



**XV Міжнародна науково-практична конференція
"Мультимедійні технології
в освіті та інших сферах діяльності"**

**XV International Scientific and Practical Conference
"Multimedia Technologies in Education and Other
Spheres of Activity"**

6 листопада 2024 року
Матеріали конференції

November 6, 2024
Conference Proceedings

2025

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І
НАУКИ УКРАЇНИ
Державний університет «Київський
авіаційний інститут»
Факультет міжнародних відносин

MINISTRY OF EDUCATION AND
SCIENCE OF UKRAINE
State University "Kyiv Aviation
Institute"
Faculty of International Relations

НАЦІОНАЛЬНА АКАДЕМІЯ
ПЕДАГОГІЧНИХ НАУК УКРАЇНИ
Інститут цифровізації освіти

NATIONAL ACADEMY OF
EDUCATIONAL SCIENCES OF
UKRAINE
Institute for Digitalization of Education

XV МІЖНАРОДНА НАУКОВО-ПРАКТИЧНА
КОНФЕРЕНЦІЯ
«МУЛЬТИМЕДІЙНІ ТЕХНОЛОГІЇ В ОСВІТІ ТА
ІНШИХ СФЕРАХ ДІЯЛЬНОСТІ»

XV INTERNATIONAL SCIENTIFIC AND
PRACTICAL CONFERENCE
"MULTIMEDIA TECHNOLOGIES IN EDUCATION
AND OTHER SPHERES OF ACTIVITY"

6 листопада 2024 року
Матеріали конференції

November 6, 2024
Conference Proceedings

Київ 2025 - Kyiv 2025

*Рекомендовано до друку Науково-методичною редакційною радою Факультету міжнародних відносин ДУ «Київський авіаційний інститут»
(протокол № 1 від 20 січня 2025 р.)*

*Рекомендовано до друку Вченою радою Інституту цифровізації освіти Національної академії педагогічних наук України
(протокол № 21 від 12 грудня 2024 р.)*

Редакційна колегія:

Бобарчук О.А. – кандидат технічних наук, завідувач кафедри комп'ютерних мультимедійних технологій ФМВ ДУ «КАІ»;

Веретільник Т.І. – канд. техн. наук, доцент, професор кафедри комп'ютерних мультимедійних технологій ФМВ ДУ «КАІ»;

Гальченко С.М. – кандидат технічних наук, доцент кафедри комп'ютерних мультимедійних технологій ФМВ ДУ «КАІ»;

Денисенко С.М. - кандидат педагогічних наук, доцент кафедри комп'ютерних мультимедійних технологій ФМВ ДУ «КАІ»;

Євсєєв О.С. – кандидат економічних наук, доцент, доцент кафедри мультимедійних систем і технологій Харківського національного економічного університету ім. С. Кузнеця;

Іванова С.М. - кандидат педагогічних наук, старший дослідник, завідувачка відділом відкритих освітньо-наукових інформаційних систем Інституту цифровізації освіти НАПН України;

Кобзєв І.В. - кандидат технічних наук, доцент, доцент кафедри мультимедійних систем і технологій Харківського національного економічного університету ім. С. Кузнеця;

Лазєбний В.С. - кандидат техн. наук, доцент, доцент кафедри акустичних та мультимедійних електронних систем факультету електроніки НТУУ «КПІ ім. Ігоря Сікорського»;

Лобода С.М. – доктор педагогічних наук, професор, професор кафедри комп'ютерних мультимедійних технологій ФМВ ДУ «КАІ»;

Матвійчук-Юдіна О.В. - кандидат педагогічних наук, доцент, доцент кафедри комп'ютерних мультимедійних технологій ФМВ ДУ «КАІ»;

Мелешко М.А. – кандидат технічних наук, доцент, професор кафедри комп'ютерних мультимедійних технологій ФМВ ДУ «КАІ»;

Пушкар О.І. - доктор економічних наук, професор, завідувач кафедри мультимедійних систем і технологій Харківського національного економічного університету ім. С. Кузнеця;

Родіонова О.В. - старший викладач кафедри комп'ютерних мультимедійних технологій ФМВ ДУ «КАІ»;

Юревич М. - доктор гуманістичних наук, завідувач кафедри педагогіки Інституту соціологічних наук і педагогіки Академії сільського господарства (м. Варшава, Республіка Польща).

Мультимедійні технології в освіті та інших сферах діяльності: зб. матеріалів XV міжнародної науково-практичної конференції (м. Київ, 6 листопада 2024 р.). К.: КАІ, 2025. 376 с.

Збірник містить матеріали доповідей, що були представлені на XV міжнародній науково-практичній конференції «Мультимедійні технології в освіті та інших сферах діяльності». В доповідях розкритий широкий спектр досліджень у сфері мультимедійних технологій, що включає теоретичні засади, апаратно-програмне забезпечення, дизайн, стандартизацію та засоби комунікації. Представлено розробки та аналіз інструментів для візуалізації, кольорокорекції, створення інтерактивних і 3D-ресурсів, застосування віртуальної, доповненої та імерсивної реальності. Значна увага приділена використанню мультимедіа в освітньому процесі, методикам інтеграції цифрових ресурсів, розробці навчальних матеріалів і мультимедійних посібників, а також ролі мультимедіа в науково-педагогічній діяльності. Окремий напрямок становлять дослідження штучного інтелекту, зокрема у створенні відео- та анімаційного контенту, адаптивних навчальних курсів, мовних технологій і систем розпізнавання. Розглянуто інноваційні рішення для електронних бібліотек, архівів і вебресурсів. Для фахівців освітньої сфери та галузі інформаційних технологій.

Recommended for publication by the Scientific and Methodological Editorial Board of the Faculty of International Relations of the State University "Kyiv Aviation Institute"
(Protocol No. 1 of January 20, 2025)

Recommended for publication by the Academic Council of the Institute for Digitalization of Education of the National Academy of Educational Sciences of Ukraine
(Protocol No. 21 of December 20, 2024)

Editorial board:

Bobarchuk O.A. – Candidate of Technical Sciences, Head of the Department of Computer Multimedia Technologies, Faculty of International Relations, State University "Kyiv Aviation Institute";

Veretilnyk T.I. – Candidate of Technical Sciences, Docent, Professor of the Department of Computer Multimedia Technologies, Faculty of International Relations, State University "Kyiv Aviation Institute";

Halchenko S.M. – Candidate of Technical Sciences, Associate Professor of the Department of Computer Multimedia Technologies, Faculty of International Relations, State University "Kyiv Aviation Institute";

Denysenko S.M. – Candidate of Pedagogical Sciences, Associate Professor of the Department of Computer Multimedia Technologies, Faculty of International Relations, State University "Kyiv Aviation Institute";

Yeysyeyev O.S. – Candidate of Economic Sciences, Docent, Associate Professor of the Department of Multimedia Systems and Technologies of the Semyon Kuznets Kharkiv National Economic University;

Ivanova S.M. - Candidate of Pedagogical Sciences, Senior Researcher, Head of the Department of Open Educational and Scientific Information Systems of the Institute of Digitalization of Education of the National Academy of Educational Sciences of Ukraine;

Kobzev I.V. - Candidate of Technical Sciences, Docent, Associate Professor of the Department of Multimedia Systems and Technologies of the Semyon Kuznets Kharkiv National Economic University;

Lazebnyi V.S. - Candidate of Technical Sciences, Docent, Associate Professor of the Department of Acoustic and Multimedia Electronic Systems, Faculty of Electronics, National Technical University of Ukraine "Igor Sikorsky Kyiv Polytechnic Institute";

Loboda S.M. – Doctor of Pedagogical Sciences, Professor, Professor of the Department of Computer Multimedia Technologies, Faculty of International Relations, State University "Kyiv Aviation Institute";

Matviichuk-Yudina O.V. - Candidate of Pedagogical Sciences, Docent, Associate Professor of the Department of Computer Multimedia Technologies, Faculty of International Relations, State University "Kyiv Aviation Institute";

Meleshko M.A. – Candidate of Technical Sciences, Docent, Professor of the Department of Computer Multimedia Technologies, Faculty of International Relations, State University "Kyiv Aviation Institute";

Pushkar O.I. - Doctor of Economic Sciences, Professor, Head of the Department of Multimedia Systems and Technologies of the Semyon Kuznets Kharkiv National Economic University;

Rodionova O.V. - Senior Lecturer, Department of Computer Multimedia Technologies, Faculty of International Relations, State University "Kyiv Aviation Institute";

Jurewicz M. - Doctor of Humanities, Head of the Department of Pedagogy of the Institute of Sociological Sciences and Pedagogy of the Academy of Agriculture (Warsaw, Republic of Poland).

