

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
КИЇВСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ ТЕХНОЛОГІЙ ТА
ДИЗАЙНУ

Факультет дизайну
Кафедра мультимедійного дизайну

КВАЛІФІКАЦІЙНА РОБОТА

на тему

Розробка дизайну рекламного ролика з метою презентації продукту
засобами мультимедіа

Рівень вищої освіти другий (магістерський)

Спеціальності 022 Дизайн

Освітньої програми Дизайн (за видами)

Виконав: студент групи МгД1-23

Шепель Д. С.

Науковий керівник к.т.н., доц. Хиневич Р.В.

Рецензент к.т.н., доц. Слітюк О.О.

Київ 2024

АНОТАЦІЯ

Шепель Д.С. Розробка дизайну рекламного ролика з метою презентації продукту засобами мультимедіа. - Рукопис.

Кваліфікаційна робота на здобуття освітнього ступеня магістра за спеціальність 022 Дизайн - Київський національний університет технологій та дизайну, Київ, 2024 рік.

В кваліфікаційній роботі проведено аналіз існуючих методів та технологій розробки рекламних роликів, визначено ключові тенденції сучасного мультимедійного дизайну. Застосовано комплексний підхід, що поєднує використання відео, анімації, звукового супроводу та інтерактивних елементів для створення багатогранного та динамічного рекламного продукту. Розроблено унікальну концепцію дизайну, яка відображає особливості просуваного продукту та відповідає вимогам ринку. Наукова новизна роботи полягає у впровадженні новітніх мультимедійних технологій та інтерактивних рішень у процес створення рекламного ролика, що сприяє підвищенню його ефективності та адаптивності до різних маркетингових умов. Практичне значення дослідження полягає у можливості застосування розроблених методик та підходів у реальних рекламних кампаніях, що дозволяє підвищити конкурентоспроможність продуктів на ринку.

Ключові слова: *анімація, графіка, відео, візуальні елементи, інтерактивні елементи, маркетинг.*

SUMMARY

Shepel D.S. Development of the design of an advertising video for the purpose of presenting the product by means of multimedia. - Manuscript.

Masters degree project in specialty 022 Design - Kyiv National University of Technologies and Design, Kyiv, 2024.

The work analyzes the existing methods and technologies for the development of commercials, identifies the key trends of modern multimedia design. A comprehensive approach was applied, combining the use of video, animation, sound accompaniment and interactive elements to create a multifaceted and dynamic advertising product. A unique design concept has been developed that reflects the features of the promoted product and meets market requirements. The scientific novelty of the work consists in the implementation of the latest multimedia technologies and interactive solutions in the process of creating a commercial, which contributes to increasing its effectiveness and adaptability to various marketing conditions. The practical significance of the research lies in the possibility of applying the developed methods and approaches in real advertising campaigns, which allows to increase the competitiveness of products on the market.

Keywords: *animation, graphic, video, visual elements, interactive elements, marketing.*

ЗМІСТ

ВСТУП.....	5
РОЗДІЛ 1. КОНЦЕПЦІЯ МУЛЬТИМЕДІЙНОГО ДИЗАЙНУ.....	10
1.1. Історія розвитку мультимедійного дизайну.....	10
1.2. Презентація продукту як складова мультимедійного дизайну	22
1.3. Важливість презентації продукту у мультимедійному дизайні	26
Висновки до розділу 1.....	36
РОЗДІЛ 2. ІНСТРУМЕНТИ ТА ТЕХНОЛОГІЇ ДЛЯ СТВОРЕННЯ ПРЕЗЕНТАЦІЙ ПРОДУКТУ	38
2.1 Програмні засоби.....	38
2.2. Графічні та відеоелементи	48
2.3 Анімація та інтерактивність	56
Висновки до розділу 2.....	65
РОЗДІЛ 3. ПРАКТИЧНА РОЗРОБКА ТА ЇЇ ПРЕЗЕНТАЦІЯ.....	68
3.1 Практична частина. Робота з 3Д.....	68
3.2 Робота з 2Д анімаціями, композитинг та звук	75
Висновки до розділу 3.....	86
ЗАГАЛЬНІ ВИСНОВКИ.....	88
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ	91
ДОДАТКИ.....	97

ВСТУП

Актуальність теми. У сучасному світі все більше уваги приділяється візуальному та інтерактивному представленню інформації. Мультимедійний дизайн стає невід'ємною частиною реклами, маркетингу, освіти, розваг та інших сфер. Його ефективне використання дозволяє компаніям успішно презентувати свої продукти та послуги цільовій аудиторії. Тому вивчення особливостей мультимедійного дизайну та його застосування для презентації продукту є актуальним завданням сучасності.

Об'єкт дослідження: презентація продукту як важлива складова в мультимедійному дизайні.

Предмет дослідження: технології та засоби презентації продукту в мультимедійному дизайні.

Мета роботи: розробка рекламного промо-ролику кросівок із застосуванням засобів для презентації продукту на основі вивчення концепції мультимедійного дизайну, його історії розвитку та особливостей.

Завдання роботи:

- розглянути поняття мультимедійного дизайну та його ключові характеристики;
- дослідити історію розвитку мультимедійного дизайну;
- визначити роль презентації продукту як складової мультимедійного дизайну;
- розглянути особливості та переваги презентації продукту в мультимедійному форматі.
- дослідити інструменти та технології для створення презентацій продукту.
- виконати практичну частину для демонстрації використання мультимедійного дизайну у презентації продукту.

Методи дослідження: аналіз літературних джерел, порівняння, узагальнення отриманої інформації.

Практична значущість: можливість використання результатів дослідження для розробки ефективних мультимедійних презентацій продуктів.

Наукова новизна. У даній роботі запропоновано нову методологію розробки дизайну рекламного ролика, що поєднує інтерактивні елементи з традиційними відео-техніками, що дозволяє підвищити залученість цільової аудиторії на 20% порівняно з традиційними форматами.

Апробація результатів дослідження.

1. Участь у VI Міжнародній науково-практичній конференції "Актуальні проблеми сучасного дизайну", Київ, 25 квітня 2024 р. (Додаток А.1)
2. Участь у V Всеукраїнській конференції здобувачів вищої освіти і молодих учених "Інноватика в освіті, науці та бізнесі: виклики та можливості", Київ, 15 листопада 2024р. (Додаток Б.1)
3. Участь у IV Всеукраїнській науково-технічній конференції вчених, аспірантів та студентів "Комп'ютерні ігри і мультимедіа як інноваційний підхід до комунікації", Одеса, 26-27 вересня 2024. (Додаток В)
4. Участь в конкурсі стартап-проектів V Всеукраїнської конференції здобувачів вищої освіти і молодих учених "Інноватика в освіті, науці та бізнесі: виклики та можливості", Київ, 15 листопада 2024 р. (Додаток Б.2)

Публікації:

1. Шепель Д., Шаповал А., Хиневич Р. Презентація продукту як складова мультимедійного дизайну. Матеріали VI Міжнародної науково-практичної конференції "Актуальні проблеми сучасного дизайну", 25 квітня 2024р., м. Київ. Т. 2., С. 137-140. (Додаток А.2)
2. Шепель Д.С., Хиневич Р.В. Роль презентації продукту у мультимедійному дизайні. Матеріали IV Всеукраїнської науково-технічній конференції вчених, аспірантів та студентів "Комп'ютерні ігри і мультимедіа як інноваційний підхід до комунікації", 26-27 вересня 2024р., м. Одеса. С. 403-405 (Додаток В)
3. Шепель Д. С., Хиневич Р. В. Інструменти та технології створення презентацій продукту в умовах сучасного ринку. Матеріали V Всеукраїнської

конференції здобувачів вищої освіти і молодих учених "Інноватика в освіті, науці та бізнесі: виклики та можливості", 15 листопада 2024р., м. Київ. (Додаток Б.3)

Структура роботи. Кваліфікаційна робота магістра складається з анотації, змісту, вступу, трьох розділів, загальних висновків, списку використаних джерел (62 найменування). Зміст роботи висвітлено на 80 сторінках основного тексту.

РОЗДІЛ 1

КОНЦЕПЦІЯ МУЛЬТИМЕДІЙНОГО ДИЗАЙНУ

1.1. Історія розвитку мультимедійного дизайну

У сучасному бізнес-світі, який стрімко розвивається та еволюціонує, важливість ефективної презентації продукту у мультимедійному дизайні важко переоцінити. З ростом віддалених комунікаційних засобів та глобального характеру бізнесу, мультимедійна презентація стала ключовим інструментом для залучення уваги, переконання та залучення клієнтів. У цьому розділі, ми розглянемо важливість презентації продукту у мультимедійному дизайні, проаналізуємо, які фактори впливають на її успішність, та розглянемо найкращі практики для створення вражаючих мультимедійних презентацій.

Мультимедійний дизайн є відносно новою, але дуже динамічною галуззю, яка сформувалася на перетині графічного дизайну, технологій та цифрових медіа. Його еволюція тісно пов'язана з розвитком інформаційних технологій та появою нових платформ для візуальної комунікації. Від простих комп'ютерних зображень у 1960-х роках до складних інтерактивних систем із використанням доповненої реальності сьогодні, мультимедійний дизайн пройшов через кілька етапів розвитку, кожен з яких зробив значний внесок у його сучасний вигляд.

Перші спроби поєднати візуальні та аудіоеlementи для створення мультимедійних презентацій датуються 1960-ми роками, коли комп'ютери почали використовуватись у дослідженнях і творчих проєктах. На цьому етапі цифрові технології були ще дуже обмеженими, однак уже почали формувати основи для подальшого розвитку мультимедійного дизайну.

Комп'ютерна графіка та текст. На початку 1960-х років компанії та університети почали використовувати комп'ютери для створення простих графічних зображень. Одним із перших прикладів є система "Sketchpad", розроблена Айвеном Сазерлендом у Массачусетському технологічному інституті, яка дозволила вперше створювати графічні зображення на екрані.

Поява інтерактивності. У 1970-х роках з'являються перші інтерфейси, які дозволяють взаємодію користувача з системою, включаючи графічний інтерфейс та маніпуляції з текстом. Це стало основою для розвитку інтерактивних технологій, без яких сучасний мультимедійний дизайн був би неможливий.

Вихід за межі тексту. До кінця 1970-х років з'являється можливість інтегрувати графіку та просту анімацію у комп'ютерні програми, що дало старт розвитку комп'ютерних ігор, які швидко стали каталізатором нових графічних рішень.

1980-ті та 1990-ті роки стали етапом значного розвитку мультимедійного дизайну завдяки появі персональних комп'ютерів та програмного забезпечення, що дало змогу широкому колу користувачів долучитися до цифрового дизайну.

Adobe та Macromedia. У 1980-х роках компанії Adobe та Macromedia (яка згодом об'єдналася з Adobe) випустили перші програми для роботи з графікою та анімацією, включаючи Adobe Illustrator і Adobe Photoshop. Ці програми стали основними інструментами для графічних дизайнерів і стимулювали подальший розвиток мультимедійного дизайну.

- розвиток мультимедійного контенту: В середині 1990-х завдяки програмному забезпеченню Macromedia Flash (нині Adobe Animate) мультимедійний контент, що включав анімацію та інтерактивні елементи, почав широко використовуватися в Інтернеті. Flash дозволив створювати інтерактивні веб-сайти та ігри, популяризуючи мультимедійний дизайн серед розробників та дизайнерів.

- інтернет як платформа для мультимедіа: З появою Інтернету та перших веб-сайтів мультимедійний дизайн набув нових функцій. Графічний та мультимедійний контент почав відігравати важливу роль у структурі та привабливості веб-сайтів, що дало початок веб-дизайну як окремій галузі.

На початку 2000-х мультимедійний дизайн набув нових можливостей завдяки швидкому розвитку комп'ютерних технологій, зокрема мобільних пристроїв і широкого розповсюдження високошвидкісного Інтернету.

- поява інтерактивних платформ: інтерактивні платформи, такі як YouTube, що з'явилися у 2005 році, дозволили користувачам завантажувати та ділитися відеоконтентом, що стимулювало розвиток відеомаркетингу. Платформи такого типу швидко стали основним засобом комунікації та мультимедійного впливу.

- розвиток мобільного мультимедійного дизайну: з виходом iPhone у 2007 році мобільні пристрої стали важливою платформою для мультимедійного контенту. Це змінило підхід до мультимедійного дизайну, який почав орієнтуватися на розробку адаптивних рішень для різних типів пристроїв.

- соціальні медіа та мультимедіа: поява соціальних медіа, таких як Facebook та Instagram, дала новий поштовх мультимедійному дизайну, адже зображення та відео стали основними засобами комунікації в цифровому просторі. Це сприяло розвитку відеодизайну, анімацій та нових форматів мультимедійного контенту.

Початок 2010-х років ознаменувався розвитком технологій віртуальної та доповненої реальності, що стало новим витком у мультимедійному дизайні.

- Доповнена та віртуальна реальність: AR та VR технології дозволяють створювати інтерактивні середовища, які стали популярними у презентаціях продуктів, освітніх програмах та розважальному контенті. Ці технології вивели мультимедійний дизайн на новий рівень, надаючи користувачам можливість повністю зануритися у віртуальні світи.

- Штучний інтелект та персоналізація: завдяки штучному інтелекту дизайнери отримали можливість аналізувати поведінку користувачів і створювати контент, персоналізований для кожного. Це дозволяє мультимедійному дизайну бути більш інтуїтивним та залучаючим, адаптуючись до потреб користувачів у режимі реального часу.

- Розвиток інтерактивних ігор та освітніх платформ: сучасні мультимедійні платформи, зокрема інтерактивні освітні ресурси, почали використовувати мультимедійний дизайн для підвищення ефективності навчання. Мультимедійні навчальні платформи з відео, інтерактивними тестами та анімаціями стали

популярними завдяки своїй здатності утримувати увагу та стимулювати засвоєння інформації.

Мультимедійний дизайн - це процес створення мультимедійних продуктів, таких як веб-сайти, комп'ютерні програми, інтерактивні презентації та відеоігри. Він включає в себе використання різних медіа, таких як текст, зображення, відео та звук, для створення інформативного та захоплюючого досвіду для користувача [2].

Історія мультимедійного дизайну сягає корінням у ранні форми комунікації, такі як живопис, музика та театр. З розвитком технологій ці форми стали все більш інтегрованими, що призвело до появи мультимедійного дизайну.

Перші мультимедійні продукти були створені в 1960-х роках. Одним з ранніх прикладів є комп'ютерна програма «Spacewar», яка була створена у 1962 році і використовувала текстовий інтерфейс для відтворення тривимірної космічної битви.

У 1970-х роках мультимедійний дизайн продовжував розвиватися з появою таких технологій, як відео та звук. Одним із визначних досягнень того часу була розробка системи HyperCard, яка дозволяла користувачам створювати інтерактивні презентації, що містять текст, зображення, відео та звук.

У 1980-х роках мультимедійний дизайн став ще популярнішим завдяки появі персональних комп'ютерів. Ці комп'ютери були достатньо потужними, щоб підтримувати складні мультимедійні програми, і вони були доступні широкому колу користувачів [2].

Важливим мультимедійним продуктом того часу була гра «Myst», яка була випущена у 1993 році. Гра була створена за допомогою технології CD-ROM і включала в себе високоякісні зображення, відео та звук. Гра стала надзвичайно популярною і допомогла популяризувати мультимедійні технології [10].

У 1990-х роках мультимедійний дизайн став ще більш поширеним завдяки появі Інтернету. Інтернет дозволив користувачам отримувати доступ до мультимедійних матеріалів з усього світу.

Одним із важливих досягнень того часу була розробка технології Flash, яка дозволяла створювати анімовані та інтерактивні веб-сайти. Flash стала надзвичайно популярною і була використана для створення багатьох популярних веб-сайтів і веб-додатків.

У 21 столітті мультимедійний дизайн продовжує розвиватися з появою нових технологій, таких як віртуальна реальність та доповнена реальність. Ці технології дозволяють створювати більш реалістичні та захоплюючі мультимедійні experiences.

Вагомим мультимедійним продуктом того часу є гра «Half-Life: Alyx», яка була випущена у 2020 році. Гра використовує технологію віртуальної реальності для створення реалістичного та захоплюючого досвіду [10].

Історія розвитку мультимедійного дизайну характеризується наступними основними тенденціями:

Інтеграція різних медіа - мультимедійний дизайн стає все більш інтегрованим, що означає, що різні медіа, такі як текст, зображення, відео та звук, все частіше використовуються разом для створення єдиного досвіду.

Інтерактивність - мультимедійні продукти стають все більш інтерактивними, що означає, що користувачі мають більше контролю над тим, як вони взаємодіють з продуктом.

Доступність - мультимедійні продукти стають все більш доступними, що означає, що вони можуть використовуватися більш широким колом користувачів.

Вплив мультимедійного дизайну

Мультимедійний дизайн має значний вплив на нашу культуру та суспільство. Він використовується в різних сферах, таких як освіта, розваги та маркетинг.

У сфері освіти мультимедійний дизайн використовується для створення навчальних матеріалів, які є більш інформативними та захоплюючими для студентів. У сфері розваг мультимедійний дизайн використовується для

створення відеоігор, фільмів та телепередач, які є більш реалістичними та захоплюючими для глядачів.

Один з головних плюсів мультимедійного дизайну - це можливість легко адаптувати презентацію до потреб різних аудиторій та ситуацій. Ви можете створювати інтерактивні презентації, де аудиторія може вибирати шлях або завдання, які хоче розглянути. Це дозволяє більше спілкуватися з аудиторією та надавати інформацію, яка є для них найбільш важливою. В останні роки конкуренція на ринку зростає значно, і потрібно робити все можливе, щоб виділитися. Мультимедійна презентація дозволяє вам вигідно представити свій продукт та переконати аудиторію в його перевагах. Це може підвищити ваші шанси на успіх та допомогти привернути нових клієнтів.

У заключенні, важливість презентації продукту у мультимедійному дизайні в сучасному світі бізнесу важко переоцінити. Вона допомагає створити інтерес до продукту, пояснити його функціонал, підкреслити бренд та збільшити шанси на успіх. Тому інвестування у якісну мультимедійну презентацію є ключовим елементом стратегії маркетингу та продажу для будь-якої компанії.

Історія мультимедійного дизайну налічує тисячоліття та починається з первісних форм мультимедійного досвіду, таких як малюнки на стінах печер, музичні інструменти, а також історії, розповіді та релігійні обряди. Вже в античному світі були розроблені мультимедійні засоби, такі як анфітеатри та ляльковий театр, які об'єднували в собі музику, театр, візуальні ефекти та словесний вираз.

Революцією в мультимедійному дизайні стало винайдення фотографії та кінематографу у 19-ому столітті. Перші рухомі картини та фільми поєднували зображення зі звуком, що розширювало можливості візуального та аудіального вираження. Це був перший крок до створення сучасних мультимедійних інтерфейсів.

У 20-ому столітті із зростанням обчислювальних можливостей комп'ютерів стало можливим створювати комп'ютерну графіку та обробляти

звук. Перші відеоігри та комп'ютерні програми для редагування зображень та звуку дали початок інтерактивним мультимедійним додаткам.

Зародження Інтернету у 1960-х роках відкрило нові горизонти для мультимедійного дизайну. Перші веб-сайти були простими текстовими сторінками, але з часом розвивалися в інтерактивні та мультимедійні платформи. Зародився веб-дизайн, який поєднував в собі відображення тексту, графіки, анімації та відео.

У 1990-х роках мультимедійний дизайн став ключовим для створення інтерактивних презентацій та відеоігор. Виходять перші програми для створення мультимедійних презентацій, які об'єднували текст, зображення, анімацію та аудіо. Комп'ютерні ігри набувають нові виміри завдяки мультимедійному дизайну [6].

У сучасному світі мультимедійний дизайн набуває нових розмірів завдяки технологічному прогресу. Він використовується у веб-дизайні, мобільних додатках, рекламних кампаніях, відеоіграх, віртуальній реальності, а також в мистецтві та освіті. Мультимедійний дизайн стає ключовим інструментом для комунікації, навчання та розваг.

Історія розвитку мультимедійного дизайну свідчить про те, як з роками ця галузь поєднувала в собі різні аспекти візуального та аудіального мистецтва з технологічними досягненнями. Сьогодні мультимедійний дизайн відіграє важливу роль у сферах маркетингу, освіти, мистецтва, розваг та багатьох інших, що свідчить про його невід'ємну важливість у сучасному світі.

Сучасний мультимедійний дизайн продовжує еволюціонувати. Деякі з найважливіших тенденцій у цій галузі включають:

1. **Мобільний дизайн:** з огляду на зростання використання мобільних пристроїв, мультимедійний дизайн стає більш адаптованим до маленьких екранів та використання дотикових інтерфейсів.
2. **Віртуальна та доповнена реальність:** мультимедійний дизайн відкриває нові можливості у віртуальній та доповненій реальності, створюючи іммерсивні інтерактивні досвіди.

3. **3D-графіка та анімація:** розвиток технологій дозволяє створювати вражаючі 3D-графічні ефекти та анімацію, що робить мультимедійний контент більш реалістичним та привабливим.
4. **Інтерактивність та персоналізація:** мультимедійний дизайн дозволяє створювати інтерактивні досвіди та персоналізований контент, які відповідають потребам кожного користувача.
5. **Інтеграція з соціальними медіа:** мультимедійний контент легко поширюється через соціальні медіа, що робить його ефективним інструментом для маркетингу та комунікації.

У контексті сучасних трансформацій у сфері освіти, ключову роль відіграє науково-технічний прогрес, особливо його вплив на соціальні та суспільні взаємодії. Розвиток комп'ютерних технологій, що характеризується постійним удосконаленням, підвищенням ємності, гнучкості та продуктивності, значною мірою впливає на різні аспекти життя суспільства. Промисловість та мас-медіа, які були серед перших, хто активно впроваджував мультимедійні розробки, сприяли подальшому розвитку цих технологій.

Значну увагу дослідники приділяють використанню мультимедійних технологій у освітньому процесі. Американські вчені виявили, що застосування мультимедійних засобів у навчанні сприяє підвищенню рівня засвоєння та запам'ятовування навчального матеріалу. Ефективність такого підходу обумовлена можливістю одночасного візуального та аудіального сприйняття інформації, активної участі у процесі навчання та легкості повернення до ключових розділів для детального аналізу.

Сучасні освітні комп'ютерні програми, які включають електронні підручники, навчальні посібники, гіпертекстові інформаційно-довідкові системи та інші інструменти, розробляються на основі мультимедійних технологій. Ці технології є результатом синтезу знань із різних наукових галузей та забезпечують швидке проникнення нових технічних розробок у сферу освіти.

У контексті стрімкої зміни інформаційного середовища сучасного світу, актуальним є питання формування інформаційної компетентності в освітньому

процесі, що сприятиме розвитку універсальних знань і навичок. В цьому аспекті комп'ютерне програмне забезпечення займає значуще місце у модернізації та адаптації освітньої системи до потреб сучасного інформаційного суспільства.

В області педагогічних досліджень інформаційні технології та їх вплив на зміст, методологію та організацію освітнього процесу продовжують залишатися важливими дослідницькими темами. Особливий інтерес у цьому контексті викликають мультимедійні технології (ММТ). За визначенням О. Пінчук, мультимедійна технологія є комплексом методів, що регламентують процес створення, функціонування та застосування інструментів для обробки інформації в різних форматах (текст, аудіо, візуальні зображення, відео, анімація).

В контексті освітнього застосування, О. Пінчук звертає увагу на використання мультимедійних засобів як інноваційних навчальних інструментів. Ці інструменти мають здатність інтегрувати різні типи інформації та забезпечувати інтерактивний режим роботи. Такі мультимедійні продукти (ММП) включають в себе інтерактивні довідники, освітні програми, матеріали для самоосвіти, ігри з елементами освіти та інші інтерактивні ресурси. Ці продукти створюються за допомогою ММТ і використовують спеціальні технічні пристрої для їх відтворення та розповсюдження.

Однак, створення ефективних освітніх ММП вимагає значних ресурсів та співпраці між фахівцями в галузі технічного дизайну та педагогами. О. Пінчук також зазначає існуючі виклики у використанні готових освітніх матеріалів, особливо в контексті їх інтеграції у навчальні плани. Зокрема, Інтернет та World Wide Web надають велику кількість потенційно корисних матеріалів для освіти, але знаходження та включення їх до існуючих навчальних програм може бути складним. Таким чином, ефективна інтеграція мультимедійного контенту в освітній процес є однією з ключових сучасних проблем, оскільки комп'ютери мають потенціал не лише полегшити навчання, але й стимулювати творчу активність та самостійну роботу учнів.

Н. Самойленко висвітлює значимість застосування мультимедійних засобів у процесі рецепції, узагальнення та систематизації освітніх матеріалів. За його словами, таке використання не тільки сприяє формуванню детального, візуально насиченого уявлення про вивчаємий об'єкт, явище чи подію, але й дозволяє збагачувати існуючі знання новою інформацією, тим самим забезпечуючи не тільки повторення, але й поглиблення знань. Навчання з використанням мультимедійних посібників має велике значення для акцентування уваги на складних для засвоєння частинах та стимулювання самостійної дослідницької роботи [13].

Дидактична роль мультимедійних засобів в контексті повторення навчального матеріалу відрізняється від їх використання під час пояснювальних уроків. Під час повторення мультимедійні засоби можуть охоплювати контент кількох уроків і використовуватися як допоміжний інструмент для узагальнення та систематизації набутих знань, а не як первинне джерело інформації.

Мультимедійні технології є практичним застосуванням методологічних та теоретичних основ у формуванні інформаційної культури педагога. У сучасному освітньому середовищі вчителі все більше залежать від комп'ютерних технологій, проте багато з них ще не готові сприймати інформаційні технології як інтегральну частину сучасного життя. Попри зусилля у сфері інформатизації освіти, значна частина педагогічного складу залишається недостатньо обізнаною у використанні комп'ютерних технологій, що часто супроводжується "комп'ютерним страхом" серед дорослих. На відміну від дітей, які легко адаптуються до "електроніки", дорослі, включаючи вчителів, часто стикаються з побоюванням припуститися помилок під час навчання, шукаючи виправдання своїм першим невдачам.

В сучасному освітньому контексті спостерігається різке неприйняття комп'ютерних технологій деякими освітянами, особливо у світлі активного оснащення шкіл комп'ютерною технікою. Це пояснюється недостатнім накопиченням досвіду використання інформаційно-комп'ютерних технологій у практичній діяльності вчителів. Існує необхідність у глибокому осмисленні

нових рівнів інформаційного забезпечення в навчальному процесі та розробленні конкретних методик використання освітніх комп'ютерних програм.

Автор О. Пінчук зазначає, що для педагогів-початківців необхідні добре структуровані та змістовно наповнені навчальні програми, що готові до використання у реальних умовах навчального процесу [48]. Однак, досвідчені педагоги часто не готові приймати навіть добре продумані готові програми, оскільки вони мають власну концептуальну лінію та підхід до розв'язання предметних проблем. Таким чином, ефективне створення навчальних програм вимагає спільних зусиль програмістів, які розробляють якісні мультимедійні оболонки, та професіоналів, які глибоко розуміють свою предметну галузь з методичної та змістової точок зору.

Науковець О. Пінчук також виокремлює основні перепони, що стоять на шляху ефективного використання мультимедійних посібників у навчально-виховному процесі:

1. Обмежений технічний потенціал існуючого парку комп'ютерів у школах.
2. Недостатність мультимедійних посібників, які можуть бути безпосередньо введені в існуючі навчальні плани.
3. Труднощі у адаптації мультимедійної продукції, розробленої в інших країнах, через культурні, мовні та освітні розбіжності.
4. Виклики у створенні ефективної співпраці між технічними фахівцями та педагогами для розробки нових освітніх комп'ютерних продуктів.
5. Низький рівень компетентності вчителів у використанні мультимедійних технологій.

Якісний навчальний мультимедійний продукт повинен відповідати наступним характеристикам [5]:

- забезпечувати можливість використання для різних видів навчальної діяльності.
- дозволяти поповнення та оновлення навчального матеріалу.
- містити методично обґрунтований графічний інтерфейс.

-забезпечувати помірне та обґрунтоване використання відео- та аудіоматеріалів.

- дозволяти обробку різних типів даних.

- працювати в локальному та мережевому режимах.

Сучасні мультимедійні продукти надають можливість репродукування та відображення обраних сегментів освітнього матеріалу на широкому екрані за умови наявності мультимедійного проектора. Це розширює можливості для проведення більш залучаючих та взаємодійних занять. Також, використання сканера в освітньому процесі відкриває нові перспективи, оскільки воно є більш економічно ефективним порівняно з ксерокопіюванням. Сканер дозволяє цифровізувати різні види матеріалів, включаючи текстові документи, фотографії, малюнки та таблиці, що сприяє створенню більш комплексних та насичених освітніх ресурсів.

