lexica, яка перетворює текстові описи та завантажені фотографії на унікальні зображення.



Однією з важливих особливостей Lexica є наявність не тільки генератора зображень, але й потужної пошукової системи, яка базується на моделі Stable Diffusion. Завдяки цій системі користувачі можуть легко знаходити готові арти, створені за допомогою Lexica.

При відвідуванні сайту вас відразу зустрічає рядок пошуку, де ви можете фільтрувати зображення за заданими параметрами. Наприклад, ввівши слово "кіт", ви побачите лише зображення, які представляють котів і створені штучним інтелектом.

Однією з ключових переваг цієї платформи є те, що при виборі будь-якого зображення ви отримуєте інформацію про підказку, використану при його створенні.

Ви можете скопіювати цю підказку та використовувати її у генераторі зображень, додаючи або видаляючи потрібні елементи.

Якщо ви вирішите відкрити зображення в редакторі, вас перенаправлять на сторінку генератора, де запит буде введено. Ви зможете внести необхідні зміни та надіслати запит на створення зображення.

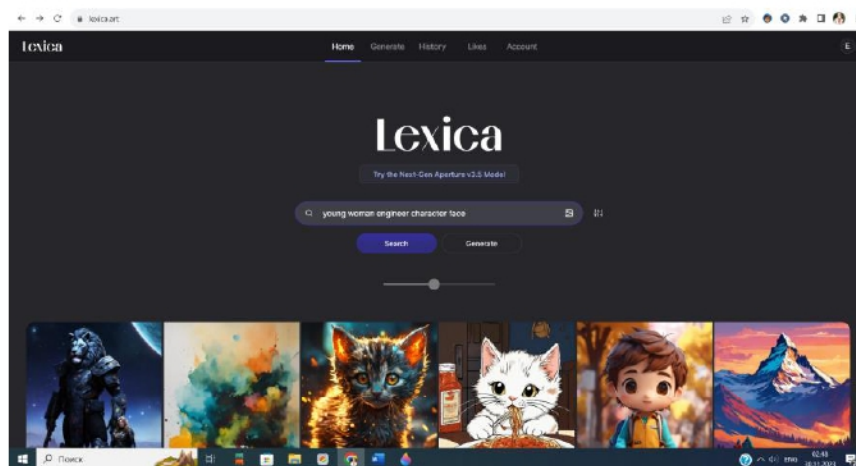
Для більш зручного пошуку ви можете використовувати форму пошуку не тільки для текстових запитів.

Натиснувши на значок зображення, ви можете завантажити власну картинку, і Lexica автоматично знайде схожі зображення на основі персонажа, художнього стилю та вмісту фотографії.

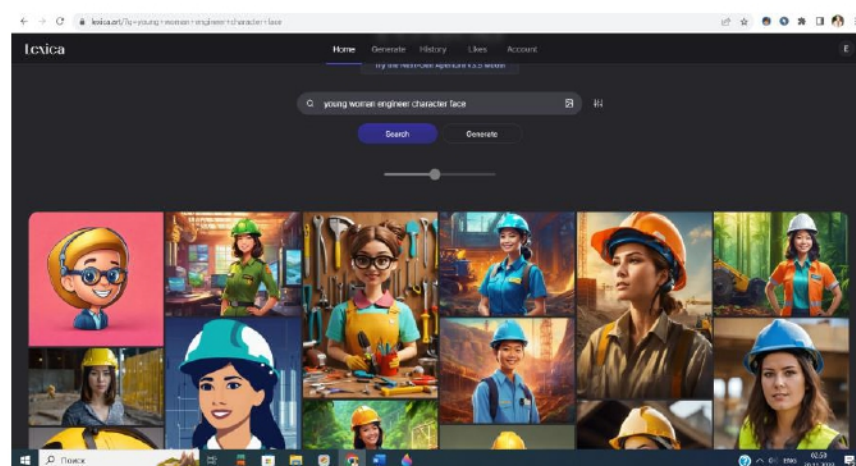
Крім того, платформа пропонує генератор зображень, де можна створювати свої унікальні роботи. Достатньо ввести бажаний запит у полі "Опишіть ваше зображення".