Multimedia technologies in education and other spheres of activity: Collection Proceedings of the XV International Scientific and Practical Conference (Kyiv, November 6, 2024). Kyiv: KAI, 2025. 376 p.

The collection contains materials from reports presented at the XV International Scientific and Practical Conference "Multimedia Technologies in Education and Other Spheres of Activity". The reports cover a wide range of research in the field of multimedia technologies, including theoretical foundations, hardware and software, design, standardization and means of communication. The development and analysis of tools for visualization, color correction, creation of interactive and 3D resources, application of virtual, augmented and immersive reality are presented. Considerable attention is paid to the use of multimedia in the educational process, methods of integrating digital resources, development of educational materials and multimedia manuals, as well as the role of multimedia in scientific and pedagogical activities. A separate direction is the study of artificial intelligence, in particular in the creation of video and animation content, adaptive training courses, language technologies and recognition systems. Innovative solutions for electronic libraries, archives and web resources are considered. For professionals in the educational and information technology sectors.

ЗМІСТ / CONTENTS

СЕКЦІЯ № 1. «ТЕОРЕТИЧНІ ОСНОВИ СТВОРЕННЯ ТА ВИКОРИСТАННЯ МУЛЬТИМЕДІЙНИХ ТЕХНОЛОГІЙ»	15
SECTION No. 1. "THEORETICAL BASIS OF CREATION AND USE OF MULTIMEDIA TECHNOLOGIES"	
ВІХОТЬ О. М. ПОРІВНЯННЯ ПЛАТФОРМ ZOOM І GOOGLE MEET ДЛЯ ПОТРЕБ ОСВІТНЬОГО ПРОЦЕСУ	15
O. VIKHOT. COMPARISON OF ZOOM AND GOOGLE MEET PLATFORMS FOR THE NEEDS OF THE EDUCATIONAL PROCESS	
ВОЛОВИК А. В., МЕЛЕШКО М. А. ПОСЛУГИ МУЛЬТИМЕДІЙНИХ КОМУНІКАЦІЙ НА ПЛАТФОРМІ ЦИФРОВОГО ТЕЛЕБАЧЕННЯ	18
A. VOLOVIK., M. MELESHKO. MULTIMEDIA COMMUNICATIONS SERVICES ON THE DIGITAL TELEVISION PLATFORM	
ІВАНЕНКО А. Р., МАТВІЙЧУК-ЮДИНА О. В. ОЦІНКА ВПЛИВУ ВАРТОСТІ ТА ЕФЕКТИВНОСТІ ДРУКОВАНОЇ І ЦИФРОВОЇ РЕКЛАМИ НА СПОЖИВЧИЙ БІЗНЕС	22
A. IVANENKO, O. MATVIICHUK-YUDINA. EVALUATION OF THE COST AND EFFECTIVENESS OF PRINT AND DIGITAL ADVERTISING ON CONSUMER BUSINESS	
МАТВІЙЧУК-ЮДИНА О. В. СТАНДАРТИЗАЦІЯ КОНТЕНТУ ЕЛЕКТРОННИХ МУЛЬТИМЕДІЙНИХ ВИДАНЬ: ФОРМАТИ ТА ТЕХНОЛОГІЇ	27
O. MATVIICHUK-YUDINA, STANDARDIZATION OF THE CONTENT OF ELECTRONIC MULTIMEDIA PUBLICATIONS: FORMATS AND TECHNOLOGIES	
МИРОНОВА А. П., ВІХОТЬ О. М. МУЛЬТИМЕДІЙНІ ТЕХНОЛОГІЇ, АНІМАЦІЯ: МИНУЛЕ ТА СЬОГОДЕННЯ	31
A. MYRONOVA, O. VIKHOT. MULTIMEDIA TECHNOLOGIES, ANIMATION: PAST AND PRESENT	
ОТРОХ С. С., МАТВІЙЧУК-ЮДИНА О. В. СУЧАСНІ ЦИФРОВІ ЗАСОБИ ТА ІНСТРУМЕНТИ ДЛЯ ПОПУЛЯРИЗАЦІЇ НОВИХ БРЕНДІВ	36
S. OTROKH, O. MATVIICHUK-YUDINA. MODERN DIGITAL MEANS AND TOOLS FOR POPULARIZING NEW BRANDS	
ПЕТРЕНКО О. О., МАЙСТРЕНКО Ю.Ю. ОПТИМІЗАЦІЯ ВИКОРИСТАННЯ СУЧАСНИХ МЕТОДІВ ОЦІНКИ ЮЗАБІЛІТІ У ПРОЦЕСІ РОЗРОБКИ ВЕБ-САЙТІВ	41
O. PETRENKO, Y. MAISTRENKO. OPTIMIZATION OF THE USE OF MODERN USABILITY ASSESSMENT METHODS IN THE WEB DEVELOPMENT PROCESS	

ПУШКАР О. І., СВІЧКО Т. О. ОСОБЛИВОСТІ ПРОЕКТУВАННЯ СУЧАСНИХ МУЛЬТИМЕДІЙНИХ ВЕББАЗОВАНИХ ІНФОРМАЦІЙНИХ СИСТЕМ	48
O. PUSHKAR, T. SVICHKO. FEATURES OF DESIGNING MODERN MULTIMEDIA WEB-BASED INFORMATION SYSTEMS	
ТРЕТЯК О. А. ПОЛІТИКО-ЕПІСТЕМНІ ПЕРСПЕКТИВИ ЗАСТОСУВАННЯ ШТУЧНОГО ІНТЕЛЕКТУ В СУЧАСНІЙ ПОЛІТИЧНІЙ ДІЯЛЬНОСТІ	54
O. TRETIAK. POLITICAL-EPISTEMIC PROSPECTS OF THE APPLICATION OF ARTIFICIAL INTELLIGENCE IN MODERN POLITICAL ACTIVITIES	
ЯВОРСЬКИЙ Д. С., ТКАЧЕНКО О. І. СТВОРЕННЯ ТА ВИКОРИСТАННЯ ОНТОЛОГІЙ ДЛЯ ОРГАНІЗАЦІЇ НАВЧАЛЬНОГО ПРОЦЕСУ В УНІВЕРСИТЕТІ	57
D. YAVORSKYI., O. TKACHENKO. CREATION AND USE OF ONTOLOGIES FOR ORGANISING THE EDUCATIONAL PROCESS AT THE UNIVERSITY	
ЯЗВІНСЬКА А. А., РОДІОНОВА О. В. ТЕНДЕНЦІЇ ШРИФТОВОГО, ІЛЮСТРАТИВНОГО ТА КОЛЬОРОВОГО ОФОРМЛЕННЯ ВЕБ-САЙТІВ	62
A. YAZVINSKA, O. RODIONOVA. TYPOGRAPHY, ILLUSTRATION, AND COLOR DESIGN TRENDS IN WEBSITES	
СЕКЦІЯ № 2. «АПАРАТНО-ПРОГРАМНЕ ЗАБЕЗПЕЧЕННЯ МУЛЬТИМЕДІА»	68
SECTION No. 2. "HARDWARE AND SOFTWARE OF MULTIMEDIA"	
БОБАРЧУК О. А., ДЕНИСЕНКО С. М. ІНСТРУМЕНТИ ДЛЯ ВІЗУАЛІЗАЦІЇ Й ЗАСТОСУВАННЯ LUT-ТЕХНОЛОГІЇ ПРИ КОЛЬОРОКОРЕКЦІЇ	68
O. BOBARCHUK, S. DENYSENKO. TOOLS FOR VISUALIZATION AND APPLICATION LUT-TECHNOLOGIES IN COLOR CORRECTION	
БОГІНЯ Т. В., МЕЛЕШЕО М. А. ПОСТАЧАЛЬНИКИ ПОСЛУГ ПРОГРАМНИХ ДОДАТКІВ	73
T. BOHYNIA., M. MELESHKO. SOFTWARE APPLICATION SERVICE PROVIDERS	
БОЙЧУК Д. О., ВІХОТЬ О. М. ТЕХНОЛОГІЯ COMPUTER-TO-PLATE ДЛЯ ВИГОТОВЛЕННЯ ДРУКАРСЬКИХ ФОРМ ФЛЕКСОГРАФІЧНОГО МЕТОДУ ДРУКУ	79
D. BOICHUK, O. VIKHOT. COMPUTER-TO-PLATE TECHNOLOGY FOR MANUFACTURING PRINTING FORMS OF THE FLEXOGRAPHIC PRINTING METHOD	
ГРЕБІНЬ О. П., ЛЕВЕНЕЦЬ Н. Ф. АНАЛІЗ ПАРАМЕТРІВ ЗВУКОВИХ СИГНАЛІВ, ВИМІРЯНИХ ПРИЛАДАМИ ПРОГРАМНИХ ЗВУКОВИХ РЕДАКТОРІВ	82
O. GREBIN, N. LEVENETS. ANALYSIS OF THE PARAMETERS OF SOUND SIGNALS MEASURED BY SOUND EDITOR SOFTWARE DEVICES	

