

**МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ,
МОЛОДІ ТА СПОРТУ УКРАЇНИ**

ХАРКІВСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ ЕКОНОМІЧНИЙ УНІВЕРСИТЕТ

**Методичні рекомендації
до виконання лабораторних робіт
з навчальної дисципліни
«ВИДАВНИЧИЙ ДИЗАЙН»**

**для студентів спеціальності
8.05150102 «Технологія електронних
мультимедійних видань»
усіх форм навчання**

Харків. Вид. ХНЕУ, 2013

Затверджено на засіданні кафедри комп'ютерних систем і технологій.
Протокол № 2 від 02.10.2012 р.

Укладач Потрашкова Л. В.

М54 Методичні рекомендації до виконання лабораторних робіт з навчальної дисципліни «Видавничий дизайн» для студентів спеціальності 8.05150102 «Технологія електронних мультимедійних видань» усіх форм навчання / укл. Л. В. Потрашкова. – Х. : Вид. ХНЕУ, 2013. – 32 с. (Укр. мов.)

Подано методичні матеріали до виконання лабораторних робіт, що призначені для формування у студентів вмінь та навичок з проектування дизайну мультимедійних видань.

Рекомендовано для студентів спеціальності 8.05150102 «Технологія електронних мультимедійних видань» усіх форм навчання.

Вступ

Ці рекомендації розроблені з метою надання методичної допомоги студентам у процесі виконання лабораторних робіт з навчальної дисципліни «Видавничий дизайн». Предметом цієї навчальної дисципліни є змістовні принципи та основні тенденції сучасного мультимедійного дизайну. За своїм змістом навчальна дисципліна освітлює різні напрями мультимедійного дизайну: моуш-дизайн, мепінг, веб-дизайн, дизайн презентацій, дидактичний дизайн, дизайн інтерфейсів, дизайн інфографіки.

Мета розроблених лабораторних робіт полягає у формуванні в студентів таких компетентностей:

компетентності з юзабіліті-дизайну веб-сайтів та електронних видань;

компетентності з дидактичного дизайну електронних видань;

компетентності з моушн-дизайну (засобами програми Adobe After Effects);

компетентності із застосування різних стилістичних напрямів графічного дизайну при створенні мультимедійних продуктів;

компетентності зі створення для електронних видань різних типів ілюстрацій – художніх та інформаційних, в тому числі креативних і метафоричних.

Лабораторна робота 1

Вхідний контроль. Принципи юзабіліті

Мета роботи – відновити знання основних принципів юзабіліті щодо дизайну веб-сайтів та електронних видань.

Ця лабораторна робота забезпечує формування таких *умінь*:

аналізувати веб-сайти та електронні видання на предмет їхньої відповідності вимогам юзабіліті;

виявляти та виправляти типові помилки в дизайні веб-сайтів та електронних видань.

Навчальний матеріал: принципи юзабіліті

Вимоги до елементів навігації веб-сайта ([4; 6]):

- постійна (глобальна) навігація повинна з'являтися в однаковому місці на кожній сторінці сайту і мати при цьому однаковий вигляд;

- інтерфейс сайта має допомагати користувачу відповідати на три фундаментальних запитання навігації:

- «Де я?»

- «Де я вже побував?»

- «Куди я можу піти?»

На запитання користувача «Де я?» відповідь підказують такі елементи навігації:

- логотип – вказує, на якому сайті знаходиться користувач;

- покажчики (виділення поточної позиції у всіх навігаційних меню) – дозволяють користувачеві визначити свою позицію в загальній схемі сайта;

- «хлібні крихти» – показують шлях від початкової сторінки до поточного місцезнаходження користувача (недолік «хлібних крихт» полягає у тому, що з їхньою допомогою неможливо повністю показати ієрархію сайта, хоча б в її верхні рівнях).

- Рекомендації з оформлення веб-сторінок:

- текст на сторінці має бути зручним для швидкого ознайомлення:

- короткі абзаци;

- короткі рядки;

- на сторінці має бути створена ясна візуальна ієрархія елементів (чим важливіше елемент, тим помітніше він повинен бути на сторінці; елементи, логічно зв'язані між собою, повинні бути зв'язані і візуально);

- сторінка має бути розподілена на чітко відокремлені інформаційні зони;

- візуальний шум на сторінці має бути зведений до мінімуму;

- має бути ясно показано все, на чому можна клацати мишею (гіперпосилання мають виглядати як підкреслений текст стандартного синього кольору; вже відвідані посилання – фіолетового кольору).

На головній сторінці сайта обов'язково повинні знаходитись такі інформаційні елементи:

- описання мети і призначення сайта (початкова сторінка має пояснювати, що це за сайт і для чого він створений; дві основні області викладення основної ідеї сайта – це слоган і текст вітання);

- огляд змісту та сервісів сайта;

- вікно пошуку.

Завдання

Завдання 1

Повторити навчальний матеріал дисципліни «Основи композиції та дизайну» за темами «Принципи створення гармонійної графічної композиції», «Прийоми побудови композиції», «Дизайн мультимедійних презентацій», «Дизайн веб-сайтів».

Завдання 2

Знайти в мережі Інтернет 5 веб-сайтів (за варіантами тематичної спрямованості), на сторінках яких допущені порушення правил юзабіліті (не менше 5-ти порушень у кожному сайті).

Описати виявлені порушення правил юзабіліті:

- зробити скріншоти кожної веб-сторінки, що аналізується;
- на кожному скріншоті цифрами відмітити місце порушення правил;
- для кожного пункту порушення дати його словесне описання та описати засоби виправлення;
- за допомогою графічного редактора внести зміни до скріншотів, виправивши виявлені порушення правил юзабіліті (там, де це можливо зробити).

Приклад скріншоту веб-сторінки з відміченими місцями порушення правил юзабіліті наведено на рис. 1.

Приклад описання порушень правил юзабіліті до рис. 1:

- ❶ на панелі розділів немає покажчиків поточної сторінки;
 - ❷ підкресленням виділено текст, який не є гіперпосиланням;
- і т. п.

Варіанти тематичної спрямованості аналізованих веб-сайтів:

сайти друкарень;

сайти дизайнерських і рекламних агентств;

сайти навчальних закладів;

сайти туристичних агентств;

сайти промислових підприємств;

сайти кафе та ресторанів;

сайти театрів;

інтернет-магазини;

сайти банків;

сайти ріелторських компаній;

сайти магазинів одягу;

сайти будівельних компаній;
сайти бібліотек;
сайти розважальних центрів.

Офис типографии "ФС ПРИНТ" [схема проезда]
Москва, ул. нагорная, д. 3

Режим работы типографии: **4**
Понедельник - Суббота: 9:00 - 21:00

+7 (495) 642-97-46, 604-41-67
+7 (495) 504-60-26, 952-68-43

146718140 Сергей
359238789 Антонина

554930121 Лена
608492353 Галина

5
628169125 Виталий

Email: info@fsprint.ru

Главная Полиграфия Услуги Информация Цены Портфолио Контакты

АНТИКРИЗИСНЫЕ ЦЕНЫ НА РИЗОГРАФИЮ
1000 А4 1+0 НА БУМАГЕ 80 ГР
ВСЕГО ЗА 510 РУБЛЕЙ

1 Полиграфия

- Визитки
- Листовки
- Фирменные бланки
- Буклеты
- Брошюры
- Календари
- Открытки, приглашения
- Постеры
- Папки

2 Что такое визитные карточки

Что же они нужны деловым людям, объяснять уже давно ничего не нужно. Без визитной карточки сложно себе представить не только бизнесмена, который при помощи них оставляет о себе необходимую информацию деловым партнерам, но и даже простого студента, желающего произвести впечатление на друзей. Мы уже не говорим о том, что стильная, уникальная визитка, в которой использованы различные полиграфические технологии - серьезная составляющая имиджа современного человека.

Наша компания рада предложить Вам богатый выбор **визитных карт** - от карточек эконом класса, на простом картоне, или мелованной бумаге, до эксклюзивных карт, выполненных на элитных бумагах при помощи шелкографии, тиснения фольгой и уникальной вырубки. Оборудование типографии позволяет изготавливать визитные карты как методом цифровой печати, что дает преимущество при необходимости срочно получить заказ, так и методом офсетной печати, шелкографии, а также различными видами тиснения.

3 Визитки. Печать визиток, дизайн визиток, изготовление визиток.

Рис. 1. Скріншот веб-сторінки з відміченими місцями порушення правил юзабіліті

Лабораторна робота 2

Дизайн електронних навчальних видань

Мета роботи – навчитися проектувати дидактичний тип дизайну електронного видання.

Ця лабораторна робота забезпечує формування таких *умінь*:

організувати ієрархічне подання контенту електронного видання за декількома рівнями важливості (ключовий, основний, додатковий);

створювати візуальні моделі предметної області електронного видання, призначені для цілей навігації у виданні та навчальних цілей.

Навчальний матеріал: прийоми дидактичного дизайну

Дидактичний тип дизайну електронного видання – це такий тип дизайну, який покликаний сприяти розумінню і запам'ятовуванню матеріалу видання користувачем, постановці користувачем правильних когнітивних завдань та підвищенню мотивації користувача щодо вивчення матеріалу видання.

Основні прийоми дидактичного дизайну електронних видань:

1. Візуальне розподілення інформації, розміщеної у виданні, на основну і додаткову.

Основні способи організації ієрархічного подання контенту електронного видання за декількома рівнями важливості:

- шрифтове та нешрифтове виділення основної та додаткової інформації в тексті;
- використання додаткових інформаційних кадрів для подання додаткової інформації;
- створення окремих розділів для подання основної та додаткової інформації.

Наприклад, у електронному навчальному посібнику доцільно виділяти три рівні інформації:

1) перший (ключовий) рівень – він охоплює тільки основні поняття, визначення та правила;

2) другий рівень (основний) – він складає основну частину усього навчального матеріалу; цей рівень повинен давати закінчену цілісну картину предмета, що викладається;

3) третій рівень (додатковий) – включає поглиблений матеріал з окремих питань.

2. Використання різних видів візуальних моделей предметної області для цілей навігації у виданні та навчальних цілей.