Ви також можете вказати елементи, яких не повинно бути на малюнку в полі "Негативна підказка". Додаткові параметри дозволяють встановити розміри зображення та контрастність.

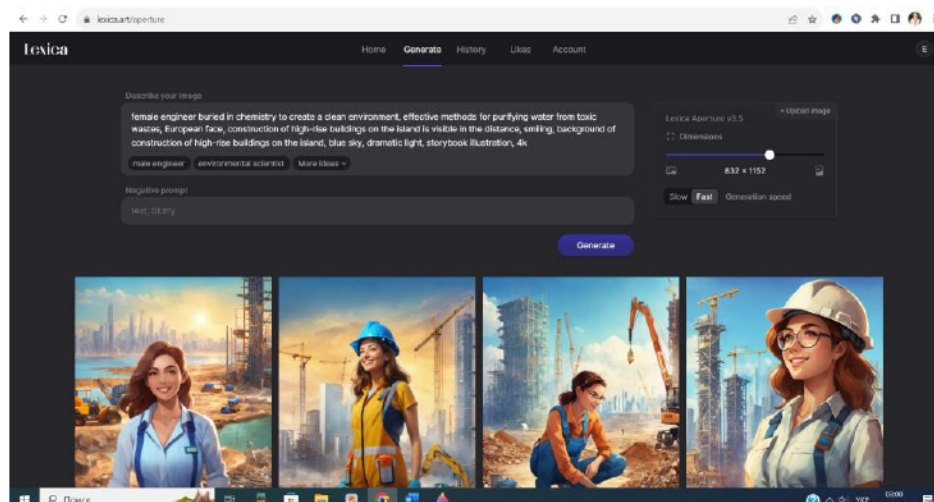
У нашій історії братимуть участь три персонажі, відповідно нам необхідно три картини

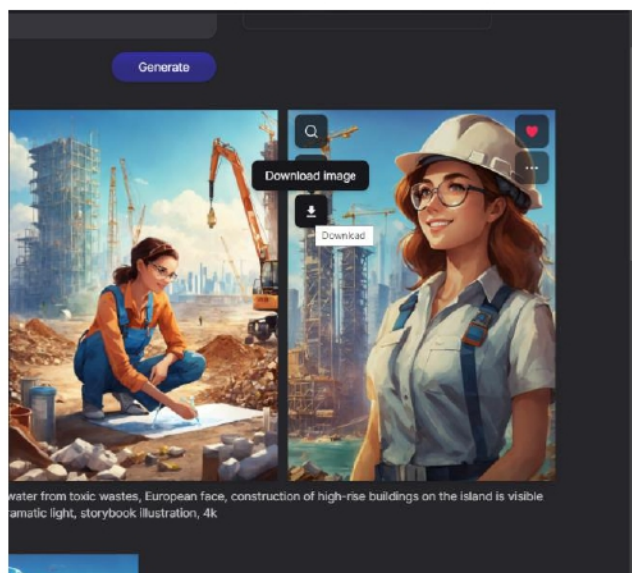


Можете вибрати реалістичного чи мультяшного героя залежно від вашого майбутнього контенту.



Це потрібно для того, щоб у вашому ролику обличчя вашого героя завжди було однаковим.





Крок 4: Створення 3D відео у RunwayML (<https://app.runwayml.com/login>)

Ці кроки допоможуть вам створити ефективні промпти для роботи з AI в RunwayML та використовувати їх для створення унікальних 3D відео.

Runway ML дозволяє генерувати зображення шляхом навчання та застосування моделей МО. За допомогою цього інструменту користувач створює моделі, що додають реалістичні стилі зображень. Крім того, він дозволяє малювати анімацію та 3D-моделі.

Також Runway ML включає інструмент відеоредактора, який вміє замінювати фон на відео.