ДЕНИСЕНКО Д. М., МАТВІЙЧУК-ЮДИНА О. В. ОГЛЯД СУЧАСНИХ ІНСТРУМЕНТІВ ДЛЯ СТВОРЕННЯ МУЛЬТИМЕДІЙНИХ ОНЛАЙН-СЛОВНИКІВ	88
D. DENYSENKO, O. MATVIICHUK-YUDINA. OVERVIEW OF MODERN TOOLS FOR CREATING MULTIMEDIA ONLINE DICTIONARIES	
КАДУЛІН С. І. ПРАКТИЧНИЙ ДОСВІД СТВОРЕННЯ ГІГАПІКСЕЛЬНИХ ПАНОРАМ ПО ЗАДАНИМ ВИХІДНИМ ПАРАМЕТРАМ ШИРОКОФОРМАТНОГО ДРУКУ	93
S. KADULIN. PRACTICAL EXPERIENCE OF CREATING GIGAPIXEL PANORAMIC IMAGES IN ACCORDANCE TO OUTPUT REQUIREMENTS OF LARGE FORMAT PRINTING	
СТЕШУК Д. С., МАТВІЙЧУК-ЮДИНА О. В. ВПЛИВ ЗАКОНІВ UX НА ЗРУЧНІСТЬ ІНТЕРФЕЙСУ В СУЧАСНОМУ ВЕБ-ДИЗАЙНІ	100
D. STESHUK, O. MATVIICHUK-YUDINA. INFLUENCE OF UX LAWS ON INTERFACE USABILITY IN MODERN WEB DESIGN	
СЕКЦІЯ № 3. «МУЛЬТИМЕДІЙНІ РЕСУРСИ ЕЛЕКТРОННИХ БІБЛІОТЕК ТА МУЗЕЇВ»	104
SECTION No. 3. "MULTIMEDIA RESOURCES OF ELECTRONIC LIBRARIES AND MUSEUMS"	
НОВИЦЬКА Т. Л., ШИНЕНКО М. А., ШИМОН О. М. РОЛЬ МУЛЬТИМЕДІЙНИХ РЕСУРСІВ У ФУНКЦІОНУВАННІ НАУКОВИХ ЕЛЕКТРОННИХ БІБЛІОТЕК	104
T. NOVYTSKA, M. SHYNYENKO, O. SHYMON. THE ROLE OF MULTIMEDIA TECHNOLOGIES IN SCIENTIFIC AND PEDAGOGICAL ACTIVITIES	
ПОЛІЩУК В. А., МИКЛУШКА І. З. ІНТЕГРАЦІЯ TESSERACT OCR В ОНЛАЙН-АРХІВИ ДЛЯ АВТОМАТИЗОВАНОГО РОЗПІЗНАВАННЯ ТА ПОШУКУ ТЕКСТІВ	109
V. POLISHCHUK, I. MYKLUSHKA. INTEGRATION OF TESSERACT OCR INTO ONLINE ARCHIVES FOR AUTOMATED TEXT RECOGNITION AND SEARCH	
ПРОВОЗИН О. П., БОБАРЧУК О. А. СПІВПРАЦЯ МУЗЕЮ ТЕХНІКИ МАГНІТНОГО ЗАПИСУ НДІ ЕЛЕКТРОМЕХАНІЧНИХ ПРИЛАДІВ ТА КАФЕДРИ КОМП'ЮТЕРНИХ МУЛЬТИМЕДІЙНИХ ТЕХНОЛОГІЙ НАУ	112
O. PROVOZIN, O. BOBARCHUK. COOPERATION BETWEEN THE MUSEUM OF MAGNETIC RECORDING TECHNOLOGY, THE SCIENTIFIC RESEARCH INSTITUTE OF ELECTROMECHANICAL DEVICES AND THE DEPARTMENT OF COMPUTER MULTIMEDIA TECHNOLOGIES, NAU	
ЦИРУЛЬНЄВ Ю. Б., ПЕТРЕНКО М. С., ЄВДОКИМОВ А. О. СИСТЕМИ І ПЛАТФОРМИ УПРАВЛІННЯ КОНТЕНТОМ КЛАСУ ECM ТА CSP ДЛЯ СТВОРЕННЯ ПРЕЗИДЕНТСЬКОГО ЕЛЕКТРОННОГО АРХІВУ УКРАЇНИ	122
Y. TSYRULNEV, M. PETRENKO, A. YEVDOKYMOV. ENTERPRISE CONTENT MANAGEMENT (ECM) AND CONTENT SERVICE PLATFORMS (CSP) FOR THE CREATION OF THE PRESIDENTIAL ELECTRONIC ARCHIVE OF UKRAINE	