Різновиди візуальних моделей предметної області:

1. Семантичні мережі

Семантична мережа – це графічна модель предметної області, що має вигляд орієнтованого графа, вершини якого відповідають поняттям предметної області, а дуги (ребра) задають відношення між ними (рис. 2). Семантична мережа є одним із способів представлення знань.

Прикладом організації навігації у вигляді семантичної мережі є веб-проект «Візуальний словник» (<http://vslovar.ru>). У цьому веб-словнику для

кожного терміна формується його понятійне оточення у вигляді семантичної мережі з гіперпосиланнями. Така мережа допомагає користувачеві глибше зрозуміти зміст терміна, а також швидко перейти на інші статті, присвячені поняттям, пов'язаним з цим терміном. Мандруючи семантичною мережею за допомогою візуального інтерфейсу, користувач швидко знайомиться з предметною областю.

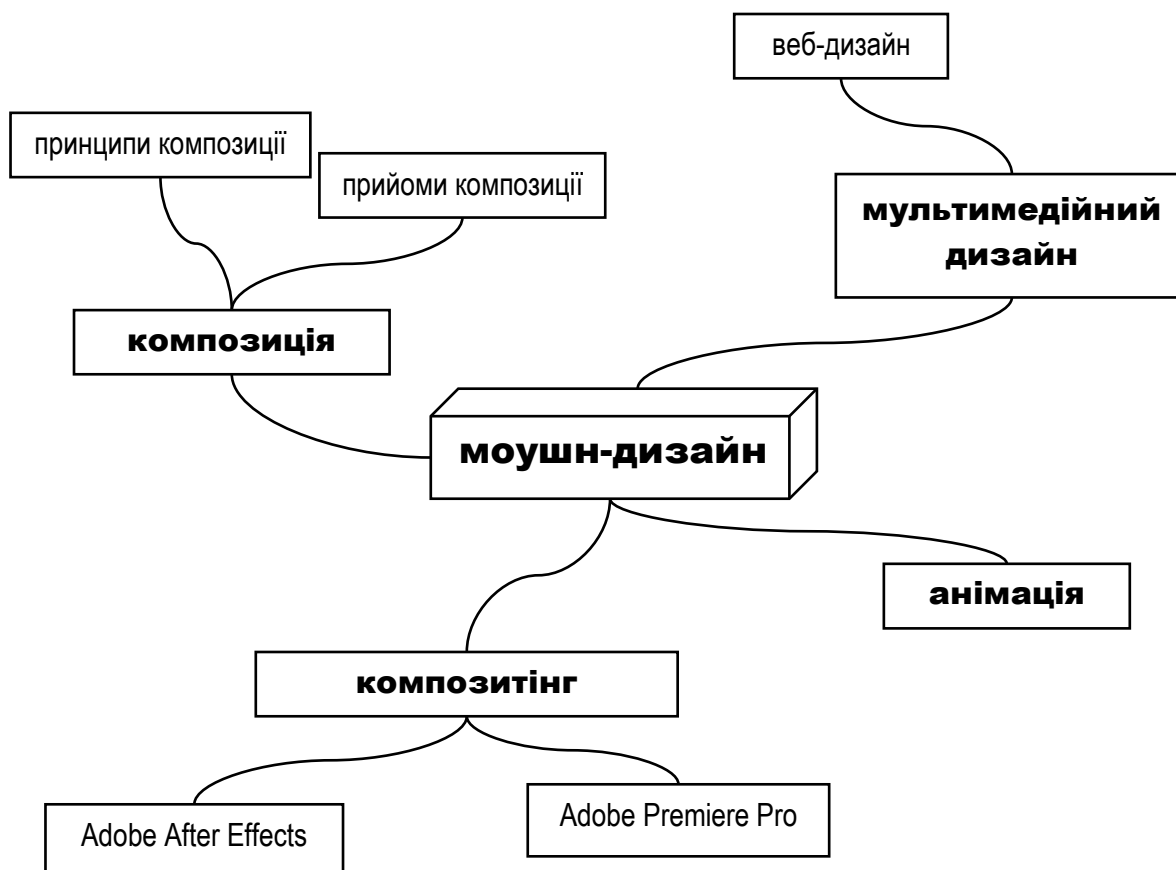


Рис. 2. Приклад семантичної мережі для терміна «моушн-дизайн»

2. Ментальні карти

Ментальні карти (mind maps) – це також візуальний інструмент, який дозволяє ефективно структурувати і обробляти інформацію. На відміну від семантичних мереж, ментальні карти зображують не семантичні зв'язки між змістом понять, а процеси мислення, а також зв'язки між ідеями, діями, подіями і так далі. Ментальні карти можна використати в якості інструментарію аналізу тексту, – тоді вони допомагають відновити живі думки, сховані за формальним текстом. Ментальні карти можна та-

кож використати в якості інструментарію створення нових ідей, в цьому випадку вони сприяють активізації процесу генерації ідей.

Ментальна карта реалізується у вигляді деревовидної схеми (діаграми), на якій зображені слова, ідеї, завдання або інші поняття, пов'язані гілками, що відходять від центрального поняття або ідеї (рис. 3).

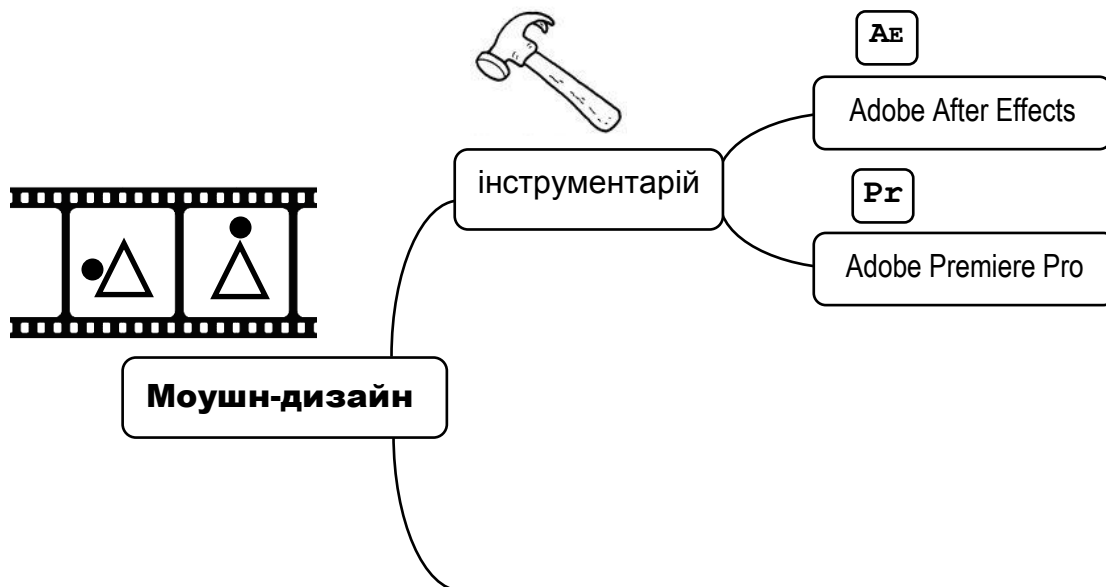


Рис. 3. Початок ментальної карти для поняття «моушн-дизайн»

Етапи створення ментальної карти:

- 1) ідея, об'єкт уваги зображується в центрі формату;
- 2) ідеї, пов'язані з головною думкою, прикріплюються до центральної ідеї у вигляді гілок (гілки мають бути у формі плавних ліній; ключові слова підписуються на гілочках; малюються символи);
- 3) до основних ідей прикріплюються вторинні ідеї.

Використання ментальних карт в інтерфейсі навчального мультимедійного видання дозволяє відобразити взаємозв'язки між поняттями предметної області, візуалізувати логіку викладення матеріалу. Доповнення ментальної карти кнопками навігації забезпечить швидкий перехід між розділами видання.

3. Логіко-сміслові моделі

Логіко-сміслові моделі – це графічні моделі предметної області, які базуються на системи опорно-вузлових координат (прототипом цієї системи є геометрична декартова система координат).

Етапи розробки логіко-смыслових моделей:

- 1) тема, яка відображається моделлю, розділяється на круг основних питань – координат моделі;
- 2) визначається розстановка координат шляхом їх ранжирування (К1 – К8);
- 3) виявляються вузлові елементи змісту – опорні вузли моделі в кожному питанні;
- 4) визначається розстановка опорних вузлів на координатах (за деякою ознакою);
- 5) виконується згортання назв координат і опорних вузлів до одного – двох ключових слів (як виняток допускається використання абревіатур);
- 6) виявляються та відмічаються на моделі найбільш важливі смислові зв'язки між опорними вузлами різних координат;
- 7) структура моделі перевіряється на необхідність корегування координат і вузлів, на наявність зайвих вузлів, які є ізольованими, не пов'язаними з іншими вузлами.