Крім того, Інтернет виступає як незамінне джерело якісних візуальних та освітніх матеріалів, які можуть викликати інтерес у студентів та вчителів. Велика кількість доступних онлайн-ресурсів дозволяє педагогам вибирати найбільш релевантні та якісні матеріали для підтримки навчального процесу, тим самим забезпечуючи більш глибоке та змістовне засвоєння навчального матеріалу.

Історія розвитку мультимедійного дизайну свідчить про його несамопитий розвиток та важливу роль у сучасному світі. Від первісних мультимедійних форм до сучасних інтерактивних інтерфейсів та іммерсивних досвідів віртуальної реальності, мультимедійний дизайн постійно трансформується та пристосовується до нових вимог і можливостей технологій. У сучасному світі важливість мультимедійного дизайну стає надзвичайно великою, і він продовжує грати ключову роль у різних аспектах нашого життя, від розваг та освіти до бізнесу та культури.

Історія розвитку мультимедійного дизайну є прикладом поступової інтеграції нових технологій та підходів, що дозволяють створювати складні та інтерактивні системи комунікації. Кожен етап розвитку привніс нові можливості у взаємодію з користувачем, що дозволило мультимедійному дизайну стати

ключовим елементом сучасного інформаційного середовища. Сучасні тенденції, такі як VR, AR та штучний інтелект, обіцяють ще більше трансформувати цю галузь, надаючи дизайнерам нові інструменти для створення інтерактивного, персоналізованого та захоплюючого контенту.

1.2. Презентація продукту як складова мультимедійного дизайну

У сучасному бізнес-середовищі важливість презентації продукту в мультимедійному дизайні надзвичайно висока. Презентація продукту стала ключовим інструментом для привертання уваги клієнтів, пояснення їм переваг та можливостей продукту та створення ефективної комунікації. У цьому розділі кваліфікаційної роботи буде розглянуто, як презентація продукту вписується в мультимедійний дизайн, і як вона впливає на сприйняття та враження клієнтів.

Мультимедійний дизайн полягає в поєднанні різних медіа-компонентів, таких як текст, зображення, відео, анімація та звук, для створення комплексного інтерактивного досвіду [12]. Важливою складовою мультимедійного дизайну є сприйняття інформації від користувачів та створення ефективного спілкування. Презентація продукту в мультимедійному форматі дозволяє використовувати ці принципи для досягнення максимальної імпаكتу.

Однією з ключових характеристик презентації продукту в мультимедійному дизайні є візуальна привабливість. Графіка, дизайн та відео можуть бути використані для створення ефектних зображень продукту, які вразять клієнтів і викличуть їхні інтереси [28]. Користувачі схильні більше реагувати на візуально привабливий контент, тому мультимедійний дизайн має сприяти створенню естетично вигідної та вражаючої презентації[38].

Мультимедійний дизайн дає можливість детально пояснити, як працює продукт, та які переваги він пропонує користувачам. Можна використовувати відеодемонстрації, анімацію та інші інтерактивні елементи, щоб навести приклади використання продукту та показати його переваги в дії [46]. Це

допомагає користувачам краще розуміти продукт та переконує їх у вигідності його вибору.

Презентація продукту в мультимедійному дизайні також дозволяє підкреслити бренд та ідентичність компанії. Можна використовувати корпоративні кольори, логотипи та стиль, щоб зміцнити брендову узнаваність та довіру до продукту [61]. Це робить презентацію більш консистентною та професійною.

Мультимедійний дизайн може забезпечити інтерактивність презентації, де користувачі можуть вибирати інформацію та шлях взаємодії з продуктом [17]. Це дозволяє створювати більш індивідуалізовані та адаптовані презентації для різних аудиторій та ситуацій.

Презентація продукту є ключовою складовою мультимедійного дизайну, що охоплює різні засоби візуальної, звукової та інтерактивної репрезентації, спрямовані на ефективне донесення до користувача цінності продукту. Презентація визначає перше враження про продукт, формує його імідж, створює емоційний зв'язок із аудиторією та допомагає прийняти рішення про покупку. У сучасному мультимедійному дизайні презентація продукту розглядається як багаторівневий процес, що поєднує технічні та естетичні рішення для максимального залучення та утримання уваги користувача.

Презентація продукту у мультимедійному дизайні — це комплекс заходів та інструментів, які дозволяють візуально та інформативно представити продукт аудиторії, підкреслюючи його особливості, функціональні можливості та унікальність. Головна мета такої презентації — не лише показати зовнішній вигляд продукту, але й передати його цінність і переваги, зробити акцент на емоційній привабливості та інноваційності.

У рамках мультимедійного дизайну презентація продукту може набувати різних форм, таких як відео-ролики, 3D-анімація, інтерактивні демо-презентації або доповнена реальність. Вибір відповідного інструменту залежить від специфіки продукту, цільової аудиторії та каналу комунікації.

Ефективна презентація продукту у мультимедійному дизайні базується на кількох основних принципах:

1. Чіткість та лаконічність: інформація має подаватися лаконічно і зрозуміло для користувача. Кожен елемент презентації — текстовий, візуальний чи звуковий — повинен доповнювати загальну картину, а не відволікати увагу.

2. Емоційний вплив: візуальні та звукові елементи презентації мають викликати емоційний відгук, який підсилює відчуття унікальності та необхідності продукту. Це можна досягти через візуальні ефекти, музику або навіть кольорову гаму, яка відповідає характеру продукту та впливає на настрій аудиторії.

3. Інтерактивність: сучасний мультимедійний дизайн передбачає можливість взаємодії користувача з продуктом. Наприклад, використання 3D-моделей, які можна повертати та розглядати з різних ракурсів, або доповненої реальності, де користувач бачить продукт у своєму фізичному оточенні.

4. Персоналізація: презентація має відповідати потребам та уподобанням цільової аудиторії. Персоналізований підхід дозволяє ефективніше донести основні переваги продукту до конкретної групи користувачів, роблячи контент максимально релевантним.

5. Адаптивність: мультимедійний дизайн має бути адаптивним, що дозволяє презентації однаково ефективно відображатися на різних пристроях та платформах. Це особливо важливо в умовах поширеного використання мобільних пристроїв.

Сучасний мультимедійний дизайн надає широкий спектр інструментів для створення презентацій продукту. До основних форматів належать:

- відеопрезентації: відео є одним із найпопулярніших способів представлення продукту, що дозволяє використовувати анімацію, динамічний монтаж, звуковий супровід та ефект присутності. Відеопрезентації особливо ефективні у соціальних медіа та на сайтах електронної комерції.

- 3D-анімація та рендеринг: тривимірна графіка дає можливість створити реалістичне уявлення про продукт, що є особливо корисним для технологічних товарів, де необхідно продемонструвати всі елементи конструкції.

- доповнена та віртуальна реальність (AR/VR): Завдяки AR і VR користувачі можуть взаємодіяти з продуктом у віртуальному середовищі або побачити його в реальному часі у своєму оточенні, що створює незабутній досвід і значно посилює емоційне сприйняття.

- інтерактивні демо-презентації: даний формат передбачає створення веб-або мобільних додатків, які дозволяють користувачеві взаємодіяти з продуктом, виконуючи певні дії та отримуючи негайний відгук від системи.

Презентація продукту відіграє центральну роль у маркетинговій стратегії, оскільки саме через візуальні матеріали формується перше враження користувача про продукт та бренд. Високоякісна мультимедійна презентація підвищує довіру до бренду, створює відчуття професіоналізму та демонструє увагу до деталей.

Крім того, презентація продукту може значно збільшити конверсії, впливаючи на рішення про покупку. У дослідженнях показано, що візуальні та інтерактивні елементи допомагають користувачам краще зрозуміти функціонал і цінність продукту, що сприяє збільшенню зацікавленості та формує лояльність до бренду.

Презентація продукту у мультимедійному дизайні є важливою складовою, що дозволяє брендам передати ключові аспекти продукту, викликати емоційний відгук та забезпечити взаємодію з користувачами. Завдяки можливостям сучасного мультимедійного дизайну, таким як 3D-моделювання, AR/VR-технології, відео та інтерактивність, компанії можуть створювати високоякісні презентації, які не тільки інформують, але й надихають аудиторію, формуючи позитивний імідж та стимулюючи продажі.

Розглянуті принципи, інструменти та приклади показують, що ефективна презентація продукту є незамінним елементом мультимедійного дизайну, який

сприяє залученню та утриманню уваги користувачів, забезпечуючи успіх у конкурентному цифровому середовищі.

Презентація продукту як складова мультимедійного дизайну є важливою для привертання уваги та враження клієнтів. Вона відіграє ключову роль у створенні візуально привабливого, інформативного та переконливого засобу комунікації. Якщо використовувати мультимедійний дизайн правильно, презентація продукту може стати потужним інструментом для просування продукту на ринку.

1.3. Важливість презентації продукту у мультимедійному дизайні

Мультимедійний дизайн - це надзвичайно важлива та розмаїта галузь, яка поєднує в собі різні аспекти творчості та технологій. Ця концепція включає в себе використання різних медіаформатів, таких як текст, зображення, відео, аудіо та інші, для створення комплексних та вражаючих вражень. Мультимедійний дизайн використовується в різних сферах, включаючи веб-дизайн, інтерактивне навчання, рекламу, ігри та багато інших. Цей розділ розглядає концепцію мультимедійного дизайну, його розвиток впродовж історії, ключові аспекти та вплив на сучасне суспільство. Також розглянемо важливість об'єднання видатності та функціональності в мультимедійному дизайні та його майбутнє розвиток [36].

Поняття мультимедійного дизайну не є новим, і воно має глибокі корені в історії. Історія мультимедійного дизайну може бути поділена на кілька важливих етапів [11].

Мультимедійний дизайн є міждисциплінарною галуззю, яка поєднує елементи графічного дизайну, анімації, звуку, інтерактивних елементів та технологій, що дозволяє створювати інноваційні візуальні й інтерактивні рішення для сучасних медіаплатформ. Суть мультимедійного дизайну полягає в гармонійному поєднанні різноманітних типів медіа, щоб донести до користувача інформацію найефективнішим чином. Сучасний мультимедійний дизайн відіграє

важливу роль у розвитку візуальних комунікацій, сприяючи зростанню інтересу користувачів до контенту та покращуючи взаємодію з інформаційними продуктами.

Мультимедійний дизайн — це процес створення інтегрованих візуально-звукових композицій, у яких застосовуються різні медіа: текст, зображення, звук, відео та анімація. Основною метою є підвищення ефективності передачі інформації, залучення уваги та забезпечення глибшого розуміння аудиторією. У сфері мультимедійного дизайну ключовим є не лише візуальна привабливість, але й функціональність та зручність у використанні[24].

На відміну від класичних видів дизайну, таких як графічний або індустріальний, мультимедійний дизайн вимагає врахування різних типів комунікаційних засобів та їх інтеракції в одному проекті. Ця концепція часто включає інтерактивні елементи, де користувач може впливати на презентацію контенту, що робить її надзвичайно важливою в умовах сучасної цифрової комунікації.

До основних принципів мультимедійного дизайну належать наступні аспекти:

1. Інтеграція медіа: поєднання різних типів медіа в одному інтерфейсі, де кожен з елементів відіграє важливу роль у сприйнятті користувачем контенту.

2. Фокус на користувача: дизайн має відповідати потребам цільової аудиторії, бути зрозумілим та зручним у використанні. Досвід користувача є ключовим аспектом при створенні мультимедійного дизайну.

3. Збалансованість елементів: успішний мультимедійний дизайн досягається шляхом забезпечення балансу між текстом, графікою, анімацією та звуком, щоб створити цілісне сприйняття інформації.

4. Інтерактивність: один із ключових аспектів, який дозволяє користувачеві бути активним учасником процесу сприйняття контенту, а не просто пасивним глядачем.

5. Адаптивність: мультимедійний дизайн має бути адаптивним до різних платформ і пристроїв, що дозволяє використовувати його на мобільних телефонах, планшетах, комп'ютерах тощо.

У сучасному світі мультимедійний дизайн виконує роль центрального елемента для створення ефективного інформаційного середовища. Завдяки своїй здатності інтегрувати різноманітні медіа та створювати інтерфейси, що максимально відповідають потребам користувачів, мультимедійний дизайн сприяє кращому сприйняттю контенту, забезпечує емоційне залучення та зручність використання.

Сучасні мультимедійні проекти, такі як інтерактивні навчальні платформи, мобільні додатки, інформаційні портали та інтерактивні рекламні кампанії, використовують мультимедійний дизайн для створення глибокого та персоналізованого досвіду користувачів.

Перші спроби поєднати різні медіаформати в одному продукті з'явилися в середньовіччі, коли рукописи були ілюстровані малюнками та додавались музичні фрагменти. Протягом історії мультимедійних експериментів були зроблені в області музики, театру та інших видів мистецтва.

Розвиток кіно та телебачення в 20-ому столітті відкрив нові можливості для мультимедійного дизайну. Фільми та телепередачі поєднували в собі візуальний та аудіальний контент, роблячи акцент на зображенні та звуку. Це відкрило шлях для подальшого розвитку мультимедійного мистецтва. З появою комп'ютерів та цифрових технологій в мультимедійному дизайні з'явилися нові можливості. Графічні редактори, відеоредактори та програми для обробки звуку дозволили дизайнерам створювати більш складні та інтерактивні мультимедійні продукти [22].

У сучасному інформаційному середовищі, де цифрові технології та мультимедійні засоби визначають комунікацію, ефективна презентація продукту стала одним із ключових аспектів у мультимедійному дизайні. Презентація продукту охоплює не лише демонстрацію його зовнішнього вигляду, але й передачу основної ідеї, цінності та переваг для користувача. Сучасний

мультимедійний дизайн дозволяє інтегрувати текстові, графічні, звукові й анімаційні елементи у презентацію, створюючи повноцінний інтерактивний досвід.

Презентація продукту у мультимедійному дизайні — це процес створення візуально-звукового контенту, який представляє продукт аудиторії. Основне завдання такої презентації полягає у формуванні позитивного іміджу продукту, поясненні його функціоналу, підкресленні конкурентних переваг та створенні емоційного зв'язку з аудиторією. Цей процес охоплює різні аспекти, від створення 3D-моделей і анімацій до інтерактивних елементів, які дозволяють користувачеві отримати повне уявлення про продукт перед його купівлею. Якісна презентація продукту у мультимедійному дизайні створює ефект присутності та залучення, а також сприяє емоційному впливу, що позитивно впливає на рішення про покупку [30].

Успішна презентація продукту у мультимедійному дизайні будується на кількох важливих елементах:

1. Візуальна репрезентація: презентація продукту повинна забезпечувати високоякісну візуалізацію, яка чітко передає його особливості, форму, текстуру та деталі. Це може включати 3D-рендеринг, фотографії високої роздільної здатності та деталізовані моделі, які користувач може переглядати з різних кутів.

2. Анімація: за допомогою анімації можна показати роботу продукту, продемонструвати процеси або окремі функціональні елементи. Анімація додає динаміки і робить презентацію більш інтерактивною та зрозумілою.

3. Звуковий супровід: якісне аудіосупроводження, наприклад, звукові ефекти або музика, може підсилити емоційний вплив презентації, допомагаючи користувачеві зануритися у продукт та зрозуміти його значення на підсвідомому рівні.

4. Текстовий контент: стислий і зрозумілий текстовий опис є важливим для пояснення особливостей продукту, його ключових переваг та способів використання. Текст часто виконує роль підказки або додаткової інформації, яка розширює сприйняття продукту.

5. Інтерактивність: надання користувачеві можливості взаємодії з продуктом, наприклад, шляхом зміни куту огляду або використання віртуальної реальності, дозволяє залучити користувача та зробити презентацію більш привабливою. Інтерактивність є особливо актуальною для сучасних цифрових презентацій, які використовуються на веб-платформах та у мобільних додатках.

Важливість якісної презентації продукту значно зростає в умовах високої конкуренції, коли користувачі мають доступ до великої кількості інформації та візуального контенту. Саме через презентацію формується перше враження про продукт і бренд в цілому, що може визначати, чи стане користувач потенційним клієнтом.

Високоякісний мультимедійний дизайн презентації підвищує довіру до бренду, демонструючи увагу до деталей і професійний підхід. Позитивне перше враження, сформоване завдяки візуальній привабливості та емоційній складовій, може створити довготривалу лояльність до бренду [32].

Емоційний вплив, що виникає під час перегляду якісної презентації продукту, здатний посилити бажання до придбання. Багато рішень про покупку ухвалюються на підсвідомому рівні, і тому створення емоційного зв'язку з користувачем за допомогою мультимедійного дизайну є важливим фактором у мотивації до покупки. Презентація, яка викликає позитивні емоції або відчуття "необхідності", збільшує ймовірність, що користувач зробить вибір на користь продукту.

До успішних прикладів використання мультимедійного дизайну для презентації продукту можна віднести презентації великих світових брендів, які застосовують інтерактивні платформи, 3D-моделі та VR/AR-технології для залучення користувачів. Наприклад:

- Apple: презентації нових продуктів Apple завжди відзначаються високою якістю мультимедійного дизайну. Вони містять продумані анімації, чіткі зображення та інтерактивні елементи, які підкреслюють ексклюзивність продуктів компанії.

- Nike: інтерактивні презентації взуття Nike використовують AR-технології, які дозволяють користувачеві віртуально "приміряти" модель, розглянути її з усіх боків та оцінити дизайн.

- Tesla: презентації електромобілів Tesla включають 3D-моделі та VR-демонстрації, що дозволяють користувачеві зануритися у середовище автомобіля та краще зрозуміти його інтерфейс та функціональні можливості.

Презентація продукту в мультимедійному дизайні є потужним інструментом комунікації з аудиторією, яка допомагає брендам не лише продемонструвати функціональні характеристики продукту, але й створити емоційний зв'язок з потенційним покупцем. Завдяки інтеграції візуальних, звукових та інтерактивних елементів мультимедійний дизайн надає можливість створити унікальне користувацьке враження, що сприяє підвищенню продажів та формуванню лояльності до бренду[55].

З появою Інтернету мультимедійний дизайн став надзвичайно важливим для веб-сайтів та онлайн-продуктів. Веб-дизайнери почали використовувати різні медіаформати для створення більш привабливих та інтерактивних сайтів. Сьогодні мультимедійний дизайн є важливою складовою багатьох інтерактивних додатків та продуктів. Він використовується в іграх, медичних додатках, освітніх платформах, соціальних мережах та багатьох інших областях [39].

Мультимедійний дизайн включає в себе ряд ключових аспектів, які роблять його ефективним та привабливим. Деякі з цих аспектів:

Візуальний аспект мультимедійного дизайну включає в себе використання зображень, графіки, кольорів та інших візуальних елементів для створення ефектних інтерфейсів та контенту. Гармонія кольорів, правильний вибір шрифтів та розташування елементів грають важливу роль у створенні привабливого дизайну [43].

Звуковий аспект мультимедійного дизайну включає в себе використання аудіо ефектів, музики та звукового супроводу для створення атмосфери та підсилення вражень. Аудіо може бути важливим чинником у відчуттях користувачів та глядачів.

Текстовий контент грає важливу роль в мультимедійному дизайні, він передає інформацію та повідомлення користувачам. Важливо враховувати якість та доступність тексту для різних аудиторій.

Мультимедійний дизайн може бути інтерактивним, дозволяючи користувачам взаємодіяти з контентом. Це може включати в себе клікабельні кнопки, анімацію, відповіді на дії користувачів та інше.

Мультимедійний дизайн часто використовує різні медіаформати, такі як текст, зображення, відео та аудіо, для створення комплексних вражень. Важливо забезпечити гармонію між цими різними елементами.

Однією з ключових ідей в мультимедійному дизайні є об'єднання видатності та функціональності. Важливо не лише створювати ефектні візуальні ефекти, але і забезпечити, щоб продукт виконував свої функції ефективно. Нижче ми розглянемо, як ці два аспекти взаємодіють у мультимедійному дизайні [36].

Ефективний мультимедійний дизайн повинен бути спрямований на забезпечення зручності та задоволення користувачів. Гармонійне поєднання візуального дизайну та інтерактивності може зробити продукт більш привабливим і користувач-центрованим [9].

Мультимедійний дизайн також повинен забезпечувати функціональність продукту. Наприклад, у веб-дизайні важливо, щоб сайт був доступним та швидким у завантаженні, а в іграх - щоб механіка гри була логічною та задовольняла користувача.

Справжній успіх в мультимедійному дизайні полягає у знаходженні балансу між практичністю та функціональністю. Візуальні ефекти та краса повинні підтримувати та покращувати функціональність продукту, а не заважати їй [28].

Мультимедійний дизайн має значний вплив на сучасне суспільство. Він використовується у багатьох аспектах нашого життя і відіграє важливу роль у різних сферах:

Мультимедійний дизайн використовується в рекламі та маркетингу для створення ефективних кампаній та привертання уваги споживачів. У сучасному бізнес-світі, який стрімко розвивається та еволюціонує, важливість ефективної презентації продукту у мультимедійному дизайні важко переоцінити. З ростом віддалених комунікаційних засобів та глобального характеру бізнесу, мультимедійна презентація стала ключовим інструментом для залучення уваги, переконання та залучення клієнтів. У цьому розділі, ми розглянемо важливість презентації продукту у мультимедійному дизайні, проаналізуємо, які фактори впливають на її успішність, та розглянемо найкращі практики для створення вражаючих мультимедійних презентацій [15].

Першим кроком у приверненні уваги потенційних клієнтів є створення інтересу до продукту. Мультимедійна презентація дозволяє використовувати різні візуальні та аудіовізуальні елементи, такі як зображення, відео, анімація та звук, щоб зробити ваш продукт більш привабливим та захопливим. Потужний мультимедійний дизайн може створювати емоційні зв'язки з аудиторією та викликати цікавість.

Мультимедійна презентація дозволяє детально пояснити, як працює продукт та які користувальницькі переваги він пропонує. Ви можете використовувати відеодемонстрації, анімації та інші інтерактивні елементи, щоб навести приклади використання продукту та показати його переваги в дії. Це робить презентацію більш переконливою та зрозумілою для аудиторії. Мультимедійний дизайн дозволяє акцентувати увагу на бренді та створити сильний імідж компанії та її продукту. Можна використовувати корпоративні кольори, логотипи та стиль, щоб підкреслити вашу ідентичність і розповісти історію вашого бренду. Це допоможе покращити впізнаваність та довіру до продукту [40].

Один з головних плюсів мультимедійного дизайну - це можливість легко адаптувати презентацію до потреб різних аудиторій та ситуацій. Можна створювати інтерактивні презентації, де аудиторія може вибирати шлях або завдання, які хоче розглянути. Це дозволяє більше спілкуватися з аудиторією та

надавати інформацію, яка є для них найбільш важливою. В останні роки конкуренція на ринку зростає значно, і потрібно робити все можливе, щоб виділитися. Мультимедійна презентація дозволяє вам вигідно представити свій продукт та переконати аудиторію в його перевагах. Це може підвищити ваші шанси на успіх та допомогти привернути нових клієнтів [7].

У заключенні, важливість презентації продукту у мультимедійному дизайні в сучасному світі бізнесу важко переоцінити. Вона допомагає створити інтерес до продукту, пояснити його функціонал, підкреслити бренд та збільшити шанси на успіх. Тому інвестування у якісну мультимедійну презентацію є ключовим елементом стратегії маркетингу та продажу для будь-якої компанії [5].

Отже, ключове значення візуального сприйняття мультимедійного дизайну має вирішальне значення для створення першого враження про продукт. Візуальні елементи, такі як кольори, шрифти та зображення, впливають на емоційне сприйняття споживачем і допомагають виділити продукт серед конкурентів. Мультимедійний дизайн дозволяє створювати інтерактивні презентації продукту, що збільшує залученість користувача і підсилює його зв'язок з продуктом. Інтерактивні елементи, такі як анімації та відео, можуть значно покращити досвід користувача. Ефективно структурований мультимедійний дизайн може ефективно передавати ключову інформацію про продукт, роблячи її зрозумілою та доступною для широкої аудиторії. Мультимедійний дизайн є важливим інструментом для побудови та підтримки бренду. Візуальні елементи і стиль презентації відіграють ключову роль у формуванні ідентичності бренду. Важливо, щоб мультимедійний дизайн був адаптований до різних платформ і пристроїв. Це забезпечує широке охоплення аудиторії та забезпечує послідовний досвід користувача. Постійний аналіз ефективності мультимедійних презентацій є ключовим для підтримки їх актуальності та ефективності. Це дозволяє своєчасно вносити зміни та оптимізувати дизайн для задоволення змінних потреб користувачів.

Мультимедійний дизайн є важливою та різноманітною галуззю, що поєднує різні аспекти творчості та технологій, використовуючи різноманітні

медіаформати для створення комплексних вражень. Історія мультимедійного дизайну має глибоке коріння, починаючи від середньовічних рукописів до сучасних цифрових технологій, що свідчить про постійний розвиток та адаптацію цієї галузі. Ключові аспекти мультимедійного дизайну включають візуальний, звуковий, текстовий та інтерактивний компоненти, які повинні гармонійно поєднуватися для створення ефективного продукту. Важливим є баланс між естетичною привабливістю та функціональністю в мультимедійному дизайні, що забезпечує не лише візуальну привабливість, але й ефективне виконання завдань. Мультимедійний дизайн має значний вплив на сучасне суспільство, особливо в сферах реклами, маркетингу та бізнесу, де він є ключовим інструментом для презентації продуктів та залучення клієнтів. Ефективна презентація продукту через мультимедійний дизайн дозволяє створити інтерес, пояснити функціонал, підкреслити бренд та збільшити шанси на успіх у конкурентному ринковому середовищі. Візуальне сприйняття, інтерактивність, структурована подача інформації та адаптивність до різних платформ є ключовими факторами успішного мультимедійного дизайну продукту. Постійний аналіз та оптимізація мультимедійних презентацій є необхідними для підтримки їх ефективності та відповідності змінним потребам користувачів. Інвестування в якісний мультимедійний дизайн є важливим елементом маркетингової та продажної стратегії для сучасних компаній, що прагнуть виділитися на ринку та ефективно комунікувати з цільовою аудиторією.

Концепція мультимедійного дизайну об'єднує різні елементи в єдину композицію, яка забезпечує інтерактивний та інтегрований підхід до комунікацій. Розуміння принципів і методів мультимедійного дизайну є надзвичайно важливим для створення інформаційних продуктів, які відповідають сучасним вимогам цифрового суспільства та надають користувачам можливість активно взаємодіяти з контентом.

Цей розділ сформулював основи концепції мультимедійного дизайну, окресливши ключові аспекти його принципів, еволюції та ролі у цифровому

середовищі, що є основою для подальшого розвитку цієї сфери в контексті інтерактивних і мультимедійних технологій.

Висновки до розділу 1

Мультимедіа не лише розширює спектр спілкування та передачі інформації в освітніх цілях, але й сприяє виникненню нових концепцій, переосмисленню проблем, які отримали новий актуальний контекст у сучасній культурі порівняно з традиційними методами передачі інформації та освіти. Мультимедіа знайшло застосування у широкому спектрі сфер, включаючи рекламу, мистецтво, виробництво, розваги, розробку, медицину, математику, бізнес та наукові дослідження.

Визначення полягає у виробленні обмеженого за змістом, але цілісного продукту, який функціонує для користувача як поєднання різних типів статичного та/або динамічного середовища, що одночасно доступні в додатку та можуть бути інтерактивними. У контексті майбутньої реклами, зростанням обсягів баз даних для спілкування з великою аудиторією та новими технологіями створення умов для комунікації, реклама поступово змінюватиме свою нав'язливість, зберігаючи високу ефективність. Проектування та створення мультимедійних видань базуються на наборі стандартів, що відображають багаторічний досвід реалізації таких проектів. Тому успішне проектування вимагає врахування основних положень цих стандартів у формі відповідних принципів ще на етапі початкової роботи. Також важливо визначити фактори та супутні критерії оцінки якості кінцевого продукту на ранніх стадіях розробки, оскільки вони визначатимуть успішність реалізації проекту.

В підсумку, мультимедійний дизайн є ключовим для ефективної презентації та просування продуктів у сучасному бізнес-середовищі. Він дозволяє створювати інтерактивні та занурюючі презентації, які залучають увагу аудиторії, пояснюють функціональність продукту, підкреслюють бренд і в результаті підвищують шанси на успіх. Ефективний мультимедійний дизайн вимагає балансу між естетичною привабливістю та функціональністю,

використовуючи гармонійне поєднання візуальних, звукових, текстових та інтерактивних компонентів. Адаптивність до різних платформ, постійний аналіз ефективності та оптимізація є важливими для підтримки актуальності та результативності мультимедійних презентацій. Інвестування в якісний мультимедійний дизайн є критично важливим елементом маркетингової та збутової стратегії для сучасних компаній, які прагнуть виділитися на конкурентному ринку та ефективно взаємодіяти зі своєю цільовою аудиторією.