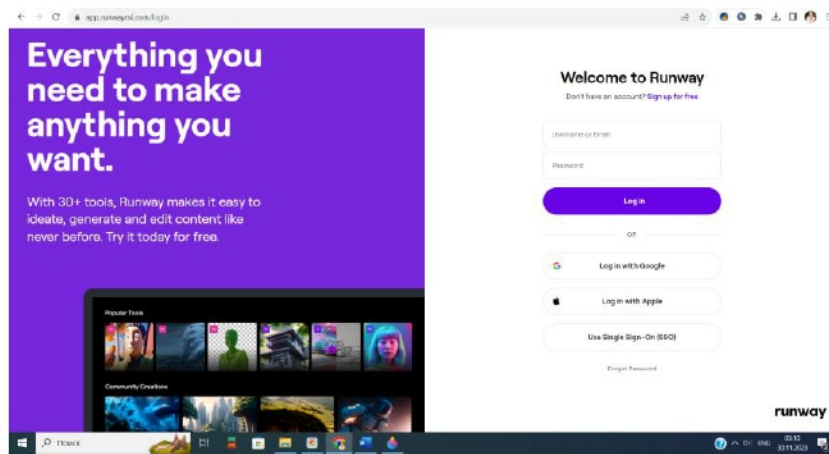
Деякі інструменти Runway ML включають аналіз відносного руху, який дозволяє йому аналізувати те, що ви намагаєтеся зробити. Він також має готове розпізнавання об'єктів, що допомагає легко ідентифікувати об'єкти на зображеннях та відео.

Деякі з найцікавіших особливостей Runway ML:

- спільна робота над проектами;
- генерація реалістичних зображень;
- створення анімації та 3D-моделей;
- інструменти для редагування відео;
- аналіз руху.

Як скористатися Runway Gen-2

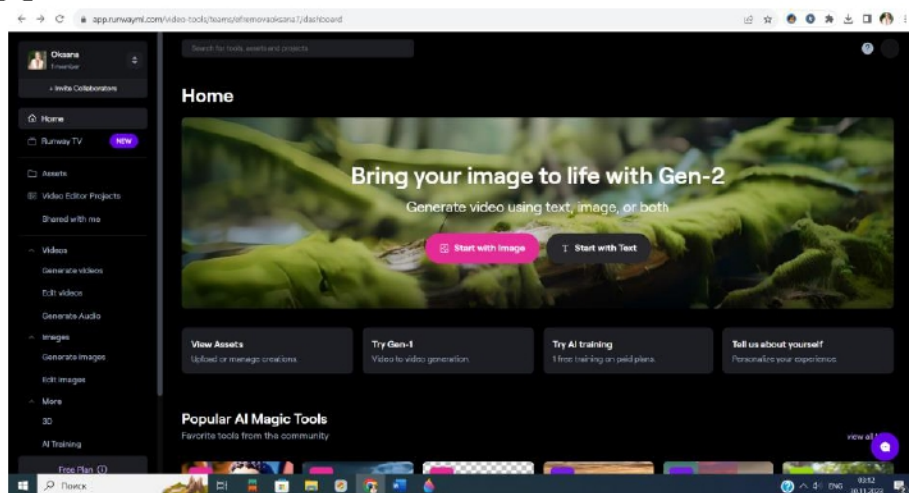
1. Зареєструйтесь на сайті Runway або увійдіть через обліковий запис Google або Apple.



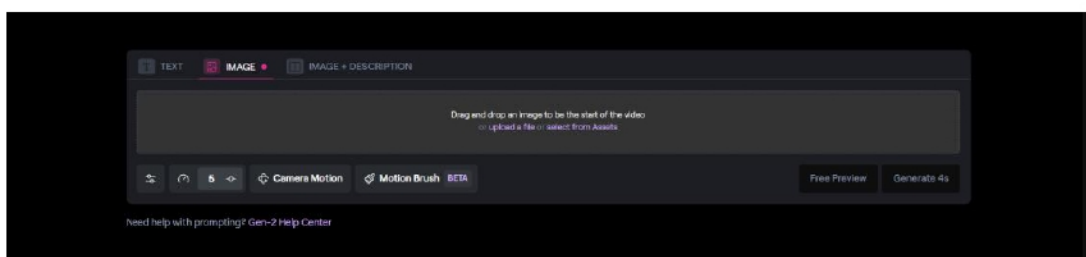
Натисніть **Introducing Gen-2** або знайдіть опцію **Gen-2 : Text-to-video** у вкладці **AI Magic Tools**.