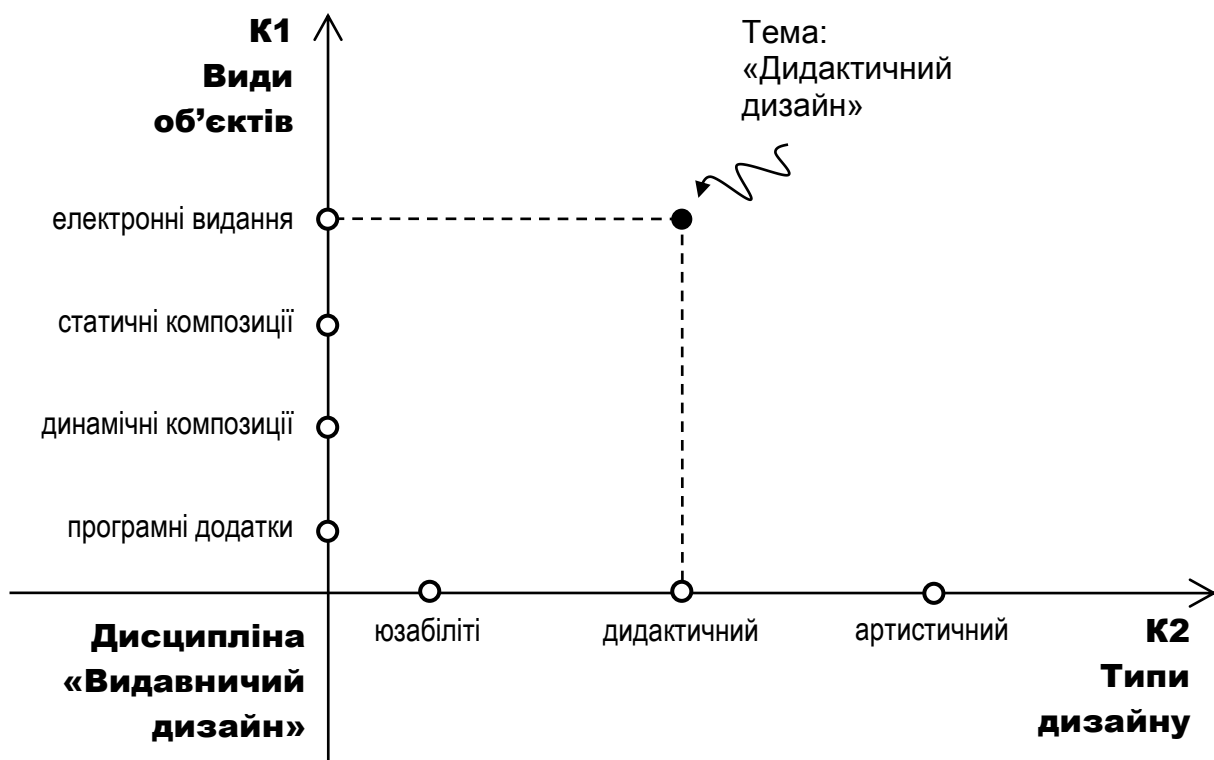


Рис. 4. Логіко-смыслова модель дисципліни «Видавничий дизайн» із двома осями координат

Завдання

Завдання 1

Знайти в мережі Інтернет електронне навчальне видання та проаналізувати його на відповідність вимогам дидактичного дизайну. Зробити електронну презентацію про переваги та недоліки дизайну цього видання.

Завдання 2

Створити електронне видання пізнавального характеру (інформаційний сайт або електронний навчальний курс) відповідно до вимог дидактичного дизайну.

Вимоги до дизайну видання:

ієрархічне подання контенту електронного видання за декількома рівнями важливості (ключовий, основний, додатковий);

навігація із використанням візуальних моделей предметної області електронного видання (слід створити дві моделі різних типів);

наявність персонажу.

Лабораторна робота 3 Інформаційний дизайн

Мета роботи – навчитися створювати систему візуалізації для мультимедійного видання шляхом розробки та використання різних типів ілюстрацій: художніх, інформаційних, метафоричних, креативних.

Ця лабораторна робота забезпечує формування таких *умінь*:

розробляти інфографіку для електронних видань;

створювати креативні та метафоричні ілюстрації для електронних видань.

Навчальний матеріал: основи інфографіки

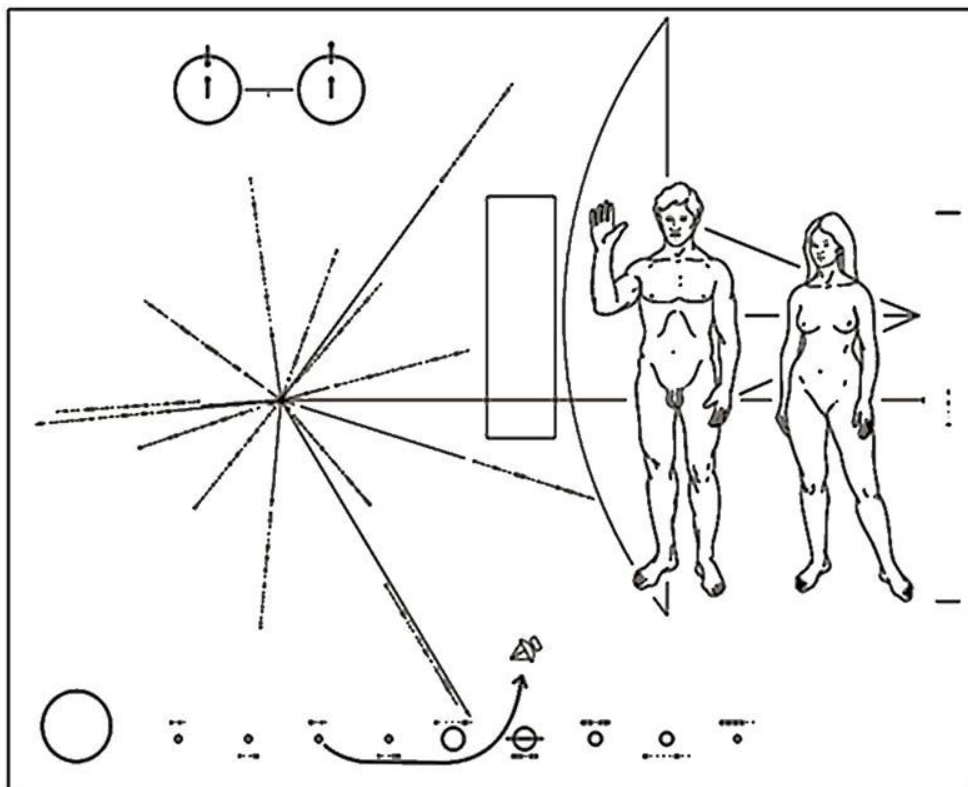
Концептуальні рекомендації з дизайну інфографіки:

1. Перш за все знайдіть «точки візуалізації» – тобто те, що треба візуалізувати.

2. Обґрунтуйте необхідність інфографіки. Переконайтеся, що простий текст не зможе пояснити зміст краще, ніж інфографіка;

3. Подумайте, *що* ви плануєте сказати, а не *як* ви збираєтесь це зображувати (розмірковуйте не в термінах «красиве» – «не красиве», а в термінах «значиме» – «безглузде»).

4. Зміст важливіший, ніж форма. Не жертвуйте змістом заради того, щоб інфографіка виглядала «красиво».
 5. Зробіть інфографіку розбірливою, зрозумілою.
 6. Уникайте фото з клипартів.
 7. Скорочуйте кількість тексту до мінімуму. Подавайте інформацію візуально, а не вербально.
 8. Пам'ятайте, що візуальні образи представляють не лише дані, вони також можуть виступати метафорою, що стимулює почуття глядача.
- Знаменитий приклад інфографіки наведено на рис. 5.



**Рис. 5. Послання позаземним цивілізаціям
на борту апарату «Піонер-10», 1972 рік**

Завдання

Завдання 1

Знайти в мережі інтернет два приклади вдалої (наочної, цікавої) інфографіки.

Завдання 2

Для електронного видання, розробленого в рамках лабораторної роботи 2, створити інфографіку.

Завдання 3

Для електронного видання, розробленого в рамках лабораторної роботи 2, створити креативну ілюстрацію. У звіті викласти ідею цієї ілюстрації.

Варіанти прийомів створення креативних ілюстрацій:

каліграма;

використання ефекту негативного простору;

«ціле із частин» (складання зображення з множини інших зображень);

метаморфози зображення;

заміна частин зображення;

незвичайне поєднання звичайних зображень.

Завдання 4

Створити візуальні метафори для будь-якого поняття з такого списку:

важка (легка) робота;

творча робота;

дружній колектив;

перспективна ідея;

міцний зв'язок;

розгалужена мережа.

Лабораторна робота 4

Дизайн мультимедійного продукту у заданому стилі

Мета роботи – навчитися проектувати дизайн мультимедійних продуктів у заданому стилі.

Ця лабораторна робота забезпечує формування таких *умінь*:

створювати динамічні композиції засобами Adobe After Effects;

створювати електронні презентації, оформлені в сучасному «візуальному» стилі;

застосовувати різні стилістичні напрями графічного дизайну при створенні мультимедійних продуктів.

Навчальний матеріал: Adobe After Effects

Adobe After Effects – це програмне забезпечення компанії Adobe Systems для редагування відео і динамічних зображень, розробки компо-

зицій (композитінгу), анімації та створення різних ефектів. Широко застосовується в обробці знятого відеоматеріалу, при створенні рекламних роликів, музичних кліпів, у виробництві анімації (для телебачення і веб), титрів для художніх і телевізійних фільмів, а також для цілого ряду інших завдань, в яких потрібно використання цифрових відеоефектів. Завдяки великій бібліотеці плагінів, розроблених сторонніми компаніями, After Effects також використовується в поліграфії і графічному дизайні для редагування статичних графічних зображень.

Інтерфейс програми подано на рис. 6.