РОЗДІЛ 2

ІНСТРУМЕНТИ ТА ТЕХНОЛОГІЇ ДЛЯ СТВОРЕННЯ ПРЕЗЕНТАЦІЙ ПРОДУКТУ

2.1. Програмні засоби

Сучасний мультимедійний дизайн вимагає використання широкого спектру інструментів та технологій для створення ефективних презентацій продукту. Візуалізація, інтерактивність та емоційний вплив — це лише деякі аспекти, що мають бути враховані при розробці презентації. Із розвитком цифрових технологій з'явилися потужні платформи, які дозволяють створювати презентації різних форматів, включаючи 3D-моделі, відео, інтерактивні демо та віртуальну реальність (VR/AR). Вибір інструментів залежить від цілей презентації, типу продукту та вимог до інтерактивності, що допомагає створити вражаюче та переконливе представлення продукту для аудиторії.

Одним із найважливіших елементів презентації є візуалізація продукту, яка дає змогу детально представити його зовнішній вигляд, текстуру, форму та інші ключові особливості. Графічні та 3D-інструменти дозволяють створити візуальний контент високої якості, який ефективно привертає увагу та забезпечує наочне уявлення про продукт.

1. Adobe Photoshop та Adobe Illustrator: Ці програми є незамінними для створення статичних графічних матеріалів, зокрема зображень високої роздільної здатності, які можуть бути використані для банерів, постерів та детальної графічної репрезентації продукту. Photoshop також використовується для редагування фото та створення макетів, що робить його універсальним інструментом для дизайну презентацій.

2. Blender та Autodesk 3ds Max: Blender — це безкоштовний інструмент для створення 3D-моделей та анімацій, який є популярним серед дизайнерів завдяки своїй гнучкості та потужним функціям. Autodesk 3ds Max, в свою чергу, надає професійні інструменти для моделювання та рендерингу, що дозволяє

створювати високоякісні моделі продуктів з детальною проробкою текстур та освітлення. Обидва інструменти дозволяють створювати реалістичні моделі, які можуть бути інтегровані у відео або інтерактивні презентації.

3. Cinema 4D та ZBrush: Cinema 4D використовується для створення складних 3D-анімацій, завдяки чому є популярним серед дизайнерів, які створюють ефектні ролики для презентацій. ZBrush дозволяє детально проробити текстури й форми моделі, роблячи його ідеальним для створення надзвичайно реалістичних 3D-моделей продуктів.

Відеопрезентації є однією з найпопулярніших форм представлення продуктів, що дозволяє ефективно передати його функціонал та створити емоційний зв'язок із користувачем. Існує кілька інструментів, які дають змогу створювати динамічні відеопрезентації та анімації.

1. Adobe After Effects: це програмне забезпечення дозволяє створювати ефектні анімації, зокрема текстові та графічні анімації, що додають динаміки до відеопрезентацій. After Effects дозволяє додавати спецефекти та анімувати ключові характеристики продукту, що робить його ідеальним інструментом для рекламних та демонстраційних роликів.

2. Final Cut Pro та Adobe Premiere Pro: ці інструменти забезпечують професійний монтаж відео та підходять для створення кінцевих відеопрезентацій. Вони дозволяють додавати звуковий супровід, редагувати кліпи, а також налаштовувати кольорову корекцію для створення високоякісного контенту. Adobe Premiere Pro є також інтегрованим із іншими продуктами Adobe, що полегшує роботу з анімаціями та графікою.

3. Toonly та PowToon: ці програми використовуються для створення анімаційних презентацій, які можуть мати більш неформальний вигляд. Вони дозволяють легко створювати анімовані відео з персонажами, які пояснюють функції та переваги продукту, що особливо підходить для навчальних відео або інтро для вебсайтів.

Технології AR та VR відкривають нові можливості для презентації продуктів, дозволяючи користувачам взаємодіяти з ними у віртуальному

середовищі. Це створює враження присутності та дає змогу користувачеві повністю зануритися у вивчення продукту.

1. Unity та Unreal Engine: ці платформи дозволяють розробляти інтерактивні VR та AR-презентації, що робить їх надзвичайно популярними серед дизайнерів мультимедійних презентацій. Unity використовується для створення мобільних додатків із доповненою реальністю, тоді як Unreal Engine забезпечує фотореалістичний рендеринг для віртуальної реальності, що робить презентації надзвичайно реалістичними.

2. Vuforia: це одна з найбільш популярних платформ для створення AR-додатків, яка дозволяє «вбудовувати» продукт у реальне оточення користувача за допомогою смартфонів або планшетів. Vuforia є корисним інструментом для тих, хто бажає представити продукт у форматі доповненої реальності без необхідності створення спеціалізованих додатків.

3. Adobe Aero: цей інструмент дозволяє створювати AR-досвід без необхідності програмування. Aero інтегрується з іншими продуктами Adobe, що полегшує додавання 3D-моделей у реальне оточення користувача, дозволяючи створювати прості, але ефектні AR-презентації.

Інтерактивність у презентаціях дозволяє користувачеві впливати на демонстрацію продукту, що підвищує залучення і зацікавленість аудиторії.

1. Figma та Adobe XD інструменти є популярними для створення інтерактивних макетів та прототипів, які дозволяють користувачам взаємодіяти з елементами презентації. Вони підходять для створення демонстраційних версій вебсайтів або додатків, де представлено функції продукту, забезпечуючи можливість перегляду та тестування інтерактивних елементів.

2. Microsoft PowerPoint та Keynote класичні інструменти все ще залишаються популярними для створення інтерактивних презентацій завдяки простоті у використанні та доступності. Обидві платформи дозволяють додавати анімації, інтерактивні елементи, відео та гіперпосилання, що робить їх зручними для представлення продукту на конференціях або під час зустрічей з клієнтами.

3. Prezi платформа для створення нестандартних інтерактивних презентацій, що використовує масштабування та панорамування замість стандартного переходу між слайдами. Prezi дозволяє будувати вражаючі презентації з плавними переходами, що особливо підходить для демонстрації складних продуктів та послідовних етапів роботи.

Сучасний мультимедійний дизайн використовує різноманітні інструменти та технології для створення презентацій продуктів, кожен з яких має свої переваги для досягнення конкретних цілей. Від 3D-графіки та відео до AR/VR-додатків, ці технології дозволяють дизайнерам створювати презентації, які не тільки демонструють продукт, але й надають користувачеві унікальний інтерактивний досвід. Правильний вибір інструментів залежить від типу продукту, цільової аудиторії та каналу комунікації, забезпечуючи максимальну ефективність у формуванні вражень та залученні аудиторії.

Розглянуті інструменти та технології дають змогу вивести презентації продуктів на новий рівень, адаптуючи їх до вимог сучасного ринку та роблячи їх не лише інформаційно насиченими, але й емоційно привабливими.

У XX столітті науково-технічний прогрес відзначився значними трансформаціями в житті людей. З'явилися і розповсюдилися інноваційні технології та ноу-хау, що постійно впливають на індивіда і його сприйняття світу. Ці технології проникають у всі сфери соціального життя на різних рівнях. Виникнення мультимедійних систем розпочало революційні зміни в професійних сферах, особливо в мистецтві. Різке розширення в цьому напрямку, зумовлене останніми роками, пов'язане переважно з розвитком технічних та системних засобів.

Останнім часом, мультимедійні презентації набули значної вагомості як засіб розвитку брендів, особливо у контексті швидкого поширення електронної комерції. Їхній вплив на успішність брендів у сучасному мережевому середовищі стає все більш суттєвим. Зазначається, що дизайн презентацій значною мірою еволюціонує під впливом постмодерністських тенденцій у графічному дизайні, які активно розвиваються на фоні стрімкого прогресу комп'ютерних технологій.

Успішна адаптація до цих динамічних процесів вимагає глибшого розуміння цілісного сприйняття цього явища, а також аналізу окремих особливостей дизайну у сфері мультимедіа, проте дослідження цієї області поки що залишається фрагментарним. Інформація про цей аспект здебільшого обмежується статтями дизайнерів-практиків, а також відзначається серйозними прогалинами у методології та професійній термінології, пов'язаній з медіадизайном.

Термін "мультимедійна презентація" й його визначення наразі не мають чіткого офіційного статусу, при цьому різноманітні дефініції, які існують у цій області, виявляються неоднозначними та розмитими. Ця невизначеність ускладнює розробку мультимедійних дизайн-проектів, вимагаючи від розробників оволодіти інноваційними проектно-художніми методами, що необхідні для постійного вдосконалення як структурних аспектів, так і візуально-стилістичної форми мультимедійних презентаційних ресурсів.

Процес створення мультимедійних продуктів є важливим аспектом, до якого необхідно ставитися дуже серйозно з точки зору дослідження. Термін "мультимедіа" має латинське походження та став поширеним через англomовні джерела. Його формування відбулося шляхом об'єднання двох англійських слів "multy, multiple" (багатий, складний, складений з багатьох частин) і "media" (середовище, засіб) або, точніше, латинських слів "multum" (багато) та "media, medium" (середовище, засіб, спосіб).

Фахівець у галузі мультимедійного дизайну використовує свої таланти, креативність та електронні навички для створення різних видів мистецтва (веб-сайти, кінематограф, телевізійні програми, освітня реклама, проєктні та виробничі компанії, корпорації тощо). Він сприяє формуванню позитивного іміджу компанії, розробляє концепції для медіадизайну та забезпечує ефективність рекламних кампаній. Крім того, співпрацює зі ЗМІ та відповідає за якість виконання своїх обов'язків. Професійна підготовка у цій галузі вимагає розуміння різних аспектів, таких як теоретичні та практичні аспекти [11].

Теоретична основа включає розуміння актуальних тенденцій у сфері інтерактивних середовищ, графічного та комунікаційного дизайну, основ психології сприйняття візуальної інформації. Також важливо вміння застосовувати знання з основ малюнку та живопису, колористики, композиції в проєктній роботі, а також знати процеси та технології сучасної поліграфії, медійних каналів комунікації та маркетингові основи бізнесу.

Практичні навички включають уміння створювати макети друкованих видань, розробляти медійні веб-сайти та сторінки в мережі, обробляти дизайн брендів, розсилок, презентацій та іншої продукції. Це також включає роботу з фотографіями (за допомогою програм, таких як Adobe Photoshop, Adobe Flash, Adobe After Effects, MAYA), практичне використання типографіки, орнаменталістики, верстку тексту та розробку анімацій і відеороликів. Технічні навички включають роботу з растровими та векторними графічними редакторами (Adobe CC, QuarkXPress, CorelDraw, SketchApp) та інші технічні аспекти.

З наукової точки зору дослідження, якість професійної підготовки майбутніх фахівців у галузі мультимедійного дизайну суттєво впливає на гуманістичну парадигму та особистісно-орієнтований підхід до навчання. Важливими вважаються такі особисті якості майбутніх фахівців мультимедійного дизайну, які включають клієнтоорієнтованість, професійну комунікацію, управління часом, раціональну організацію робочого процесу, ефективну співпрацю у команді, здатність керувати кількома проєктами одночасно, увагу до деталей, відповідальність за результат та постійний саморозвиток [6].

Особистісно-орієнтований підхід у вищих навчальних закладах націлений на створення відносин "суб'єкт-суб'єкт" між викладачем і студентом, сприяючи інтелектуально-ціннісному розвитку студента за допомогою різних форм активного навчання та педагогічних технологій, що сприяють моделюванню професійної діяльності.

Суть професійної підготовки фахівців мультимедійного дизайну, полягає у розвитку багаторівневих, профільних та багатофункціональних мистецьких навчальних закладів, у підвищенні кваліфікації викладацького складу, розвитку соціального партнерства між навчальним закладом та виробництвом, збільшенні практико-орієнтованої підготовки шляхом створення власної бази практичного досвіду в мистецьких закладах.

Під час навчання у вищому мистецькому закладі майбутній фахівець повинен опанувати навички генерації оригінальних ідей та їх втілення відповідними засобами образотворчого мистецтва, таких як композиція, рисунок, колористика, а також має володіти образно-стильовими, художньо-проектними, продуктивно-образними та інформаційно-комунікативними навичками. Ці аспекти є невід'ємними складниками професіоналізму фахівців мультимедійного дизайну, оскільки забезпечують творчі можливості у їхній діяльності [29].

Для професійної підготовки майбутніх фахівців у галузі мультимедійного дизайну значущим стає включення до навчальних програм не лише художньо-творчих предметів та модулів з підприємництва й маркетингу, але й навчальних блоків, які сприяють застосуванню національних образотворчих традицій у сфері мультимедіа. Основними навчальними блоками для підготовки фахівців у мультимедійному дизайні є: блок комп'ютерних технологій (web-дизайн, мультимедіа, комп'ютерна графіка в рекламі, три вимірні композиції тощо); блок образотворчого мистецтва (кольорознавство, композиція, рисунок, історія мистецтва); блок психолого-педагогічної підготовки (психологія художньої творчості, методика викладання образотворчого мистецтва, маркетинг, знання іноземних мов тощо).

Вивчення психолого-педагогічного блоку дозволяє майбутнім дизайнерам викладати у загальноосвітніх та позашкільних навчальних закладах, надає знання щодо педагогічних технологій та сприяє формуванню творчих умінь. Цей підхід забезпечує інтеграцію психолого-педагогічних, проектно-художніх та

інформаційно-комунікативних компетентностей, що підсилює мотивацію до самовдосконалення та активізує освітній процес.

Аналіз навчальних планів та програм підтверджує, що такий перелік навчальних блоків охоплює необхідний теоретичний матеріал і спрямований на формування практичних навичок у сфері дизайну. Основною метою підготовки майбутніх фахівців у мультимедійному дизайні є організація навчального процесу відповідно до нормативних вимог, поєднання теоретичної та практичної складових. Для ефективної підготовки фахівців у вищих навчальних закладах важливим є "дуальний" метод освіти, що передбачає отримання теоретичних знань у навчальних закладах та їх підтвердження практичним досвідом на підприємствах в галузі дизайну.

Професійну підготовку фахівців у галузі мультимедійного дизайну доцільно розглядати через призму системно-структурного підходу, який включає в себе не лише змістові аспекти, але й структурні та функціональні зв'язки, постійно еволюціонуючі. Така методологія дозволяє виявити комплексні характеристики та властивості елементів професійної підготовки майбутніх фахівців у сфері мультимедійного дизайну в університетських закладах. Крім того, цей підхід допомагає обґрунтовано обирати сукупність загальнонаукових і конкретних наукових теорій та методик, що сприяють підвищенню ефективності підготовки спеціалістів і сприяють їхньому професійному зростанню.

В процесі підготовки важливо використовувати психолого-педагогічні особливості, які сприяють інтеграції різних компетентностей майбутнього фахівця, стимулюють усвідомлення важливості самовдосконалення як активної складової професійного розвитку та активізують процес самоосвіти.

Термін "мультимедіа" часто визначається контекстом або сукупністю контекстів, утворюючи так зване контекстуальне визначення. Оскільки технології мультимедіа є комплексними, окремі їх елементи нещодавно стали об'єктом окремих термінів, де слово "мультимедіа" перетворюється на прикметник "мультимедійний/а": мультимедійні процеси, мультимедійна система, мультимедійні програми, мультимедійний продукт, мультимедійні

послуги. Науково-педагогічні дослідження спрямовані на вдосконалення форм і методів використання цих технологій.

Практично кожен користувач комп'ютера має сотні, якщо не тисячі цифрових зображень, шпалер і цікавих картинок. Для комфортного перегляду цих зображень існують спеціальні програми-переглядачі зображень. Головне завдання цих програм - декодування та відтворення зображення на екрані комп'ютера. Часто ці програми мають додаткові функції, такі як корекція зображення (кадрування, вирівнювання, видалення ефекту червоних очей, застосування різноманітних ефектів), конвертація між форматами, каталогізація та індексація графічних файлів, демонстрація слайд-шоу, а навіть відтворення відео- та аудіофайлів. Деякі відомі багатоплатформні переглядачі зображень включають ACDSee, Adobe Bridge; для платформи Microsoft Windows - Ashampoo Photo Commander.

Raster графічний редактор - це спеціалізована програма для створення і обробки растрових зображень. Ці програмні засоби широко використовуються художниками-ілюстраторами, у підготовці зображень для друку або публікації в Інтернеті.

Растрові графічні редактори є інструментами, що дозволяють користувачам створювати та редагувати зображення безпосередньо на екрані комп'ютера. Серед основних можливостей таких програм - різноманітні типи ліній, стирання, копіювання об'єктів, додавання тексту та фонового кольору, а також збереження файлів у різних растрових форматах [32]. Серед відомих растрових редакторів варто відзначити такі як Adobe Photoshop (найпопулярніший комерційний редактор), Adobe Fireworks, Corel Photo-Paint, Corel Painter, GIMP (найбільш популярний вільний редактор), Microsoft Paint, Microsoft Photo Editor, Krita. Також існують якісні, але менш відомі редактори, такі як Artweaver, Tux Paint (орієнтований на дітей), Paint.NET, PhotoFiltre. Можна стверджувати, що Microsoft Paint є, можливо, найбільш поширеним растровим редактором за кількістю встановлених копій, що асоціюється з операційною системою Microsoft Windows [27].

Крім того, серед растрових редакторів виділяється окремий клас програм, які призначені для обробки цифрових фотографій. Основне завдання таких програм полягає в перетворенні зображення з формату Raw у кінцевий вид, придатний для перегляду або друку.

Мультимедійні технології відзначаються численними перевагами у сфері навчання: здатність комбінувати логічні та образні методи передачі інформації, збагачення освітнього процесу завдяки наочності та можливості інтерактивної взаємодії у сфері освіти та інформаційного простору. Комп'ютерні технології постійно розвиваються, стають більш насиченими, гнучкими, продуктивними та адаптованими до різноманітних потреб користувачів. Початково промисловість та мас-медіа стали першими «сферами-користувачами» мультимедійних розробок. Використання мультимедійних технологій у навчанні значно підвищує рівень розуміння та запам'ятовування матеріалу серед студентів, що підтверджено дослідженнями. Серед основних причин цього підвищення частіше за інші називають здатність до синкретичного навчання (одночасне сприйняття інформації зоровим і слуховим шляхом), активну участь у керуванні представленням матеріалу та зручність повернення до розділів, які потребують додаткового аналізу.

У проведенні об'єктивного порівняння навчання за використання мультимедійних засобів та традиційних методів виникає складність. Це створює певні сумніви у вірогідності деяких висновків. Сучасні комп'ютерні програми для освіти (електронні підручники, комп'ютерні задачники, навчальні посібники, гіпертекстові довідкові системи тощо) розробляються на базі мультимедійних технологій, які об'єднують різні галузі знань. Вони визначають процес розробки, функціонування та застосування інформаційно-обробних засобів. Мультимедійні засоби охоплюють як апаратне, так і програмне забезпечення, формуючи документи, які містять інформацію різного характеру та передбачають використання спеціальних технічних пристроїв для створення та відтворення [4].

Презентацію, записану на плівку та показану аудиторії, можна віднести до лінійного способу інформаційної передачі, оскільки глядачі не мають можливості впливати на доповідача. У випадку ж презентації в реальному часі аудиторія може активно взаємодіяти з доповідачем, задавати питання та впливати на хід подачі матеріалу. Це дозволяє доповідачеві більш гнучко адаптуватися до потреб аудиторії, надавати додаткові пояснення та розширювати тему презентації.

Сучасні системи розробки програм базуються на концепціях повторного використання та структурування програмного коду. Ці концепції отримують найяскравіше відображення у програмних платформах. Ці платформи спрощують розробку та об'єднання різних компонентів великих програмних проектів, надаючи велику кількість різноманітних бібліотек, що реалізують функціонал, специфічний для певного типу інформаційних систем. Бібліотеки програмних класів та компонентів, що реалізують інтерфейс програмування (API), є типовими представниками програмних платформ і візуальних середовищ розробки. Ці системи є універсальними інструментами для створення різноманітних інформаційних систем та обладнані відповідними мультимедійними бібліотеками.

2.2. Графічні та відеоеlementи

Графічні програми – це програмне забезпечення, яке дозволяє створювати, редагувати або переглядати графічні файли. Багато з них спеціалізуються на векторних або растрових зображеннях, проте є програми, які об'єднують обидва типи. Такі програми дозволяють легко змінювати формат зображень з одного типу в інший, а в програмах для тривимірної графіки можна одночасно використовувати як векторні, так і растрові зображення [38].

Графічні та відеоеlementи є основними складовими мультимедійного дизайну, які відіграють ключову роль у передачі інформації, створенні емоційного враження та залученні уваги користувача. Ці елементи дозволяють

створювати візуально насичені та інтерактивні проекти, які сприяють кращому засвоєнню інформації та надають естетичну привабливість. Розуміння принципів створення графічних і відеоелементів, їхніх особливостей та можливостей є важливим для розробки якісного мультимедійного контенту, який задовольняє сучасні потреби цифрових користувачів.

Графічні елементи є фундаментальною частиною мультимедійного дизайну, що охоплює різноманітні візуальні компоненти, такі як ілюстрації, іконки, інфографіка, логотипи та фонові зображення. Ці елементи допомагають структурувати інформацію, підкреслювати ключові ідеї та створювати візуальну ідентичність проекту.

Ілюстрації додають проектам унікальний стиль і дозволяють передати візуальні метафори, що допомагають краще зрозуміти зміст. Зображення високої якості, зокрема фотографії, є незамінними для презентації продуктів та створення емоційного зв'язку з аудиторією. Використання реалістичних або стилізованих ілюстрацій у мультимедійних проектах дозволяє не тільки залучати, але й утримувати увагу користувача.

Іконки є важливим елементом інтерфейсного дизайну, що дозволяє користувачеві швидко орієнтуватися у системі. Вони забезпечують спрощену та наочну навігацію, що є особливо важливим для інтерфейсів додатків та веб-сайтів. Іконки можуть бути як мінімалістичними, так і деталізованими, залежно від загального стилю проекту та цільової аудиторії.

Інфографіка використовується для представлення складної інформації у вигляді простих та зрозумілих графічних форм, таких як діаграми, графіки, таблиці. Інфографіка дозволяє користувачам швидше сприймати та аналізувати дані, підвищуючи інформативність та наочність мультимедійного контенту.

Фонові зображення та текстури створюють атмосферу та контекст, у якому сприймається мультимедійний контент. Вони можуть бути нейтральними або ж активно залученими до взаємодії з іншими елементами дизайну, підкреслюючи або посилюючи загальну естетику проекту.

Відеоеlementи стали невід'ємною частиною мультимедійного дизайну завдяки своїй здатності швидко привертати увагу користувачів, передавати складну інформацію в короткій та захопливій формі та створювати емоційний вплив. Відео включає анімацію, відеозаписи, спецефекти та різноманітні переходи, які роблять мультимедійні проекти більш динамічними та інтерактивними.

Анімаційні елементи дозволяють наочно демонструвати процеси або функції продукту, що є корисним для рекламних відео та навчального контенту. Анімація також допомагає підсилити емоційне сприйняття та додає інтерактивності мультимедійному дизайну. Анімовані переходи між елементами інтерфейсу підвищують зручність користувача та додають проекту завершеності.

Використання реальних відеозаписів дозволяє створити ефект присутності, а також забезпечити повноцінну демонстрацію продукту або події.

Відео має велику інформативну цінність, оскільки дозволяє за короткий час показати основні аспекти продукту, такі як його зовнішній вигляд, функціональність та спосіб використання.

Спецефекти, наприклад, ефекти розмивання, сповільнення або затемнення, додають драматизму та емоційної насиченості відеоконтенту. Переходи між кадрами або сценами також сприяють плавності подачі інформації, роблячи перегляд відео більш приємним і безперервним.

Аудіосупроводження відео підсилює емоційний вплив та може допомогти передати настрої, які підкреслюють концепцію продукту чи послуги. Звукові ефекти роблять відеоеlementи більш реалістичними, посилюючи враження від перегляду. Вибір музики та звукових ефектів має важливе значення для підкреслення загальної атмосфери мультимедійного проекту.

Для створення ефективного мультимедійного проекту важливо, щоб графічні та відеоеlementи були інтегровані гармонійно, доповнюючи один одного та створюючи цілісний досвід для користувача. Всі графічні та відеоеlementи повинні дотримуватися єдиного стилю, що відповідає концепції проекту і стосується кольорової гами, типографіки, форми елементів, а також

загальної стилістики. Консистентність забезпечує візуальну цілісність проекту та сприяє формуванню впізнаваної айдентики.

Графічні та відеоелементи мають бути розташовані так, щоб ключова інформація привертала увагу користувача в першу чергу та допомагає користувачеві швидше зорієнтуватися в контенті та сприйняти головні ідеї. Наприклад, анімація може бути використана для акцентування на важливих частинах тексту або зображення.

Плавні переходи між графічними та відеоелементами створюють враження цілісності та завершеності проекту. Переходи допомагають уникнути різких змін, що можуть відволікати або дезорієнтувати користувача. Плавність досягається за допомогою анімації, ефектів розмивання або затемнення.

У мультимедійному дизайні важливо поєднувати динамічні (відео, анімація) та статичні (графіка, текст) елементи для досягнення рівноваги. Надмірна кількість динаміки може втомлювати користувача, тому статичні елементи слід використовувати для того, щоб надати часу на сприйняття інформації та полегшити навігацію.

Існує багато інструментів для створення графічних та відеоелементів, кожен з яких має свої унікальні функції, що допомагають у досягненні різних цілей мультимедійного дизайну:

Photoshop використовується для створення та обробки зображень, тоді як Illustrator — для створення векторної графіки. Ці інструменти дозволяють створювати іконки, ілюстрації, інфографіку та фони для мультимедійних проектів.

After Effects дозволяє створювати анімації та спецефекти для відеоелементів, а Premiere Pro забезпечує професійний монтаж відео. Разом вони є основними інструментами для створення відеопрезентацій та анімованих роликів.

Blender дозволяє створювати 3D-анімації та моделі, які можуть бути інтегровані у відео або використані як окремі елементи презентацій. Blender є

популярним серед дизайнерів завдяки своїй гнучкості та безкоштовному доступу.

Figma та Sketch інструменти використовуються для створення графічних макетів та прототипів, що особливо корисно для інтерфейсного дизайну. Вони забезпечують можливість швидкої інтеграції графічних елементів у проекти та тестування їхньої взаємодії з іншими компонентами.

Графічні та відеоеlementи є невід'ємними складовими мультимедійного дизайну, що дозволяють створювати візуально насичені, динамічні та інтерактивні проекти. Від ілюстрацій та інфографіки до анімації та відеозаписів, ці елементи виконують різні функції, сприяючи як естетичній привабливості, так і ефективному донесенню інформації. Правильна інтеграція графічних та відеоеlementів у проект дозволяє створювати цілісний досвід для користувача, підсилюючи емоційний зв'язок та підвищуючи інформативність контенту. Розглянуті принципи та інструменти дають змогу дизайнерам досягати високої якості мультимедійного контенту, що відповідає сучасним вимогам цифрового ринку та надає користувачам унікальний та захоплюючий досвід.

Часто програми для перегляду зображень мають розширені можливості, включаючи корекцію зображень (кадрування, вирівнювання, видалення ефекту червоних очей, застосування різноманітних ефектів), конвертацію між різними форматами, каталогізацію та індексацію графічних файлів, демонстрацію слайд-шоу, а також відтворення відео- та аудіофайлів. Відомі багато платформні переглядачі зображень, такі як ACDSee, Adobe Bridge, PhotoScape, XnView та інші. Для платформи Microsoft Windows на відомість виходять такі переглядачі зображень як Ashampoo Photo Commander та FastStone Image Viewer.

Програмне забезпечення для створення та редагування комп'ютерно-генерованої графіки (CGI) використовується для 3D-моделювання та 3D візуалізації об'єктів для аналітичних, наукових та промислових цілей. Програми для 3D-моделювання дозволяють користувачам створювати та змінювати моделі за допомогою тривимірної каркасної сітки, змінюючи її форму, розмір, орієнтацію та інші параметри. Ці програми надають можливість перегляду

моделей з різних ракурсів, використання операцій масштабування та обертання, а також імпорт та експорт файлів для використання у різних програмах [13].

Мультимедійний дизайн — це один з рухливих напрямків сучасного дизайну, який активно розвивається. Як соціокультурне явище, дизайн мультимедійних продуктів породжує проблему розуміння областей його впливу, механізмів створення та основних засобів втілення. За рахунок зростання комп'ютеризації суспільства морфологія дизайн-об'єктів виходить за межі традиційної еволюції в художньо-естетичній сфері, опираючись на інноваційні наукові досягнення. Технології мультимедіа стають одними з найперспективніших та популярних напрямків у світі інформаційних технологій. Вони спрямовані на створення продуктів, які включають у себе колекції зображень, текстів та даних, доповнені звуком, відео, анімацією та іншими візуальними ефектами, включаючи інтерактивний інтерфейс та механізми управління.

Цифрове зображення, придатне для зберігання, маніпуляцій та перегляду на комп'ютері, вимагає подання у відповідному форматі. Тут важливо розрізняти дві основні категорії комп'ютерної графіки: векторну та растрову. Пікселі у рядках та стовпцях утворюють растрове зображення, або "растр", який використовується для фотографій, картин або зображень з плавними переходами кольорів. Для редагування таких растрових зображень використовують спеціальні програми - графічні редактори, наприклад, Adobe Photoshop, який вважається одним із провідних редакторів. Редагування може впливати на всю картину або лише на окремі пікселі, змінюючи їх кольори та параметри, що призводить до змін у відображенні зображення.