Введіть запит англійською мовою та дочекайтеся генерації.

Натискайте на **Introducing Gen-2**, а не на **Generate Video** – там буде минуле покоління Gen-1



Потрапляємо в робочу область, де на наш текстовий запит будуть генеруватися відео фрагменти.



Які обмеження у безкоштовної версії та чи купувати преміум

На запит Gen-2 генерує не повний ролик, а коротку **чотирисекундну сцену**. Після реєстрації на один безкоштовний обліковий запис дають **105 секунд генерації**. Цього вистачить приблизно 26 спроб. Навіть якщо вам не сподобається результат, він вважається використаною спробою.

Щоб у вас не списувалися зайві секунди, натискайте на кнопку **Free Preview**, а якщо згенерований результат вас повністю влаштовує, то тоді кнопку

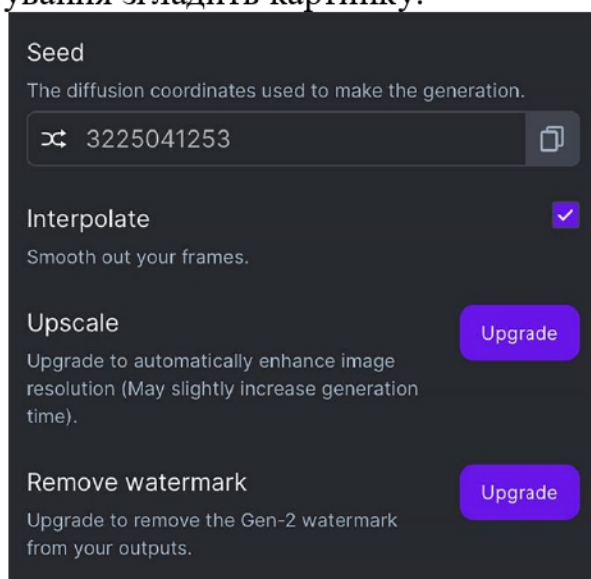
– **Generate.**

Безкоштовно можна зробити ще три проекти: тобто три рази об'єднати короткі ролики в один. Після закінчення пробного періоду щомісяця вам дають ще 25 секунд – це шість нових спроб.

Як генерувати відео в Runway Gen-2

За простими запитами Gen-2 дуже складно отримати красиві ролики, які зустрічаються в соцмережах. Розповідаємо, як не витратити безкоштовні секунди марно.

Увімкніть інтерполяцію. Під полем, куди потрібно вводити текстовий запит, є кнопка з налаштуваннями: там можна виставити сид, збільшити роздільну здатність зображення та прибрати утермарку. Поставте галочку біля інтерполяції - це налаштування згладить картинку.



Напишіть запит за формулою. У Gen-2 можна написати будь-що, але результати не завжди будуть хорошими. У соцмережах припускають, що нейромережа здебільшого навчена на стокових відео, тому вміє генерувати дії та об'єкти, які в них зустрічаються. **Наприклад, якщо не вказати в запиті дію, то вийде статичне зображення.** Імена режисерів та назви фільмів Gen-2 теж не розпізнає, тому до бажаної стилістики доведеться прагнути вручну.

Блогер **Theoretically Media** вивів формулу, яка дає найкращі результати.

Запит варто формулювати так:

СТИЛЬ – ЖАНР – КАДР – ОБ'ЄКТ – ДІЯ – ОТОЧЕННЯ – ОСВІТЛЕННЯ.

Якщо нам потрібно згенерувати сцену з кіберпанк-фільму, де їде машина, запит буде виглядати так: **Cinematic action, cyberpunk film, car driving, city, night lighting.**

ОСЬ ЯКІ ПАРАМЕТРИ МОЖНА ВКАЗАТИ У ЗАПИТІ:

СТИЛЬ: cinematic action (кіно), animation (анімація), black and white (чорно-білий фільм).