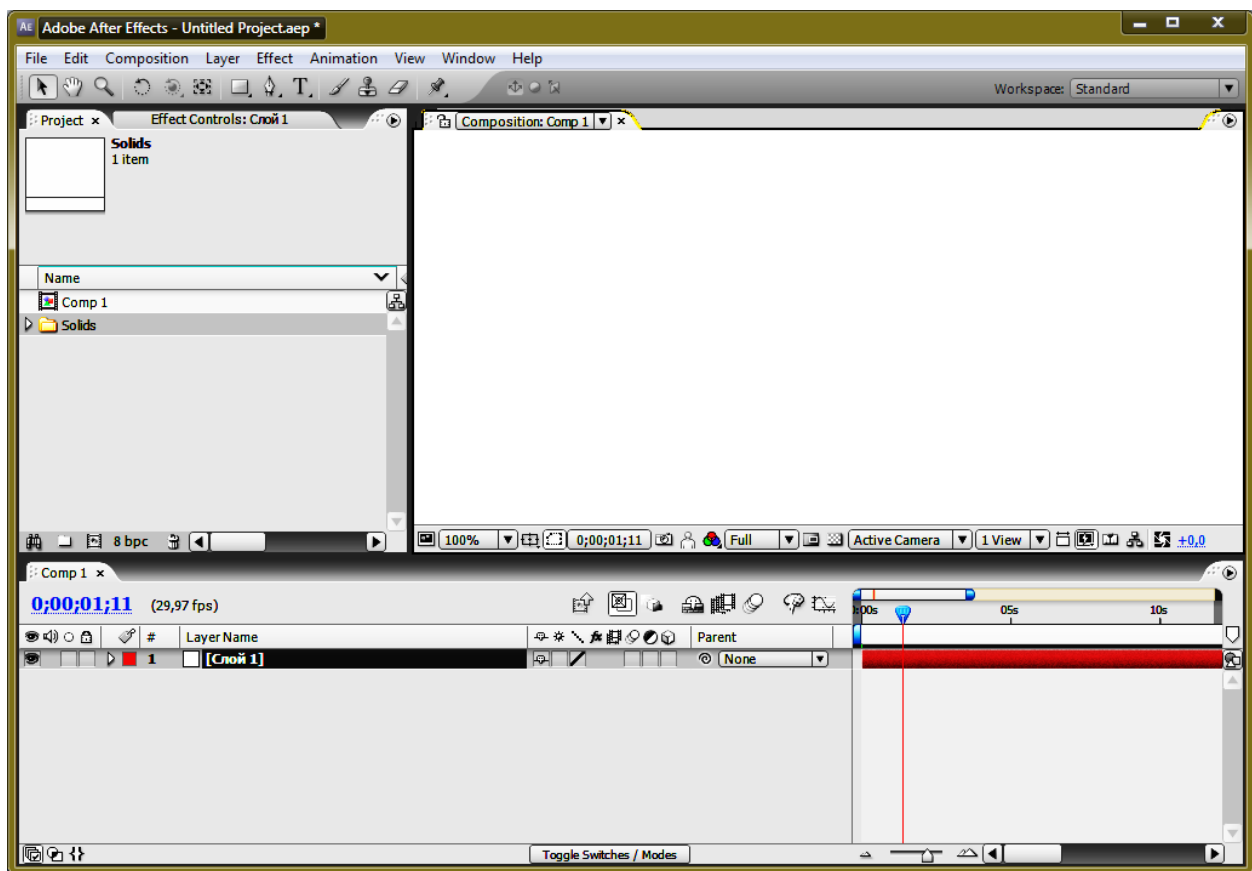


Рис. 6. Інтерфейс програми Adobe After Effects

Розглянемо основні вікна Adobe After Effects ([2; 5]).

1. Вікно Project

Робота в After Effects починається з вікна Project (рис. 7), яке є своєю бібліотекою і початкових кліпів («цеглин», з яких монтується фільм), і результатів роботи в After Effects – композицій. Словом кліп (за аналогією з термінологією програми Adobe Premiere) називають початкові медіа-файли. Прийнятий в After Effects термін компо-

зиція (деякі говорять «фільм») використовують стосовно результатів роботи в After Effects.

На початковій стадії роботи кліпи імпортуються із зовнішніх файлів. Наприкінці роботи створений фільм експортується в медіа-файл.

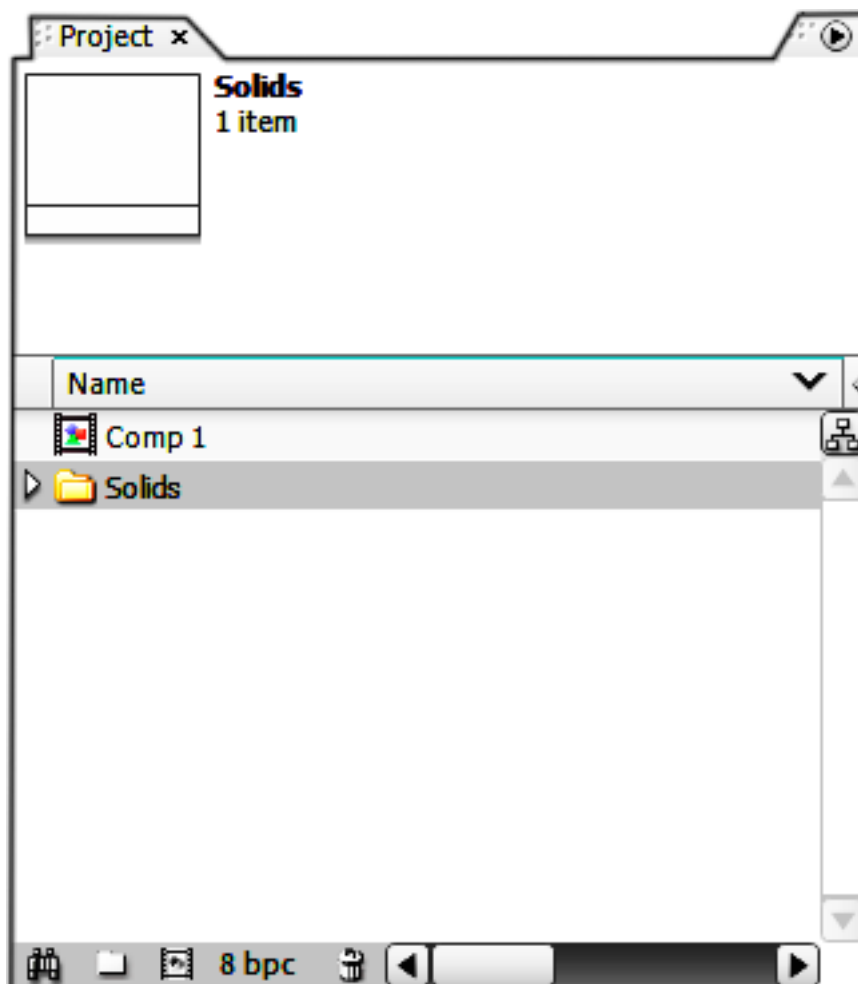


Рис. 7. Вікно Project

2. Вікно Timeline

Вікно Timeline («Монтаж») служить для управління процесом створення динамічної композиції з початкових кліпів і додаткових об'єктів (рис. 8).

Складовими елементами динамічної композиції можуть бути:

а) імпортовані медіа-файли (відео, аудіо, малюнки);

б) об'єкти, що створюються в After Effects (текст, малюнки, анімація і т. п.).

Усі ці елементи розташовуються по шарах, як би один над одним, як в Adobe Photoshop.

Список шарів разом з їх атрибутами наводиться в лівій частині вікна Timeline.

Процес монтажу композицій в After Effects полягає в розташування кліпів уздовж шкали часу і подальшому застосуванні до них різноманітних ефектів. Для цих цілей в правій частині вікна Timeline знаходиться шкала часу (time ruler), що визначає характеристики кожного шару композиції для кожного моменту часу (рис. 9).

Важливою функцією After Effects є анімація шарів. Налаштування анімації організоване за допомогою технології ключових кадрів (keyframes): зі всієї множини кадрів фільму виділяються певні кадри, які називаються ключовими, і для них користувач явно задає значення деяких параметрів композиції, зміна яких в часі і створює ефект анімації. У проміжках між ключовими кадрами програма здійснює автоматичну інтерполяцію кожного параметра, що змінюється, і тим самим забезпечує плавність зміни при переході від одного ключового кадру до іншого, що і створює ефект анімації.

Зауважимо, що ключовими вибрані кадри є тільки для тих параметрів шару, для яких задані зміни. Для інших параметрів ті ж кадри є зовсім звичайними.

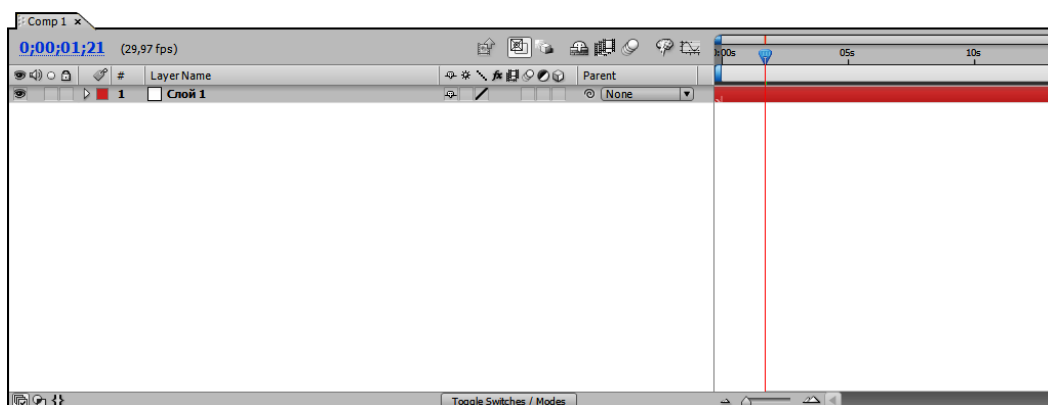


Рис. 8. Вікно Timeline

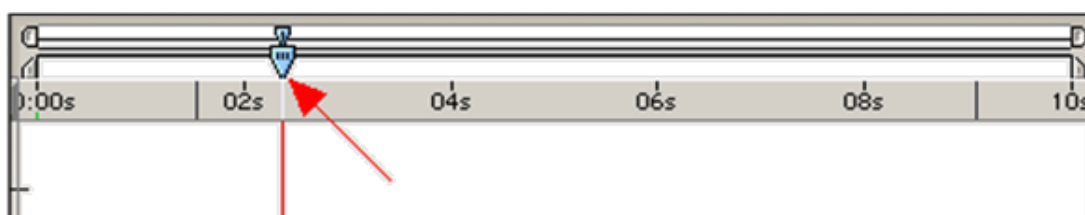


Рис. 9. Повзунок на шкалі часу вікна Timeline

3. Вікно Composition

Вікно Composition («Композиція») служить для статичного відображення вибраного кадру фільму, а також для динамічного відображення композиції при її «програванні» (рис. 10).