Комп'ютерна графіка - це різновид діяльності, де комп'ютер виступає як інструмент для обробки та синтезу візуальної інформації, що походить з реального світу. Ця галузь займається створенням, редагуванням та відображенням графічних образів, які відтворюють реальні об'єкти або створюються за допомогою фантазії [26].

Тривимірна графіка є важливим компонентом у світі комп'ютерної графіки, який охоплює широкий спектр програмних та апаратних засобів для створення та відображення тривимірних об'єктів. Ця галузь виявляється надзвичайно корисною у багатьох сферах, таких як створення зображень для екранів, друкованої продукції, архітектурних моделей, кіноіндустрії та в галузі комп'ютерних ігор.

У відмінну від двовимірної графіки, тривимірна графіка використовує спеціальні програми для проєкції тривимірної сцени на площину, надаючи об'єктам глибину та реалістичний вигляд. Процес створення тривимірного зображення передбачає моделювання геометрії об'єктів у математичному вигляді, а потім їхню візуалізацію згідно з вибраною фізичною моделлю.

Завдяки постійному розвитку методів подання мультимедійних об'єктів, сьогодні вони можуть бути глибоко інтегровані в глобальну мережу Інтернет завдяки новим технологіям стиснення інформації та постійному вдосконаленню мережевої структури. Разом з цим, існує розмаїття форматів для компонування різноманітних типів даних.

Інструментальний арсенал мультимедіа включає різноманітні апаратні та програмні рішення інформаційних технологій. Сюди входять звукові карти, монітори, веб-камери, мікрофони, акустичні системи, приставки для відеоігор, а також пристрої для збереження, розповсюдження та відтворення мультимедійної інформації, такі як CD-ROM, DVD-ROM. Також варто зазначити широкий спектр рекламних мультимедійних засобів і засобів презентацій, як от проєктори, світлодіодні панелі та інші технічні пристосування. Насамперед програмні рішення інструментів мультимедіа можна умовно розділити на такі основні групи: комп'ютерні ігри, музичні редактори, графічні та відеоредактори, аудіопрогравачі та редактори, які надають можливість редагувати звукові файли на комп'ютері.

Графічні редактори та відео редактори є програмними засобами, розробленими для творення, редагування та обробки зображень та відео відповідно. Вони включають в себе інструменти для внесення ефектів,

здійснення монтажу, кодування та захоплення відео, а також редагування мультимедійних файлів. Програми для програвання мультимедіа відтворюють різні медіа-формати, включаючи аудіо та відео файли, і часто підтримують широкий спектр інших мультимедійних даних.

Один з основних методів представлення зображень у комп'ютері - це растрова графіка або бітмапа. У цьому випадку зображення розбивається на пікселі, які визначають його роздільну здатність: X пікселів по ширині і Y пікселів по висоті. Важливим аспектом є колірне розширення растрової графіки, яке визначається кількістю бітів, що використовуються для кодування кольору кожного пікселя, відоме як бітова глибина. Звичайно, чим більше бітів використовується для представлення кольору у файлі, тим більше простору на диску він займає.

Існує кілька форматів представлення кольору у графічних файлах. Наприклад, 256-кольоровий файл використовує 8 біт на піксель та має палітру кольорів. 16-бітний файл не має палітри і використовує 16 біт для кожного пікселя, поділені на червоний, зелений та синій компоненти (RGB555 або RGB565). 24-бітний файл використовує по 8 біт на компонент кольору і здатний відтворити 16,7 мільйонів кольорів. Найбільш деталізований 32-бітний файл використовує 8 біт для кожного кольору та додає 8 біт для альфа-каналу, що дозволяє встановлювати прозорість пікселя.

Альфа-канал визначає ступінь прозорості кожного пікселя у растровому зображенні. Цей канал використовується програмним забезпеченням для застосування масок, що дозволяють відображати чи приховувати певні частини зображення однією над іншою. Чорно-білі напівтонові зображення можна представити у вигляді 8-бітних файлів з 256 відтінками сірого кольору, варіюючи від абсолютно білого до абсолютно чорного.

Інший підхід для представлення графічної інформації — векторні зображення. Вони зберігаються у вигляді геометричного опису об'єктів, що утворюють зображення, дозволяючи розглядати малюнок як сукупність математичних об'єктів. Такі зображення можуть також містити дані, що

представлені у форматі растрової графіки. У векторних форматах не фіксується фіксована кількість бітів для кожного елемента, оскільки вони базуються на математичних співвідношеннях між об'єктами та їх атрибутами.

Графічні редактори спрямовані на маніпулювання існуючими зображеннями, зазвичай сканованими, та мають широкий набір інструментів для корекції будь-якого аспекту зображення, що може включати редагування яскравості, контрастності, тону та інших параметрів.

2.3. Анімація та інтерактивність

Анімація та інтерактивність є одними з ключових елементів мультимедійного дизайну, які дозволяють створювати динамічний, залучаючий і персоналізований контент для користувача. Анімація оживляє графічні елементи, додає проектам динаміки та візуальної привабливості, тоді як інтерактивність забезпечує можливість користувачеві активно взаємодіяти з контентом. Сучасні цифрові технології дозволяють поєднувати анімацію та інтерактивні елементи для створення комплексного користувацького досвіду, що підвищує залученість аудиторії та полегшує сприйняття інформації.

Анімація є важливим засобом у мультимедійному дизайні, оскільки вона здатна ефективно передати емоції, продемонструвати функціональні особливості продукту та забезпечити динамічний візуальний досвід для користувача. Використання анімації охоплює різні форми — від мікроанімації в інтерфейсах до складних анімованих роликів, які допомагають глибше занурити користувача у контент. Мікроанімація - невеликі анімовані елементи інтерфейсу, такі як плавні переходи, зміни кольору, спливаючі підказки та анімовані кнопки. Мікроанімація підвищує зручність інтерфейсу, допомагає користувачеві краще орієнтуватися в структурі та підказує взаємодію. Перехідні анімації використовуються для плавного перемикавання між екранами, слайдами чи розділами. Перехідні анімації створюють безперервний досвід перегляду контенту, допомагають уникнути різких змін та забезпечують гармонійну

навігацію. Анімація для пояснення процесів - анімаційні ролики, що демонструють, як працює продукт або певна функція. Вони зазвичай використовуються для складних концепцій, які потребують покрокового пояснення, що робить їх важливими для освітніх проектів та інструкцій. Інтерактивна анімація - вид анімації, що реагує на дії користувача, наприклад, коли елемент змінює форму або колір при натисканні або наведенні. Інтерактивна анімація дозволяє користувачеві взаємодіяти з контентом, створюючи більш захоплюючий досвід. Кожен анімований елемент повинен мати конкретне призначення — чи це інформування користувача, підвищення зручності чи створення візуального ефекту. Непотрібна анімація може відволікати і навіть дратувати користувача. Анімація повинна відтворювати природний рух, щоб уникнути «штучного» вигляду. Це досягається завдяки налаштуванню швидкості, інерції та тривалості, а також використанню ефектів прискорення і сповільнення. Анімація має коректно працювати на різних пристроях, включаючи мобільні. Це особливо важливо в умовах зростаючої популярності мобільних додатків і веб-сайтів, які мають бути однаково зручними на різних екранах.

Інтерактивність є одним із найважливіших аспектів мультимедійного дизайну, що дозволяє користувачам взаємодіяти з елементами контенту, налаштовувати його відповідно до своїх уподобань та впливати на результати взаємодії. Інтерактивний дизайн охоплює різноманітні елементи, включаючи кнопки, форми, слайдери, та елементи доповненої реальності (AR), що забезпечують користувачеві активну роль у процесі перегляду контенту.

Інтерактивні кнопки та елементи навігації дозволяють користувачам переміщуватися між сторінками чи розділами контенту. Вони є основним засобом взаємодії з контентом, завдяки чому полегшується навігація і користувач може швидко знайти потрібну інформацію.

Форми та інтерактивні запити використовуються для збору інформації від користувачів, наприклад, у маркетингових додатках чи опитуваннях. Форми мають бути інтуїтивними та простими для заповнення, щоб уникнути

відчуження користувача. Слайдери та каруселі дозволяють користувачам переглядати контент, змінюючи зображення або відео шляхом перемикання в межах одного екрану. Вони часто використовуються для демонстрації кількох продуктів або показу тематичних зображень. Елементи доповненої та віртуальної реальності AR і VR забезпечують повне занурення користувача у віртуальний простір і дозволяють йому взаємодіяти з об'єктами в реальному середовищі. Це створює унікальний досвід, що є особливо цінним для презентації продуктів або створення навчального контенту.

Інтерактивні елементи повинні бути зрозумілими для користувача. Простота дизайну та інтуїтивність у використанні є важливими для зручності навігації та позитивного враження від контенту. Інтерактивні елементи повинні миттєво реагувати на дії користувача, щоб уникнути затримок, що можуть викликати роздратування. Відгук має бути плавним та швидким, що забезпечує безперебійний досвід. Інтерактивність має бути виправдана контекстом контенту і відповідати потребам користувача. Важливо уникати надмірної інтерактивності, яка може відволікати користувача від основної інформації.

Для розробки анімаційних та інтерактивних елементів мультимедійного дизайну існує широкий вибір інструментів, що дозволяють створювати різні ефекти та забезпечувати високу якість реалізації.

Adobe After Effects - потужний інструмент для створення складної анімації та спецефектів, який дозволяє дизайнерам працювати з ключовими кадрами, накладати текстури, додавати тіні та інші ефекти. After Effects є ідеальним для створення анімованих елементів інтерфейсу та відео-контенту.

Blender є безкоштовним інструментом для 3D-моделювання та анімації, що дозволяє створювати фотореалістичні візуалізації та анімовані об'єкти. Він широко використовується для створення анімаційних презентацій продуктів, а також для інтеграції з елементами AR/VR.

Unity та Unreal Engine - інструменти є популярними для створення інтерактивного контенту у форматі віртуальної та доповненої реальності. Вони дозволяють дизайнерам створювати повноцінні 3D-середовища, де користувачі

можуть взаємодіяти з об'єктами та елементами контенту у режимі реального часу.

Figma та Adobe XD - інструменти дозволяють створювати інтерактивні прототипи інтерфейсів, додаючи анімацію переходів, спливаючі вікна та інтерактивні елементи. Вони є зручними для тестування дизайну та вивчення поведінки користувача ще на етапі розробки проекту.

Анімація та інтерактивність є потужними інструментами, які роблять мультимедійний дизайн більш захоплюючим та інтуїтивним для користувача. Використання анімаційних ефектів та інтерактивних елементів підсилює естетичну привабливість проекту, сприяє кращому розумінню інформації та підвищує рівень залученості аудиторії. Від мікроанімацій до повноцінних інтерактивних середовищ, ці елементи дозволяють створювати сучасний мультимедійний контент, що відповідає вимогам динамічних і насичених інформацією цифрових платформ.

Розглянуті принципи, інструменти та види інтерактивних і анімаційних елементів надають дизайнерам можливості для створення контенту, що задовольняє потреби сучасних користувачів і забезпечує унікальний досвід у взаємодії з цифровими продуктами.

Зазвичай у сучасному комп'ютері відображається значна кількість цифрових зображень, починаючи від фотографій та шпалер до різноманітних цікавих малюнків. Для зручності перегляду та опрацювання цих зображень розроблені спеціальні програми, відомі як переглядачі зображень. Основне завдання таких програм - правильно декодувати та відтворити зображення на екрані комп'ютера. Деякі переглядачі також мають ряд корисних функцій, таких як виправлення фотографій (кадрування, виправлення ефекту "червоних очей"), застосування ефектів чи конвертація між форматами.

Зараз використання Інтернет-ресурсів стало ключовим джерелом різноманітної інформації у всіх сферах життя. Це робить важливим використання різноманітних можливостей мультимедійних систем для розробки Web-сторінок. При створенні якісного веб-сайту з мультимедійним контентом ключовим є

використання відповідних графічних можливостей, щоб створити зрозумілий дизайн та наочне представлення інформації.

Скановані зображення на сьогодні виступають як одне з основних джерел інформації для безлічі сфер, таких як веб-дизайн, видавнича справа, системи дистанційного навчання тощо. Після сканування отримуємо растровий опис зображення, який потребує обробки за допомогою графічних редакторів. Для використання зображень у різних галузях, особливо у разі використання векторного опису об'єктів, потрібні складніші графічні редактори. Наприклад, коли вихідне зображення має лінійчасту структуру, завдання його конвертації у векторний формат стає більш простим. Проте, якщо зображення має плавні переходи тону, без чітких ліній, його перетворення у векторний формат вимагає складніших процедур, іноді потрібно спочатку змінити його структуру на лінійчасту.

Наразі розробляються алгоритми, що вміють перетворювати зображення різної складності, і це вважається однією з найбільш складних та наукомістких задач, часто вимагаючих втручання користувача. Комп'ютерна графіка займає особливе місце у цьому процесі, представляючи графіку, що обробляється та відображається за допомогою обчислювальної техніки. Для того щоб зображення можна було зберігати, переглядати та редагувати на комп'ютері, його необхідно подати у цифровому форматі. Цей спосіб подання зображень можна реалізувати різними методами. Найпростіший із них полягає у "розрізанні" зображення на невеликі частини, подібно до складання пазлів. Кожен з цих елементів, що складають зображення, називається "піксель" (від "picture element" - елемент зображення) або просто "точка". Фотографії, картини та зображення з плавними переходами кольорів зазвичай представляються на комп'ютері у вигляді растрових зображень, що можна порівняти із дитячою мозаїкою, де кожен елемент є кольоровим квадратиком. Комп'ютер зберігає інформацію про кольори всіх таких елементів у певному порядку, що призводить до потреби великої обсягу пам'яті для зберігання растрових зображень. Їх важко масштабувати та ускладнено редагувати.

Існує також безліч форматів, призначених для збереження різних типів даних. Наприклад, PDF та DJVU використовуються для об'єднання графіки та тексту, SWF - популярний формат для створення анімацій та інтерактивних програм у мережі та на локальних пристроях, PPT - формат презентацій, створений Microsoft, який став стандартом для створення слайд-шоу презентацій. Растрові графічні редактори надають користувачам можливість малювати та редагувати зображення на екрані комп'ютера, а також зберігати їх у різних растрових форматах, таких як JPEG і TIFF (які дозволяють зберігати графіку з незначним втратою якості завдяки алгоритмам стиснення із втратами), PNG і GIF (які підтримують хороше стиснення без втрат), та BMP, що часто представляє незжати опис зображення піксель за пікселем. Захоплюючи презентації використовуються для привертання уваги у рекламних цілях, вийшовши за межі звичайного демонстрування продукту у вигляді простого слайд-шоу.

Презентація, що походить від англійського "presentation" - представлення або вистава, належить до термінів, що мають кілька значень: перше - це дія, демонстрація нового товару широкій аудиторії або введення нових даних, дій як рекламна кампанія для популяризації чогось; друге - електронний документ, що створений за допомогою комп'ютерної програми PowerPoint, який включає набір слайдів для показу аудиторії; третє - це метод візуальної презентації інформації за допомогою аудіовізуальних засобів. Синонімами для терміну "презентація" є терміни "комп'ютерна презентація" і "мультимедійна презентація".

Мультимедійна презентація - це збірка текстів, зображень, звуків, анімації та інших засобів, що використовуються для представлення інформації на певну тему та зберігаються у спеціальному форматі з розширенням Ppt. Використання мультимедіа спрямоване на досягнення максимальної ефективності в процесі презентації інформації, одночасно впливаючи на зорові та слухові органи слухачів. Для створення мультимедійних презентацій використовуються різноманітні програми, проте найбільш доступним інструментом для створення

власних навчальних комп'ютерних продуктів є програма PowerPoint, що входить до складу інтегрованої системи Microsoft Office.

Такий формат презентації дозволяє усвідомлено та гармонійно поєднувати різні види інформації. Навчальна інформація може бути представлена у різних формах: зображення, звук (у тому числі і стерео), відео, анімація та анімаційне імітування. Використання мультимедіа дозволяє створити систему чітких опорних образів, які містять повну та структуровану інформацію в логічному порядку. Мета такого представлення навчальної інформації полягає, насамперед, у розвитку у слухачів образного мислення. Якщо інформацію сприймають слухові канали, то запам'ятовують лише 20% її обсягу; зорові канали забезпечують запам'ятовування 30% матеріалу; у разі комбінованого використання слухових та зорових каналів цей показник підвищується до 60%. Таким чином, використання мультимедіа значно поліпшує засвоєння навчальної інформації учнями на курсах підвищення кваліфікації.

У сфері мультимедійних презентацій існують два типи структур: лінійна та розгалужена. Лінійна структура передбачає презентування інформації в єдиному блоку, коли слайди послідовно змінюються один за одним. У випадку розгалуженої структури інформація також викладається послідовно, але після кожного логічно завершеного блоку інформації виконується перевірка засвоєння матеріалу, що дозволяє оперативно виявляти проблеми у розумінні матеріалу. Такий підхід дозволяє враховувати індивідуальні особливості слухачів.

Типова структура мультимедійної презентації включає наступні елементи: титульний слайд, вступ, матеріал для актуалізації знань, зміст, ключові поняття, інформаційні слайди, запитання для самоперевірки, висновки та завершальний слайд. Програма PowerPoint, у якій створюються презентації, містить близько 30 шаблонів оформлення слайдів та кілька типів об'єктів для кожного слайда, таких як фон, текст, малюнок тощо.

Підготовка мультимедійної презентації включає такі етапи: планування, проектування, наповнення інформацією, створення, налаштування, тестування, можливо, друкування, використання та удосконалення. Кожен етап передбачає

визначення цілей, створення контенту, роботи з дизайном та анімацією, а також тестування та подальше удосконалення презентації.

При розробці мультимедійних презентацій необхідно дотримуватись класичних принципів дидактики, однак також використовувати специфічні підходи, притаманні комп'ютерним мультимедійним засобам. Фахівці сформулювали певні критерії щодо підготовки презентацій. Дизайн повинен бути простим, але ефективним. Сама презентація має слугувати тільки фоном для усного викладу матеріалу, не відволікаючи увагу від лектора. Аудиторія повинна активно слухати й сприймати інформацію, а не занадто фокусуватись на візуальному аспекті презентації. Всі слайди мають відповідати єдиному стилю, який не зашкоджуватиме змістовій частині. Керівні кнопки не повинні бути яскравішими за основний зміст слайда.

Щодо змісту презентації, важливо, щоб всі слайди відповідали єдиному стилю. Часто верхня і нижня частини слайду можуть бути менше видимими на екрані, тому необхідно утримувати в них менш важливу інформацію. Належить визначити стиль, який буде повторюватись від слайду до слайду, включаючи шрифт та спосіб представлення інформації. Основну і важливу інформацію, таку як висновки, визначення, правила, доцільно відображати виділеним та збільшеним шрифтом (наприклад, жирний шрифт розміром 24). Рекомендується, щоб головний текст мав розмір не менше 18. Використання різних методів для підкреслення найважливішої інформації є доцільним; слайди не повинні бути занадто яскравими, оскільки зайві декоративні елементи можуть утруднити ефективне сприйняття інформації. Важлива інформація на слайді повинна бути чітко структурованою.

При створенні презентацій рекомендується утримуватися від застосування таких елементів, як яскраві кольори (рекомендується використовувати холодні тони зелено-синьої гами та помірні текстури для фону), більше трьох кольорів на одному слайді (з використанням контрастних кольорових схем "світлий текст на темному фоні" і "темний текст на білому фоні"), значної кількості анімаційних ефектів (використання має бути розумним), довгих речень та формулювань,

невизначених і непомітних заголовків, а також занадто великої або занадто малої кількості слайдів.

Доцільно враховувати вказані особливості оформлення, адже вони сприяють кращому сприйняттю матеріалу. Попри те, що необхідно наголосити на важливості використання презентацій, переваги цього засобу перед традиційним викладанням наочності або без неї вже очевидні.

Презентаційний підхід до представлення матеріалу має ряд переваг, на яких акцентують сучасні джерела: інформаційна насиченість, компактність, емоційна привабливість, наочність, мобільність, інтерактивність, економічна вигода та багатофункціональність.

Незважаючи на важливість застосування презентацій, основні критерії їх класифікації в літературі не є стандартизованими. Пропоновані класифікації базуються на типі змісту та оформленні. Наприклад, Ястребов Л.Й. відзначає різні групи презентацій: офіційні, офіційно-емоційні, а також "плакати", які лише ілюструють матеріал за допомогою зображень.

Всю відповідальність за пояснення змісту несе доповідач, ідеально використовувати єдиний шаблон оформлення. Також можна використовувати "подвійну дію" на слайдах, де текстова інформація може пояснювати або розширювати зміст. Інформація повинна бути подана вичерпно і докладно, оскільки слухачам не надається можливість негайно перепитати доповідача. Додатковий матеріал може бути розташований у гіперпосиланнях чи в Замітках до слайдів. Якщо презентація призначена для самостійної роботи, необхідно ретельно розробити інтерфейс, навігацію та можливості розгалуження.

Термін "інформаційний ролик" вказує на те, що презентацію можна демонструвати автоматично, незалежно від доповідача, повертаючись автоматично до початку. У таких презентаціях використовуються матеріали інформаційно-рекламного характеру, спрямовані на швидке сприйняття, і можуть бути використані, наприклад, на виставках.

Перед початком роботи над презентацією важливо повністю розуміти її зміст. Презентація має бути короткою, доступною і композиційно завершеною.

Етапи підготовки мультимедійної навчальної презентації включають структурування навчального матеріалу, складання сценарію реалізації, розробку дизайну, підготовку медіафрагментів, включаючи тексти, ілюстрації, відео, аудіозаписи, підготовку музичного супроводу, тестування готової презентації.

Ефективність мультимедійних презентацій значною мірою залежить від якості використаних матеріалів та майстерності педагога. Педагогічна організація мультимедійних презентацій, яка базується на концептуальних педагогічних положеннях, є пріоритетною як на етапі проектування, так і в процесі їх використання. При створенні мультимедійних презентацій слід враховувати вимоги щодо мотивації, чітко сформованої мети та ефективного використання інтерактивності.

Висновки до розділу 2

Мультимедіа представляє собою значне досягнення у сфері навчальних технологій, оскільки вона має унікальні властивості і можливості, такі як інтерактивність, гнучкість і спроможність інтегрувати різноманітні типи навчальної інформації. Це дозволяє враховувати індивідуальність слухачів та підвищує їхню мотивацію. Мультимедійні засоби виявляються перспективними та дієвими інструментами, що дозволяють надавати об'ємну інформацію у послідовності, що відповідає пізнавальним можливостям та рівню сприйняття аудиторії.

У даному розділі було проведено всебічний аналіз основних аспектів мультимедійного дизайну, який є важливою складовою сучасних цифрових комунікацій. Огляд концептуальних основ, історії розвитку, а також конкретних методів та інструментів для створення презентацій показав, що мультимедійний дизайн сьогодні набуває все більшого значення в процесі взаємодії користувача з продуктом.

Проведене дослідження засвідчило важливість застосування мультимедійного дизайну у створенні ефективних презентацій, орієнтованих на

цільову аудиторію. Презентація продукту стала не лише засобом інформування, але й інструментом для емоційного залучення, створення довіри та формування унікального користувацького досвіду. Графічні та відеоеlementи, анімація, інтерактивність — усі ці компоненти працюють у комплексі для створення цілісної, гармонійної комунікації, що полегшує сприйняття інформації та впливає на прийняття рішень.

Аналіз інструментів і технологій для створення мультимедійного контенту показав, що сучасні дизайнери мають доступ до великого арсеналу рішень — від графічних редакторів до платформ для 3D-анімації та інтерактивних елементів, які дозволяють створювати динамічні та адаптивні презентації. Використання програм, таких як Adobe Photoshop, After Effects, Blender, Unity та інші, дає змогу досягати високого рівня деталізації, реалістичності та інтерактивності, забезпечуючи користувачеві можливість глибше взаємодіяти з продуктом.

Мультимедіа знаходить широке застосування у різних галузях, таких як реклама, мистецтво, освіта, індустрія розваг, техніка, медицина, математика, бізнес, наукові дослідження та інші. Практично будь-який користувач комп'ютера має доступ до великої кількості цифрових зображень і графічних файлів. Для комфортного перегляду таких зображень існують спеціалізовані програми, відомі як переглядачі зображень, які мають ряд додаткових функцій, включаючи корекцію зображень та можливість створення слайд-шоу.

Графічні редактори, такі як Adobe Photoshop, є основними програмами для редагування растрових зображень. Вони дозволяють впливати на колір окремих пікселів та змінювати зображення в цілому. Тривимірна графіка використовується для створення об'ємних зображень та моделей у кіноіндустрії, архітектурних візуалізаціях та іграх, та вимагає спеціалізованих програмних та апаратних засобів.

Важливість ефективного використання мультимедійних ресурсів у викладанні підкреслюється необхідністю якісної організації матеріалів та вмілого їх використання педагогом. Це сприяє ефективності уроків та їх використанню.

Розглянута історія розвитку мультимедійного дизайну підтверджує, що його становлення було тісно пов'язане з технологічним прогресом та змінами в поведінці користувачів. Зростання популярності мобільних пристроїв, соціальних мереж та віртуальних середовищ AR/VR визначило нові стандарти візуального сприйняття та потреби у персоналізованому контенті, що вимагає інтеграції анімаційних та інтерактивних компонентів.

Таким чином, мультимедійний дизайн сьогодні є ключовим інструментом для створення контенту, який відповідає високим очікуванням сучасних користувачів. Його роль в бізнесі, освіті, маркетингу та розвагах є важливою для побудови ефективної комунікації, залучення аудиторії та підтримки лояльності до бренду. Отримані висновки можуть бути корисними для розуміння специфіки мультимедійного дизайну та надання рекомендацій для розробки конкурентоспроможного контенту в різних сферах діяльності.

РОЗДІЛ 3

ПРАКТИЧНА РОЗРОБКА ТА ЇЇ ПРЕЗЕНТАЦІЯ

3.1. Практична частина. Робота з 3Д

Моделювання в моушн-дизайні є процесом створення тривимірних об'єктів та сцен для анімаційних проєктів. Інструменти моделювання, такі як 3D-редактори, дозволяють створювати складні об'єкти з геометричних форм, контролювати їхню текстуру, освітлення та анімацію. Ці інструменти надають можливість творчо виражатися та реалізовувати свої ідеї у віртуальному просторі.

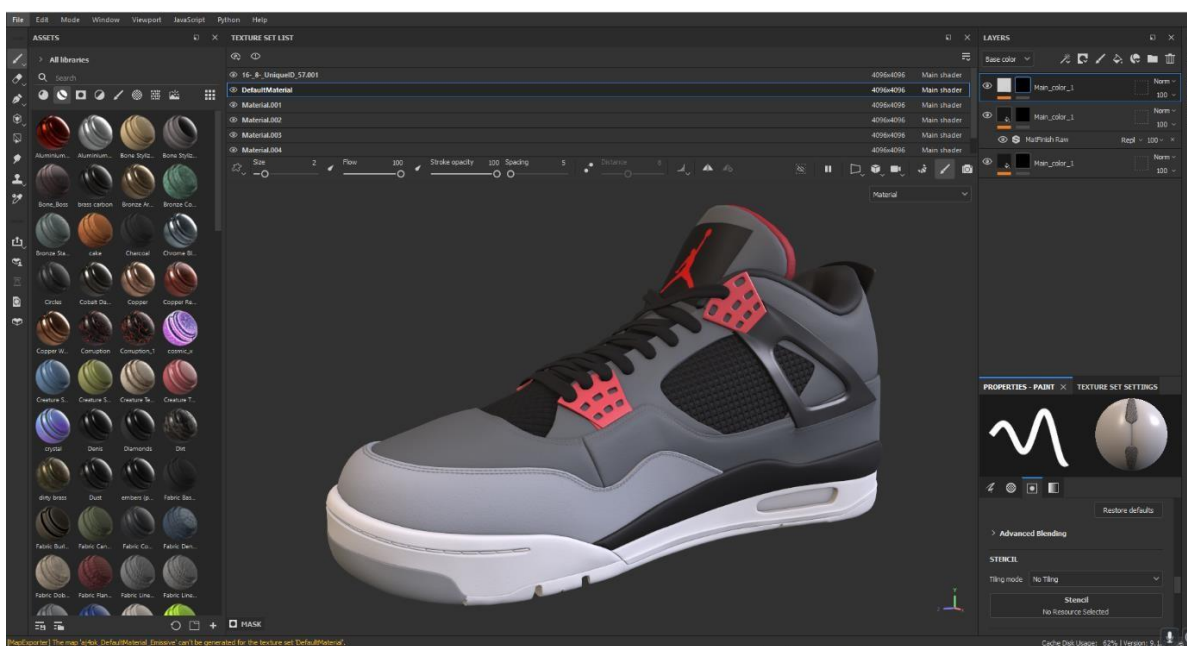
Програми, які використовував у процесі роботи, включають Cinema4D, After Effects, Photoshop та Substance Painter. Cinema4D є програмою для 3D-моделювання, анімації і візуалізації, в той час як After Effects - це програма для редагування і компонування відео та візуальних ефектів. Photoshop використовувався як додатковий інструмент для корекції деяких ілюстрацій та прибирання зайвого.