ЦИРУЛЬНЄВ Ю. Б., ПЕТРЕНКО М. С., ЄВДОКИМОВ А. О. СУЧАСНІ ВИМОГИ ДО СИСТЕМ ЗБЕРІГАННЯ, ОБРОБКИ ТА АНАЛІЗУ ЕЛЕКТРОННИХ ІНФОРМАЦІЙНИХ РЕСУРСІВ КЛАСУ ECM/CSP (ЗА КЛАСИФІКАЦІЄЮ GARTNER GROUP)	132
Y. TSYRULNEV, M. PETRENKO, A. YEVDOKYMOV. MODERN REQUIREMENTS FOR SYSTEMS OF STORAGE, PROCESSING AND ANALYSIS OF ELECTRONIC INFORMATION RESOURCES OF THE ECM/CSP CLASS (ACCORDING TO GARTNER GROUP CLASSIFICATION)	
ЦИРУЛЬНЄВ Ю. Б., ПЕТРЕНКО М. С., ЄВДОКИМОВ А. О. СУЧАСНІ ФОРМАТИ ПРЕДСТАВЛЕННЯ МЕТАДАНИХ ЕЛЕКТРОННИХ ІНФОРМАЦІЙНИХ РЕСУРСІВ В СИСТЕМАХ МУЛЬТИМЕДІЙНИХ ЕЛЕКТРОННИХ АРХІВІВ	136
Y. TSYRULNEV, M. PETRENKO, A. YEVDOKYMOV. MODERN FORMATS FOR REPRESENTING METADATA OF ELECTRONIC INFORMATION RESOURCES IN MULTIMEDIA ELECTRONIC ARCHIVES SYSTEMS	
СЕКЦІЯ № 4. «ВІРТУАЛІЗАЦІЯ ЗАСОБІВ МУЛЬТИМЕДІА»	141
SECTION No. 4. "VIRTUALIZATION OF MULTIMEDIA RESOURCES"	
ЖУРБА А. Є., МЕЛЕШКО М. А. МОДЕЛЬ ПРОЦЕДУРНОЇ АНІМАЦІЇ ДЛЯ ГУМАНОЇДНИХ ПЕРСОНАЖІВ У СЕРЕДОВИЩІ AUTODESK HUMANIK	141
A. ZHURBA, M. MELESHKO. A MODEL OF PROCEDURAL ANIMATION FOR HUMANOID CHARACTERS IN AUTODESK HUMANIK	
РАЩИК С. Е., МЕЛЕШКО М. А. ВІРТУАЛЬНІСТЬ ЯК МОДЕЛЬ СОЦІАЛЬНО-КОНСТРУЙОВАНОЇ РЕАЛЬНОСТІ	146
S. RASHCHUK, M. MELESHKO. VIRTUALITY AS A SOCIALLY CONSTRUCTED REALITY	
РУСЕЦЬКА О. В., МЕЛЕШКО М. А. АКТУАЛЬНІСТЬ ІНТЕРАКТИВНИХ ІНФОГРАФІЧНИХ МОДЕЛЕЙ У СУЧАСНОМУ ІНФОРМАЦІЙНОМУ ПРОСТОРИ	149
O. RUSETSKA, M. MELESHKO. ACTUALITY OF INTERACTIVE INFOGRAPHIC MODELS IN THE MODERN INFORMATION SPACE	
ТКАЧУК Д. А., МЕЛЕШКО М. А. ВИКОРИСТАННЯ КОНЦЕПЦІЇ ВІРТУАЛІЗАЦІЇ ОПЕРАТОРІВ МОБІЛЬНОГО ЗВ'ЯЗКУ	153
D. TKACHUK, M. MELESHKO. MODEL OF USING THE CONCEPT OF MOBILE NETWORK OPERATOR VIRTUALIZATION	
СЕКЦІЯ № 5. «ІМЕРСИВНІ ТЕХНОЛОГІЇ»	156
SECTION No. 5. "IMMERSIVE TECHNOLOGIES"	
ДОВГОДЬКО М. О., МЕЛЕШКО М. А. ІНТЕРАКТИВНІСТЬ WEB-РЕСУРСІВ В ІНТЕРНЕТІ	156
M. DOVGODKO, M. MELESHKO. INTERACTIVITY OF WEB RESOURCES ON THE INTERNET	

ЛЮБЧЕНКО. Н. О., ЄВСЄЄВ О. С. РОЗРОБКА ІНТЕРАКТИВНОГО МЕДІА-ПРОЄКТУ ЕКСКУРСІЙ ЗА КАРТАМИ РУЙНУВАНЬ	160
N. LYUBCHENKO, O. YEVSYEYEV. DEVELOPMENT OF AN INTERACTIVE MEDIA PROJECT FOR EXCURSIONS BASED ON MAPS OF DESTRUCTION	
О. PUSHKAR, O. YEVSYEYEV. IMMERSIVE GAME TECHNOLOGIES FOR SKILL DEVELOPMENT AND VALUE FORMATION IN COMPLEX MULTIMEDIA SPACES	165
ПУШКАР О. І., ЄВСЄЄВ О. С. ІМЕРСИВНІ ІГРОВІ ТЕХНОЛОГІЇ ДЛЯ РОЗВИТКУ НАВИЧОК ТА ФОРМУВАННЯ ЦІННОСТЕЙ У КОМПЛЕКСНИХ МУЛЬТИМЕДІЙНИХ СЕРЕДОВИЩАХ	
ЯЗВІНСЬКА А. А., МАТВІЙЧУК-ЮДИНА О. В. СУЧАСНІ ПРОГРАМНІ ЗАСОБИ СТВОРЕННЯ НАВЧАЛЬНИХ ВИДАНЬ З ДОПОВНЕНОЮ РЕАЛЬНІСТЮ	171
A. YAZVINSKA, O. MATVIICHUK-YUDINA. MODERN SOFTWARE TOOLS FOR CREATING EDUCATIONAL PUBLICATIONS WITH AUGMENTED REALITY	
СЕКЦІЯ № 6. «МУЛЬТИМЕДІЙНІ ТЕХНОЛОГІЇ В ОСВІТІ»	176
SECTION No. 6. "MULTIMEDIA TECHNOLOGIES IN EDUCATION"	
ВАХОВСЬКА Є. О., МЕЛЕШКО. М. А. ІНСТРУМЕНТАЛЬНІ ЗАСОБИ ДЛЯ ЕЛЕКТРОННОГО НАВЧАННЯ	176
Y. VANOVSKA, M. MELESHKO. TOOLS FOR E-LEARNING	
ВОЛОВИК А. В., МАТВІЙЧУК-ЮДИНА О. В. АДАПТАЦІЯ КОНТЕНТУ В МАКЕТУВАННІ НАУКОВО-ТЕХНІЧНИХ ЖУРНАЛІВ ДЛЯ АВІАЦІЙНО-КОСМІЧНОЇ ГАЛУЗІ	180
A. VOLOVIK, O. MATVIICHUK-YUDINA. CONTENT ADAPTATION IN THE LAYOUT OF SCIENTIFIC AND TECHNICAL JOURNALS FOR THE AVIATION AND SPACE INDUSTRY	
ВОРОПАЄВА О. В., ЄВСЄЄВ. О. С. ІНТЕГРАЦІЯ ВЕБ-ІНСТРУМЕНТІВ У ПРОЦЕС ДИСТАНЦІЙНОГО НАВЧАННЯ НА ПРИКЛАДІ КУРСУ З ОСНОВ МАЛЮВАННЯ	185
O. VOROPAIEVA, O. YEVSYEYEV. INTEGRATION OF WEB-TOOLS INTO THE PROCESS OF DISTANCE EDUCATION ON THE EXAMPLE OF A COURSE ON THE BASICS OF DRAWING	
ГАЛЬЧЕНКО С. М., ГНІДЕНКО С. О., КАПЛЮК. О. Р. ПРОЄКТУВАННЯ КОНЦЕПЦІЇ СУЧАСНОГО ОСВІТЬОГО ПОРТАЛУ З ІНТЕГРАЦІЄЮ ТЕХНОЛОГІЙ ШТУЧНОГО ІНТЕЛЕКТУ	193
S. HALCHENKO, S. HNIDENKO, O. KAPLIUK. CONCEPTUALIZATION OF A MODERN EDUCATIONAL PORTAL WITH INTEGRATION OF PIECE INTELLECT TECHNOLOGIES	

