Структурний підрозділ «Міжнародний фаховий коледж моди і дизайну»
ВНЗ «КИЇВСЬКА АКАДЕМІЯ ПРИКЛАДНИХ МИСТЕЦТВ»

МЕТОДИЧНИЙ КОМПЛЕКС З ДИСЦИПЛІНИ «МУЛЬТИМЕДІЙНИЙ ДИЗАЙН»

для студентів спеціальності 022 «Дизайн»
ОПП «Графічний дизайн»

Київ-2024

Укладач ***Шестерікова Людмила Олександрівна***

Методичний комплекс з дисципліни розглянуто та затверджено на засіданні педагогічної ради Структурного підрозділу «Міжнародний фаховий коледж моди і дизайну» ВНЗ « Київська Академія прикладних мистецтв».



Структурний підрозділ «Міжнародний фаховий коледж моди і дизайну»
ВНЗ «КИЇВСЬКА АКАДЕМІЯ ПРИКЛАДНИХ МИСТЕЦТВ»

Робоча навчальна програма
З ДИСЦИПЛІНИ
«МУЛЬТИМЕДІЙНИЙ ДИЗАЙН»
для студентів спеціальності 022 «Дизайн»
ОПП «Графічний дизайн»

Київ-2024

ЗМІСТ

1. Пояснювальна записка…….……5
2. Тематичний план ……..……...10
3. Зміст дисципліни……12
4. Список використаних джерел……...…..26
5. Питання до заліку……29
6. Конспект лекцій…….……..31

ПОЯСНЮВАЛЬНА ЗАПИСКА

Дисципліна «МУЛЬТИМЕДІЙНИЙ ДИЗАЙН» має велике значення в сучасному інформаційному суспільстві, оскільки мультимедійні ресурси є ключовими в комунікаціях, рекламі та брендингу. Студенти отримують необхідні теоретичні та практичні знання для створення ефективного візуального контенту для соціальних мереж.

Мета дисципліни:

Оволодіння теоретичними основами та формотворчими можливостями мультимедійних систем.

Завдання дисципліни:

- Вивчення основ дизайну та візуальної комунікації;
- Створення адаптивного графічного контенту;
- Аналіз трендів візуального контенту;
- Освоєння основ контент-маркетингу;
- Практичне застосування інструментів (Adobe Photoshop, Illustrator, Canva).

Студент повинен знати:

- Основи графічного дизайну;
- Вимоги до контенту соцмереж;
- Формати графічного контенту для платформ;
- Правила авторського права.

Студент повинен уміти:

- Розробляти контент для соцмереж;
- Використовувати професійні графічні редактори;
- Адаптувати контент для соцмереж;
- Оптимізувати графічні матеріали.

Студент повинен володіти:

- Практичними навичками роботи з графічними редакторами;
- Навичками роботи з векторною та растровою графікою;
- Техніками креативного мислення.

Міжпредметні зв'язки:

Дисципліна пов’язана з такими напрямами як графічний дизайн, фірмовий стиль, комп'ютерна графіка, типографіка, маркетинг, мультимедійні технології та психологія.

Шкала оцінювання навчальних досягнень: національна та ECTS

Сума балів за всі види навчальної діяльності	Оцінка ECTS	Оцінка за національною шкалою	
		для екзамену, курсового проекту (роботи), практики	для заліку
100-90	A	відмінно	зараховано
89-82	B	дуже добре	
82-75	C	добре	
74-65	D	задовільно	
64-50	E	достатньо	
49-35	FX	незадовільно з можливістю повторного складання	не зараховано
35-0	X	не зараховано з обов’язковим повторним вивченням дисципліни	



Тематичний план з предмету

«МУЛЬТИМЕДІЙНИЙ ДИЗАЙН»

Для студентів Структурного підрозділу «Міжнародний фаховий коледж моди і дизайну» вищого навчального закладу «Київська Академія прикладних мистецтв»

Галузь знань: 02 Культура та мистецтво. Спеціальність: 022 "Дизайн"

Освітньо-професійна програма:

"ГРАФІЧНИЙ ДИЗАЙН"