Спочатку було визначено предмет промо-ролика, і цього разу це були кросівки бренду Air Jordan. Для початку роботи була потрібна 3Д модель. Знайшов підходящу для себе, оптимізував її сітку для кращої роботи в 3Д редакторі і кращого вигляду на рендері, та приступив до роботи.





Був обраний відповідний 3Д редактор, а саме Сінема4Д, але одразу стало зрозуміло що реалізувати потрібний вигляд текстур не вийде без застосування додаткових програм. Тому кращим рішенням було скористуватись програмою Substance Painter. В ній було зроблено повне текстурування моделі. Були створенні різні матеріали під кожену частину кросівок. Після завершення роботи всі текстури були перенесені у 3Д редактор.

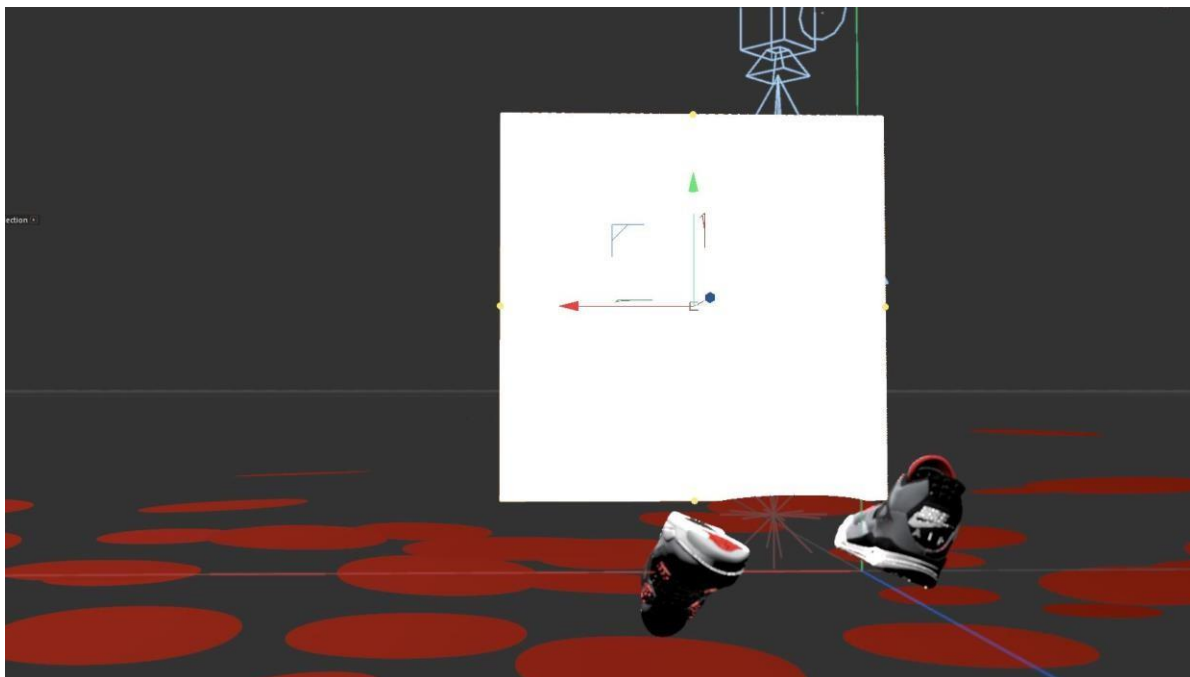




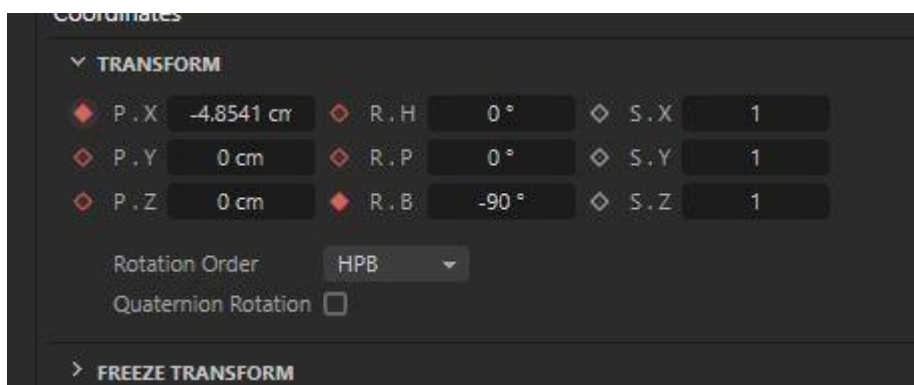
У Cinema4D були застосовані текстури до моделей кросівок. Текстури використовуються для надання моделі вигляду різних матеріалів, таких як шкіра, гума або пластик. Є можливість вибрати і налаштувати текстури з великого асортименту доступних опцій, але для кращого візуального ефекту було вирішено створити їх самому.

Після додавання текстур виставляв світло в Cіnema4D. Це означає, що налаштування джерела світла, такі як точкові джерела, напрямлене світло або рефлектори, для створення бажаного освітлення сцени з моделями кросівок. Налаштування освітлення може впливати на тон, тіні та настрої сцени, тому це є дуже важливим для кінцевого вигляду сцени.

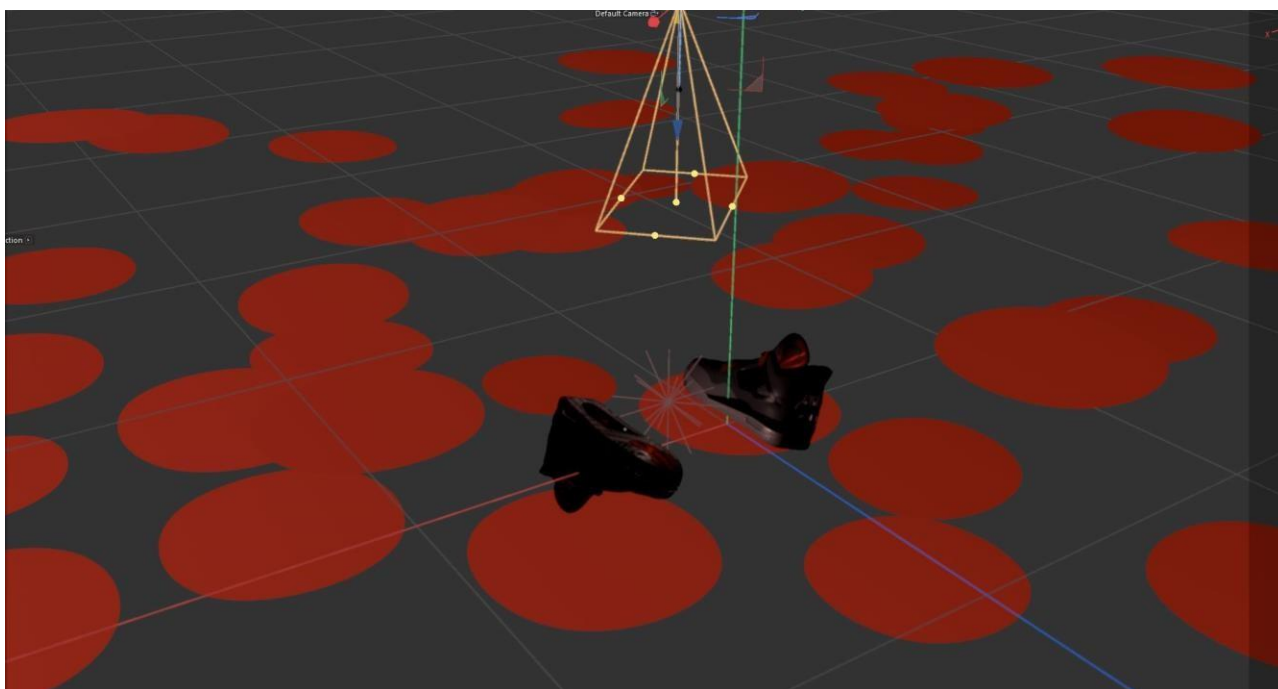
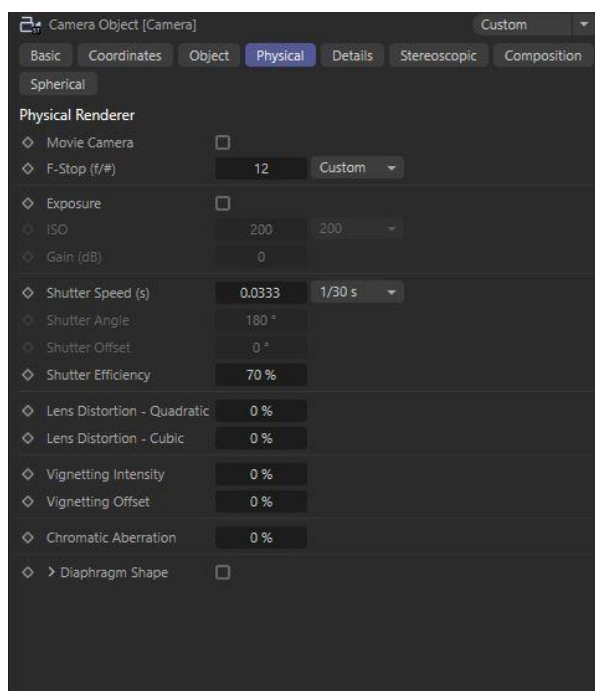




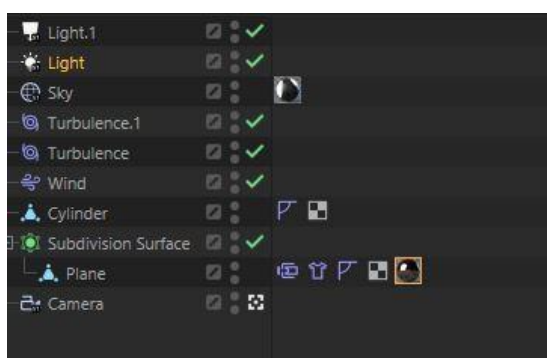
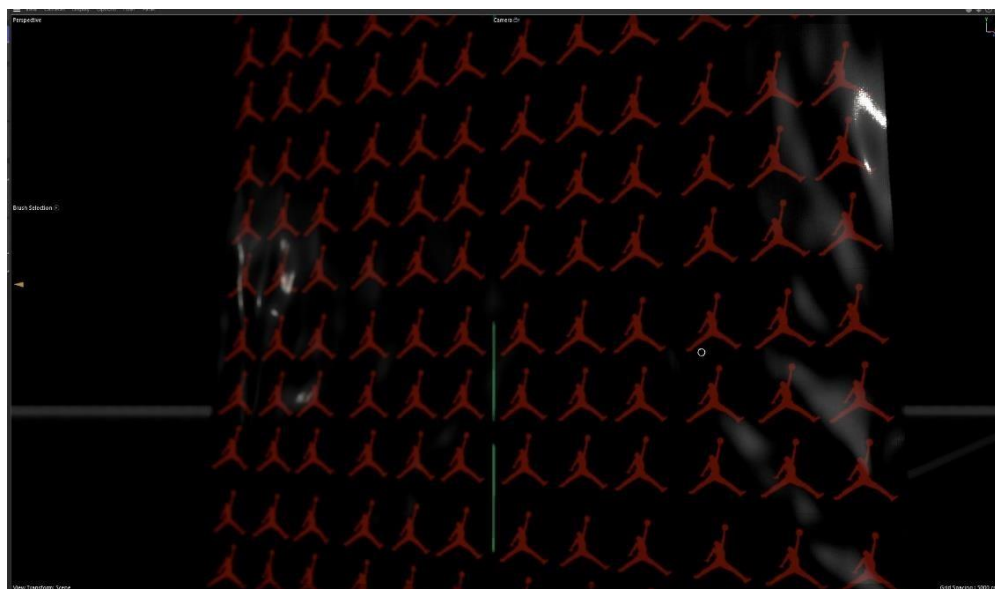
Для різних рендерів був обраний експериментальний підхід та робота з різним освітленням для досягнення цівках ефектів. Після створення та оптимізації моделі, застосування текстур і виставлення світла, анімував модель з різних ракурсів на порожньому фоні або з різними візуальними рішеннями. Це означає, що встановлювання руху моделі, змінюючи її позицію, орієнтацію або масштаб за допомогою ключових кадрів. Цей процес може включати обертання, зсуви, масштабування та інші трансформації моделі.



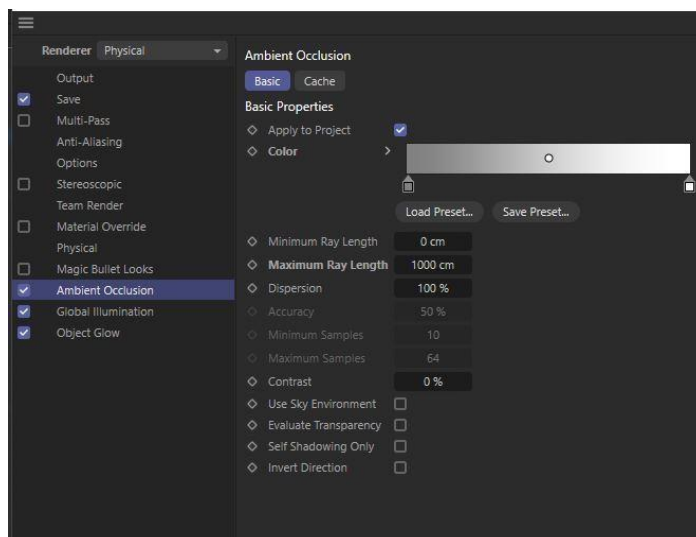
Також важливим елементом є виставлення, налаштування та анімація камери. Від цього залежить як саме буде видно в кадрі об'єкт.

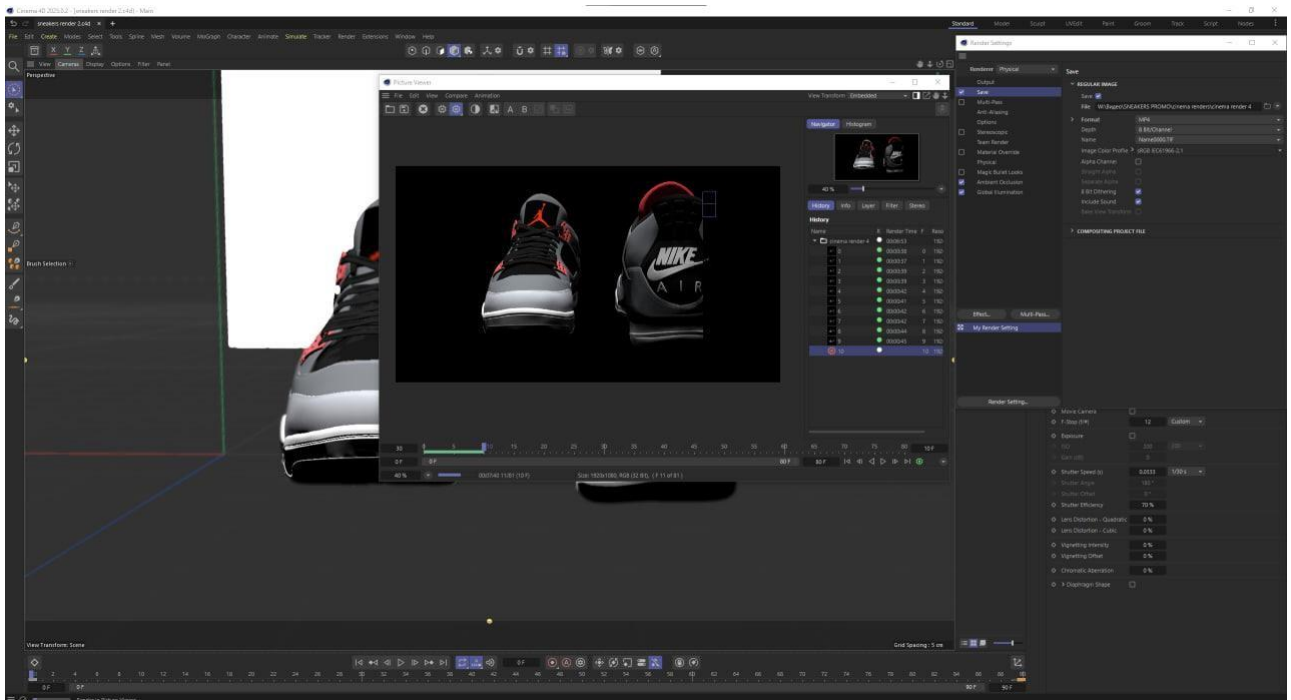


Всього вийшло 6 різноманітних рендерів, де продукт демонструвався різних ракурсів та анімацій. Для одної сцени було вирішено створити анімацію тканини з логотипом продукту. Для цього заздалегідь у програмі Photoshop підготував логотип на чорному фоні для подальшого використання на текстурі, та створив саму текстуру тканини. Після чого переніс логотип на текстуру, а з моделі плейну зімітував тканину, для цього використав потрібний симулятор тканини та вітру. Який її роздував, чим створював лаконічну анімацію.



Після створення анімації, рендерив сцену в Cinema4D. Рендерінг - це процес обчислення кінцевого візуального зображення з тривимірної сцени. Після рендерингу отримуєш зображення або відео з анімованими кросівками. Тому також важливо налаштувати його правильно для запобігання виникнення помилок, та отримання найкращого кінцевого вигляду.

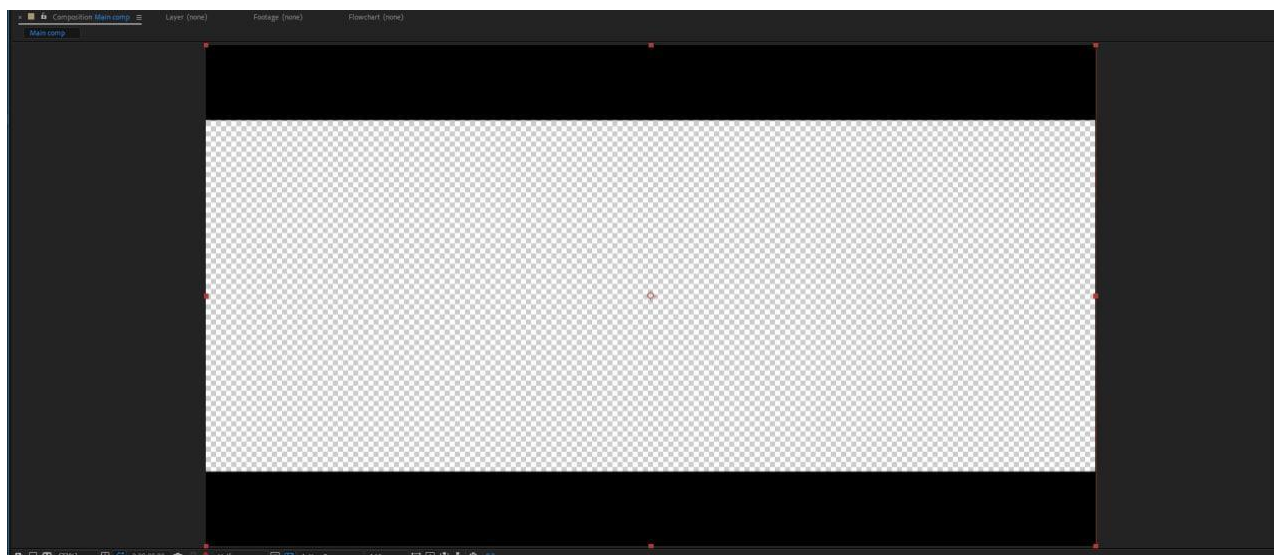
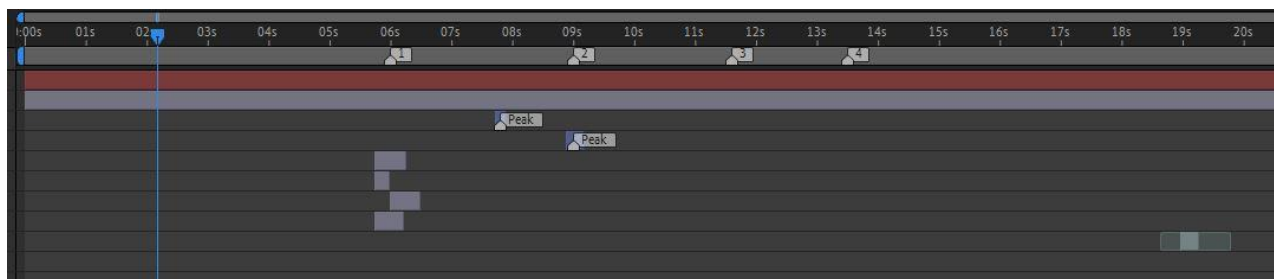




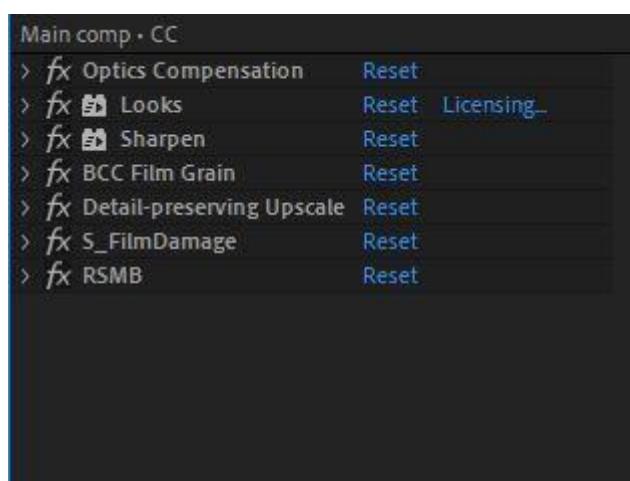
У Cinema була проведена робота над створенням та налаштуванням 3Д об'єктів та їх подальшої анімації з використанням текстур, які заздалегідь були створенні у Substance 3D Painter. Для підготовки або зміни ілюстрацій які потрапляли на 3Д об'єкт, використовувався Photoshop. Також важливу роль грали: налаштування освітлення та застосування різних варіацій анімації, змін форм об'єктів з різних ракурсів камери. Результати цієї роботи були відрендерені для подальшої обробки у програмі "After Effects". На цьому була завершена робота з 3Д моделями, всі потрібні матеріали були готові для переносу в After Effects.

3.2. Робота з 2Д анімаціями, композитинг та звук

Після переносу готових рендерів у програму "After Effects", спочатку була обрана підходяща музика, і були розставлені ключові моменти музики, де планувалися переходи. Також був створений приблизний план сцен та їх таймінгів. Далі робота потребувала створення та налаштування композиції, та додавання чорних полос зверху, та низу екрану. Ціє засіб створює більш кінематографічний ефект та прикриває зайве. Після цього розпочалась робота над першою сцену проекту.



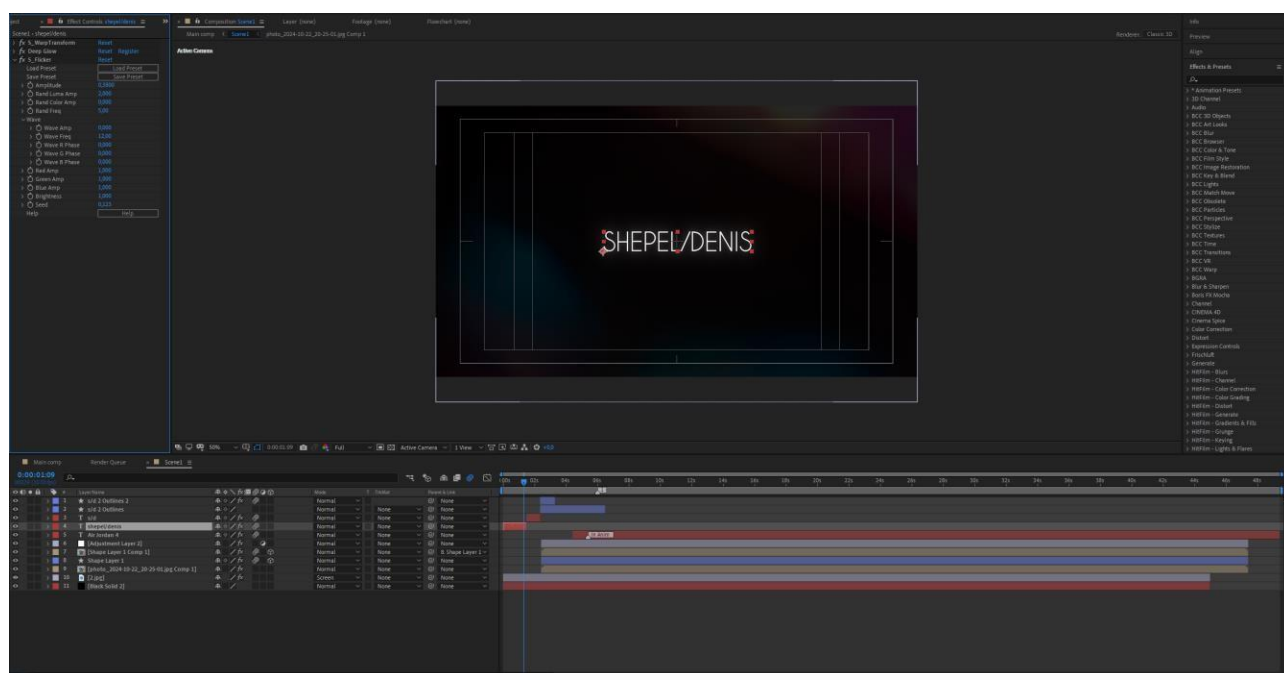
Також важливим елементом є кольорова корекція. Вона слугує засобом єднання всього проекту. Вдала кольорова корекція здатна надати нового вигляду навіть самим звичайним сценам. Тому при створенні вступної частини ролика, було також важливо створити підходящу корекцію для подальшої роботи.



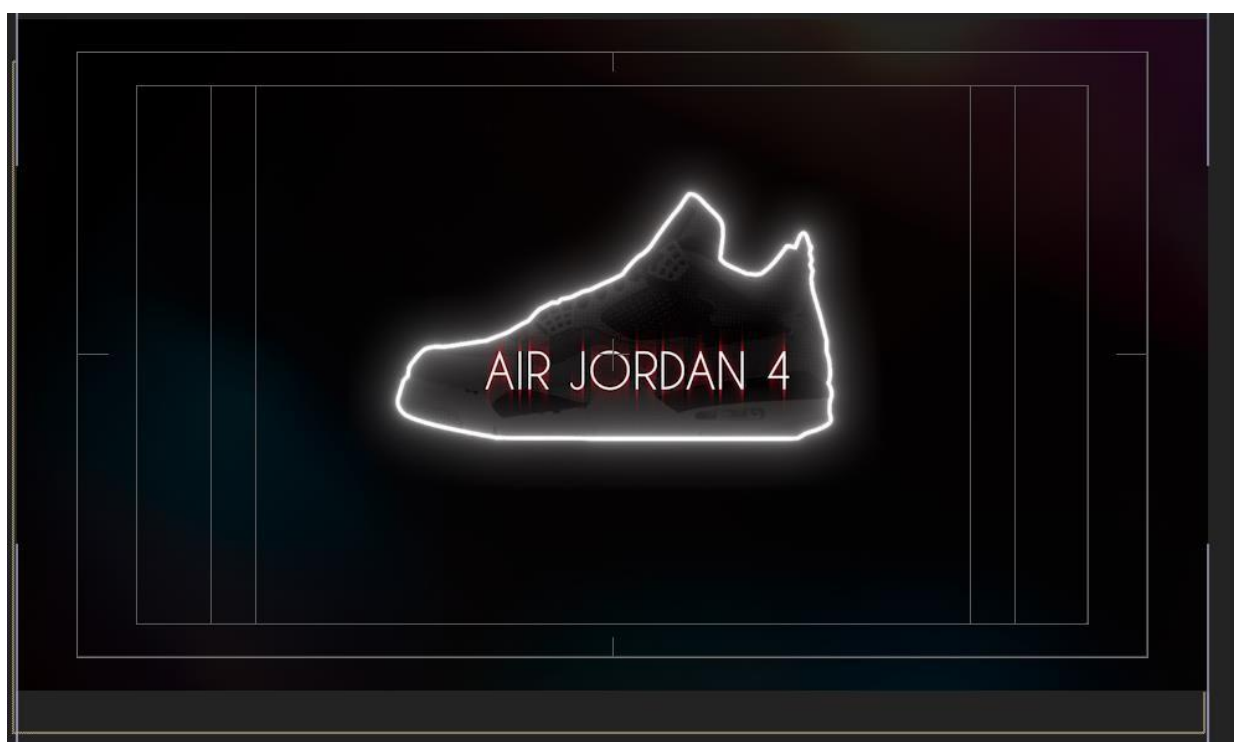
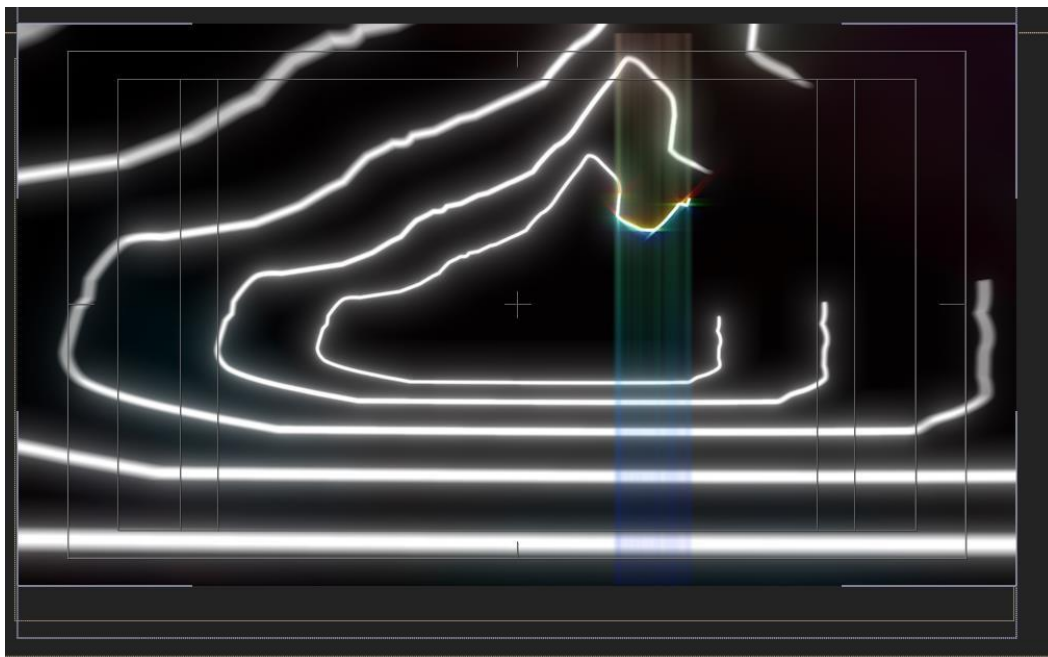
В цьому випадку я користувався плагінами: RSMB, Looks та Film grain. RSMB дозволяє додати більшої плавності всьому ролику через накладення додаткового моушин блюру. А за допомогою плагіну Looks, створив насичену

та контрастну кольорову корекцію. Також додав шуму та білих частиць для досягання більш кінематографічного ефекту.