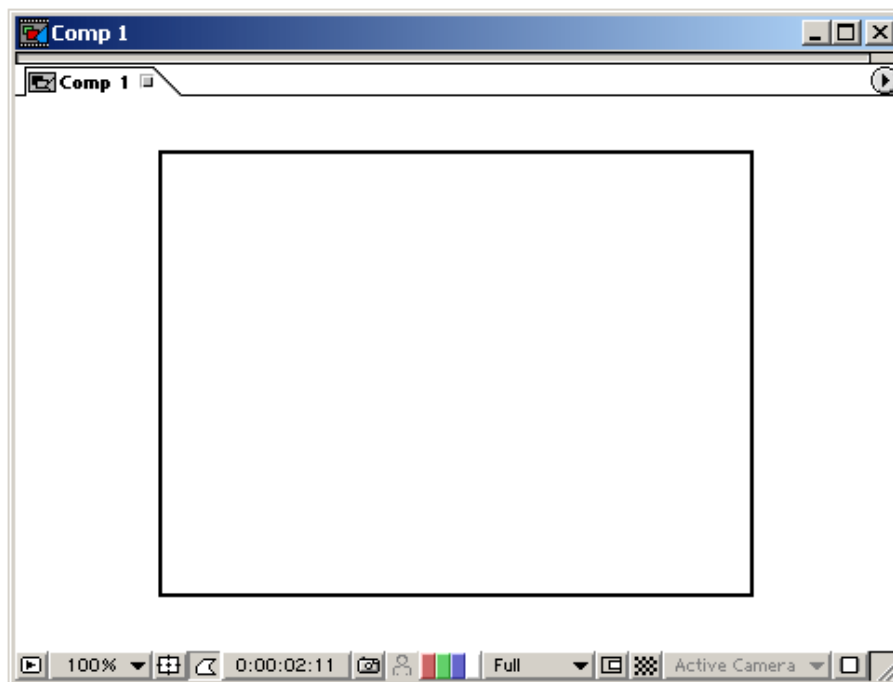


Рис. 10. Вікно Composition

Основні можливості Adobe After Effects розглянемо на практиці в процесі застосування цього інструментарію для створення невеличкої динамічної композиції (фільму) на основі існуючого відео-файла.

Створюватиме динамічну композицію під назвою «Дзеркальний струмінь» із такими характеристиками:

а) головний герой композиції – харківський фонтан «Дзеркальний струмінь»;

б) сюжет композиції: фонтан «Дзеркальний струмінь» відлітає, як ракета, в небеса;

в) розклад подій: на початку композиції глядачі бачать відеозображення фонтану «Дзеркальний струмінь», який світиться різними кольорами в нічній темряві; потім в кадрі з'являється напис «Дзеркальний струмінь – це ракета, яка чекає команди “На старт!”» (рис. 11); через

декілька секунд фонтан зрушує з місця та улітає все вище та вище, поступово зменшується у розмірі та зникає в небі;

г) тривалість композиції – 20 секунд;

д) застосовувані ефекти: анімація властивостей шарів композиції; анімація тексту; ефект динамічної обводки.

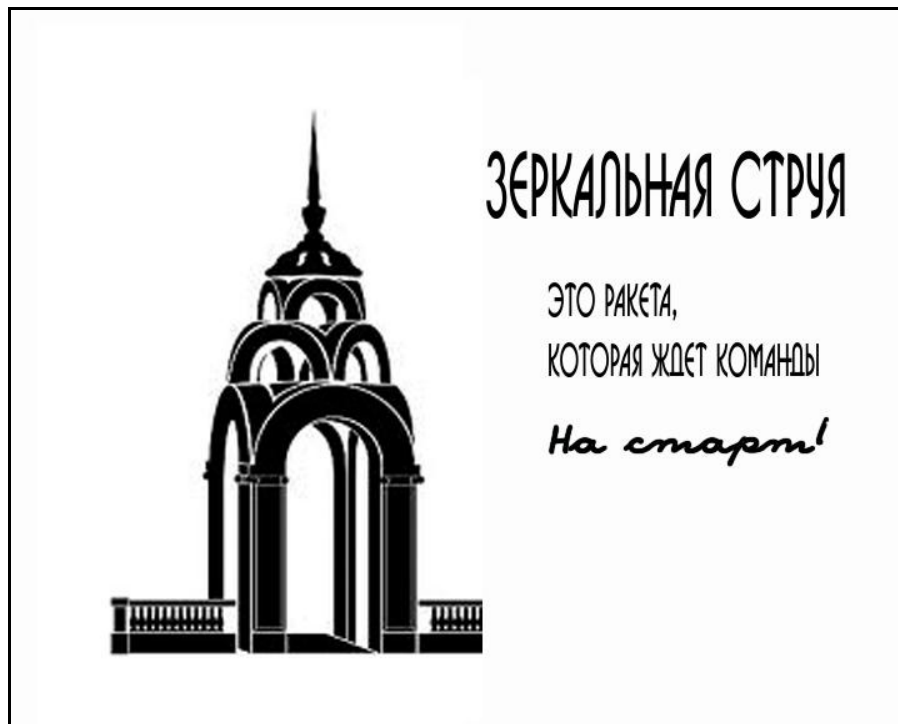


Рис. 11. Схема кадру композиції «Дзеркальний струмінь»

Створіть описану динамічну композицію відповідно до наведеної послідовності етапів.

Етапи створення композиції «Дзеркальний струмінь»:

1. Створення нового проекту

Створіть новий проект за допомогою команди File – New – New Project. Не забувайте надалі зберігати результати своєї роботи над цим проектом за допомогою команди File – Save.

2. Створення нової композиції

Для створення нової композиції, тобто нового (поки порожнього) фільму, який монтуватиметься, виконайте такі дії:

а) виберіть у меню Composition пункт New Composition;

б) у діалозі Composition Settings, що відкриється, задайте шаблон (Preset) PAL D1/DV, а тривалість композиції (Duration) задайте 20 секунд (рис. 12).

3. Імпорт файлів

Імпортуйте заготовлений відео-файл Видео.avi, який містить відео-кліп фонтану «Дзеркальний струмінь», за допомогою команди File – Import – File....

Перетягніть ярлик імпортованого відео-файла, який знаходиться у вікні Project, у вікно Timeline. Тепер ярлики відео-файла знаходяться і у вікні Project, і у вікні Timeline. Так ви створили перший шар композиції.

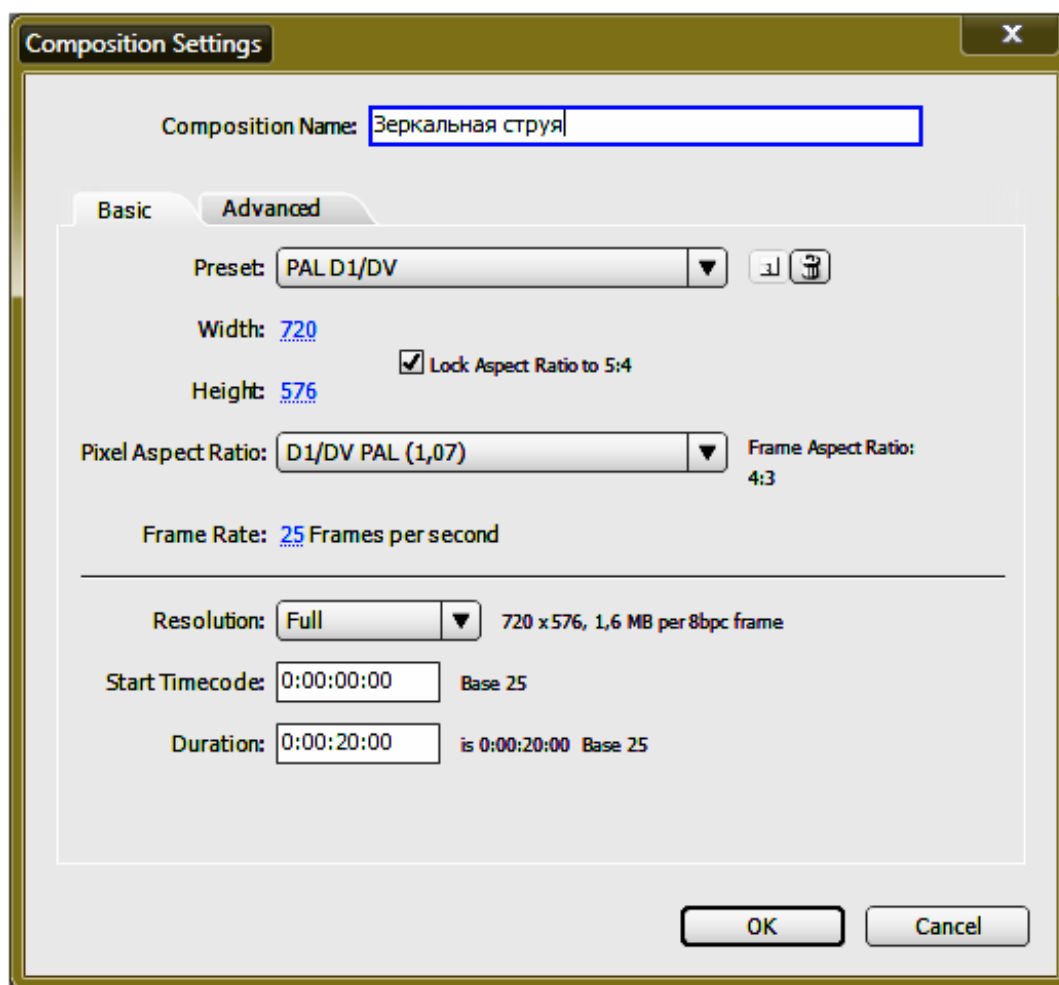


Рис. 12. **Діалогове вікно Composition Settings, в якому можна налаштувати параметри композиції**

4. Редагування розміру відео-кадрів

Відкрийте перелік властивостей шару Видео.avi (натиснувши на трикутну піктограму біля назви шару). Знайдіть у переліку властивостей шару властивість Scale (масштаб). Задайте величину масштабу таким чином, щоб розмір кадру відео-кліпу відповідав розміру кадру композиції

(кадр композиції та розташований на ньому кадр відео-кліпу можна бачити у вікні Composition).