ГОРДЄСВ А.С. ПРОЕКТУВАННЯ МУЛЬТИМЕДІЙНИХ НАВЧАЛЬНИХ СИСТЕМ З УРАХУВАННЯМ ПІЗНАВАЛЬНИХ ОСОБЛИВОСТЕЙ УЧНІВ	200
A. HORDYEUJEV. DESIGN OF MULTIMEDIA EDUCATIONAL SYSTEMS TAKING INTO ACCOUNT THE COGNITIVE CHARACTERISTICS OF STUDENTS	
ІВАНЕНКО. А. Р., МЕЛЕШКО М.О. ВІРТУАЛЬНА РЕАЛЬНІСТЬ ТА ТЕХНОЛОГІЇ HYPERREALITY В УНІВЕРСИТЕТАХ	206
A. IVANENKO, M. MELESHKO. VIRTUAL REALITY AND HYPERREALITY TECHNOLOGIES IN UNIVERSITIES	
D. IVANOV, O. MUZYKA, O. MATVIICHUK-YUDINA. USE OF MULTIMEDIA MATERIALS FOR EDUCATIONAL PROCESSES IN HIGHER EDUCATIONAL INSTITUTIONS	209
ІВАНОВ Д. О., МУЗИКА О. П., МАТВІЙЧУК-ЮДИНА О. В. ВИКОРИСТАННЯ МУЛЬТИМЕДІЙНИХ МАТЕРІАЛІВ ДЛЯ ОСВІТНІХ ПРОЦЕСІ В ЗАКЛАДІВ ВИЩОЇ ОСВІТИ	
ІСАЄВА О. В., ФИЛИПСЬКА В.І. ВИКОРИСТАННЯ ОНЛАЙН-ПЛАТФОРМ ДЛЯ ДИСТАНЦІЙНОГО НАВЧАННЯ ІНОЗЕМНОЇ МОВИ В ЗВО	214
O. ISAIEVA., V. FYLYPSKA. USE OF ONLINE PLATFORMS FOR DISTANCE LEARNING A FOREIGN LANGUAGE IN HIGHER EDUCATION	
КАЦАН М. Б., МЕЛЕШКО М. А. ПРИНГОВІ СИСТЕМИ ОБМІНУ ФАЙЛАМИ ДЛЯ ЦИФРОВИХ МЕДІА	218
M. KATSAN, M. MELESHKO. PEERING FILE EXCHANGE SYSTEMS FOR DIGITAL MEDIA	
КІЛЬЧЕНКО А. В., ЛАБЖИНСЬКИЙ Ю. А., ТКАЧЕНКО В. А. РОЛЬ МУЛЬТИМЕДІЙНИХ ТЕХНОЛОГІЙ У НАУКОВО-ПЕДАГОГІЧНІЙ ДІЯЛЬНОСТІ	221
A. KILCHENKO, YU. LABZHYNISKYI, V. TKACHENKO. THE ROLE OF MULTIMEDIA TECHNOLOGIES IN SCIENTIFIC AND PEDAGOGICAL ACTIVITIES	
КУХАРЄВ Ю. О., МАТВІЙЧУК-ЮДИНА О. В. МУЛЬТИМЕДІЙНІ НАВЧАЛЬНІ ПОСІБНИКИ ЯК ЗАСІБ ПІДВИЩЕННЯ ЕФЕКТИВНОСТІ ОСВІТНЬОГО ПРОЦЕСУ	227
Y. KUKHAREV, O. MATVIICHUK-YUDINA. MULTIMEDIA TEACHING AIDS AS A MEANS OF IMPROVING THE EFFICIENCY OF THE EDUCATIONAL PROCESS	
МЕЩЕРЯКОВ К. О., ПОТРАШКОВА Л. В. МЕТОДИКА РОЗРОБКИ СЕРІЇ НАВЧАЛЬНИХ ВІДЕО З ВИКОРИСТАННЯ ПЛАГІНІВ ADOBE AFTER EFFECTS	233
K. MESHCHERIAKOV, L. POTRASHKOVA. METHODOLOGY FOR DEVELOPING A SERIES OF EDUCATIONAL VIDEOS ON USING ADOBE AFTER EFFECTS PLUGINS	
МІФТАХОВА Д. І. СТВОРЕННЯ БЕЗБАР'ЄРНИХ МУЛЬТИМЕДІЙНИХ ОНЛАЙН УРОКІВ	238
D. MIFTAKHOVA. CREATING BARRIER-FREE MULTIMEDIA ONLINE LESSONS	

ОНОПРІЙЧУК А. А., МАРЧУК В. С., МЕНДРИН О. В., САПСАЙ А. П. МУЛЬТИМЕДІЙНІ ТЕХНОЛОГІЇ У СУЧАСНІЙ ПРОПАГАНДІ: АНАЛІЗ ПІДХОДІВ ТА ІНСТРУМЕНТІВ НА ПРИКЛАДІ РОСІЙСЬКОГО ІНФОРМАЦІЙНОГО ВПЛИВУ	242
A. ONOPRIYCHUK, V. MARCHUK, O. MENDRIN, A. SAPSAY. MULTIMEDIA TECHNOLOGIES IN MODERN PROPAGANDA: ANALYSIS OF APPROACHES AND TOOLS ON THE EXAMPLE OF RUSSIAN INFORMATION INFLUENCE	
ПУЛЯЄВ Т. Д., МЕЛЕШКО М. А. ДОСЛІДЖЕННЯ ТА ВИКОРИСТАННЯ НЕЛІНІЙНИХ ПРЕЗЕНТАЦІЙ PREZI У НАВЧАЛЬНОМУ ПРОЦЕСІ	245
T. PULIAIEV, M. MELESHKO. RESEARCH AND USE OF NONLINEAR PREZI PRESENTATIONS IN THE EDUCATIONAL PROCESS	
СІДЬКО Є. І., КАЛІНСЬКИЙ Є. О. РОЗРОБКА ТА ЕКОНОМІЧНЕ ОБҐРУНТУВАННЯ ВПРОВАДЖЕННЯ МУЛЬТИМЕДІЙНОЇ СИСТЕМИ УПРАВЛІННЯ ОСВІТНІМ ПРОЦЕСОМ	251
Y. SIDKO, Y. KALINSKYI. DEVELOPMENT AND IMPLEMENTATION OF MULTIMEDIA DIGITAL SOLUTIONS FOR OPTIMIZING THE EDUCATIONAL PROCESS IN HIGHER EDUCATION	
СІРЕНКО С. О., МАТВІЙЧУК-ЮДИНА О. В. ЗАСТОСУВАННЯ ІНТЕРАКТИВНИХ 3D-МОДЕЛЕЙ В ОСВІТНЬОМУ ПРОЦЕСІ	255
S. SIRENKO, O. MATVIICHUK-YUDINA. APPLICATION OF INTERACTIVE 3D MODELS IN THE EDUCATIONAL PROCESS	
СМОЛКІН В. Н. СУЧАСНА МЕТОДИКА ПРЕЗЕНТАЦІЇ ГРАФІЧНОГО ДИЗАЙНУ ЗА ДОПОМОГОЮ МУЛЬТИМЕДІЙНИХ ТЕХНОЛОГІЙ	259
V. SMOLKIN. MODERN METHODOLOGY OF GRAPHIC DESIGN PRESENTATION WITH THE HELP OF MULTIMEDIA TECHNOLOGIES	
СТЕШУК Д. С., МЕЛЕШКО М. А. ВЕБ-ОРІЄНТОВАНА ОСВІТА	263
D. STESHUK, M. MELESHKO. WEB-ORIENTED EDUCATION	
ФЕСЕНКО С. С., ГАЛЬЧЕНКО С. М. ОСОБЛИВОСТІ СУЧАСНИХ СИСТЕМ ДИСТАНЦІЙНОГО НАВЧАННЯ В УМОВАХ УКРАЇНСЬКИХ РЕАЛІЙ	265
S. FESENKO, S. HALCHENKO. FEATURES OF MODERN DISTANCE LEARNING SYSTEMS IN THE CONTEXT OF UKRAINIAN REALITIES	
ФІЛІПАС О. О., МЕЛЕШКО М. А. ВИКОРИСТАННЯ ТРИВИМІРНИХ МОДЕЛЕЙ І ВІЗУАЛІЗАЦІЙ У НАВЧАЛЬНОМУ ПРОЦЕСІ	274
O. FILIPAS, M. MELESHKO. USE OF THREE-DIMENSIONAL MODELS AND VISUALISATIONS	
ФРАНЧУК Н. П. ДЕЯКІ АСПЕКТИ НАВЧАННЯ ДИСЦИПЛІНИ «ПРОГРАМНЕ ЗАБЕЗПЕЧЕННЯ МУЛЬТИМЕДІЙНИХ СИСТЕМ»	277
N. FRANCHUK. SOME ASPECTS OF TEACHING THE MULTIMEDIA SYSTEMS SOFTWARE DISCIPLINE	