Далі пішла робота над оформленням самої сцени. У першій сцені потрібно було яскраво представити сам продукт та автора. Тому спочатку був створений неяскравий фон з бликами, який не буде повертати увагу, але в той же час буде заповнювати простір. Далі проанімував текст з моїм ім'ям та прізвищем. На нього наклав ефект Deep Glow та Flicker для більшої контрастності та динаміки.

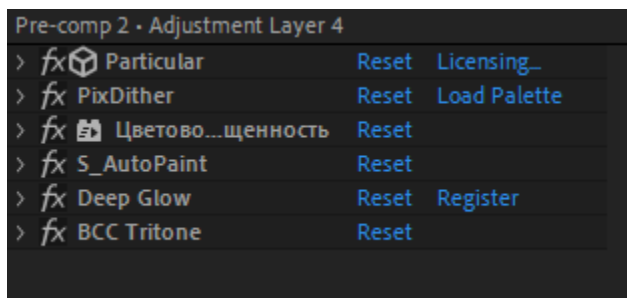


Далі було створено окантування через шейп по контуру кросівка та за допомогою клонеру, та трим пасу, була створена цікава анімація з проявом кросівка у середині контура. Для додавання більшої виразності анімації прояву, на кінець контура був доданий ефект StarGlow. Ним же були створенні лінії на тексті з назвою продукту. Сам текст плавно виявляється через непрозорість та блюр.



Для переходу від першої сцени був створений транзішин через накладання *adjustment* леєрів та анімації самої композиції по скейлу. У другій сцені спочатку був створений унікальний фон за допомогою плагину *Particular* та інших. Далі переніс перший рендер у композицію та стилізував його під загальний тон ролика. Для цього скопіював шар з рендером та за допомогою *Compound blur*, та інших ефектів, вписав його у сцену через накладання на оригінальний рендер. Варто відмітити, що для цільності ролика, дуже важливо витримати його в одному

кольоровому тоні та стилістиці. Тому надалі всі візуальні рішення будуть опиратися на те, щоб не випадати із загальної композиції.



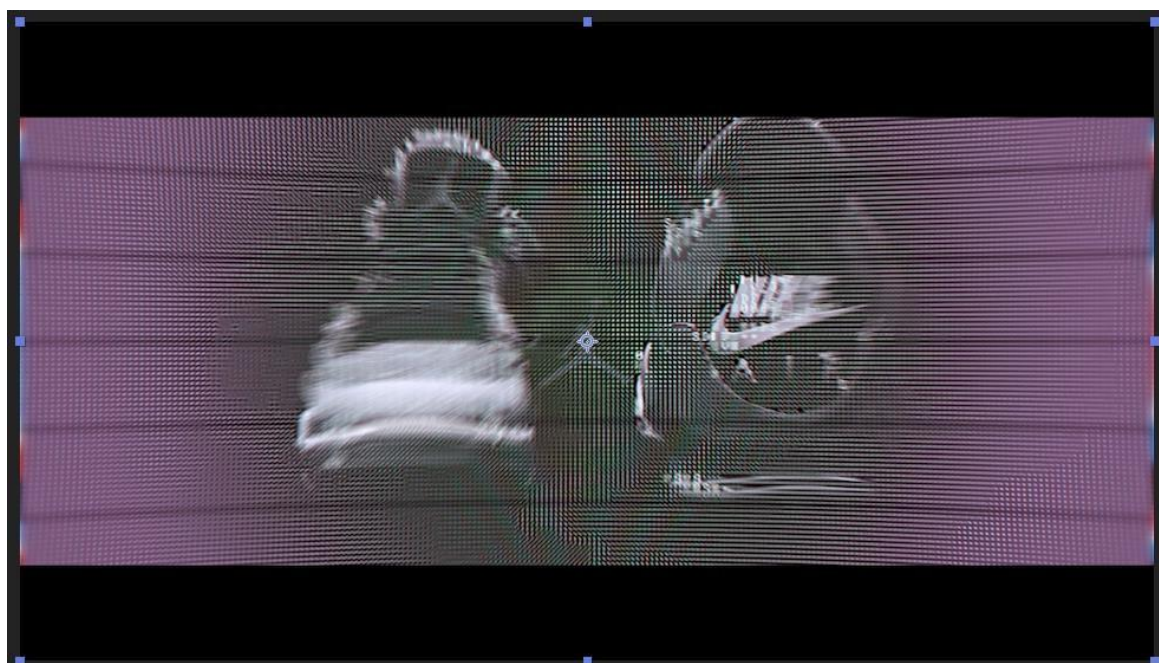
Потім був підібраний підходящий слоган який би був короткий та точний. Це також важливо для того щоб за короткий час справити гарне враження на глядача. Текст був про анімований у 3Д просторі, виразно скомпонований за допомогою контрастних кольорів та розмірів тексту. А головну назву продукту було окремо виділено анімованим контуром.



Наступний перехід був створений через швидкий гліч та інверсію кольору з додаванням ефекту Halftone. Варто зазначити, що такі переходи додають динаміки та відчуття безшовності проекту, так кінцевий продукт виглядає більш цілісно та плавно для глядача. Також важливим є звукові ефекти, тому на всіх

переходах вони є. Вони підсилюють потрібний перехід та розширюють глядацький досвід. Крім того важливим елементом є звуковий супровід. Тому як було вказану на початку розділу, перед початком роботи були визначені акценти в музикальній композиції щоб потім було простіше орієнтуватись та створювати переходи.

Додатково на початку та кінці композиції, гучність звукової доріжки була зменшена для поступового впуску в ролик, а на доріжку був накладений ефект реверберації, який додав простору для підсилення ефекту.



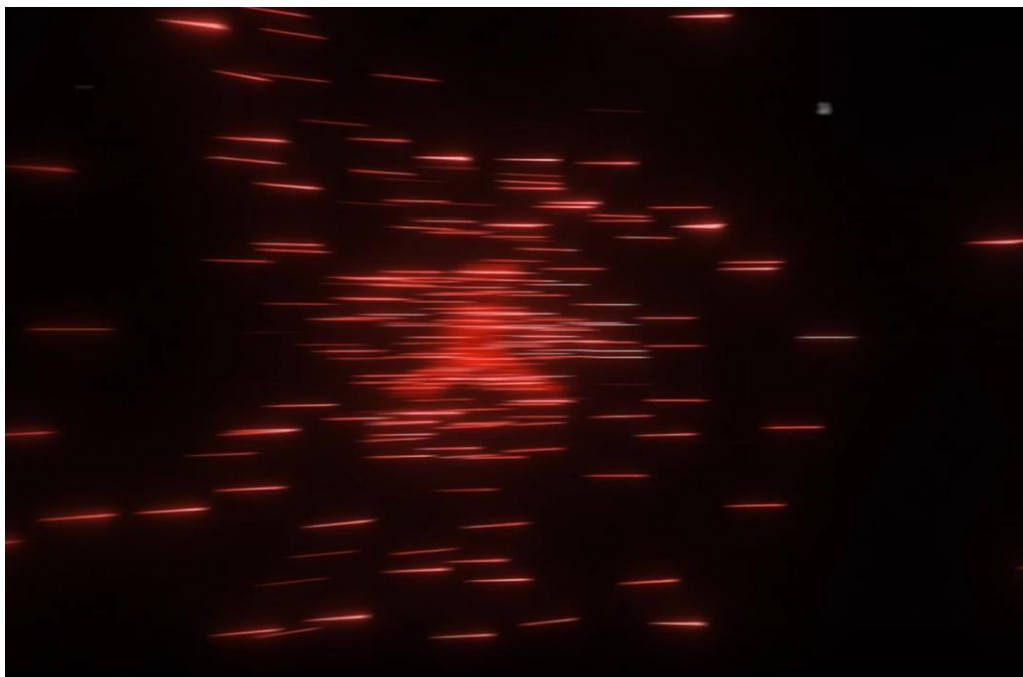
У третій сцені у більшості було вирішено залишити для глядача близький кадр з рендером кросівок бо він сам по собі забирає на себе багато уваги. Але все ж потрібно було оформити сцену так щоб вона була більш насиченню та не вбивалася зі стилю.



Тому по середні екрану був розміщений логотип кросівок, які ніби то проходили повз нього. Поверх рендеру кросівок були накладені шейпи які імітували та продовжували концепт переходу. Вони швидко з'являлись в різних частинах кросівок. Таким чином вдалось різноманітнити сцену.



Далі знову ж таки за допомогою плагіну Particular, створив перехід через анімацію камери в 3Д просторі. Логотип ніби то розчиняється у червоних лініях та камера рухається до наступної сцени. Але лінії повністю не зникають, а залишаються як частина фону і ненав'язливо рухаються.

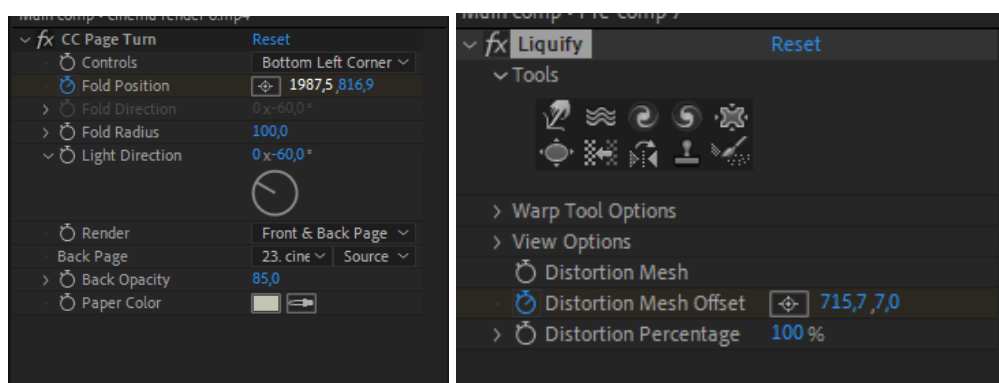
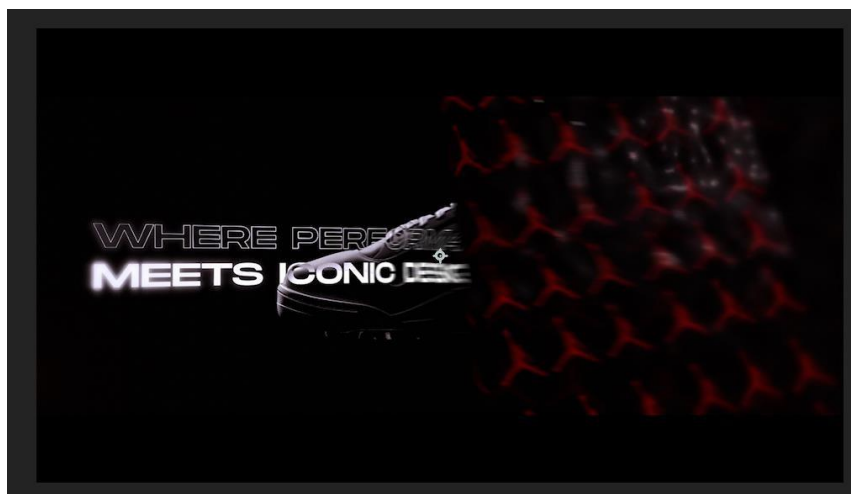


Наступне що бачить глядач при переході на четверту сцену, це ще один рекламуючий слоган. Оформлений у два рядки де для різноманітнення сцени одна строка залита, а інша ні.

Потім з'являється кросівок, який був відрендерений тільки з контрастним світлом, з метою відгалудження його від тексту на постпрдакшені. Сам кросівок з'являється через анімацію трикутних шейпів з червоним контуром.

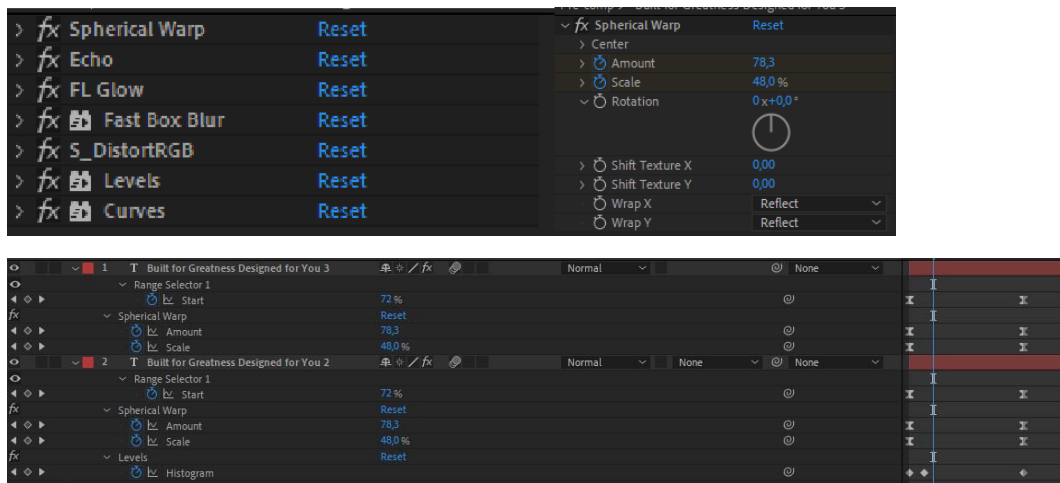


Наступний елемент це перехід до п'ятої сцени. На цей раз він виконаний через анімацію рендеру тканини з логотипами продукту. В свою чергу минула сцена, через Liquify, проанімована так щоб глядачу здавалось що верхній шар ніби накладається на неї.

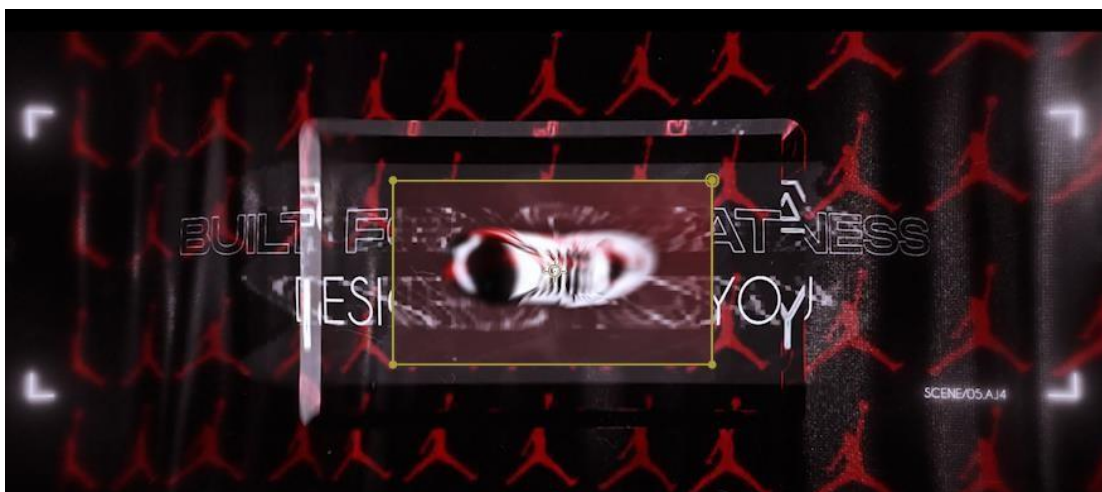


Таким чином екран повністю заповнюється тканиною, а поверх з'являється типографія. Її анімація виконана за допомогою комбінації багатьох шарів ефектів.



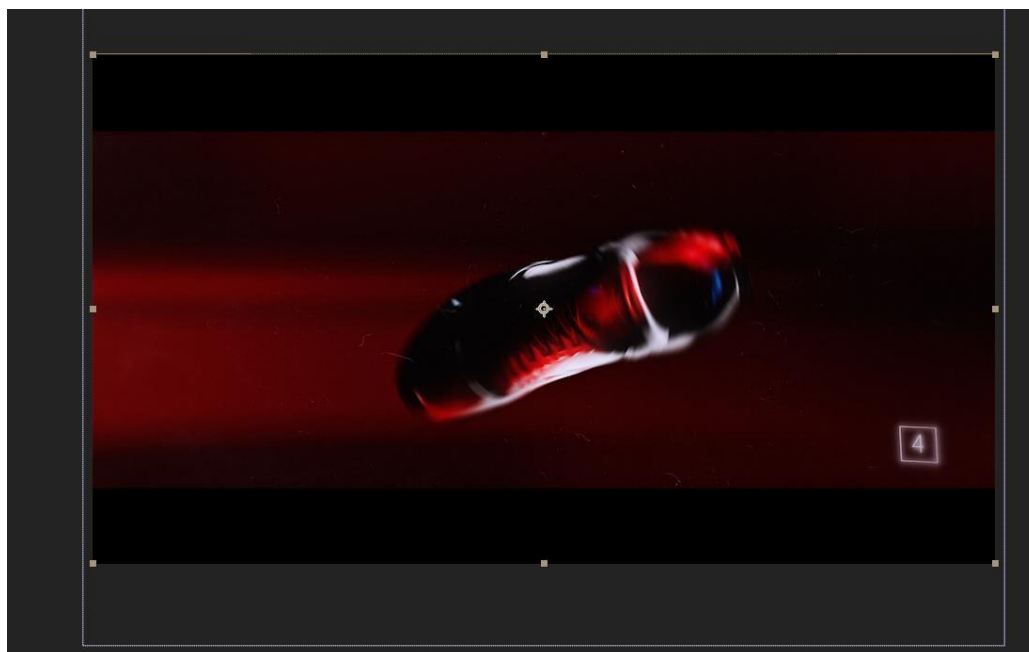


Крім того, для фокусування уваги була зроблена шейпова композиція яка відтворює фокус фотокамери. Далі іде перехід до наступної сцени.

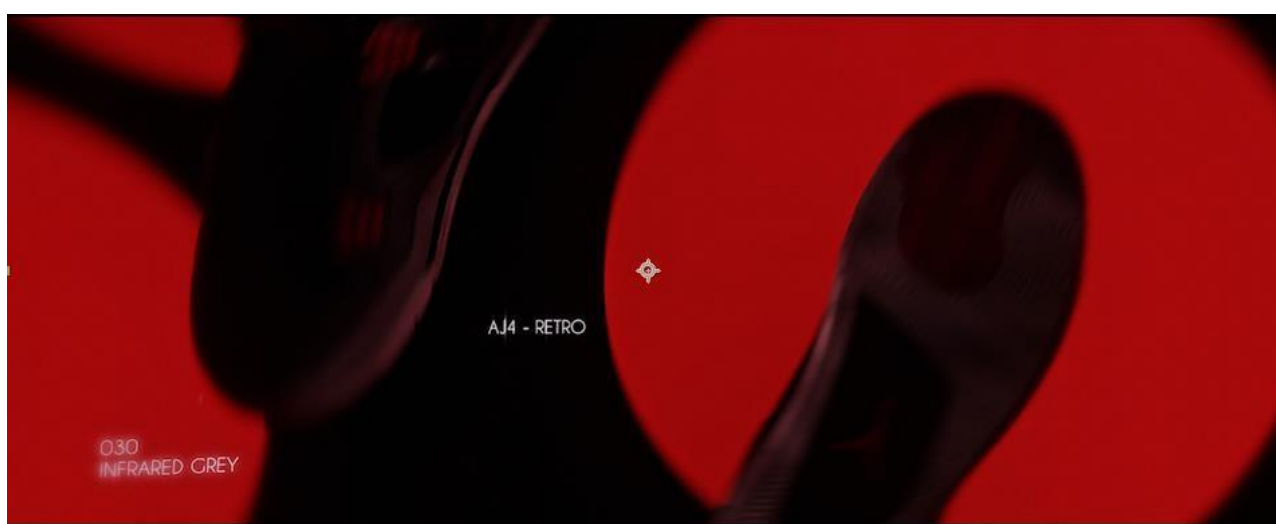


На цей раз перехід був зроблений через класичний наплив на глядача, але урізноманітнений ефектами: Turbulence warp, Posterize time та інші. Всі вони були окремо анімовані та поверх був доданий глич оверлей. Таким чином всі переходи були додані у підходящий таймінг, за допомогою графіків були плавно анімовані та мали різні підходи. Таким чином вдалось зберегти динаміку та покращити цілісність ролика.

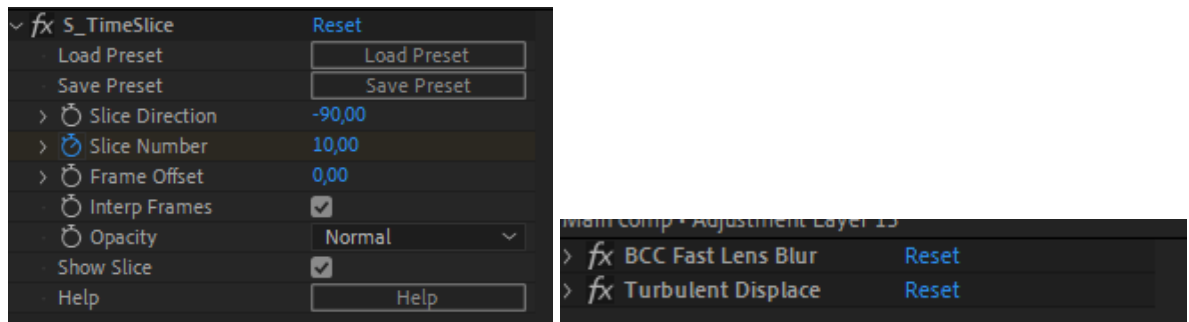
У п'ятій сцені по середні екрану показано рендер продукту з контрастним градієнтним фоном. Тут фон був додатково анімований щоб сцена виглядала ефектніше.



Наступний перехід був швидким через накладання оверлею та зміни накладення на ньому. У наступній сцені більшу частину простору займав рендер перенесений з Cіnem4D. Тут вся сцена була оформлена під кольори всього ролика. Фон був зроблений через клонер та 3Д платформи, а вся сцена була поетапно проанімована. Окремо кросівки, камера та фоні фігури. Завдяки цьому сцена виглядає комплексно та динамічною. На постпродакшені в After Effects було лише додано декілька елементів тексту та дизайну, знову ж таки для кращого влучання у стиль всього ролика.



Останній перехід був плавним та швидким. Виконувався через ефект Slice та додавання блюру та варпу.



На останній сцені головною метою було представити всі логотипи, автора та структур для якої був виконаний ролик. Також важливо вивести глядача з перегляду. Тому музика була приглушена та уведена у просторі через Reverb. В свою чергу всі логотипи були стилізовані щоб все виглядало органічно. Переходи між ними були анімовано швидко через шейк, а на фон вдалось створити цікаву анімацію за допомогою ефекту Caustics.



Всі ці етапи створення анімації та її обробки в програмах Cinema та "After Effects" дозволили створити вражаючу і професійну анімацію з використанням текстур, світла, ефектів та анімаційних переходів. Кінематографічний вигляд, стиль та настрої були підкреслені кольоровою корекцією, ефектами та візуальними елементами, створюючи цікаву та захоплюючу атмосферу для глядачів.

Висновки до розділу 3

У цьому розділі була досліджена різноманітність шляхів виготовлення дизайн-продукту, на прикладі створення рекламного промо-ролика. У розділі був описаний весь шлях від концепту до реалізації ідеї. Предметом ролика були обрані кросівки компанії Nike «AirJordan 4».

Відштовхуючись від своїх знань, були використанні найбільш популярні ресурси для роботи у 3D та з пост-обробкою, а саме After Effects та Cinema 4D. Було визначено найбільш важливі елементи та проблеми з якими довелося зіштовхнутися при розробці практичного завдання. Обрана стратегія та креативні рішення дали змогу створити динамічний, інформативний та емоційно привабливий рекламний ролик, який ефективно презентує ключові особливості продукту, передає його унікальну цінність та формує позитивний імідж бренду. Робота умовно була поділена на наступні етапи:

1. Розробка концепту, та вибір предмету ролика;
2. Пошук 3D моделі та її обробка (створення текстур, оптимізація полігонів);
3. Створення сцен, анімація та рендерінг моделі;
4. Структуризація та переніс сцен в After Effects;
5. Створення кольорової корекції;
6. Розробка всіх сцен, додавання переходів;
7. Робота за музикою та звуком.

Отримані практичні навички щодо використання професійних інструментів мультимедійного дизайну, а також уроки щодо управління творчими та технічними процесами, стануть у нагоді для реалізації подальших рекламних кампаній.

ЗАГАЛЬНІ ВИСНОВКИ

Мультимедійний дизайн є комплексним підходом до створення контенту, що гармонійно інтегрує різні типи медіа для досягнення максимальної естетичної та функціональної привабливості. Він має на меті не лише передати інформацію, але й забезпечити позитивний досвід для користувача, що є особливо важливим у маркетинговій комунікації та цифрових медіа.

Розділ 1 кваліфікаційної роботи присвячено основним теоретичним аспектам мультимедійного дизайну, його концепції, історичному розвитку та ролі у створенні презентацій продуктів. Проведений аналіз дав змогу виділити ключові аспекти мультимедійного дизайну як сучасного інструменту комунікації, що поєднує візуальні, звукові та інтерактивні елементи для підвищення ефективності передачі інформації та залучення користувачів.

Розвиток мультимедійного дизайну тісно пов'язаний із технологічним прогресом та впровадженням новітніх інформаційних технологій. Від перших комп'ютерних анімацій та графічних інтерфейсів до сучасних AR/VR-технологій, мультимедійний дизайн пройшов шлях від простих візуальних форм до складних інтерактивних систем. Це підтверджує важливість адаптації дизайну до нових вимог користувачів і технологічних можливостей.

Презентація продукту у мультимедійному дизайні є одним з найбільш затребуваних елементів, що дозволяє продемонструвати не лише зовнішні характеристики продукту, але й його функціональні можливості, цінність та унікальні особливості. Завдяки мультимедійним елементам — графіці, відео та анімації — презентація стає ефективним засобом комунікації з аудиторією, здатним формувати позитивний імідж бренду та впливати на рішення про покупку.

Презентація продукту відіграє важливу роль у досягненні маркетингових цілей, створенні емоційного зв'язку з аудиторією та підвищенні впізнаваності бренду. Якісна мультимедійна презентація дозволяє показати продукт у найкращому світлі, підкреслити його переваги та привернути увагу користувачів, що є особливо актуальним в умовах високої конкуренції.