Кваліфікація - фаховий молодший бакалавр

Денна форма навчання. Навчання на основі базової загальної середньої освіти

№ з/п	*Назва теми*	Кількість годин				
		Всього	**Теор. заняття**	**Лабо.-практичні заняття**	**Самос. робота**	**Форма контролю**
7-й семестр		**90**	**26**	**34**	**30**	**Залік**
1.	Ознайомлення з можливостями програми Adobe After Effects		**2**	**2**	**2**	Опитування
2.	Основи анімації в мультимедійному дизайні		**2**	**2**	**2**	Опитування
3.	Tracking у After Effects та його застосування		**2**	**2**	**2**	Опитування
4.	Композиція та її елементи у цифрових медіа		**2**	**2**	**2**	
5.	Використання тексту у мультимедійному дизайні		**2**	**2**	**2**	Опитування
6.	Основи кольорокорекції у цифрових медіа		**2**	**4**	**2**	Опитування
7.	Створення 3D графіки у мультимедійному дизайні		**2**	**4**	**4**	Опитування
8	Композиція в цифровій фотографії і відеозйомці		**2**	**2**	**2**	Опитування
9.	Основи відеомонтажу та спецефектів у мультимедіа		**2**	**2**	**2**	Опитування
10.	Використання програмних засобів для створення контенту		**2**	**2**	**2**	Опитування
11.	Аналіз трендів мультимедійного дизайну		**2**	**4**	**4**	Опитування
12.	Практичний проєкт: створення мультимедійного контенту		**2**	**6**	**4**	Опитування
	Модульний контроль		**2**			Контрольна робота
Всього		**90**	**26**	**34**	**30**	



Тематичний план з предмету

«МУЛЬТИМЕДІЙНИЙ ДИЗАЙН»

Для студентів Структурного підрозділу «Міжнародний фаховий коледж моди і дизайну» вищого навчального закладу «Київська Академія прикладних мистецтв»

Галузь знань: 02 Культура та мистецтво. Спеціальність: 022 "Дизайн"

Освітньо-професійна програма:

"ГРАФІЧНИЙ ДИЗАЙН"

Кваліфікація - фаховий молодший бакалавр

Денна форма навчання. Навчання на основі повної загальної середньої освіти

№ з/п	*Назва теми*	Кількість годин				
		Всього	Теор. заняття	Лабо.-практичні заняття	Самос. робота	Форма контролю
	5-й семестр	**90**	**26**	**34**	**30**	**Залік**
1.	Ознайомлення з можливостями програми Adobe After Effects		**2**	**2**	**2**	Опитування
2.	Основи анімації в мультимедійному дизайні		**2**	**2**	**2**	Опитування
3.	Tracking у After Effects та його застосування		**2**	**2**	**2**	Опитування
4.	Композиція та її елементи у цифрових медіа		**2**	**2**	**2**	
5.	Використання тексту у мультимедійному дизайні		**2**	**2**	**2**	Опитування
6.	Основи кольорокорекції у цифрових медіа		**2**	**4**	**2**	Опитування
7.	Створення 3D графіки у мультимедійному дизайні		**2**	**4**	**4**	Опитування
8	Композиція в цифровій фотографії і відеозйомці		**2**	**2**	**2**	Опитування
9.	Основи відеомонтажу та спецефектів у мультимедіа		**2**	**2**	**2**	Опитування
10.	Використання програмних засобів для створення контенту		**2**	**2**	**2**	Опитування
11.	Аналіз трендів мультимедійного дизайну		**2**	**4**	**4**	Опитування
12.	Практичний проєкт: створення мультимедійного контенту		**2**	**6**	**4**	Опитування
	Модульний контроль		**2**			Контрольна робота
Всього		**90**	**26**	**34**	**30**	

ЗМІСТ ДИСЦИПЛІНИ

Тема 1: Ознайомлення з можливостями програми Adobe After Effects.

Програма Adobe After Effects є потужним інструментом для створення анімації, візуальних ефектів та постпродакшну відео. Вона широко використовується у сфері мультимедійного дизайну, телебачення та цифрової реклами. Важливо знати її основні функції, інтерфейс, методи роботи зі слоями, ефектами та масками для створення якісного мультимедійного контенту.

Запитання для самоперевірки:

1. Які основні можливості програми Adobe After Effects?
2. Як працювати з шарами та масками в After Effects?
3. Які типи анімації можна створювати у програмі?
4. Які основні гарячі клавіші прискорюють роботу з After Effects?

Завдання для самостійної роботи

Завдання: Підготуйте презентацію на тему «Основні можливості Adobe After Effects».