5. Збереження окремого кадру

Для того щоб створити зображення фонтану, який відлітає у небеса, необхідно отримати статичну картинку фонтану. Виберіть той кадр, який передуює моменту, коли фонтан має відриватися від землі. Наведіть на цей кадр повзунок на шкалі часу вікна Timeline. Зробіть «знімок» цього кадру за допомогою команди Composition – Save Frame As – File.... У результаті з'явиться файл Adobe Photoshop із зображенням обраного кадру. Видаліть з цієї картинки усе окрім самого фонтану та збережіть отримане зображення у файлі під назвою Фото.psd. Саме це зображення потім відправиться у політ. Тому імпортуйте його у поточний проект. З вікна Project перетягніть ярлик цього файла до вікна Timeline перед ярликом відео-кліпу. Так буде створено другий шар композиції, і цей шар буде розташований над шаром відео (рис. 13).

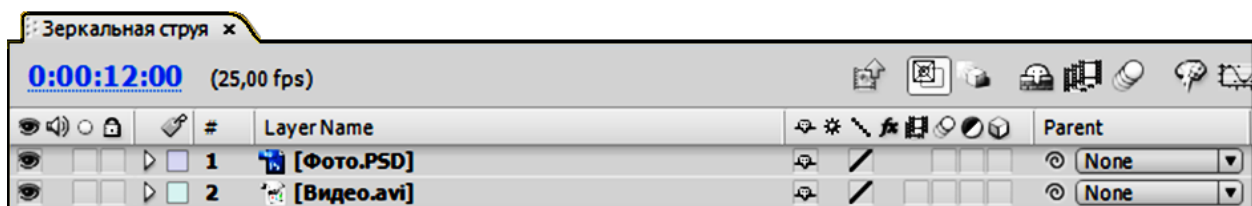


Рис. 13. Перелік шарів композиції у лівій частині вікна Timeline

6. Редагування часової смуги шарів

Налаштуйте тривалість демонстрації шару із статичним зображенням фонтану. Фотографія фонтану повинна з'явитися у кадрі тільки в момент, що передуює польоту фонтану. Для цього пересуньте початок смуги часу, яка відповідає шару Фото.psd, на момент часу 17 с.

7. Анімація властивостей шарів

7.1. Анімація властивості Scale

Задайте параметри поступового зменшення зображення фонтану в процесі його руху небосхилом (це необхідно для відображення віддалення фонтану від місяці старту). Для цього створіть два ключових кадри для властивості Scale шару Фото.psd: перший ключовий кадр буде нести інформацію про початковий розмір фонтану, другий ключовий кадр буде нести інформацію про кінцевий (маленький) розмір фонтану.

Для створення першого ключового кадру для властивості Scale шару Фото.psd зробіть таке:

а) наведіть повзунок Timeline на час 17 с;

б) відкрийте перелік властивостей шару Фото.psd та знайдіть властивість Scale (зверніть увагу: для швидкого переходу до певних властивостей з групи Transform можна користуватися «гарячими клавішами»: а – Anchor Point, р – Position, s – Scale, r – Rotation, t – Opacity; для відкриття усіх анімованих властивостей виділеного шару призначена клавіша u);

в) натисніть на піктограму «секундомір», яка розташована ліворуч від назви властивості Scale на панелі Timeline (рис. 14).

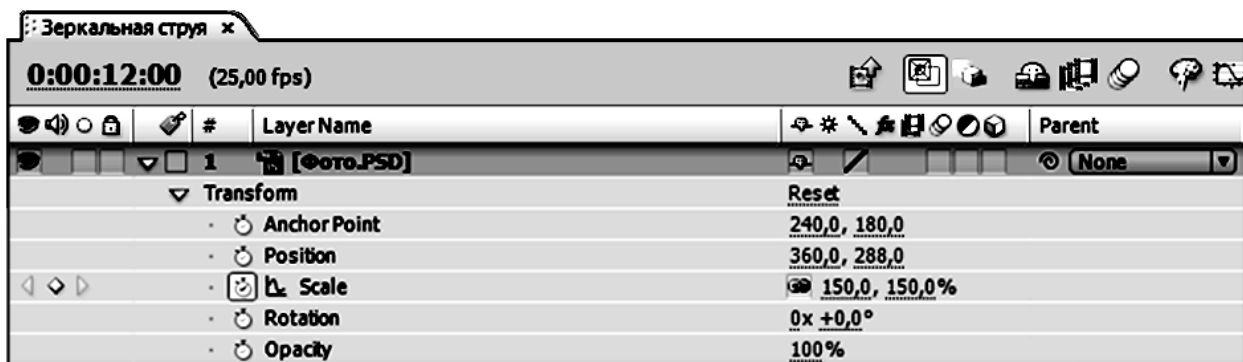


Рис. 14. Піктограма «секундомір», на яку треба натиснути для створення ключового кадру

У результаті ваших дій в правій частині вікна Timeline на смузі, яка відповідає властивості Scale шару Фото.psd, в місці, яке відповідає моменту часу 17:00, з'явиться піктограма у вигляді ромба (рис. 15). Це означає, що задано ключовий кадр для властивості Scale шару Фото.psd.

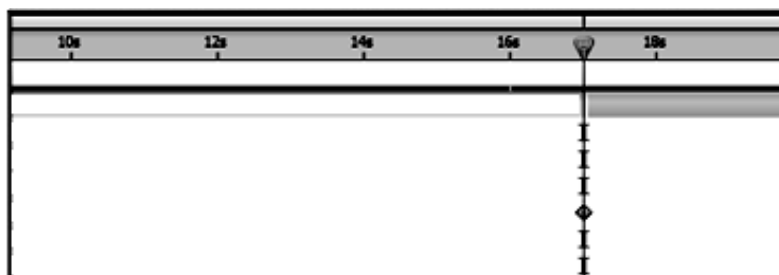


Рис. 15. Піктограма у вигляді ромба, яка відмічає ключовий кадр

Тепер треба задати *значення* властивості Scale для даного ключового кадру. Так як в момент часу 17:00 фото-зображення фонтану ще не повинне змінювати свій розмір, слід залишити значення властивості Scale незмінним (в нашому випадку це 150 %).

Для створення другого ключового кадру для властивості Scale шару Фото.psd зробіть таке:

а) наведіть повзунок часу Timeline на час 20 с;

б) змініть величину властивості Scale шару Фото.psd: встановіть її на рівні 20 %.

Зверніть увагу на те, що в правій частині вікна Timeline на смузі Scale шару Фото.psd з'явиться піктограма у вигляді ромба в точці часу 20:00.

7.2. Анімація властивості Position

Задайте траєкторію польоту фонтану. Для цього створіть декілька ключових кадрів для властивості Position шару Фото.psd.

Для створення першого ключового кадру для властивості Position шару Фото.psd зробіть таке:

а) наведіть повзунок Timeline на час 17 с;

б) натисніть на піктограму «секундомір», яка розташована ліворуч від назви властивості Position шару Фото.psd на панелі Timeline.

У результаті ваших дій в правій частині вікна Timeline на смузі, яка відповідає властивості Position шару Фото.psd, в місці, яке відповідає моменту часу 17:00, з'явиться піктограма у вигляді ромба.

Для створення останнього за часом ключового кадру для властивості Position шару Фото.psd зробіть таке:

а) наведіть повзунок Timeline на час 20 с;

б) у вікні Composition перетягніть маленьке фото-зображення фонтану у його кінцеву позицію.

Для створення проміжного ключового кадру наведіть повзунок часу Timeline на час 19:00 та відредагуйте траєкторію польоту фонтану у вікні Composition шляхом перетягування лінії, яка візуалізує цю траєкторію, вручну або за допомогою клавіш управління курсором (↑, ↓, ←, →).

Таким чином можна створити ще кілька ключових кадрів для досягнення плавності траєкторії польоту фонтану.

7.3. Анімація властивості *Rotation*

Якщо фонтан відлітає в небо не за вертикальною траєкторією, то доцільно зобразити його поступовий поворот. Для цього створіть два ключових кадри для властивості *Rotation* шару Фото.psd.

Для створення першого ключового кадру для властивості *Rotation* шару Фото.psd наведіть повзунок *Timeline* на час 17 с та натисніть на відповідну піктограму «секундомір».

Для створення другого ключового кадру для властивості *Rotation* шару Фото.psd зробіть таке:

- а) наведіть повзунок *Timeline* на час 20 с;
- б) змініть величину властивості *Rotation* шару Фото.psd – встановіть кут повороту фонтану на рівні біля 70° .

8. Малювання на відео-шарі

Для того щоб в композиції не опинилося два фонтани, один з яких відлітає, а інший стоїть на місті, необхідно позбавитися зображення того фонтану, що залишився на місті після 17-тої секунди відео-кліпу. Позбавимося цього зображення дуже просто: замалюємо його чорною фарбою, відтінок якої відповідає відтінку нічного неба у композиції.

Для створення чорної плями на місті фонтану зробіть такі дії:

- а) наведіть повзунок часу *Timeline* на час 17 с;
- б) зробіть двійний клік на назві шару *Відео.avi* у вікні *Timeline*: на місті вікна *Composition* відкриється вікно *Layer*, в якому можна малювати прямо на відео-кадрах;
- в) на панелі інструментів виберіть інструмент «пензель» та задайте його параметри на панелі *Paint* (рис. 16);
- г) у вікні *Layer* замалюйте зображення фонтану (бажано, за допомогою однієї лінії).

Після створення чорної плями відкрийте у вікні *Timeline* властивості шару *Відео.avi*. Зверніть увагу, що там з'явилася група властивостей *Effects*, в яку вкладено групу ефектів *Paint*, в яку вкладено ефект *brush1* (можуть бути присутні також ефекти *brush2*, *brush3* і т. п. – кількість наявних ефектів залежить від кількості ліній, застосованих при малюванні). Зверніть увагу на те, що смуга часу, яка відповідає ефекту *brush1* в правій часті вікна *Timeline*, повинна починатися в момент часу 17 с.