ШИНЕНКО М. А., ІВАНОВА С. М., ЧИЖМОТРЯ О. В. ОСНОВНІ НАПРЯМИ ЗАСТОСУВАННЯ МУЛЬТИМЕДІЙНИХ ТЕХНОЛОГІЙ У СИСТЕМІ ВИЩОЇ ОСВІТИ ТА НАУКОВІЙ ДІЯЛЬНОСТІ	283
M. SHYENENKO, S. IVANOVA, O. CHYZHMOTRIA. MAIN DIRECTIONS OF APPLICATION OF MULTIMEDIA TECHNOLOGIES IN THE SYSTEM OF HIGHER EDUCATION AND SCIENTIFIC ACTIVITY	
ЯСЬКОВА Н. В., ЛАБЖИНСЬКИЙ Ю. А. РОЛЬ ЕЛЕКТРОННИХ СОЦІАЛЬНИХ МЕРЕЖ ДЛЯ РОЗВИТКУ ЦИФРОВОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ НАУКОВИХ І НАУКОВО-ПЕДАГОГІЧНИХ ПРАЦІВНИКІВ	292
N. YASKOVA, Y. LABZHINSKYI. THE ROLE OF ELECTRONIC SOCIAL NETWORKS IN THE DEVELOPMENT OF DIGITAL COMPETENCE AMONG RESEARCHERS AND ACADEMIC STAFF	
СЕКЦІЯ № 7. «ВИКОРИСТАННЯ ШТУЧНОГО ІНТЕЛЕКТУ В МУЛЬТИМЕДІЙНИХ ТЕХНОЛОГІЯХ»	297
SECTION No. 7. "USE OF ARTIFICIAL INTELLIGENCE IN MULTIMEDIA TECHNOLOGIES"	
BLAŽAUSKAS T., BINKIS M. FRAMEWORK OF USING ARTIFICIAL INTELLIGENCE ASSISTANTS IN VIRTUAL REALITY EDUCATIONAL APPLICATIONS	297
БЛАЖЯУСКАС Т., БІНКІС М. ФРЕЙМВОРК ВИКОРИСТАННЯ АСИСТЕНТІВ ШТУЧНОГО ІНТЕЛЕКТУ У НАВЧАЛЬНИХ ДОДАТКАХ ВІРТУАЛЬНОЇ РЕАЛЬНОСТІ	
БУЗИЛЬ А. В., ДИСЮК І. О., ДЕНИСЕНКО С. М. ІННОВАЦІЙНІ ПІДХОДИ ДО ВІЗУАЛЬНОЇ КОМУНІКАЦІЇ В ЕПОХУ ЦИФРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ	301
A. BUZYL, I. DYSIUK, S. DENYSENKO. INNOVATIVE APPROACHES TO VISUAL COMMUNICATION IN THE DIGITAL AGE	
ВЕРЕТІЛЬНИК Т. І., ХОМЕНКО М. Г. МУЛЬТИАГЕНТНА ТЕХНОЛОГІЯ РІШЕННЯ ЗАДАЧ УПРАВЛІННЯ ТА ПРИЙНЯТТЯ РІШЕНЬ В ПОЛІГРАФІЧНІЙ ГАЛУЗІ	307
T. VERETELNYK, M. KHOMENKO. MULTI-AGENT TECHNOLOGY FOR SOLVING MANAGEMENT AND DECISION-MAKING PROBLEMS IN THE PRINTING INDUSTRY	
ГОРОБЕЦЬ О. Г., ПОБОЧЕНКО Л. М. ПЕРСПЕКТИВИ ТРАНСФОРМАЦІЇ ОСВІТНИХ ПОСЛУГ В КОНТЕКСТІ ЗАСТОСУВАННЯ ШТУЧНОГО ІНТЕЛЕКТУ ДЛЯ МУЛЬТИМЕДІЙНОГО КОНТЕКСТУ	310
O. HOROVETS, L. ROBOCHENKO. PROSPECTS OF TRANSFORMATION OF EDUCATIONAL SERVICES IN THE CONTEXT OF APPLICATION OF ARTIFICIAL INTELLIGENCE FOR MULTIMEDIA CONTEXT	

ДИСЮК І. О., РОДІОНОВА О. В. АНІМАЦІЯ В БРЕНДІНГУ ТА РОЛЬ СУЧАСНИХ ТЕХНОЛОГІЙ У СТВОРЕННІ УНІКАЛЬНОГО КОНТЕНТУ	315
I. DYSIUK, O. RODIONOVA. ANIMATION IN BRANDING AND THE ROLE OF MODERN TECHNOLOGIES IN CREATING UNIQUE CONTENT	
<hr/>	
ЗЛОТКІВСЬКА Т. В., БОБАРЧУК О. А. МОДЕЛІ ГЕНЕРАТИВНОГО ШТУЧНОГО ІНТЕЛЕКТУ ДЛЯ СТВОРЕННЯ ВІДЕОКОНТЕНТУ: ЕФЕКТИВНІСТЬ АЛГОРИТМІВ ТА ЯКІСТЬ ВІЗУАЛІЗАЦІЇ	320
T. ZLOTKIVSKA, O. BOBARCHUK. GENERATIVE ARTIFICIAL INTELLIGENCE MODELS FOR VIDEO CONTENT CREATION: ALGORITHM EFFICIENCY AND VISUALISATION QUALITY	
<hr/>	
T. ZLOTKIVSKA, O. BOBARCHUK. INTEGRATING ARTIFICIAL INTELLIGENCE INTO THE DIGITAL CAMERAS	327
ЗЛОТКІВСЬКА Т. В., БОБАРЧУК О. А. ІНТЕГРАЦІЯ ШТУЧНОГО ІНТЕЛЕКТУ В ЦИФРОВІ КАМЕРИ	
<hr/>	
ІВАНОВА С. М., КІЛЬЧЕНКО А. В., НОВИЦЬКА Т. Л. ВИКОРИСТАННЯ СИСТЕМ ГЕНЕРАТИВНОГО ШТУЧНОГО ІНТЕЛЕКТУ В ЗАКЛАДАХ ВИЩОЇ ОСВІТИ ТА НАУКОВИХ УСТАНОВАХ	331
S. IVANOVA, A. KILCHENKO, T. NOVYTSKA. USE OF GENERATIVE ARTIFICIAL INTELLIGENCE SYSTEMS IN HIGHER EDUCATION AND RESEARCH INSTITUTIONS	
<hr/>	
ТЕРЕНТЬЄВ О. В. АВТОМАТИЧНЕ СТВОРЕННЯ НАВЧАЛЬНИХ МАТЕРІАЛІВ ЗА ДОПОМОГОЮ ШТУЧНОГО ІНТЕЛЕКТУ: ІННОВАЦІЇ В МУЛЬТИМЕДІЙНОМУ КОНТЕНТІ ДЛЯ ОСВІТИ	340
O. TERENCEV. AUTOMATIC CREATION OF EDUCATIONAL MATERIALS WITH THE HELP OF ARTIFICIAL INTELLIGENCE: INNOVATIONS IN MULTIMEDIA CONTENT FOR EDUCATION	
<hr/>	
ТЕРЕНТЬЄВА С. О. ІНТЕРАКТИВНЕ НАВЧАННЯ НА ОСНОВІ ШТУЧНОГО ІНТЕЛЕКТУ: СТВОРЕННЯ АДАПТИВНИХ МУЛЬТИМЕДІЙНИХ КУРСІВ ДЛЯ ПІДВИЩЕННЯ ЕФЕКТИВНОСТІ ОСВІТИ	343
S. TERENCEVA. INTERACTIVE LEARNING BASED ON ARTIFICIAL INTELLIGENCE: CREATING ADAPTIVE MULTIMEDIA COURSES TO INCREASE EDUCATIONAL EFFICIENCY	
<hr/>	
ШВИДЧЕНКО А. О., МЕЛЕШКО М. А. ІНСТРУМЕНТАЛЬНІ ЗАСОБИ ОБРОБКИ ПРИРОДНОЇ МОВИ	346
A. SHVYDCHENKO, M. MELESHKO. NATURAL LANGUAGE PROCESSING TOOLS	