Студенти повинні створити презентацію, що демонструє базові функції програми, її використання у створенні мультимедійного контенту та основи роботи з анімацією. Завдання спрямоване на знайомство з інтерфейсом, панелями та робочим процесом у програмі. Презентація має містити 10–12 слайдів із прикладами та поясненнями ключових функцій..

Тема 2: Основи анімації в мультимедійному дизайні

Анімація є ключовим елементом мультимедійного дизайну, що дозволяє створювати динамічний візуальний контент, який привертає увагу та сприяє інтерактивній взаємодії. Основи анімації включають розуміння принципів руху, ключових кадрів, часових інтервалів та плавності переходів. Використання анімаційних ефектів допомагає зробити контент більш виразним та ефективним у комунікації.

Запитання для самоперевірки:

1. Які основні принципи анімації використовуються у мультимедійному дизайні?
2. Що таке ключові кадри та як вони впливають на анімацію?
3. Як використання інтерполяції допомагає створювати плавний рух?
4. Які є основні типи анімаційних ефектів у цифровому дизайні?

Завдання для самостійної роботи

Завдання: Створіть коротку анімацію у програмі Adobe After Effects.

Студенти повинні розробити просту анімацію, використовуючи ключові кадри та ефекти руху. Анімація має включати текстові та графічні елементи, які змінюють своє положення, розмір або прозорість з використанням інструментів програми. Кінцевий проєкт має тривати 5–10 секунд та демонструвати основи анімації.

Тема 3. Tracking у After Effects та його застосування

Tracking (відстеження руху) у Adobe After Effects – це потужний інструмент, що дозволяє фіксувати рух об'єкта у відео та застосовувати цей рух до інших елементів, таких як текст, графіка або ефекти. Він широко використовується в кінематографії, рекламі та відеомонтажі для додавання динамічних ефектів у відео.

Основні методи трекінгу включають:

- Point Tracking – відстеження одного або кількох контрольних точок у відео.
- Planar Tracking – відстеження площинних поверхонь (наприклад, екранів, вивісок).
- 3D Camera Tracking – аналіз сцени та створення віртуальної 3D-камери для реалістичного розміщення об'єктів у просторі.

Запитання для самоперевірки:

1. Що таке Tracking у After Effects і для чого він використовується?
2. Які основні типи трекінгу існують у After Effects?
3. У чому різниця між Point Tracking та 3D Camera Tracking?
4. Як використовувати Planar Tracking для вставки графіки у відео?

Завдання для самостійної роботи

Завдання: Використовуючи Adobe After Effects, виконайте трекінг рухомого об'єкта у відео та застосуйте до нього графічний елемент.

- Виберіть відео з рухомим об'єктом (наприклад, людина, автомобіль, екран пристрою).
- Використовуйте Point Tracking або 3D Camera Tracking для відстеження руху.
- Додайте графічний елемент (текст, логотип або ефект), що буде слідувати за об'єктом.

- Використовуйте коригування ключових кадрів для точного узгодження графіки з рухом.
- Експортуйте короткий відеофрагмент із застосованим трекінгом.

Тема 4. Композиція та її елементи у цифрових медіа

Композиція відіграє ключову роль у створенні ефективного візуального контенту. Вона допомагає організувати елементи зображення або відео так, щоб воно виглядало гармонійним, привабливим та легко сприймалося глядачем. У цифрових медіа композиція впливає на емоційне сприйняття контенту, ефективність комунікації та взаємодію з аудиторією.

Запитання для самоперевірки:

1. Яка роль композиції у цифрових медіа?
2. Як використання балансу впливає на сприйняття контенту
3. Чому контраст є важливим елементом у візуальному дизайні?
4. Які методи можна використовувати для створення фокусу у композиції?

Завдання для самостійної роботи

Завдання: Створіть візуальну композицію для цифрового медіа (пост для соцмереж або банер).

1. Оберіть тематику (наприклад, рекламний банер, інформаційний пост, обкладинка відео).
2. Використайте основні принципи композиції (баланс, контраст, ритм, фокус).
3. Створіть композицію у графічному редакторі (Adobe Photoshop, Illustrator, Figma тощо).
4. Подайте кінцевий варіант у вигляді PNG/JPG-файлу разом із коротким поясненням вибраних елементів композиції.