ЖАНР: sci-fi film (науково-фантастичне кіно), cyberpunk film

(кіберпанковий фільм), horror film (фільм жахів), ad (реклама).

КАДР: wide angle (широкий кут), medium shot (середній план), close up shot (великий план), extreme close up shot (дуже крупний план), long shot (загальний план).

ОБ'ЄКТ: a woman with red hair (жінка з червоним волоссям), a man in a blue suit (чоловік у синьому костюмі), a dog (собака), a mountain (гора), a boat (човен).

ДІЯ: walking (йде), running (біжить), talking (каже), swimming (плаває), jumping (стрибає).

ОТОЧЕННЯ: beach (пляж), city (місто), New York (Нью-Йорк), the moon (місяць), volcano (вулкан).

ОСВІТЛЕННЯ: sunset (світанок), sunrise (захід сонця), day (день), night (ніч), horror film lighting (освітлення як у хорорі), sci-fi lighting (освітлення як у науковій фантастиці).

Приклад демонстрації запиту до нашої історії

social video, animation, sci-fi genre, general shot, a female scientist with blond hair, wearing a white coat and medical gloves, takes chemicals and pours them into a flask, a loft-style research university laboratory performing laboratory analysis of drinking water, lighting as in science fiction

Закріпіть сид. Сід - стартова точка, з якої нейромережа потім формує зображення. За замовчуванням стоїть випадковий параметр із десяти цифр. Якщо використовувати один і той же сид із різними запитами, будуть виходити схожі за стилем результати. А якщо використовувати один сид з однаковим запитом, генеруватимуться ідентичні відео.

Сиди потрібно використовувати, щоб згенерувати кілька коротких роликів у загальній стилістиці, а потім поєднати їх в один. Для цього після першої генерації натисніть на налаштування і поставте замочок біля номера сиду. Не забувайте знімати замочок, коли генеруєте ролики в іншій тематиці.

Генеруйте на основі картинки.

Gen-2 складно змусити генерувати деталі або складні дії, наприклад людину на скейтборді або крупний план обличчя. Щоб уникнути обмеження, можна використовувати зображення для референсу. Для цього додайте зображення праворуч від текстового поля. Не забудьте написати сам текстовий запит: що ви хочете, щоб робив персонаж із вашої картинки.

Gen-2 не приймає зображення, захищені авторським правом, тому генерувати відео на основі кадрів із фільмів чи серіалів не вийде. Але картинки зі стоків або фотографії можна використовувати. Часто користувачі генерують арти у Midjourney, а потім анімують їх у Gen-2, щоб уникнути порушень.

Gen-2 страждає від проблем ранніх картинних нейромереж: не справляється з пальцями та очима, відриває кінцівки, не розуміє складних запитів, генерує зайві об'єкти. Щоб досягти хорошого результату, потрібно запастись терпінням.

Приклади згенерованих у нейромережі роликів.

AI FILM -The Carnival of the Ages - Runway gen2 (Доступ до ресурсу:

<https://youtu.be/q0EDV1HGbrC?si=V-5Nb1ws063EbTgm>)

The Hobbit - AI Trailer generated from ONLY Text

Доступ до ресурсу: <https://youtu.be/CrjccCWiuCI?si=-V6L0xFHliuUX6Rd>)

Висновки: Після завершення цієї практичної роботи студенти отримають навички використання інноваційної нейромережі для генерації сценаріїв, озвучення тексту з використанням різноманітних голосів, створення образів персонажів, анімації та 3D відео.