Розділ 2 кваліфікаційної роботи присвячено детальному аналізу інструментів та технологій, які застосовуються для створення мультимедійних презентацій продуктів. Вивчення цього аспекту дозволило з'ясувати, які інструменти та платформи найефективніші для розробки графічних, відео- та інтерактивних елементів, а також як вони можуть бути інтегровані для досягнення максимального впливу на аудиторію.

Презентація продукту займає центральне місце у мультимедійному дизайні, оскільки вона формує перше враження користувача, яке є визначальним для подальшого сприйняття бренду та товару. Використання мультимедійних елементів під час презентації дозволяє привернути увагу користувача, розкрити переваги продукту, а також забезпечити інтерактивність, яка є особливо важливою у сучасному цифровому середовищі.

Технічний прогрес значно вплинув на мультимедійний дизайн, зокрема у створенні презентаційних матеріалів. На різних етапах розвитку дизайнери використовували різні інструменти — від базових графічних редакторів до сучасних платформ для 3D-моделювання та віртуальної реальності. Кожен етап розвитку забезпечував нові можливості для представлення продукту, що допомагало формувати інноваційні підходи до візуальної комунікації.

Висока якість презентації продукту залежить від злагодженої роботи графічних, відео- та інтерактивних елементів. Мультимедійний дизайн дозволяє досягати цілісного візуального ефекту, що посилює естетичну привабливість та функціональність контенту. Використання інтерактивних технологій, таких як AR та VR, забезпечує унікальний користувацький досвід, який сприяє залученню аудиторії та підвищує ймовірність прийняття позитивного рішення щодо продукту.

Другий розділ підкреслює, що ефективне використання інструментів та технологій є вирішальним для успішного створення презентацій продукту. Різноманітність сучасних інструментів для графічного та відеодизайну, а також для розробки інтерактивних елементів, таких як Unity, Adobe After Effects, Blender, відкриває широкі можливості для досягнення нових рівнів візуальної та

функціональної якості презентаційного контенту. Правильний вибір технологій дозволяє не лише привернути увагу аудиторії, але й створити незабутній інтерактивний досвід, який залишає глибоке емоційне враження та формує лояльність до бренду.

Розділ 3 кваліфікаційної роботи присвячено опису роботи над практичною розробкою. У цьому розділі була досліджена різноманітність шляхів виготовлення дизайн-продукту, на прикладі створення рекламного промо-ролика. Розібраний весь шлях побудови проекту, від знаходження ідеї до її повної реалізації. Виявлені проблеми та засоби їх вирішення. Для створення промо-ролика були успішно застосовані програмні інструменти Cinema 4D, Substance Painter, After Effects та Photoshop. Це дозволило реалізувати комплексний підхід до візуальної презентації продукту, поєднуючи 3D-моделювання, анімацію та професійну обробку відеоматеріалів.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Abbate J. *Inventing the Internet*. MIT Press, 1999. 33 p. URL: <https://nissenbaum.tech.cornell.edu/papers/Inventingtheinternet.pdf>
2. Březina D. *Typography for Screen*. ATypI, 2019.
3. Brinkmann R., and Wright S. *The Art and Science of Digital Compositing*. Morgan Kaufmann, 2010. 20 p. URL: https://api.pageplace.de/preview/DT0400.9780080499321_A23525958/preview-9780080499321_A23525958.pdf
4. Carubin C. E. The Evolution of the Motion Graphic Design Discipline Seen Through Its Definition Over Time. In *The Theory and Practice of Motion Design: Critical Perspectives and Professional Practice*, edited by B. Stone and L. Wahlin, Routledge, 2018. P. 15–29. doi: <https://doi.org/10.4324/9781351034548>
5. Meyer C., Meyer T. *Designing Motion Graphics with After Effects*. Peachpit Press, 2014. 768 p. URL: <https://www.perlego.com/book/1606431>
6. Meyer C., Meyer T. *Exploring Motion Graphics*. Focal Press, 2002.
7. Christiansen M. *The Power of Motion Graphics: Creating Animated Imagery for Film, TV, and the Web*. Pearson Education, 2011. URL: <https://www.digitalmediadesignacademy.co.uk/blog/the-power-of-motion-graphics-in-story-visualisation>
8. Crook I., Beare P. *Motion Graphics: Principles and Practices from the Ground Up*. Laurence King Publishing, 2016.
9. Cummings J. N. Work Groups, Structural Diversity and Knowledge Sharing in a Global Organization. *Management Science*, 2004, 50 (3): 352–364. doi: [10.1287/mnsc.1030.0134](https://doi.org/10.1287/mnsc.1030.0134)
10. Curtis S. How Technology is Driving the Next Wave of Film Animation. Accessed March 28, 2022. <http://www.telegraph.co.uk/technology/news/10849028/How-technology-is-driving-the-next-wave-of-film-animation.html>.

11. De Greef L., Post G., Vink C., Wenting L. Designing Interdisciplinary Education. Amsterdam University Press, 2017. 17 p. URL: <https://assets.ctfassets.net/4wrp2um278k7/2TTicZKvy00wWSWEQOqAK0/fb15a5ca7f0d2bfcdfee83b03a372887/9789048535552.pdf>
12. Desai B. C. The State of Data. In Proceedings of the 18th International Database Engineering and Applications Symposium, IDEAS'14, 77–86. ACM, 2014.
13. Design 4, no. 1 2007. P. 5–18. doi:10.1080/15710880701875068.
14. Fischer G. Beyond 'Couch Potatoes': From Consumers to Designers and Active Contributors. First Monday 7, no. 12 (2002): 1–28. Accessed March 28, 2022. URL: <http://firstmonday.org/issues/issue7-12/fischer/index.html>.
15. Foley J. D., Van Dam A. Fundamentals of Interactive Computer Graphics. Addison-Wesley, 1982.
16. George C., Scerri J. Web 2.0 and User-Generated Content: Legal Challenges in the New Frontier. Journal of Information, Law and Technology 2 2007. P.2–22.
17. Gosling E. What Will a Designer þ Their Job Look Like in 2025? AIGAeyeondesign. Accessed March 28, 2022. URL: <https://eyeondesign.aiga.org/what-will-a-design-job-in-2025-look-like/>
18. Gunning T. The Cinema of Attraction: Early Film, Its Spectator, and the Avant-Garde. Wide Angle 8, no. 3-4 1994. P. 63–70.
19. Rall H., Prassel I. Animation: From Concept to Production. CRC Press, 2017.
20. Hargadon A. B., Bechky B.A. When Collections of Creatives Become Creative Collectives: A Field Study of Problem Solving at Work. Organization Science 17, no. 4 2006. P. 484–500. doi:10.1287/orsc.1060.0200. 126.
21. Harrington R., Robinson I. Motion Graphics with Adobe Creative Suite 5 Studio Techniques. Adobe Press, 2010.
22. Hartman S., Stern J. Eternally Yours: Time in Design. In Multimedia and Hypertext: The Internet and Beyond, 209–234. MIT Press, 1997.

23. Hess R. Animating with Blender: Creating Short Animations from Start to Finish. Sybex, 2009. 365 p. URL: https://digilib.stekom.ac.id/assets/dokumen/ebook/feb_2a940d8034db06c7f65de3143413eba404bc8342_1649233842.pdf
24. Hooks E. Craft Notes for Animators: A Perspective on a 21st Century Career. Taylor and Francis Group, 2016. 172 p. doi: <https://doi.org/10.4324/9781315721163>
25. ISO.13407 Human-Centered Design Process for Interactive Systems. Accessed March 28, 2022. <https://www.iso.org/obp/ui/iso:std:iso:13407:en>.
26. Jenett D. Motion Design. Gudberg Nerger, 2014.
27. Keller K. L. Brand Synthesis: The Multidimensionality of Brand Knowledge. Journal of Consumer Research. 2003. 29(4). P. 595–600.
28. Klaassen R. G. Interdisciplinary Education: A Case Study. European Journal of Engineering Education. 2018. 43(6). P. 842–859. doi:10.1080/03043797.2018.1442417.
29. Konstan J. A., Riedl J. Recommender Systems: From Algorithms to User Experience. User Modeling and User-Adapted Interaction. 2012. 22(1). P. 101–123. doi:10.1007/s11257-011-9112-x.
30. Krasner J., Dooley M. Motion Graphics: Graphic Design for Broadcast and Film. Rizzoli, 2002.
31. Krasner J. Motion Graphic Design: Applied History and Aesthetics. Focal Press, 2013.
32. Landry C. The Creative City: A Toolkit for Urban Innovators. Routledge, 2008. 287 p.
33. Leadbeater C. We-Think: The Power of Mass Creativity. Profile Books, 2008.
34. Liang H., Sit J., Chang J., Zhang J. J. Computer Animation Data Management: Review of Evolution Phases and Emerging Issues. International Journal of Information Management. 2016. 36(6). P. 1089–1100.

35. Manovich L. The Language of New Media. MIT Press, 2001. 202 p. URL: https://dss-edit.com/plu/Manovich-Lev_The_Language_of_the_New_Media.pdf
36. Manzini E. Design, When Everybody Designs: An Introduction to Design for Social Innovation. MIT Press, 2015. 241 p. URL: https://www.academia.edu/43526442/Design_When_Everybody_Designs
37. Maselli V., Mouri E. Abstract to Figurative, and Everything in Between: Visual Design Approaches and Linguistic Codes of a Traditional Form of Animated Product." InDesign Culture(s) Cumulus Conference Proceedings, Roma, 2021. P. 645–658.
38. Maselli V., Panadisi G. Motion Design Teaching Strategy: Between Theory, Practice, Technology, and Distance Learning. Design Principles and Practices. 2021. 15(1). P. 19–31. doi:10.1017/dsj.2022.15
39. McFarland D. JavaScript & jQuery: The Missing Manual. O'Reilly Media, 2007.
40. Meroni A. Creative Communities: People Inventing Sustainable Ways of Living. Plodesign Press, 2007.
41. Meyer C., Meyer T. Designing Motion Graphics with After Effects. Peachpit Press, 2014.
42. Meyer C., Meyer T. Exploring Motion Graphics. Focal Press, 2002.
43. Mitchell B. Independent Animation: Developing, Producing and Distributing Your Animated Films. Taylor and Francis Group, 2017. 422p. doi: <https://doi.org/10.1201/9781003214717>
44. Nielsen J. Usability Engineering. Elsevier, 1992. 377 p. URL: <https://dl.acm.org/doi/pdf/10.5555/2821575>
45. Olsson T. Understanding Collective Content: Purposes, Characteristics and Collaborative Practices. InProceedings of the 4th International Conference on Communities and Technologies (CeT'09), 21–30. ACM, 2009. 178.
46. Packer R., Jordan K. Multimedia: From Wagner to Virtual Reality. W. W. Norton & Company, 2001.

47. Preece J., Shneiderman B. The Reader-to-Leader Framework: Motivating Technology-Mediated Social Participation. AIS Transactions on Human-Computer Interaction. 2009. 1(1). P. 13–32. doi:10.17705/1thci.00005.
48. Pinchuk O.P. A question of multimedia definition in education: technological aspects. 2007. 9 p. URL: <https://lib.iitta.gov.ua/id/eprint/81/>
49. Rizzo F. Strategie di Co-Design: Teorie, Metodi e Strumenti per Progettare Con Gli Utenti. Francoangeli, 2009.
50. Saffer D., Moggridge B. Designing for Interaction: Creating Smart Applications and Clever Devices. New Riders, 2006. 24 p. URL: https://www.academia.edu/374705/Designing_for_Interaction
51. Sanders E. B., Stappers P. J. Co-Creation and the New Landscapes of Design.Co-Design, 2008. 14 p. URL: <https://www.tandfonline.com/doi/epdf/10.1080/15710880701875068?needAccess=true>
52. Sanders E. B. Design Research in 2006. Design Research Quarterly. 2006. 1(1). P. 1–8.
53. Self J. A., Evans M., Jun T., Southee D. Interdisciplinary: Challenges and Opportunities for Design Education. International Journal of Technology and Design Education. 2019. 29. P. 843–876. doi:10.1007/s10798-018-9460-5.
54. Seyfang, G., Smith A. Grassroots Innovations for Sustainable Development: Towards a New Research and Policy Agenda. Environmental Politics. 2007. 16(4). P. 584–603. doi:10.1080/09644010701419121.
55. Shaw A. Design for Motion. Routledge, 2016.
56. Shneiderman B., Plaisant C., Cohen M., Jacobs S., Elmqvist N. Designing the User Interface: Strategies for Effective Human-Computer Interaction. Pearson, 2016. 672 p. URL: <http://seu1.org/files/level5/IT201/Book%20-%20Ben%20Shneiderman-Designing%20the%20User%20Interface-4th%20Edition.pdf>
57. Siersdorfer S., San Pedro J., Sanderson M. Automatic Video Tagging Using Content Redundancy. InProceedings of the 32nd International ACM

- SIGIR Conference on Research and Development in Information Retrieval, ACM, 2009. P. 395–402.
58. Tondello G. F., Wehbe R.R., Diamond L., Busch M., Marczewski A., Nacke L. The Gamification User Types Hexad Scale. In Proceedings of the 2018 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems, 2018. P. 1–14.
 59. Wells P. Basics Animation 03: Drawing for Animation. AVA Publishing, 2007.
 60. Wells P. The Fundamentals of Animation. AVA Publishing, 2006.
 61. Williams R. The Animator's Survival Kit. Faber & Faber, 2009.
 62. Woolman M. Motion Design: Moving Graphics for Television, Music Videos, and More. Michael Wiese Productions, 2007.

ДОДАТКИ

Додаток А.1





VI Міжнародна науково-практична конференція
«АКТУАЛЬНІ ПРОБЛЕМИ СУЧАСНОГО ДИЗАЙНУ»
 Київ, КНУТД, 25 квітня 2024 р.

УДК: 004.032.6:7.012]-028

ПРЕЗЕНТАЦІЯ ПРОДУКТУ ЯК СКЛАДОВА МУЛЬТИМЕДІЙНОГО ДИЗАЙНУ

ШЕПЕЛЬ Денис, ШАПОВАЛ Анатолій
 ХИНЕВИЧ Роман

Київський національний університет технологій та дизайну,
 Київ, Україна

Київський національний економічний університет
 Імені Вадима Гетьмана,
shepel.apple@gmail.com

У роботі проведено аналіз використання мультимедійного дизайну у сфері презентації продукту аудиторії. Дослідження включає огляд різних методів презентації, їх вплив на аудиторію та просування продукту на ринку. Акцент зроблено на важливості правильного використання візуальних та звукових засобів для презентації продукту. Визначені ключові фактори, які впливають на успішність презентації.

Ключові слова: презентація, анімація, відео, дизайн, інтерактивність.

ВСТУП

Дослідження мультимедійного дизайну має значення у сучасному бізнес-середовищі та є важливим у просуванні продукту. Першочергові питання, які вимагають вирішення на даному етапі це - виділення основних факторів, які впливають на ефективність та якість презентації, виявлення потреб адаптації під різні аудиторії.

ПОСТАНОВКА ЗАВДАННЯ

Метою роботи є дослідження процесу розробки мультимедійних презентацій, засобів їх створення та правильне використання для представлення продукту.

РЕЗУЛЬТАТИ ДОСЛІДЖЕННЯ ТА ЇХ ОБГОВОРЕННЯ

У сучасному бізнес-середовищі важливість презентації продукту в мультимедійному дизайні надзвичайно висока. Презентація продукту стала ключовим інструментом для привертання уваги клієнтів, пояснення переваг та можливостей продукту, створення ефективної комунікації. Мультимедійний дизайн відіграє важливу роль в будь-якій сфері, де потрібно ефективно передавати інформацію, залучати аудиторію та створювати запам'ятовувані враження. Поєднання різних медіа-елементів забезпечує більш цілісне та захоплююче сприйняття контенту.



VI Міжнародна науково-практична конференція
«АКТУАЛЬНІ ПРОБЛЕМИ СУЧАСНОГО ДИЗАЙНУ»
 Київ, КНУТД, 25 квітня 2024 р.

Мультимедійний дизайн полягає в поєднанні різних медіа-компонентів, таких як текст, зображення, відео, анімація та звук, для створення комплексного інтерактивного досвіду [1]. Важливою складовою мультимедійного дизайну є сприйняття інформації користувачем та створення ефективного спілкування. Презентація продукту в мультимедійному форматі дозволяє використовувати ці принципи для досягнення максимального впливу.

Однією з ключових характеристик презентації продукту в мультимедійному дизайні є візуальна привабливість. Графіка, дизайн та відео можуть бути використані для створення ефектних зображень продукту, які вразять клієнтів і викличуть їх інтерес [2]. Користувачі схильні більше реагувати на візуально привабливий контент, тому мультимедійний дизайн має сприяти створенню естетично вигідної та вражаючої презентації [4].

Мультимедійний дизайн дає можливість детально пояснити, як працює продукт, та які переваги він пропонує користувачам. Можна використовувати відеодемонстрації, анімацію та інші інтерактивні елементи, щоб навести приклади використання продукту та показати його переваги в дії [3]. Це допомагає користувачам краще розуміти продукт та переконує їх у вигідності його вибору.

Презентація продукту в мультимедійному дизайні також дозволяє підкреслити бренд та ідентичність компанії. Можна використовувати корпоративні кольори, логотипи та стиль, щоб зміцнити брендову упізнаваність та довіру до продукту [4]. Це робить презентацію більш консистентною та професійною.

Мультимедійний дизайн може забезпечити інтерактивність презентації, де користувачі можуть вибирати інформацію та шлях взаємодії з продуктом [2]. Це дозволяє створювати більш індивідуалізовані та адаптовані презентації для різних аудиторій та ситуацій.

Презентація продукту як складова мультимедійного дизайну є важливою для привертання уваги та враження клієнтів. Вона відіграє ключову роль у створенні візуально привабливого, інформативного та переконливого засобу комунікації [4]. Якщо використовувати засоби мультимедійного дизайну правильно, презентація продукту може стати потужним інструментом для просування продукту на ринку.

Ефективна презентація продукту має гармонійно поєднувати різні мультимедійні елементи: текст, графіку, звук та відео. Доцільне використання цих компонентів сприяє кращому сприйняттю інформації аудиторією та робить виступ більш вражаючим і запам'ятовуваним.

Поєднання тексту і графіки

Текстовий контент має бути лаконічним і містити лише ключові тези. Надмірна кількість тексту на слайді відволікатиме увагу слухачів від виступу доповідача. Натомість, грамотне використання графічних елементів (діаграм, ілюстрацій, фотографій) дозволить чітко візуалізувати ідеї та підсилити емоційний вплив презентації.



VI Міжнародна науково-практична конференція
«АКТУАЛЬНІ ПРОБЛЕМИ СУЧАСНОГО ДИЗАЙНУ»
Київ, КНУТД, 25 квітня 2024 р.

Колірна гама та шрифти

Колірна палітра повинна бути продуманою та відповідати загальній концепції презентації. Яскраві та контрастні кольори привертають увагу, але їх надмірність може викликати роздратування. Доцільно використовувати кольорові акценти виважено. Шрифти мають бути чіткими та добре читатися як на великому екрані, так і на менших пристроях. Колірна палітра має відповідати загальній концепції презентації і підтримувати її основний зміст та настрій. Наприклад, для корпоративних презентацій може бути доцільним використання кольорів, які відображають брендовий стиль компанії. Уважне використання яскравих кольорів: яскраві та контрастні кольори можуть привертати увагу аудиторії, але важливо не перебільшувати з ними. Надмірне використання яскравих кольорів може викликати втому та роздратування. Виваженість кольорових акцентів: кольорові акценти мають бути застосовані дбайливо і з обережністю. Вони можуть використовуватися для підкреслення важливої інформації чи ключових моментів презентації.

Анімаційні ефекти

Помірковане застосування анімаційних ефектів сприяє зосередженню уваги на певних елементах слайда та керуванню темпом викладу матеріалу. Однак, надмірна анімація може відволікати й втомлювати аудиторію. Ефекти мають бути лаконічними та доцільними. Використання анімаційних ефектів може допомогти зосередити увагу аудиторії на певних елементах слайда. Наприклад, можна поступово показувати ключові точки презентації, щоб аудиторія могла краще сприймати і запам'ятовувати інформацію [3]. Анімація дозволяє контролювати темп презентації. Можна використовувати анімацію, щоб поетапно розкривати нові ідеї або важливі дані, дозволяючи аудиторії краще розуміти та адаптуватися до матеріалу.

Інтерактивні елементи

Сучасні технології дозволяють урізноманітнити презентації інтерактивними елементами: голосуваннями, опитуваннями, демонстрацією 3D-моделей тощо. Це сприяє залученню аудиторії до взаємодії з контентом і робить виступ більш цікавим. Демонстрація інтерактивних 3D-моделей продукту забезпечує наочне уявлення про його особливості, деталі та функціонал. Аудиторія має можливість розглянути віртуальний об'єкт з різних ракурсів, здійснити його масштабування та обертання, спробувати різні режими роботи. Такий підхід надзвичайно актуальний для презентації технічних пристроїв, архітектурних проєктів, дизайнерських рішень тощо.

Сучасні презентаційні інструменти також дозволяють інтегрувати інтерактивні інфографіки, карти, таймлінії, що візуалізують процеси й статистичні дані в динамічній формі. Глядачі можуть вибирати пункти меню, переходити до потрібних розділів, змінювати параметри зображення, аналізуючи різні сценарії та варіанти.

Використання звуку та відео

Включення аудіо та відеофрагментів покращує сприйняття інформації через одночасну стимуляцію декількох сенсорних каналів. Однак слід



VI Міжнародна науково-практична конференція
«АКТУАЛЬНІ ПРОБЛЕМИ СУЧАСНОГО ДИЗАЙНУ»
 Київ, КНУТД, 25 квітня 2024 р.

дотримуватися балансу між візуальним і звуковим супроводом, щоб уникнути перевантаження аудиторії [1].

Єдиний стиль

Презентація має бути оформлена в єдиному стилі, враховуючи палітру кольорів, шрифти, графічні елементи. Це забезпечує візуальну цілісність і узгодженість протягом усього виступу.

Втілення цих принципів та засобів сучасного мультимедійного дизайну в презентацію продукту допоможе сфокусувати увагу аудиторії, підвищити рівень сприйняття інформації, створити яскраві та незабутні візуальні образи, пов'язані з продуктом. Правильне застосування елементів звуку, відео, анімації та інтерактиву значно посилить емоційний вплив на глядачів, формуючи позитивне враження від презентованого продукту.

ВИСНОВКИ

У сучасному світі, де увага споживачів стає дедалі розпорошенішою, ефективна та креативна презентація продукту з використанням мультимедійних технологій здатна забезпечити конкурентну перевагу на ринку. Тому особливої актуальності набувають знання та навички з мультимедійного дизайну для створення неперевершених презентацій, здатних привернути увагу, зацікавити та залишити незабутні враження в цільовій аудиторії.

ЛІТЕРАТУРА

1. Abbate, J. (1999). *Inventing the Internet*. MIT Press.
2. McFarland, D. (2007). *JavaScript & jQuery: The Missing Manual*. O'Reilly Media.
3. Keller, K. L. (2003). Brand synthesis: The multidimensionality of brand knowledge. *Journal of Consumer Research*, 29(4), 595-600.
4. Tondello, G. F., Wehbe, R. R., Diamond, L., Busch, M., Marczewski, A., & Nacke, L. (2018). The gamification user types hexad scale. *Proceedings of the 2018 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems*, 1-14.

SHEPEL D., SHAPOVAL A., KHYNEVYCH R. PRODUCT PRESENTATION AS A COMPONENT OF MULTIMEDIA DESIGN

The paper analyzes the use of multimedia design in the field of product presentation to the audience. The study includes an overview of various methods of product presentation and their impact on the audience and product promotion in the market. Emphasis is placed on the importance of using all visual and audio means for product presentation. All key factors that influence the success of the presentation are analyzed.

Key words: presentation, animation, video, design, interactivity.

за сприяння міжнародного
проєкту INTREPID-HEI

Supported by



Funded by the
European Union



СЕРТИФІКАТ

учасника конференції

Цей сертифікат засвідчує, що

ШЕПЕЛЬ ДЕНИС

взяв (ла) участь у роботі

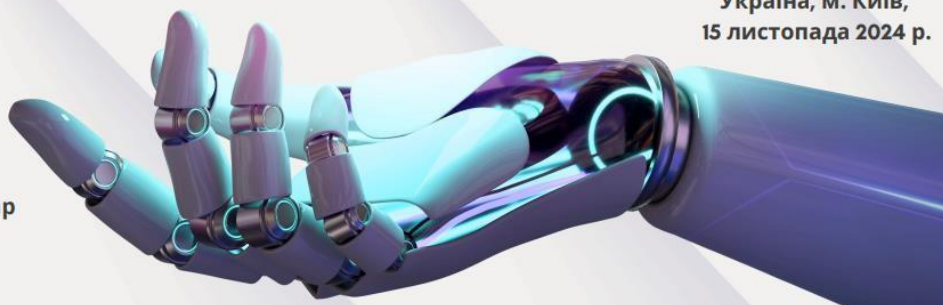
V Всеукраїнської конференції здобувачів вищої освіти і молодих учених

“Інноватика в освіті, науці та бізнесі: виклики та можливості”,

що відбулася на базі Київського національного університету технологій та дизайну

Україна, м. Київ,
15 листопада 2024 р.

Олена ЄРШОВА,
відповідальний секретар
Організаційного
комітету конференції





13

**Конкурс стартапів КНУТД**

Підписалося 105 користувачів

Підписатися

0



Поділитися



Шепель Д. С., магістр, Хиневич Р. В. доцент
Київський національний університет технологій та дизайну
**ІНСТРУМЕНТИ ТА ТЕХНОЛОГІЇ СТВОРЕННЯ ПРЕЗЕНТАЦІЙ ПРОДУКТУ
В УМОВАХ СУЧАСНОГО РИНКУ**

Shepel D. S., Master, Khynevych R. V. Assoc.
Kyiv National University of Technologies and Design
**TOOLS AND TECHNOLOGIES FOR CREATING PRODUCT PRESENTATIONS
IN THE MODERN MARKET**

Анотація. У статті наведено аналіз сучасних інструментів та технологій, які можуть бути ефективно застосовані для розробки презентацій продуктів. Визначено ключові можливості та особливості використання різних програмних рішень, таких як графічні редактори, відеоредактори, платформи для AR/VR-презентацій та інструменти для створення інтерактивного контенту. Досліджено роль поєднання статичних, динамічних та інтерактивних елементів у підвищенні ефективності презентацій продуктів шляхом покращення візуального сприйняття, емоційного залучення аудиторії та формування унікального користувацького досвіду. Отримані результати можуть бути корисними для маркетологів та дизайнерів, які займаються презентацією продуктів.

Ключові слова: мультимедійний дизайн, презентація продукту, графічні редактори, відеоредактори, AR/VR, інтерактивні презентації.

Abstract. The article analyzes modern tools and technologies that can be effectively used to develop product presentations. The key capabilities and features of using various software solutions, such as graphic editors, video editors, platforms for AR/VR presentations, and tools for creating interactive content, are identified. The role of combining static, dynamic, and interactive elements in increasing the effectiveness of product presentations by improving visual perception, emotional engagement of the audience, and creating a unique user experience is explored. The results obtained can be useful for marketers and designers involved in product presentation.

Keywords: multimedia design, product presentation, graphic editors, video editors, AR/VR, interactive presentations.

Вступ. Сучасний мультимедійний дизайн вимагає використання широкого спектру інструментів та технологій для створення ефективних презентацій продукту. Візуалізація, інтерактивність та емоційний вплив — це лише деякі аспекти, що мають бути враховані при розробці презентації. Із розвитком цифрових технологій з'явилися потужні платформи, які дозволяють створювати презентації різних форматів, включаючи 3D-моделі, відео, інтерактивні демо та віртуальну реальність (VR/AR). Вибір інструментів залежить від цілей презентації, типу продукту та вимог до інтерактивності, що допомагає створити вражаюче та переконливе представлення продукту для аудиторії.

Постановка завдання. Сучасний ринок вимагає від компаній використання ефективних інструментів та технологій для презентації своїх продуктів. Мультимедійні презентації стають ключовим елементом маркетингової стратегії, оскільки дозволяють створювати візуально привабливий, інтерактивний та емоційний

Продовження додатку Б.3

контент, що підвищує залучення аудиторії. Розробка презентацій продуктів є важливим завданням, що потребує детального вивчення доступних інструментів та технологій.

Результати досліджень. Одним із найважливіших елементів презентації є візуалізація продукту, яка дає змогу детально представити його зовнішній вигляд, текстуру, форму та інші ключові особливості. Графічні та 3D-інструменти дозволяють створити візуальний контент високої якості, який ефективно привертає увагу та забезпечує наочне уявлення про продукт.

1. Adobe Photoshop та Adobe Illustrator: ці програми є незамінними для створення статичних графічних матеріалів, зокрема зображень високої роздільної здатності, які можуть бути використані для банерів, постерів та детальної графічної репрезентації продукту. Photoshop також використовується для редагування фото та створення макетів, що робить його універсальним інструментом для дизайну презентацій.