Тема 5. Використання тексту у мультимедійному дизайні

Текст є важливим елементом мультимедійного дизайну, оскільки він передає інформацію, створює акценти та формує загальний стиль візуального контенту. Грамотне використання текстових елементів підвищує читабельність, естетику та ефективність повідомлення. Основні аспекти використання тексту: Типографіка – вибір шрифтів, їх розміри, стиль та міжрядкові інтервали. Ієрархія тексту – розташування заголовків, підзаголовків та основного тексту. Контраст та колір – використання контрастних кольорів для покращення читабельності. Розташування та вирівнювання – правильне розміщення

тексту у дизайні для гармонійного вигляду. Анімація тексту – використання динамічних ефектів у відео, банерах та інфографіці.

Запитання для самоперевірки:

1. Які основні правила використання тексту у мультимедійному дизайні?

2. Як типографіка впливає на сприйняття текстової інформації?

3. Чому важливо дотримуватися контрасту між текстом і фоном?

4. Які інструменти можна використовувати для роботи з текстом у мультимедійному дизайні?

Завдання для самостійної роботи

Завдання: Створіть рекламний банер або пост для соціальних мереж, де текст буде ключовим елементом дизайну.

- Використовуйте принципи типографіки для підбору шрифтів.
- Продумайте ієрархію тексту для кращого сприйняття інформації.
- Застосуйте правильне вирівнювання та баланс текстових і графічних елементів.
- Використовуйте Adobe Photoshop, Illustrator для створення дизайну.
- Підготуйте макет у форматі PNG/JPG та короткий опис принципів, використаних у проєкті.

Тема 6. Основи кольорокорекції у цифрових медіа

Кольорокорекція є ключовим етапом у створенні якісного цифрового контенту, що впливає на його естетичне сприйняття, емоційний вплив та стилістичну єдність. Процес кольорокорекції передбачає виправлення кольорового балансу, контрасту, яскравості та насиченості для покращення якості зображення чи відео.

Основні принципи кольорокорекції:

Баланс білого – коригування кольорової температури для реалістичного вигляду кадру.

Корекція контрасту та яскравості – налаштування рівнів світла та тіней.

Насиченість та вібрація кольору – регулювання кольорової інтенсивності без спотворення реальності.

Колірні градації та тонування – створення художнього ефекту або стилізації контенту.

Використання LUT-файлів – застосування готових пресетів для швидкої зміни кольорової палітри.

Запитання самоперевірки:

1. Яка роль кольорокорекції у цифрових медіа?
2. Чим відрізняється баланс білого від загального коригування кольору?

3. Як впливає контраст на візуальне сприйняття зображення?
4. Які програми використовуються для кольорокорекції?

Завдання для самостійної роботи

Завдання: Виконайте кольорокорекцію фотографії або відео у будь-якому графічному редакторі (Adobe Photoshop, Lightroom).

Етапи виконання:

- Оберіть вихідне зображення або відео для кольорокорекції.
- Виправте баланс білого, відкоригуйте яскравість та контраст.
- Додайте стилістичне тонування або використайте LUT-фільтр.
- Підготуйте фінальну версію у форматі PNG/JPG (для фото) або MP4 (для відео).

Тема 7. Створення 3D графіки у мультимедійному дизайні

3D графіка є важливим напрямом мультимедійного дизайну, що дозволяє створювати реалістичні зображення, анімацію та візуальні ефекти. Вона активно використовується у відеоіграх, кіноіндустрії, рекламі та доповненій реальності. Основні етапи створення 3D графіки: Моделювання – створення тривимірних об'єктів із використанням полігонів. Текстурування – нанесення текстур і матеріалів для реалістичного вигляду. Освітлення та рендеринг – налаштування світлових ефектів для отримання якісного фінального зображення. Анімація – створення руху об'єктів для динамічного контенту.

Запитання для самоперевірки:

1. Які основні етапи створення 3D графіки?
2. Які програми використовуються для 3D моделювання?
3. Як освітлення впливає на фінальний вигляд 3D графіки?
4. Що таке рендеринг та як він працює?

Завдання для самостійної роботи

Завдання: Створіть простий 3D об'єкт у програмі Blender або іншому 3D-редакторі.

Етапи:

- Виберіть форму (наприклад, куб, кулю, будівлю, персонажа).
- Надайте йому текстуру та кольорову палітру.
- Налаштуйте освітлення для покращення візуального вигляду.
- Виконайте рендеринг та збережіть фінальне зображення у форматі PNG.