Контрольні питання

1. Що таке ChatGPT і які можливості він надає?
2. Які основні кроки для використання ChatGPT у відповіді на певні запитання чи завдання?
3. Які переваги має використання моделі штучного інтелекту, подібної до ChatGPT, у вирішенні завдань та пошуку інформації?
4. Як формулювати запитання чи завдання для ChatGPT для отримання найбільш точної відповіді?
5. Як адаптувати взаємодію з ChatGPT для вирішення конкретних завдань або отримання інформації?
6. Які кроки потрібно виконати для створення текстового опису або промптів у Lexica для генерації зображень чи відео?
7. Які можливості надає Lexica для створення зображень або відео на основі текстового опису?
8. Як створити ефективні промпти для отримання бажаного результату від системи Lexica?
9. Які кроки слід виконати для завантаження текстових описів та отримання зображень або відео відповідно до промптів у Lexica?
10. Як аналізувати та оцінювати результати генерації зображень або відео, створених системою Lexica за допомогою промптів?
11. Які кроки потрібно виконати для створення prompt запитів у RunwayML для генерації 3D відео?
12. Як використовувати AI в RunwayML для створення 3D моделей на основі текстових описів?
13. Як можна забезпечити правильне форматування та структурування prompt запитів для оптимальної роботи з системою AI у RunwayML?
14. Які основні функції AI відео-редакторів для генерації анімації або відео?
15. Які можливості надає AI для автоматичної обробки відео (корекція кольору, видалення шуму тощо)?
16. Які інструменти AI відео-редакторів можуть допомогти у створенні спеціальних ефектів або візуальної графіки у відео?
17. Що таке RunwayML і які можливості він надає для творчого процесу?
18. Які кроки потрібно виконати для створення AI моделі в RunwayML для обробки відео чи зображень?
19. Які функції доступні в RunwayML для створення 3D моделей або анімацій?

20. Які інструменти використовуються для роботи з AI моделями у RunwayML для обробки аудіо, відео або графіки?
21. Як використовувати інтерфейс RunwayML для налаштування параметрів моделей та взаємодії з ними?

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Astleitner H. Teaching critical thinking online. *J Instr Psychol*. 2002;29(2):53–76.
2. Ballentine BD. High concept and design documentation: Using Prezi for undergraduate game design. In: 2012 IEEE International Professional Communication Conference. 2012. p. 1–5.
3. Beets SD, Lobingier PG. Pedagogical techniques: Student performance and preferences. *J Educ Bus*. 2001 Apr;76(4):231–5.
4. Casteleyn J, Mottart A, Valcke M. The impact of graphic organisers on learning from presentations. *Technol Pedagogy Educ*. 2013 Oct 1;22(3):283–301.
5. Chou PN, Chang CC, Lu PF. Prezi versus PowerPoint: The effects of varied digital presentation tools on students' learning performance. *Comput Educ*. 2015 Dec 15;91:73–82.
6. Clark RE. Media will never influence learning. *Educ Technol Res Dev*. 1994;42(2):21–9.
7. Clark RE. Reconsidering research on learning from media. *Rev Educ Res*. 1983;53(4):445–59.
8. Conboy C, Fletcher S, Russell K, Wilson M. An Evaluation of the potential use and impact of Prezi, the zooming editor software, as a tool to facilitate learning in higher education. *Innov Pract*. 2012; 7:31–45.
9. DeBord KA, Aruguete MS, Muhlig J. Are computer-assisted teaching methods effective? *Teach Psychol*. 2004;31(1):65–8.
10. Erwin TD, Rieppi R. Comparing multimedia and traditional approaches in undergraduate psychology classes. *Teach Psychol*. 1999 Jan;26(1):58.
11. Good L, Bederson BB. Zoomable user interfaces as a medium for slide show presentations. *Inf Vis*. 2002 Mar;1(1):35.
12. Gunelius S. Stand Out From Competitors With Prezi Presentations [Internet]. *Forbes*. 2011 [cited 2016 Sep 5]. Available from: <http://www.forbes.com/sites/work-in-progress/2011/03/23/stand-out-from-competitors-with-prezi-presentations/>
13. Kjeldsen JE. Strategies of visual argumentation in slideshow presentations: The role of the visuals in an Al Gore presentation on climate change. *Argumentation*. 2013 Feb 16;27(4):425–43.
14. Kosslyn SM, Kievit RA, Russell AG, Shephard JM. PowerPoint® presentation flaws and failures: a psychological analysis. *Educ Psychol*. 2012;3:230.
15. Lowry RB. Electronic presentation of lectures—Effect upon student performance. *J Tert Educ GROUP R Soc Chem* [Internet]. 1999 [cited 2016 Sep 3]; Available from: http://www.rsc.org/images/Vol_3_No1_tcm18-7036.pdf#page=20
16. Mayer RE. Multimedia learning. In: Brian H. Ross, editor. *Psychology of Learning and Motivation* [Internet]. Academic Press; 2002 [cited 2013 Dec 19]. p. 85–139. Available from: <http://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0079742102800056>

