

Шепель Д. С., магістр, Хиневич Р. В., доцент

Київський національний університет технологій та дизайну

ІНСТРУМЕНТИ ТА ТЕХНОЛОГІЇ СТВОРЕННЯ ПРЕЗЕНТАЦІЙ ПРОДУКТУ В УМОВАХ СУЧАСНОГО РИНКУ

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.

Shepel D. S., Khynevykh R. V.

Kyiv National University of Technologies and Design

TOOLS AND TECHNOLOGIES FOR CREATING PRODUCT PRESENTATIONS IN THE MODERN MARKET

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 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 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 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 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'язаних 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 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.

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 проекти, 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 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 відеоеlementи 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 вміння 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 конкуренто-спроможного 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 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 відеоелементи, 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=gbs_ge_summary_r&cad=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>.