Тема 8. Композиція в цифровій фотографії і відеозйомці.

Композиція визначає гармонію та баланс у кадрі, що сприяє кращому сприйняттю візуального матеріалу. Вона включає основні принципи, такі як правило третин, симетрія, перспектива та акценти. Правильне розташування об'єктів у кадрі допомагає створювати ефектні зображення. Використання світла та тіні також відіграє ключову роль у композиції. Знання основних композиційних принципів дозволяє створювати якісні фотографії та відео.

Запитання і завдання для самоперевірки:

1. Що таке композиція у цифровій фотографії?
2. Які принципи композиції є найважливішими?
3. Як використання світла впливає на композицію?
4. Чому правило третин є ефективним?

Завдання для самостійної роботи

Завдання: Зробіть серію фотографій або відео з використанням різних композиційних технік (правило третин, рамкування, перспективу).

Тема 9. Основи відеомонтажу та спецефектів у мультимедіа.

Відеомонтаж є основним етапом створення якісного відеоконтенту, що дозволяє упорядковувати відеофрагменти, додавати переходи, коригувати кольори та створювати цілісну композицію. Спецефекти відіграють важливу роль у створенні кінематографічних сцен та анімованих елементів, що робить відео більш виразним і динамічним. Основні інструменти для відеомонтажу включають Adobe Premiere Pro, DaVinci Resolve, Final Cut Pro та After Effects. Монтажні техніки включають склеювання кадрів, роботу зі звуком, накладання графічних елементів та застосування ефектів. Важливим аспектом монтажу є ритм відео, що визначає темп його сприйняття аудиторією.

Запитання для самоперевірки:

1. Які основні етапи відеомонтажу?
2. Чим відрізняється кольорокорекція від кольорокласифікації?
3. Які програми використовуються для створення спецефектів?
4. Що таке ритм монтажу і як він впливає на відео?
5. Як правильне використання переходів покращує якість відео?

Завдання для самостійної роботи:

Завдання: Виконати короткий відеомонтаж із застосуванням спецефектів.

- Виберіть відеофрагменти загальною тривалістю 30-60 секунд.
- Використайте Adobe Premiere Pro або DaVinci Resolve для монтажу.
- Додайте ефекти плавного переходу між сценами.
- Виконайте кольорокорекцію кадрів.
- Додайте текстові анімації та звуковий супровід.
- Експортуйте фінальне відео у форматі MP4 та підготуйте короткий опис використаних технік.

Тема 10. Використання програмних засобів для створення контенту

Програмні засоби є невід'ємною частиною процесу створення мультимедійного контенту, забезпечуючи необхідні інструменти для розробки графіки, анімації, відео та інтерактивних елементів. До основних програм належать Adobe Photoshop, Illustrator, After Effects, Premiere Pro, Canva, Figma, Blender та інші, які використовуються для різних типів контенту. Кожне програмне забезпечення має свої переваги та функціонал, що дозволяє досягати бажаного результату. Вибір інструмента залежить від завдання: редагування зображень, створення інфографіки, анімації, відеомонтажу або 3D-моделювання. Важливим є також володіння хмарними сервісами та колаборативними платформами, що спрощують роботу дизайнерів у команді.

Запитання для самоперевірки:

1. Які основні програмні засоби використовуються для створення мультимедійного контенту?
2. У чому переваги Adobe Photoshop перед Canva?
3. Які можливості надає Figma для командної роботи над дизайном?
4. Як використання After Effects допомагає створювати анімацію?
5. Чим 3D-графіка відрізняється від 2D-дизайну?

Завдання для самостійної роботи:

Завдання: Виконати практичне завдання у вибраному програмному засобі для створення контенту.

- Оберіть програму (Photoshop, Illustrator, After Effects, Premiere Pro, Figma тощо).
- Створіть графічний або мультимедійний контент (банер, відео, анімацію).
- Використайте основні інструменти програми для обробки контенту.
- Оптимізуйте роботу з шарами, текстом та кольоровими схемами.
- Збережіть фінальний результат у відповідному форматі (PNG, MP4, GIF).