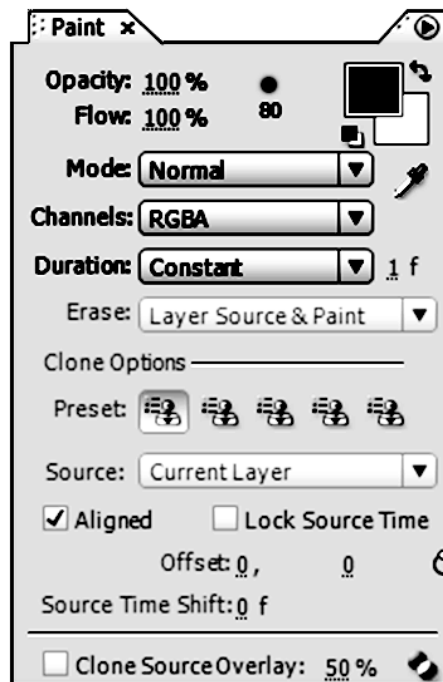


Рис. 16. Панель Paint

9. Анімація тексту

Створіть у композиції новий текстовий шар (команда Layer – New – Text). Введіть напис «Дзеркальний струмись».

Для вибору типу анімації тексту запустіть за допомогою команди Animation – Browse Presets додаток Adobe Bridge, в якому можна продивитися зразки анімації. Оберіть той тип анімації тексту, який вам сподобався. Для цього зробіть подвійний клік на відповідному ескізі анімації у вікні Adobe Bridge. Наприклад, можна обрати анімацію Horsefly (шлях до зразку цієї анімації в додатку Adobe Bridge: Text – Organic – Horsefly.ffx).

Далі створіть ще один текстовий шар з написом: «це ракета, яка чекає команди».

Задайте анімацію зникнення написів після 17-тої секунди (шлях до зразків анімації зникнення написів у додатку Adobe Bridge: Text – Animate Out). Для цього не забудьте спочатку встановити повзунок часу Timeline на час 17 с.

10. Застосування ефекту динамічної обводки

Створіть в композиції новий шар Shape Layer (команда Layer – New – Shape Layer).

У програмі Photoshop створіть контур напису «На старт!» та скопіюйте його на новий шар Shape Layer. У переліку властивостей цього

шару з'явиться група Masks, яка об'єднує декілька масок, що відповідають контурам букв напису «На старт!».

Створіть ефект динамічного обведення літер напису. Для цього задайте для шару Shape Layer команду Effect – Generate – Stroke. Тоді у переліку властивостей шару з'явиться група Effects, а в ній ефект Stroke. Відкрийте властивості ефекту Stroke та задайте на ваш розсуд параметри цього ефекту: товщину лінії обводки, її жорсткість, її колір та пропуски (Spacing). Як шлях для обводки використовуються усі створені маски, тому обов'язково задайте для параметру «All Masks» значення «on», щоб ефект було застосовано до усіх літер напису. Для того щоб обводка була динамічною, задайте два ключових кадри для властивості End ефекту Stroke (рис. 17, 18).

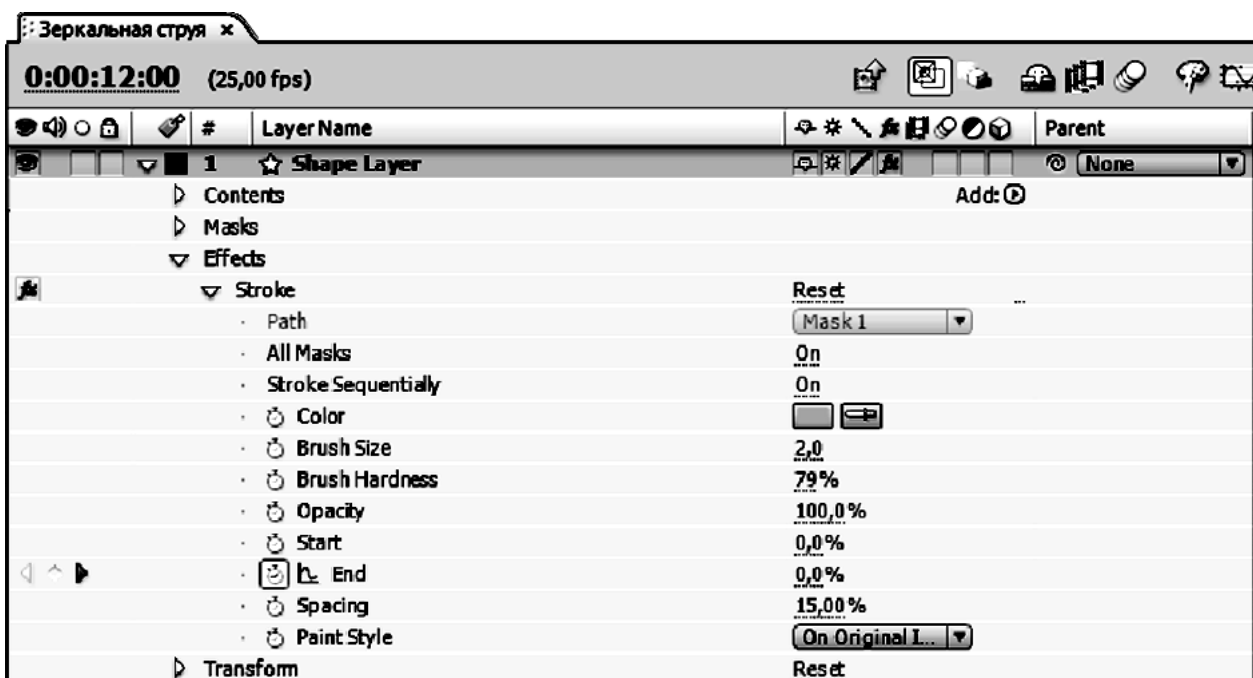


Рис. 17. Властивості ефекту Stroke шару Shape Layer

Для створення першого ключового кадру для властивості End ефекту Stroke наведіть повзунок Timeline на час 12 с, натисніть на відповідну піктограму «секундомір» біля назви «End» та встановіть значення параметру End на рівні 0 %.

Для створення другого ключового кадру для властивості End ефекту Stroke наведіть повзунок Timeline на час 17 с та встановіть значення параметру End на рівні 100 %.

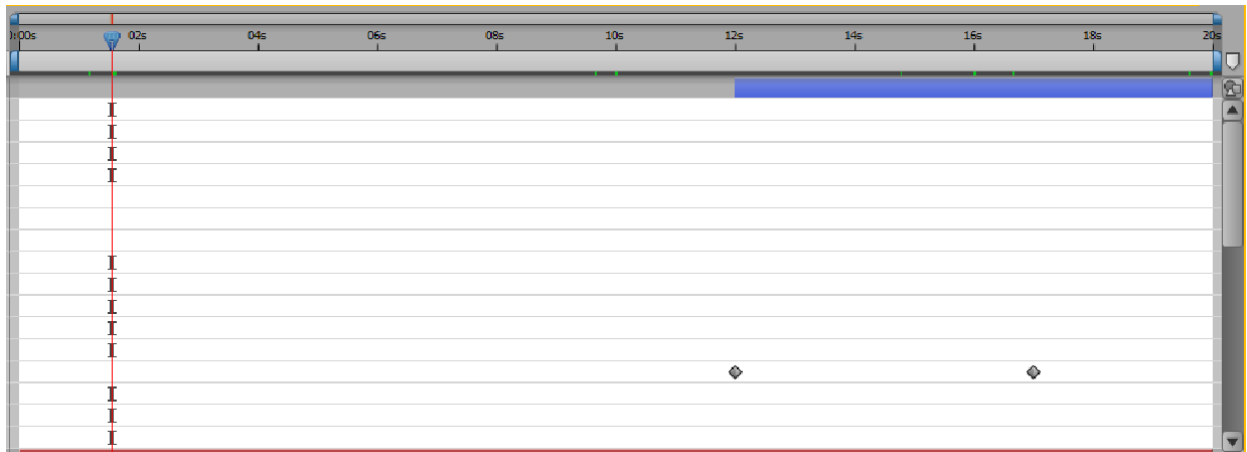


Рис. 18. Ключові кадри ефекту Stroke шару Shape Layer

Задайте параметри зникнення напису «На старт!» після 19-тої секунди кліпу – шляхом анімації властивості Opacity створеної обводки тексту.

11. Створення ефекту блискавки

Створіть новий настроювальний шар за допомогою команди Layer – New – Adjustment Layer. Ярлики створеного шару з'являться у двох вікнах – Timeline і Project (рис. 19). Зробіть цей шар самим верхнім у вікні Timeline.

Настроювальний шар не містить ніяких зображень: він служить для створення деяких ефектів та для налаштування видимості інших шарів, які розташовані нижче цього настроювального шару.

Виділіть шар Adjustment Layer у вікні Timeline та оберіть команду Effect – Generate – Advanced Lightning. У вікні Composition з'явиться зображення блискавки на чорному фоні. Траєкторію блискавки можна налаштувати прямо у вікні Composition шляхом пересування червоних маркерів, які знаходяться на обох кінцях цієї блискавки. Координати одного кінця блискавки (верхнього) описуються параметром Origin, а іншого – параметром Direction. Зробіть так, щоб один з кінців блискавки супроводжував фонтан в його польоті. Для цього встановіть повзунок Timeline на час 17 с та скопіюйте властивість Position шару Фото.psd на рядок параметру Origin ефекту Advanced Lightning (використовуйте команди Copy та Paste). Після цього можна зробити тонке налаштування траєкторії блискавки вручну шляхом пересування відповідних маркерів.