ЯРЕЩЕНКО С. С., ФИЛИПСЬКА В. І. РОЛЬ НЕЙРОННИХ МЕРЕЖ У МАШИННОМУ ПЕРЕКЛАДІ ТА ГЕНЕРАЦІЇ ТЕКСТУ	351
S. YARESHCHENKO, V. FYLYPSKA. ROLE OF NEURAL NETWORKS IN MACHINE TRANSLATION AND TEXT GENERATION	
<hr/>	
СЕКЦІЯ № 8. «3D ТЕХНОЛОГІЇ В МУЛЬТИМЕДІА, АНІМАЦІЇ, КОМП'ЮТЕРНИХ ІГРАХ»	355
<hr/>	
SECTION No. 8. "3D TECHNOLOGIES IN MULTIMEDIA, ANIMATION, COMPUTER GAMES"	
<hr/>	
ЗАВАДЕЦЬКИЙ І. П., ДМИТРЕНКО Т. В. BLENDER: ПРОЦЕДУРНЕ ТЕКСТУРУВАННЯ	355
I. ZAVADETSKYI, T. DMYTRENKO. BLENDER: PROCEDURAL TEXTURING	
<hr/>	
ЗЕЛІНСЬКА О. В., ГАЛЬЧЕНКО С. М. 3D-ЕЛЕМЕНТИ ТА ЇХ ВИКОРИСТАННЯ У ВЕБ-РЕСУРСАХ	363
O. ZELINSKA, S. HALCHENKO. 3D-ELEMENTS AND THEIR USAGE IN WEB RESOURCES	
<hr/>	
РОДІОНОВ П. Ю., ЧЕБАН А. Г. ПРАКТИЧНІ АСПЕКТИ РОБОТИ ЗІ ШКАЛОЮ ЧАСУ У ПРОГРАМНОМУ ПАКЕТІ BLENDER	367
P. RODIONOV, A. SHEVAN. PRACTICAL ASPECTS OF WORKING WITH THE TIMELINE IN BLENDER	
<hr/>	
ЯНКОВЕЦЬ Т. О., ТЕРЕНТЬЄВА С. О. ВИКОРИСТАННЯ 3D-ТЕХНОЛОГІЙ У МУЛЬТИМЕДІЙНИХ ВИДАННЯХ	371
T. YANKOVETS, S. THERENTIEVA. USE OF 3D TECHNOLOGY IN MULTIMEDIA PUBLICATIONS	

УДК 004.032.6 (043.2)

МЕТОДИКА РОЗРОБКИ СЕРІЇ НАВЧАЛЬНИХ ВІДЕО З ВИКОРИСТАННЯ ПЛАГІНІВ ADOBE AFTER EFFECTS

Мешеряков К. С., здобувач вищої освіти, **Потрашкова Л. В.**, д.е.н., професор кафедри МСТ
Харківський національний економічний університет ім. С. Кузнеця, Харків

Анотація. У роботі запропоновано методика розробки серії навчальних відео, яка допомагає приймати обґрунтовані рішення зі створення навчальних відеороликів з питань застосування плагінів *Adobe After Effects*. Зокрема, методика передбачає обґрунтування тематики навчальних відео за допомогою *Google Trends* і багатокритерійного оцінювання альтернатив. Методика також містить рекомендації щодо оптимізації відеоконтенту для *YouTube* та просування відеороликів.

Ключові слова: *Adobe After Effects*, плагіни для відеообробки, моушн-дизайн, навчальні відео, відео ефекти, контент-план, методика навчання, оптимізація для *YouTube*, залучення аудиторії, просування відеоконтенту.

Сучасні вимоги до створення відеоконтенту стрімко зростають, що робить моушн-дизайн однією з ключових компетенцій у багатьох професійних сферах, від освіти до медіа та рекламної індустрії. *Adobe After Effects (AE)* є провідним інструментом у цій галузі, оскільки пропонує широкі можливості для роботи з анімацією, відео ефектами та обробкою. Однак справжню потужність програмного забезпечення розкривають додаткові плагіни, такі як *Element 3D*, *Saber*, *Twitch*, що дозволяють реалізувати складні ефекти, недоступні в базовому функціоналі. Попри важливість роботи з такими плагінами, їх опанування залишається викликом для новачків через брак структурованих освітніх матеріалів, що систематизують процес

навчання. Тому актуальним є створення навчальних відео, присвячених основам і тонкощам використання плагінів *Adobe AE*. Для формування теоретичного підґрунтя обґрунтування рішень щодо характеристик таких відео доцільним є розроблення відповідної методики.

Метою цього дослідження є розроблення методики створення навчальних відеоуроків, які допоможуть студентам та професійним моушн-дизайнерам опанувати популярні плагіни *Adobe AE*.

В результаті аналізу літератури та практичного досвіду створення навчальних відео було розроблено методику, яка містить такі етапи:

Етап 1. Визначення цілей та аудиторії

Серія навчальних відео має на меті допомогти глядачам навчитися працювати з різноманітними плагінами для *Adobe AE*, що дозволить їм створювати більш складні і якісні відео-ефекти.

Основними цілями серії відео є:

- 1) підвищення рівня навичок глядачів у використанні плагінів,
- 2) залучення початківців та професійних моушн-дизайнерів до перегляду
- 3) просування навчальної програми для студентів, що цікавляться відео-обробкою.

Зазначені цілі визначають тематику серії відео.

Цільова аудиторія складається зі студентів, фахівців у галузі відеообробки, графічних дизайнерів та всіх, хто хоче вдосконалити навички у сфері анімації та моушн-дизайну. Знання інтересів аудиторії, таких як нові техніки, ефекти, оптимізація процесів, допоможе створити відповідний контент, орієнтований на їхні потреби.

Етап 2. Розробка контент-плану

Контент-план має включати як загальні теми, так і специфічні навчальні модулі.

Для визначення тем навчальних відео доцільно оцінити альтернативні варіанти тематики серії роликів на їхню відповідність заданим цілям. Приклад такого оцінювання наведено у табл. 1.

Табл. 1

Оцінювання альтернативних варіантів тематики серії роликів
на їхню відповідність заданим цілям

Альтернативні варіанти тематики відео	Ціль 1	Ціль 2	Ціль 3	Сума балів
Складні питання використання плагінів <i>Adobe AE</i>	1	1	0.1	2.1
Основи роботи в <i>Adobe AE</i> та рекомендації з використання плагінів <i>Adobe AE</i>	1	1	1	3
Рекомендації з використання плагінів і ефектів <i>Adobe AE</i>	1	0.5	1	2.5
Рекомендації з використання плагінів <i>Adobe AE</i> та інформація про освітню програму	0.5	0.5	1	2

Для визначення популярних плагінів *Adobe AE* доцільно використати сервіс *Google Trends*. За допомогою цього сервісу були проаналізовані запити щодо таких плагінів *Adobe AE: Element 3D, Twitch, Deep Glow, Saber*, Маски з використанням плагінів, Переходи з використанням плагінів. За результатами аналізу були вибрані такі плагіни *Adobe After Effects: Twitch, Saber, Element 3D*.

Контент-план для серії навчальних відео з використанням плагінів *Adobe AE* має бути структурованим, продуманим та ефективно спланованим, щоб забезпечити максимально корисне та послідовне навчання. Основна мета контент-плану – запропонувати слухачам послідовний і комплексний підхід до освоєння плагінів, починаючи з базових принципів і закінчуючи просунутими техніками застосування.