Тема 11. Аналіз трендів мультимедійного дизайну

Аналіз трендів мультимедійного дизайну є важливим аспектом для створення сучасного та конкурентоспроможного контенту. Технології та естетичні вподобання аудиторії постійно змінюються, тому дизайнери повинні адаптуватися до нових тенденцій. Серед актуальних трендів можна виділити використання 3D-графіки, доповненої реальності (AR), інтерактивного контенту та мінімалістичного дизайну. Вплив штучного

інтелекту (AI) на створення графіки та відео стає все більш значущим, що дає змогу автоматизувати багато процесів. Крім того, все більше уваги приділяється екологічному дизайну та етичному використанню цифрового контенту.

Запитання і завдання для самоперевірки:

1. Які основні тренди мультимедійного дизайну є актуальними сьогодні?
2. Як штучний інтелект змінює підходи до створення мультимедійного контенту?
3. Чому 3D-графіка стає популярнішою в сучасному дизайні?
4. Які переваги має інтерактивний контент перед статичними зображеннями?
5. Як екологічні аспекти впливають на тренди мультимедійного дизайну?

Завдання для самостійної роботи:

Завдання: Провести дослідження трендів мультимедійного дизайну та створити презентацію.

- Знайдіть інформацію про актуальні тренди мультимедійного дизайну.
- Підготуйте короткий аналіз (5-7 основних трендів) із прикладами їх використання.
- Створіть презентацію (10-12 слайдів) у PowerPoint або Canva.
- Додайте власні висновки щодо перспектив розвитку мультимедійного дизайну.
- Презентуйте свою роботу перед аудиторією.

Тема 12. Практичний проєкт: створення мультимедійного контенту

Аналіз трендів мультимедійного дизайну є важливим аспектом для створення сучасного та конкурентоспроможного контенту. Технології та естетичні вподобання аудиторії постійно змінюються, тому дизайнери повинні адаптуватися до нових тенденцій. Серед актуальних трендів можна виділити використання 3D-графіки, доповненої реальності (AR), інтерактивного контенту та мінімалістичного дизайну. Вплив штучного інтелекту (AI) на створення графіки та відео стає все більш значущим, що дає змогу автоматизувати багато процесів. Крім того, все більше уваги приділяється екологічному дизайну та етичному використанню цифрового контенту.

Завдання для самостійної роботи

Завдання: Провести дослідження трендів мультимедійного дизайну та створити презентацію.

- Знайдіть інформацію про актуальні тренди мультимедійного дизайну.
- Підготуйте короткий аналіз (5-7 основних трендів) із прикладами їх використання.

- Створіть презентацію (10-12 слайдів) у PowerPoint або Canva.
- Додайте власні висновки щодо перспектив розвитку мультимедійного дизайну.
- Презентуйте свою роботу перед аудиторією.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ ТА ЛІТЕРАТУРИ

1. Дубовик О.О., Тарасов В.А. Графічний дизайн та мультимедіа. – Київ: Видавничий дім «Альфа», 2022. – 320 с.

2. Левінсон Д. Основи кольорокорекції в цифровому дизайні. – Харків: Фактор-Медіа, 2020. – 278 с.

3. Бондаренко С.В. Основи комп'ютерної графіки. – Київ: Академія, 2021. – 304 с.

4. Давиденко А.П. Типографіка в цифрових медіа. – Одеса: Грифон, 2019. – 198 с.

5. Майкл Б. UX/UI дизайн для вебу та мобільних додатків. – Київ: Наш Формат, 2021. – 256 с.

6. Коваленко І.М. Фірмовий стиль у графічному дизайні. – Львів: Світ Дизайну, 2018. – 210 с.

7. Камінський В.М. Графічний контент для соціальних мереж. – Київ: Астра, 2021. – 234 с.

Інтернет-ресурси:

8. Google. Material Design Guidelines. – Mountain View: Google, 2023. – Доступ онлайн: https://material.io/design

9. Adobe. Adobe Design System. – San Jose: Adobe Systems, 2023. – Доступ онлайн: https://adobe.design

10. Behance & Dribbble. Мультимедійні тенденції 2024. – Доступ онлайн: https://www.behance.net

Іноземні джерела:

11. Adobe Creative Team. Adobe Photoshop CC Classroom in a Book. – Adobe Press, 2023. – 400 с.

12. Крістофер Н. Motion Graphics in Multimedia Design. – London: Springer, 2022. – 356 с.

13. Vito A. 3D Design and Animation Basics. – Berlin: Design Media Publishing, 2021. – 275 с.

14. Robinson P. The Art of Video Editing. – New York: Routledge, 2020. – 342 с.

15. Браун Д. After Effects: Композитинг та анімація. – London: Focal Press, 2023. – 312 с.