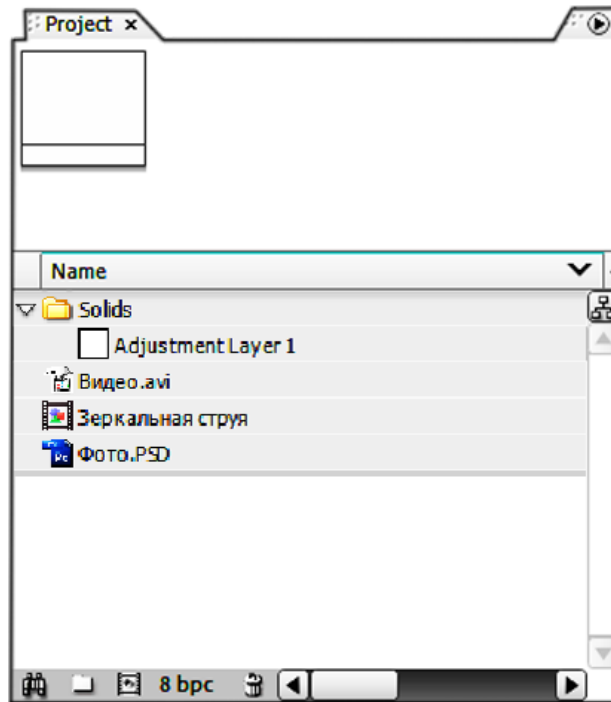


Рис. 19. Ярлик шару **Adjustment Layer** у вікні **Project**

Для того щоб зробити видимими інші шари проекту, задайте властивості **Composite on Original** значення «on» (властивість **Composite on Original** знайдете у групі властивостей **Glow Settings** ефекту **Advanced Lightning**).

Зробіть так, щоб ефект блискавки з'являвся не раніше 17-тої секунди створюваної композиції.

12. Створення результуючого файлу динамічної композиції

Виконайте команду **Composition – Make Movie...** Відкриється вікно **Render Queue** (рис. 20). У цьому вікні можна задати ряд параметрів:

а) в полі «**Output To**» – назву файла, що створюється, та місце його розташування;

б) в полі «**Rendering Settings**» – параметри рендеринга (доцільно залишити значення «**Best Settings**»);

в) в полі «**Output Module**» – кодек, яким буде закодовано фільм. У нашому випадку слід обрати варіант «**Microsoft DV PAL**». Для отримання переліку значень цього параметру (рис. 21) слід натиснути на відповідну трикутну піктограму переліку, що розкривається.

Після встановлення необхідних значень параметрів рендеринга натисніть кнопку **Render**.

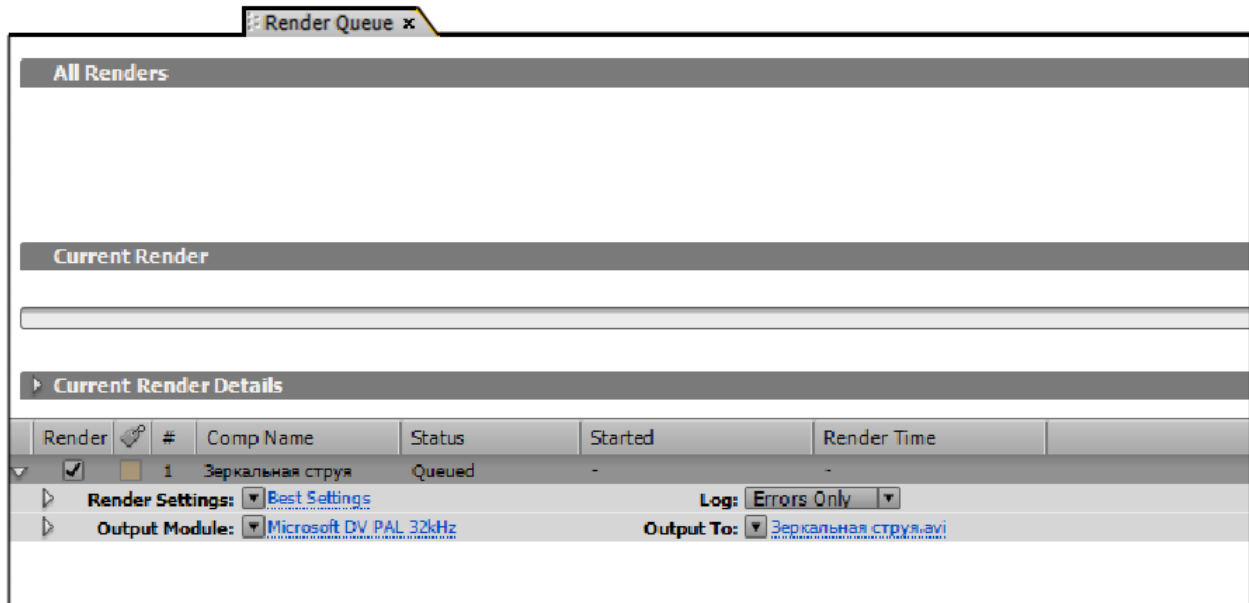


Рис. 20. Вікно Render Queue

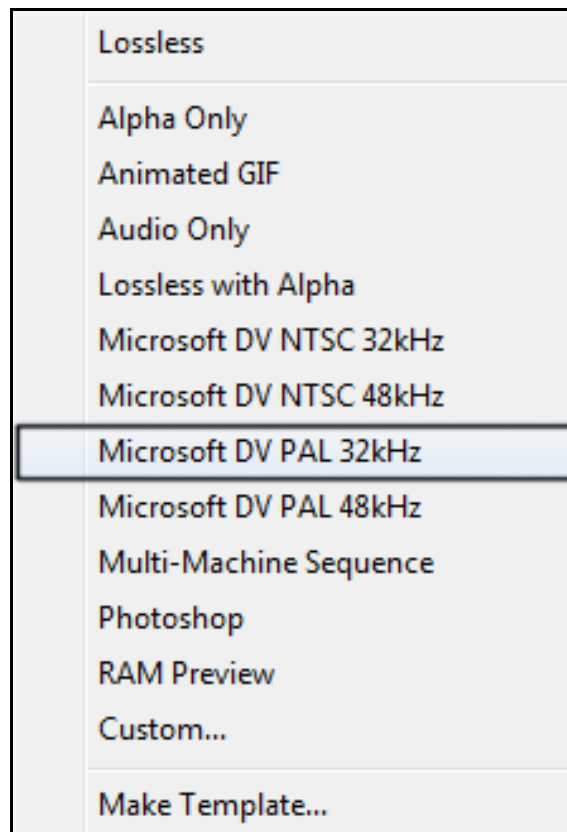


Рис. 21. Перелік значень параметру Output Module

Завдання

Завдання 1

Створити динамічну композицію засобами Adobe After Effects.

Вимоги до створюваної динамічної композиції:

а) зміст:

композиція має відповідати заданій тематиці, яка визначається викладачем;

б) відео:

основою композиції виступає відео-файл формату avi;

в) звук:

композиція повинна мати звуковий супровід;

звук повинен «затухати» наприкінці композиції;

г) анімація і ефекти, які мають бути використані в композиції:

анімація властивостей шарів за допомогою ключових кадрів (не лише для «загасання» звуку);

анімація шарів (у тому числі текстових) за допомогою шаблонів анімації;

малювання;

ефекти з меню Effects;

д) збереження результату:

композиція має бути збережена у відео-файлі (*.avi).

Завдання 2

Створити мультимедійну презентацію, оформлену в сучасному «візуальному» стилі.

Тема презентації – довільна, об'єм – 10 – 15 слайдів.

Вимоги:

візуалізація;

мінімум тексту;

текст в стилі неформального спілкування;

мінімум графічного шуму, декоративних елементів;

використання прийому заміни частин тексту ілюстраціями (приклад на рис. 22);

використання прийому «живого тексту».

Завдання 3

Створити «текстову» мультимедійну презентацію.

Тема презентації – довільна, об'єм – 7 – 10 слайдів.

Вимоги:
презентація повинна містити тільки текстову інформацію;
текст повинен стати образом (він повинен «випромінювати» невербальну інформацію).

small organs
not **bigger**
than your



Рис. 22. Приклад застосування прийому заміни частини тексту ілюстраціями

Завдання 4

Здійснити редизайн одного з раніше створених мультимедійних продуктів (електронного видання пізнавального характеру, мультимедійної презентації або динамічної композиції, створеної засобами Adobe After Effects), оформив його відповідно до одного з вивчених стилістичних напрямів графічного дизайну.

Варіанти стилістичних напрямів:

вінтаж;

web 2.0;

гранж;

стім-панк;

треш;

мондріанівський плакатний стиль ([3]);

цифрової панк-роковий стиль ([3]);

піксель-арт;

векторний стиль;

хай-тек;

індустріальний.

Крім цього, розробити презентацію, присвячену обраному стилістичному напрямку, із такими розділами:

загальна характеристика стилістичного напрямку;

ознаки стилістичного напрямку (типові елементи; кольорова гама, шрифти);
історія виникнення;
представники;
прикладі (із зазначенням адреси та інших реквізитів);
бібліографія.

Використана література

1. Желязны Д. Говори на языке диаграмм : пособие по визуальным коммуникациям для руководителей / Д. Желязны. – М. : Институт комплексных стратегических исследований, 2004. – 220 с.
2. Кирьянов Д. В. Самоучитель Adobe After Effects 6.0 / Д. В. Кирьянов, Е. Н. Кирьянова. – СПб. : БХВ-Петербург, 2004. – 368 с.
3. Клонингер К. Свежие стили Web-дизайна: как сделать из вашего сайта «конфетку» / К. Клонингер. – М. : ДМК Пресс, 2002. – 224 с.
4. Круг С. Веб-дизайн: книга Стива Круга или «не заставляйте меня думать!» / С. Круг. – СПб. : Символ-Плюс, 2005. – 200 с.
5. Медведев Г. С. Adobe After Effects CS3 с нуля! Видеомонтаж, анимация, спецэффекты / Г. С. Медведев, В. С. Пташинский. – М. : Лучшие книги, 2008.
6. Нильсен Я. Веб-дизайн: книга Якоба Нильсена / Я. Нильсен. – СПб. : Символ-Плюс, 2006. – 512 с.
7. Пронин С. Рекламная иллюстрация: креативное восприятие / С. Пронин. – М. : Бератор-Пресс, 2003. – 142 с.
8. Рейнольдс Г. Презентация в стиле дзен: дизайн, разработка, проведение и примеры / Г. Рейнольдс. – М. : Вильямс, 2009. – 240 с.

**Методичні рекомендації
до виконання лабораторних робіт
з навчальної дисципліни
«ВИДАВНИЧИЙ ДИЗАЙН»
для студентів спеціальності
8.05150102 «Технологія електронних
мультимедійних видань»
усіх форм навчання**