17. McLuhan M. The medium is the message. In: *Understanding of media: The extensions of man*. 1964. p. 1–18.
18. Moreno R, Mayer RE. Cognitive principles of multimedia learning: The role of modality and contiguity. *J Educ Psychol*. 1999;91(2):358–68.
19. Moulton ST, Türkay S, Kosslyn SM (2017) Does a presentation's medium affect its message? PowerPoint, Prezi, and oral presentations. *PloS one*, 12(7): from: <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0178774>
20. Perron BE, Stearns AG. A review of a presentation technology: Prezi. *Res Soc Work Pract*. 2011 May 1;21(3):376–7.
21. Perry T, Perry LA. University students' attitudes towards multimedia presentations. *Br J Educ Technol*. 1998 Oct 1;29(4):375–7.
22. Pippert TD, Moore HA. Multiple perspectives on multimedia in the large lecture. *Teach Sociol*. 1999 Apr;27(2):92.
23. Rieber LP. Animation, incidental learning, and continuing motivation. *J Educ Psychol*. 1991 Sep;83(3):318–28.
24. Settle Q, Abrams KM, Baker LM. Using Prezi in the classroom. *NACTA J*. 2011 Dec;55(4):105–6.
25. Shanmugasundaram M, Irani P. The effect of animated transitions in zooming interfaces. In: *Proceedings of the Working Conference on Advanced Visual Interfaces [Internet]*. New York, NY, USA: ACM; 2008 [cited 2016 Sep 5]. p. 396–399. (AVI '08). Available from: <http://doi.acm.org/10.1145/1385569.1385642>
26. Smith SM, Woody PC. Interactive effect of multimedia instruction and learning styles. *Teach Psychol*. 2000 Summer;27(3):220–3.
27. Strasser N. Using Prezi In higher education. *J Coll Teach Learn TLC*. 2014;11(2):95–98
28. Szabo A, Hastings N. Using IT in the undergraduate classroom: should we replace the blackboard with PowerPoint? *Comput Educ*. 2000 Nov 1;35(3):175–87.
29. Tang TLP, Austin MJ. Students' perceptions of teaching technologies, application of technologies, and academic performance. *Comput Educ*. 2009 Dec;53(4):1241–55.
30. Thielsch MT, Perabo I. Use and evaluation of presentation software. *Tech Commun*. 2012 May 1;59(2):112–23
31. Turkle S. How computers change the way we think. *Chron High Educ*. 2004;50(21):B26.
32. Tversky B, Morrison JB, Betrancourt M. Animation: can it facilitate? *Int J Hum-Comput Stud*. 2002 Oct;57(4):247–62.
33. Weinraub HJ. Using multimedia authoring software: The effects on student learning perceptions and performance. *Financ Pract Educ*. 1998;8(2):88–92.
34. Zongker DE, Salesin DH. On creating animated presentations. In: *Proceedings of the 2003 ACM SIGGRAPH/Eurographics symposium on Computer animation [Internet]*. Eurographics Association; 2003 [cited 2016 Sep 5]. p. 298–308. Available from: <http://dl.acm.org/citation.cfm?id=846319>

Навчально-методичне видання
(українською мовою)

Єфремова О. В. Використання мультимедійних технологій у професійній підготовці майбутнього журналіста: навчально-методичний посібник / За загал. ред. О.В. Єфремової. - К.: Маріупольський державний університет, 2024. — 156 с.

**ВИКОРИСТАННЯ МУЛЬТИМЕДІЙНИХ ТЕХНОЛОГІЙ У
ПРОФЕСІЙНІЙ ПІДГОТОВЦІ МАЙБУТНЬОГО ЖУРНАЛІСТА**

*Авторка навчально-методичного посібника несе відповідальність
за достовірність і коректність включених у збірник матеріалів*