16. Canva Inc. Canva Design Handbook. – San Francisco: Canva, 2022. – 190 с.

17. Blender Foundation. Blender 3D: A Beginner’s Guide. – Amsterdam: Open Source Initiative, 2022. – 280 с.

18. Федоров А. Інтерактивні мультимедіа у дизайні. – Москва: МИФ, 2020. – 267 с.

19. Петрова Н. Відеомонтаж у цифровому середовищі. – Мінськ: БГУ, 2019. – 222 с.

20. Nielsen J. Web Usability and Interface Design. – New York: MIT Press, 2021. – 294 с.

ПИТАННЯ ДО ЗАЛІКУ

1. Що таке мультимедійний дизайн та які його основні складові?
2. Які основні сфери застосування мультимедійного дизайну?
3. Як мультимедійний дизайн впливає на сприйняття інформації користувачами?
4. Які етапи створення мультимедійного контенту?
5. Які основні принципи дизайну застосовуються у мультимедійному контенті?
6. Які сучасні тенденції мультимедійного дизайну ви знаєте?
7. Чим відрізняється векторна та растрова графіка?
8. Які формати файлів використовуються у мультимедійному дизайні?
9. Як кольорова теорія впливає на створення мультимедійного контенту?
10. Що таке адаптивний дизайн і чому він важливий?

11. Які основні програми використовуються для графічного дизайну?
12. У чому різниця між Adobe Photoshop та Adobe Illustrator?
13. Як правильно поєднувати кольори у мультимедійному дизайні?
14. Що таке композиція у графічному дизайні?
15. Які принципи композиції застосовуються у створенні графічного контенту?
16. Як типографіка впливає на ефективність мультимедійного контенту?
17. Що таке макетування у графічному дизайні?
18. Які основні правила роботи з текстом у мультимедіа?
19. Що таке модульна сітка у графічному дизайні?
20. Як шрифти впливають на сприйняття графічного контенту

21. Що таке анімація у мультимедійному дизайні?
22. Які основні техніки анімації існують?
23. Які програми використовуються для створення анімації?
24. Що таке покадрова анімація?
25. Як використання 3D-графіки змінює мультимедійний контент?
26. Які програми використовуються для 3D-моделювання?
27. Що таке рендеринг у 3D-графіці?
28. Які основні етапи створення 3D-анімації?
29. Що таке текстурування у 3D-графіці?
30. Як освітлення впливає на фінальне зображення у 3D-дизайні?

31. Які основні програми використовуються для відеомонтажу?
32. Що таке кольорокорекція у відеомонтажі?
33. Як використовуються спецефекти у відеопродукції?
34. Що таке ключові кадри у відеомонтажі?
35. Які типи переходів використовуються у відеомонтажі?
36. Як використання звуку впливає на якість відео?
37. Що таке монтажний ритм та чому він важливий?

38. Як використання графічних елементів покращує відеоконтент?
39. Що таке композитинг у відеовиробництві?
40. Як застосовується After Effects у створенні спецефектів?

41. Які вимоги до графічного контенту в соціальних мережах?
42. Як адаптувати контент для різних платформ?
43. Що таке SMM-дизайн і як він впливає на просування бренду?
44. Як використання інтерактивного контенту впливає на залученість аудиторії?
45. Які розміри графіки рекомендовані для соцмереж?
46. Як створити ефективну анімацію для соціальних мереж?
47. Чим відрізняється реклама у Facebook та Instagram?
48. Що таке User-Generated Content (UGC) у мультимедійному дизайні?
49. Як використовувати шаблони у створенні контенту?
50. Які сервіси для створення контенту найкращі для початківців?

51. Які основні тренди у мультимедійному дизайні 2024 року?
52. Як штучний інтелект змінює підходи до дизайну?
53. Що таке доповнена реальність (AR) та як вона застосовується у мультимедіа?
54. Як віртуальна реальність (VR) впливає на мультимедійний дизайн?
55. Які технології використовуються для інтерактивного контенту?
56. Чому мінімалізм став трендом у дизайні?
57. Як персоналізація контенту впливає на аудиторію?
58. Які нові інструменти з'явилися у сфері відеомонтажу?
59. Як екологічний дизайн впливає на цифровий контент?
60. Які платформи для створення мультимедійного контенту будуть популярними у майбутньому?