Основні кроки розробки контент-плану.

1. Визначення загальних тем. Для покриття базових та спеціалізованих аспектів *Adobe AE* необхідно обрати декілька основних напрямів навчального контенту. До них можуть належати:

- основи роботи з *Adobe AE*: огляд інтерфейсу, налаштування проєктів, основні інструменти;
- основи анімації та візуальних ефектів: базові концепти анімації, створення простих ефектів;
- використання специфічних плагінів, таких як *Element 3D, Twitch, Deep Glow, Saber*;
- застосування масок та переходів із використанням плагінів для створення динамічних ефектів.

2. Оцінка альтернативних тем навчальних відео. Для точного визначення тем кожного відеоуроку важливо провести аналіз можливих варіантів і визначити, які з них відповідають заданим цілям і критеріям ефективності. До таких критеріїв можна віднести:

- відповідність навчальним цілям: чи сприяє тема розвитку певних навичок, потрібних для роботи з моушн-дизайном;
- актуальність для аудиторії: популярність теми серед аудиторії, зацікавленої у візуальних ефектах та анімації;
- складність теми: відповідність теми рівню підготовки цільової аудиторії, наявність відео як базового, так і просунутого рівнів складності;
- практичність: можливість негайного застосування набутих навичок у реальних проєктах, що робить навчання більш результативним.

3. Складання структури контенту з навчальними модулями. Кожен навчальний модуль має бути спланований так, щоб забезпечити послідовність та логіку навчання. Зокрема, доцільно включити такі навчальні модулі:

- основи роботи з плагінами *Adobe AE*: введення у плагіни, пояснення, як їх встановлювати, огляд кожного плагіна;
- огляд кожного плагіна та базові налаштування (*Element 3D*: створення та анімація *3D*-об'єктів, робота зі світлом і тінями; *Twitch*: налаштування ефектів

розривів, збоїв, створення динамічних сцен; *Deep Glow*: додавання інтенсивного та глибокого світіння об'єктів; *Saber*: створення світлових ефектів, лазерів, ліній);

- розширене використання плагінів: створення складніших сцен, інтеграція декількох плагінів для створення більш комплексних ефектів;
- практичне застосування: кожен модуль закінчується практичними завданнями, щоб користувачі могли застосувати знання, здобуті під час перегляду.

4. Завдання для перевірки знань і оцінки прогресу. Кожен модуль варто доповнити завданнями для самоперевірки або тестовими завданнями, які допоможуть закріпити теоретичні та практичні навички. Це можуть бути як короткі відеозавдання, так і практичні проекти з поступовим підвищенням рівня складності.

Етап 3. Створення продукції відеоконтенту

Якість відео. Для забезпечення високої якості важливо використовувати професійне обладнання та якісний звук. Це включає належне освітлення, мікрофони, а також програмне забезпечення для монтажу. Відео мають бути інформативними, наочними, з чіткими поясненнями, що полегшить розуміння матеріалу.

Візуальний стиль. Контент буде структуровано у вигляді практичних уроків із покроковими інструкціями, яким легко слідувати. Важливо дотримуватись послідовного стилю подачі матеріалу, який допоможе аудиторії краще орієнтуватися у змісті.

Етап 4. Оптимізація відео

Ефективна оптимізація відео для *YouTube* допоможе покращити видимість контенту. Це передбачає:

- використання релевантних ключових слів у заголовках, описах та тегах (наприклад, «плагіни для *AE*», «анімовані ефекти», «редагування відео»);
- створення привабливих мініатюр, які відображають основну суть відео та зацікавлюють глядачів.

Етап 5. Просування та реклама

Для залучення ширшої аудиторії доцільно використовувати різні методи просування, включаючи:

- поширення відео через соціальні мережі, такі як *TikTok*, *Instagram*, *Facebook*, *LinkedIn*, а також через тематичні *Telegram*-канали;
- співпрацю з іншими освітніми каналами на *YouTube* або популярними блогерами у сфері відео-обробки.

Найбільш ефективні канал поширення відео можуть бути визначені шляхом анкетування представників цільової аудиторії.

Етап 6. Аналіз та вдосконалення

Для оцінки ефективності стратегії важливо аналізувати такі показники:

- перегляди, вподобання, коментарі та підписки;
- статистика утримання аудиторії, щоб виявити, які формати та теми відео є найбільш популярними серед глядачів.

На основі зібраних даних можна вносити корективи в контент, змінювати типи

відео або частоту публікацій.

Етап 7. Залучення аудиторії

Підтримка активного зворотного зв'язку – відповіді на коментарі, обговорення та залучення глядачів до взаємодії у відео через питання, опитування, конкурси. Це допоможе створити спільноту навколо каналу, а також показати, що канал орієнтований на інтереси аудиторії.

Етап 8. Підтримка активності

Постійне оновлення контенту та регулярне публікування нових відео допоможуть зберігати інтерес аудиторії. Це включає:

- публікацію нових уроків, прикладів та цікавих демонстрацій;
- оголошення про майбутні відео або інтерактивні події для глядачів, що забезпечить довготривалу зацікавленість.

Висновки. У роботі запропоновано методика, яка допомагає приймати обґрунтовані рішення з розробки навчальних відео з питань застосування плагінів Adobe AE. Зокрема, методика передбачає обґрунтування тематики навчальних відео за допомогою *Google Trends* і багатокритерійного оцінювання альтернатив. Методика також містить рекомендації щодо оптимізації відеоконтенту та його просування.

СПИСОК ІНФОРМАЦІЙНИХ ДЖЕРЕЛ:

1. Вимоги щодо реклами товарів інших брендів [Електронний ресурс]. Режим доступу: <https://is.gd/F6SMbS>.
2. Суперчат і супернаклейки: вимоги, доступність та правила [Електронний ресурс]. Режим доступу: <https://support.google.com/youtube/answer/9277801#zippy=%2C%D0%B2%D0%B8%D0%BC%D0%BE%D0%B3%D0%B8>.
3. Суперподяка: вимоги, доступність і правила [Електронний ресурс]. Режим доступу: <https://support.google.com/youtube/answer/10879035#zippy=%2C%D0%B2%D0%B8%D0%BC%D0%BE%D0%B3%D0%B8>.
4. Докладніше про заявки в системі Content ID [Електронний ресурс]. Режим доступу: <https://support.google.com/youtube/answer/6013276>.
5. Як організувати збір коштів через сервіс YouTube Благодійність [Електронний ресурс]. Режим доступу: https://support.google.com/youtube/answer/9457362?hl=uk&ref_topic=9567402&sjid=17237003540003419938-EU.
6. Правила Google Ads [Електронний ресурс]. Режим доступу: <https://support.google.com/adspolicy/answer/6008942/>
7. Як розкрутити YouTube-канал? [Електронний ресурс]. Режим доступу: <https://elit-web.ua/blog/prodvizhenie-v-youtube/>
8. Ідеальний опис каналу на YouTube — інструкція з написання [Електронний ресурс]. Режим доступу: <https://wave.video.ua/blog/youtube-channel-description/>.

METHODOLOGY FOR DEVELOPING A SERIES OF EDUCATIONAL VIDEOS ON USING ADOBE AFTER EFFECTS PLUGINS

K. Meshcheriakov, student, **L. Potrashkova**, Doctor of Economic Sciences, Professor of the
Department of Multimedia Systems and Technologies
Simon Kuznets Kharkiv National University of Economics, Kharkiv

Abstract. *This work proposes a methodology for developing a series of educational videos that helps make informed decisions about creating educational videos on the use of Adobe After Effects plugins. In particular, the method involves substantiating the topic of educational videos using Google Trends and multi-criteria evaluation of alternatives. The methodology also includes recommendations for optimizing video content for YouTube and promoting videos.*

Keywords: Adobe After Effects, video editing plugins, motion design, educational videos, video effects, content plan, teaching methodology, YouTube optimization, audience engagement, video content promotion.