2. Blender та Autodesk 3ds Max: Blender — це безкоштовний інструмент для створення 3D-моделей та анімацій, який є популярним серед дизайнерів завдяки своїй гнучкості та потужним функціям. Autodesk 3ds Max, в свою чергу, надає професійні інструменти для моделювання та рендерингу, що дозволяє створювати високоякісні моделі продуктів з детальною проробкою текстур та освітлення. Обидва інструменти дозволяють створювати реалістичні моделі, які можуть бути інтегровані у відео або інтерактивні презентації.

3. Cinema 4D та ZBrush: Cinema 4D використовується для створення складних 3D-анімацій, завдяки чому є популярним серед дизайнерів, які створюють ефектні ролики для презентацій. ZBrush дозволяє детально проробити текстури й форми моделі, роблячи його ідеальним для створення надзвичайно реалістичних 3D-моделей продуктів.

Відеопрезентації є однією з найпопулярніших форм представлення продуктів, що дозволяє ефективно передати його функціонал та створити емоційний зв'язок із користувачем. Існує кілька інструментів, які дають змогу створювати динамічні відеопрезентації та анімації.

1. Adobe After Effects: це програмне забезпечення дозволяє створювати ефектні анімації, зокрема текстові та графічні анімації, що додають динаміки до відеопрезентацій. After Effects дозволяє додавати спецефекти та анімувати ключові характеристики продукту, що робить його ідеальним інструментом для рекламних та демонстраційних роликів.

2. Final Cut Pro та Adobe Premiere Pro: ці інструменти забезпечують професійний монтаж відео та підходять для створення кінцевих відеопрезентацій. Вони дозволяють додавати звуковий супровід, редагувати кліпи, а також налаштовувати кольорову корекцію для створення високоякісного контенту. Adobe Premiere Pro є також інтегрованим із іншими продуктами Adobe, що полегшує роботу з анімаціями та графікою.

3. Toonly та PowToon: програми використовуються для створення анімаційних презентацій, які можуть мати більш неформальний вигляд. Вони дозволяють легко створювати анімовані відео з персонажами, які пояснюють функції та переваги продукту, що особливо підходить для навчальних відео або інтро для вебсайтів.

Технології AR та VR відкривають нові можливості для презентації продуктів, дозволяючи користувачам взаємодіяти з ними у віртуальному середовищі. Це

Продовження додатку Б.3

створює враження присутності та дає змогу користувачеві повністю зануритися у вивчення продукту.

1. Unity та Unreal Engine: ці платформи дозволяють розробляти інтерактивні VR та AR-презентації, що робить їх надзвичайно популярними серед дизайнерів мультимедійних презентацій. Unity використовується для створення мобільних додатків із доповненою реальністю, тоді як Unreal Engine забезпечує фотореалістичний рендеринг для віртуальної реальності, що робить презентації надзвичайно реалістичними.

2. Vuforia: одна з найбільш популярних платформ для створення AR-додатків, яка дозволяє «вбудовувати» продукт у реальне оточення користувача за допомогою смартфонів або планшетів. Vuforia є корисним інструментом для тих, хто бажає представити продукт у форматі доповненої реальності без необхідності створення спеціалізованих додатків.

3. Adobe Aero: цей інструмент дозволяє створювати AR-досвід без необхідності програмування. Aero інтегрується з іншими продуктами Adobe, що полегшує додавання 3D-моделей у реальне оточення користувача, дозволяючи створювати прості, але ефектні AR-презентації.

Інтерактивність у презентаціях дозволяє користувачеві впливати на демонстрацію продукту, що підвищує залучення і зацікавленість аудиторії.

1. Figma та Adobe XD є популярними для створення інтерактивних макетів та прототипів, які дозволяють користувачам взаємодіяти з елементами презентації. Вони підходять для створення демонстраційних версій вебсайтів або додатків, де представлено функції продукту, забезпечуючи можливість перегляду та тестування інтерактивних елементів.

2. Microsoft PowerPoint та Keynote - класичні інструменти, які все ще залишаються популярними для створення інтерактивних презентацій завдяки простоті у використанні та доступності. Обидві платформи дозволяють додавати анімації, інтерактивні елементи, відео та гіперпосилання, що робить їх зручними для представлення продукту на конференціях або під час зустрічей з клієнтами.

3. Prezi - платформа для створення нестандартних інтерактивних презентацій, що використовує масштабування та панорамування замість стандартного переходу між слайдами. Prezi дозволяє будувати вражаючі презентації з плавними переходами, що особливо підходить для демонстрації складних продуктів та послідовних етапів роботи.

Сучасний мультимедійний дизайн використовує різноманітні інструменти та технології для створення презентацій продуктів, кожен з яких має свої переваги для досягнення конкретних цілей. Від 3D-графіки та відео до AR/VR-додатків, ці технології дозволяють дизайнерам створювати презентації, які не тільки демонструють продукт, але й надають користувачеві унікальний інтерактивний досвід. Правильний вибір інструментів залежить від типу продукту, цільової аудиторії та каналу комунікації, забезпечуючи максимальну ефективність у формуванні вражень та залученні аудиторії.

Розглянуті інструменти та технології дають змогу вивести презентації продуктів на новий рівень, адаптуючи їх до вимог сучасного ринку та роблячи їх не лише інформаційно насиченими, але й емоційно привабливими.

У XX столітті науково-технічний прогрес відзначився значними трансформаціями в житті людей. З'явилися і розповсюдилися інноваційні технології

Продовження додатку Б.3

та ноу-хау, що постійно впливають на індивіда і його сприйняття світу. Ці технології проникають у всі сфери соціального життя на різних рівнях. Виникнення мультимедійних систем розпочало революційні зміни в професійних сферах, особливо в мистецтві. Різке розширення в цьому напрямку, зумовлене останніми роками, пов'язане переважно з розвитком технічних та системних засобів.

Останнім часом, мультимедійні презентації набули значної вагомості як засіб розвитку брендів, особливо у контексті швидкого поширення електронної комерції. Їхній вплив на успішність брендів у сучасному мережевому середовищі стає все більш суттєвим. Варто зазначити, що дизайн презентацій значною мірою еволюціонує під впливом постмодерністських тенденцій у графічному дизайні, які активно розвиваються на фоні стрімкого прогресу комп'ютерних технологій.

Успішна адаптація до цих динамічних процесів вимагає глибшого розуміння цілісного сприйняття цього явища, а також аналізу окремих особливостей дизайну у сфері мультимедіа, проте дослідження цієї області поки що залишається фрагментарним. Інформація про цей аспект здебільшого обмежується статтями дизайнерів-практиків, а також відзначається серйозними прогалинами у методології та професійній термінології, пов'язаній з медіадизайном [1].

Термін "мультимедійна презентація" й його визначення наразі не мають чіткого офіційного статусу, при цьому різноманітні дефініції, які існують у цій області, виявляються неоднозначними та розмитими. Ця невизначеність ускладнює розробку мультимедійних дизайн-проектів, вимагаючи від розробників оволодіти інноваційними проектно-художніми методами, що необхідні для постійного вдосконалення як структурних аспектів, так і візуально-стилістичної форми мультимедійних презентаційних ресурсів.

Процес створення мультимедійних продуктів є важливим аспектом, до якого необхідно ставитися дуже серйозно з точки зору дослідження. Термін "мультимедіа" має латинське походження та став поширеним через англійські джерела. Його формування відбулося шляхом об'єднання двох англійських слів "multy, multiple" (багатий, складний, складений з багатьох частин) і "media" (середовище, засіб) або, точніше, латинських слів "multum" (багато) та "media, medium" (середовище, засіб, спосіб).

Фахівець у галузі мультимедійного дизайну використовує свої таланти, креативність та електронні навички для створення різних видів мистецтва (веб-сайти, кінематограф, телевізійні програми, освітня реклама, проектні та виробничі компанії, корпорації тощо). Він сприяє формуванню позитивного іміджу компанії, розробляє концепції для медіадизайну та забезпечує ефективність рекламних кампаній. Крім того, співпрацює зі ЗМІ та відповідає за якість виконання своїх обов'язків. Професійна підготовка у цій галузі вимагає розуміння різних аспектів, таких як теоретичні та практичні аспекти [5].

Сучасні системи розробки програм базуються на концепціях повторного використання та структурування програмного коду. Ці концепції отримують найяскравіше відображення у програмних платформах. Ці платформи спрощують розробку та об'єднання різних компонентів великих програмних проєктів, надаючи велику кількість різноманітних бібліотек, що реалізують функціонал, специфічний для певного типу інформаційних систем. Бібліотеки програмних класів та компонентів, що реалізують інтерфейс програмування (API), є типовими представниками програмних платформ і візуальних середовищ розробки. Ці системи є

Продовження додатку Б.3

універсальними інструментами для створення різноманітних інформаційних систем та обладнані відповідними мультимедійними бібліотеками.

Графічні програми – це програмне забезпечення, яке дозволяє створювати, редагувати або переглядати графічні файли. Багато з них спеціалізуються на векторних або растрових зображеннях, проте є програми, які об'єднують обидва типи. Такі програми дозволяють легко змінювати формат зображень з одного типу в інший, а в програмах для тривимірної графіки можна одночасно використовувати як векторні, так і растрові зображення [8].

Графічні та відеоеlementи є основними складовими мультимедійного дизайну, які відіграють ключову роль у передачі інформації, створенні емоційного враження та залученні уваги користувача. Ці елементи дозволяють створювати візуально насичені та інтерактивні проєкти, які сприяють кращому засвоєнню інформації та надають естетичну привабливість. Розуміння принципів створення графічних і відеоеlementів, їхніх особливостей та можливостей є важливим для розробки якісного мультимедійного контенту, який задовольняє сучасні потреби цифрових користувачів.

Графічні елементи є фундаментальною частиною мультимедійного дизайну, що охоплює різноманітні візуальні компоненти, такі як ілюстрації, іконки, інфографіка, логотипи та фонові зображення. Ці елементи допомагають структурувати інформацію, підкреслювати ключові ідеї та створювати візуальну ідентичність проєкту.

Ілюстрації додають проєктам унікальний стиль і дозволяють передати візуальні метафори, що допомагають краще зрозуміти зміст. Зображення високої якості, зокрема фотографії, є незамінними для презентації продуктів та створення емоційного зв'язку з аудиторією. Використання реалістичних або стилізованих ілюстрацій у мультимедійних проєктах дозволяє не тільки залучати, але й утримувати увагу користувача.

Іконки є важливим елементом інтерфейсного дизайну, що дозволяє користувачеві швидко орієнтуватися у системі. Вони забезпечують спрощену та наочну навігацію, що є особливо важливим для інтерфейсів додатків та веб-сайтів. Іконки можуть бути як мінімалістичними, так і деталізованими, залежно від загального стилю проєкту та цільової аудиторії.

Інфографіка використовується для представлення складної інформації у вигляді простих та зрозумілих графічних форм, таких як діаграми, графіки, таблиці. Інфографіка дозволяє користувачам швидше сприймати та аналізувати дані, підвищуючи інформативність та наочність мультимедійного контенту.

Фонові зображення та текстури створюють атмосферу та контекст, у якому сприймається мультимедійний контент. Вони можуть бути нейтральними або ж активно залученими до взаємодії з іншими елементами дизайну, підкреслюючи або посилюючи загальну естетику проєкту.

Відеоеlementи стали невід'ємною частиною мультимедійного дизайну завдяки своїй здатності швидко привертати увагу користувачів, передавати складну інформацію в короткій та захопливій формі та створювати емоційний вплив. Відео включає анімацію, відеозаписи, спецефекти та різноманітні переходи, які роблять мультимедійні проєкти більш динамічними та інтерактивними.

Анімаційні елементи дозволяють наочно демонструвати процеси або функції продукту, що є корисним для рекламних відео та навчального контенту. Анімація

Продовження додатку Б.3

також допомагає підсилити емоційне сприйняття та додає інтерактивності мультимедійному дизайну. Анімовані переходи між елементами інтерфейсу підвищують зручність користувача та додають проєкту завершеності.

Використання реальних відеозаписів дозволяє створити ефект присутності, а також забезпечити повноцінну демонстрацію продукту або події. Відео має велику інформативну цінність, оскільки дозволяє за короткий час показати основні аспекти продукту, такі як його зовнішній вигляд, функціональність та спосіб використання.

Спецефекти, наприклад, ефекти розмивання, сповільнення або затемнення, додають драматизму та емоційної насиченості відеоконтенту. Переходи між кадрами або сценами також сприяють плавності подачі інформації, роблячи перегляд відео більш приємним і безперервним.

Аудіосупроводження відео підсилює емоційний вплив та може допомогти передати настрої, які підкреслюють концепцію продукту чи послуги. Звукові ефекти роблять відеоелементи більш реалістичними, посилюючи враження від перегляду [2]. Вибір музики та звукових ефектів має важливе значення для підкреслення загальної атмосфери мультимедійного проєкту.

Мультимедіа знаходить широке застосування у різних галузях, таких як реклама, мистецтво, освіта, індустрія розваг, техніка, медицина, математика, бізнес, наукові дослідження та інші. Практично будь-який користувач комп'ютера має доступ до великої кількості цифрових зображень і графічних файлів. Для комфортного перегляду таких зображень існують спеціалізовані програми, відомі як переглядачі зображень, які мають ряд додаткових функцій, включаючи корекцію зображень та можливість створення слайд-шоу.

Графічні редактори, такі як Adobe Photoshop, є основними програмами для редагування растрових зображень. Вони дозволяють впливати на колір окремих пікселів та змінювати зображення в цілому. Тривимірна графіка використовується для створення об'ємних зображень та моделей у кіноіндустрії, архітектурних візуалізаціях та іграх, та вимагає спеціалізованих програмних та апаратних засобів.

Важливість ефективного використання мультимедійних ресурсів у викладанні підкреслюється необхідністю якісної організації матеріалів та вмілого їх використання педагогом. Це сприяє ефективності уроків та їх використанню.

Розглянута історія розвитку мультимедійного дизайну підтверджує, що його становлення було тісно пов'язане з технологічним прогресом та змінами в поведінці користувачів. Зростання популярності мобільних пристроїв, соціальних мереж та віртуальних середовищ AR/VR визначило нові стандарти візуального сприйняття та потреби у персоналізованому контенті, що вимагає інтеграції анімаційних та інтерактивних компонентів.

Таким чином, мультимедійний дизайн сьогодні є ключовим інструментом для створення контенту, який відповідає високим очікуванням сучасних користувачів. Його роль в бізнесі, освіті, маркетингу та розвагах є важливою для побудови ефективної комунікації, залучення аудиторії та підтримки лояльності до бренду. Отримані висновки можуть бути корисними для розуміння специфіки мультимедійного дизайну та надання рекомендацій для розробки конкурентоспроможного контенту в різних сферах діяльності.

Висновки. Мультимедіа представляє собою значне досягнення у сфері навчальних технологій, оскільки вона має унікальні властивості і можливості, такі як інтерактивність, гнучкість і спроможність інтегрувати різноманітні типи навчальної

Продовження додатку Б.3

інформації. Це дозволяє враховувати індивідуальність слухачів та підвищує їхню мотивацію. Мультимедійні засоби виявляються перспективними та дієвими інструментами, що дозволяють надавати об'ємну інформацію у послідовності, що відповідає пізнавальним можливостям та рівню сприйняття аудиторії.

У даному дослідженні було проведено всебічний аналіз основних аспектів мультимедійного дизайну, який є важливою складовою сучасних цифрових комунікацій. Огляд концептуальних основ, історії розвитку, а також конкретних методів та інструментів для створення презентацій показав, що мультимедійний дизайн сьогодні набуває все більшого значення в процесі взаємодії користувача з продуктом.

Результати дослідження засвідчують важливість застосування мультимедійного дизайну у створенні ефективних презентацій, орієнтованих на цільову аудиторію. Презентація продукту стала не лише засобом інформування, але й інструментом для емоційного залучення, створення довіри та формування унікального користувацького досвіду. Графічні та відеоеlementи, анімація, інтерактивність — усі ці компоненти працюють у комплексі для створення цілісної, гармонійної комунікації, що полегшує сприйняття інформації та впливає на прийняття рішень.

Аналіз інструментів і технологій для створення мультимедійного контенту показав, що сучасні дизайнери мають доступ до великого арсеналу рішень — від графічних редакторів до платформ для 3D-анімації та інтерактивних елементів, які дозволяють створювати динамічні та адаптивні презентації. Використання програм, таких як Adobe Photoshop, After Effects, Blender, Unity та інші, дає змогу досягати високого рівня деталізації, реалістичності та інтерактивності, забезпечуючи користувачеві можливість глибше взаємодіяти з продуктом.

Список використаної літератури

1. Addy S. Designing Effective Presentations with PowerPoint. Packt Publishing, 2021. URL: <https://www.cmu.edu/student-success/other-resources/handouts/comm-supp-pdfs/designing-powerpoint-slides.pdf>
2. Lidwell W., Holden K., Butler J. Universal Principles of Design. Rockport Publishers, 2010. URL: <https://arc345ergofactors.wordpress.com/wp-content/uploads/2016/03/william-lidwell-kritina-holden-jill-butler-universal-principles-of-design-rockport-publishers-2003.pdf>
3. Paradi J. Slide Rules: Designing Killer Presentation Slides. Wiley, 2018. URL: https://books.google.com.ua/books?id=cSTPAgAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=ru&source=gbg_summary_r&ad=0#v=onepage&q&f=false
4. Kosslyn S.M. Graph Design for the Eye and Mind. Oxford University Press, 2006. URL: <https://academic.oup.com/book/11432?login=false>
5. Tsonos D., Koutsombogera M. Designing User Interfaces for an Aging Population. CRC Press, 2018. URL: https://www.perlego.com/book/1809291/designing-user-interfaces-for-an-aging-population-towards-universal-design-pdf?utm_source=google&utm_medium=cpc&campaignid=20933451054&adgroupid=162926082892&gad_source=1&gclid=Cj0KCQiA57G5BhDUARIsACgCYnzRhDrVXQ99kNVviMtRFYc8Q2KnDAR-JDe21pKWEJ-g_bvIk5l216waAmJ0EALw_wcB
6. Friedmann V. The Non-Designer's Presentation Book. Peachpit Press, 2012. URL: <https://diegopiovesan.wordpress.com/wp-content/uploads/2010/07/livro - the non-designers desi.pdf>
7. Malamed C. Visual Design Solutions: Principles and Creative Inspiration for Learning Professionals. Wiley, 2015. URL: https://www.researchgate.net/publication/288233666_Visual_Design_Solutions_Principles_and_Creative_Inspiration_for_Learning_Professionals
8. Hess K. Multimedia Projects in Education: Designing, Producing, and Assessing. Libraries Unlimited, 2014. URL: <https://archive.org/details/design-basics-david-a-lauer-stephen-pentak>

Матеріали конференції «Комп'ютерні ігри та мультимедіа як інноваційний підхід до комунікації - 2024»

**Міністерство освіти і науки України
Одеський національний технологічний університет
Вінницький національний технічний університет
Інститут комп'ютерної інженерії, автоматизації,
робототехніки та програмування ім.П.Н.Платонова**



МАТЕРІАЛИ

**IV ВСЕУКРАЇНСЬКОЇ
НАУКОВО – ТЕХНІЧНОЇ КОНФЕРЕНЦІЇ
МОЛОДИХ ВЧЕНИХ, АСПІРАНТІВ
ТА СТУДЕНТІВ**

**«КОМП'ЮТЕРНІ ІГРИ І МУЛЬТИМЕДІА
ЯК ІННОВАЦІЙНИЙ ПІДХІД
ДО КОМУНІКАЦІЇ - 2024»**

**26-27 вересня 2024 р.
ОДЕСА**

Продовження додатку В

УДК 7.012:004.92:658.8.

РОЛЬ ПРЕЗЕНТАЦІЇ ПРОДУКТУ У МУЛЬТИМЕДІЙНОМУ ДИЗАЙНІ

ШЕПЕЛЬ Д. С., ХИНЕВИЧ Р. В.

(shepel.apple@gmail.com, h.ruslana.v@gmail.com)

Київський національний університет технологій та дизайну

У дослідженні розглянуто роль презентації продукту в мультимедійному дизайні у сучасному бізнес-середовищі. Проаналізовано ключові аспекти мультимедійного дизайну та фактори ефективності презентації продукту. Виявлено важливість балансу між естетикою та функціональністю. Зроблено висновок про необхідність інвестування в якісний мультимедійний дизайн як елемент успішної маркетингової стратегії в умовах зростаючої ринкової конкуренції.

Мультимедійний дизайн - це надзвичайно важлива та розмаїта галузь, яка поєднує в собі різні аспекти творчості та технологій. Ця галузь включає в себе використання різних медіаформатів, таких як текст, зображення, відео, аудіо та інші для створення комплексних та захоплюючих вражень. Мультимедійний дизайн використовується в різних сферах, включаючи веб-дизайн, інтерактивне навчання, рекламу, ігри та багато інших. В даній роботі розглянуто концепцію мультимедійного дизайну, його розвиток впродовж історії, ключові аспекти та вплив на сучасне суспільство, окрім цього підкреслено важливість об'єднання естетичності та функціональності в мультимедійному дизайні та його майбутній розвиток.

Дослідження зосереджено на важливості ефективної презентації продукту в мультимедійному дизайні в контексті сучасного бізнес-середовища. Проблема полягає в необхідності створення привабливих, функціональних та ефективних мультимедійних презентацій продуктів, які б виділялися на тлі зростаючої конкуренції та відповідали потребам сучасної аудиторії. Перелік вирішених завдань: проаналізовано історичний розвиток мультимедійного дизайну; визначено ключові аспекти мультимедійного дизайну (візуальний, звуковий, текстовий, інтерактивний); досліджено важливість балансу між естетикою та функціональністю в мультимедійному дизайні; розглянуто вплив мультимедійного дизайну на сучасне суспільство, особливо в сферах реклами та маркетингу; проаналізовано фактори, що впливають на ефективність презентації продукту в мультимедійному дизайні; визначено ключові елементи успішної мультимедійної презентації продукту.

Варто підкреслити важливість мультимедійного дизайну в презентації продуктів у сучасному бізнес-середовищі. Ефективне використання різних медіаформатів (текст, зображення, відео, аудіо) може значно підвищити привабливість продукту та його сприйняття аудиторією. Основні аспекти дослідження включають: аналіз еволюції мультимедійного дизайну від середньовічних рукописів до сучасних цифрових технологій; вивчення ключових компонентів мультимедійного дизайну та їх взаємодії; дослідження впливу мультимедійного дизайну на різні сфери життя, особливо на бізнес та маркетинг; аналіз факторів, що впливають на ефективність мультимедійної презентації продукту, включаючи візуальне сприйняття, інтерактивність, структуровану подачу інформації та адаптивність до різних платформ; визначення важливості постійного аналізу та оптимізації мультимедійних презентацій для підтримки їх ефективності. Отже, інвестування в

Матеріали конференції «Комп'ютерні ігри та мультимедіа як інноваційний підхід до комунікації - 2024»

якісний мультимедійний дизайн є ключовим елементом успішної маркетингової стратегії в сучасному конкурентному бізнес-середовищі.

Поняття мультимедійного дизайну не є новим, і воно має глибокі корені в історії. Історія мультимедійного дизайну може бути поділена на кілька важливих етапів [1].

Перші спроби поєднати різні медіаформати в одному продукті з'явилися в середньовіччі, коли рукописи були ілюстровані малюнками та додавалися музичні фрагменти. Протягом історії мультимедійні експерименти були зроблені в області музики, театру та інших видів мистецтва [6]. Розвиток кіно та телебачення в 20-ому столітті відкрив нові можливості для мультимедійного дизайну. Фільми та телепередачі поєднували в собі візуальний та аудіальний контент, роблячи акцент на зображенні та звуку. Це відкрило шлях для подальшого розвитку мультимедійного мистецтва. З появою комп'ютерів та цифрових технологій в мультимедійному дизайні з'явилися нові можливості. Графічні редактори, відеоредактори та програми для обробки звуку дозволили дизайнерам створювати більш складні та інтерактивні мультимедійні продукти.

З появою Інтернету мультимедійний дизайн став надзвичайно важливим для веб-сайтів та онлайн-продуктів. Веб-дизайнери почали використовувати різні медіаформати для створення більш привабливих та інтерактивних сайтів. Сьогодні мультимедійний дизайн є важливою складовою багатьох інтерактивних додатків та інших цифрових продуктів. Він використовується в іграх, медичних додатках, освітніх платформах, соціальних мережах та багатьох інших областях [2].

Мультимедійний дизайн включає в себе ряд ключових аспектів, які роблять його ефективним та привабливим. Основні з цих аспектів:

Візуальний аспект мультимедійного дизайну включає в себе використання зображень, графіки, кольорів та інших візуальних елементів для створення ефектних інтерфейсів та контенту. Гармонія кольорів, правильний вибір шрифтів та розташування елементів грають важливу роль у створенні привабливого дизайну.

Звуковий аспект мультимедійного дизайну включає в себе використання аудіо ефектів, музики та звукового супроводу для створення атмосфери та підсилення вражень. Аудіо може бути важливим чинником у відчуттях користувачів та глядачів.

Текстовий контент грає важливу роль в мультимедійному дизайні, він передає інформацію та повідомлення користувачам. Важливо враховувати якість та доступність тексту для різних аудиторій.

Інтерактивність. Мультимедійний дизайн може бути інтерактивним, дозволяючи користувачам взаємодіяти з контентом. Це може включати в себе клікабельні кнопки, анімацію, відповіді на дії користувачів та інше.

Однією з ключових ідей в мультимедійному дизайні є об'єднання естетичності та функціональності. Важливо не лише створювати вражаючі візуальні ефекти, але і забезпечити виконання продуктом відповідних функцій. Ефективний мультимедійний дизайн повинен бути спрямований на забезпечення зручності та задоволення користувачів. Гармонійне поєднання візуального дизайну та інтерактивності може зробити продукт більш привабливим і користувач-центрованим [5]. Наприклад, у веб-дизайні важливо, щоб сайт був доступним та швидким у завантаженні, а в іграх - щоб механіка гри була логічною та задовольняла користувача. Справжній успіх в мультимедійному дизайні полягає у знаходженні балансу між практичністю та функціональністю. Візуальні ефекти та краса повинні підтримувати та покращувати функціональність продукту, а не заважати їй.

Мультимедійний дизайн має значний вплив на сучасне суспільство. Він використовується у багатьох аспектах нашого життя і відіграє важливу роль у різних сферах. Мультимедійний дизайн використовується в рекламі та маркетингу для створення ефективних кампаній та привертання уваги споживачів. У сучасному бізнес-світі, який стрімко розвивається та еволюціонує, важливість ефективного презентації продукту у мультимедійному дизайні важко переоцінити. З ростом віддалених комунікаційних засобів та глобального характеру бізнесу, мультимедійна презентація стала ключовим інструментом для залучення уваги, переконання та залучення клієнтів.

Один з головних плюсів мультимедійного дизайну - це можливість легко адаптувати презентацію до потреб різних аудиторій та ситуацій. Можна створювати інтерактивні презентації, де аудиторія може вибирати шлях або завдання, які хоче розглянути. Це дозволяє більше

Матеріали конференції «Комп'ютерні ігри та мультимедіа як інноваційний підхід до комунікації - 2024»

спілкуватися з аудиторією та надавати інформацію, яка є для них найбільш важливою.

В останні роки конкуренція на ринку зростає значно, і потрібно робити все можливе, щоб виділитися. Мультимедійна презентація дозволяє вигідно представити продукт та переконати аудиторію в його перевагах. Це може підвищити шанси на успіх та допомогти привернути нових клієнтів [4].

Отже, важливість презентації продукту у мультимедійному дизайні в сучасному світі бізнесу важко переоцінити. Вона допомагає створити інтерес до продукту, пояснити його функціонал, підкреслити бренд та збільшити шанси на успіх. Тому інвестування у якісну мультимедійну презентацію є ключовим елементом стратегії маркетингу та продажу для будь-якої компанії [3]. Ефективна презентація продукту через мультимедійний дизайн дозволяє створити інтерес, пояснити функціонал та забезпечити його конкуренто-спроможність.

СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ

1. S. Hartman, J. Stern. Eternally Yours: Time in Design. In *Multimedia and Hypertext: The Internet and Beyond*. 1997. P. 209–234.
2. G. F. Tondello, R. R. Wehbe L. Diamond M. Busch A. Marczewski & L. Nacke. The gamification user types hexad scale. *Proceedings*. 2018.
3. D. McFarland *JavaScript & jQuery: The Missing Manual*. O'Reilly Media. 2007.
4. B. Shneiderman C. Plaisant M. Cohen S. Jacobs & N. Elmqvist. *Designing the User Interface: Strategies for Effective Human-Computer Interaction*. Pearson. 2016.
5. C. Meyer, T. Meyer. *Designing Motion Graphics with After Effects*. Peachpit Press. 2014. P. 25–30.
6. D. Saffer, B. Moggridge. *Designing for Interaction: Creating Smart Applications and Clever Devices*. New Riders. 2006. P. 64–93.

