МІНІСТЕРСТВО КУЛЬТУРИ УКРАЇНИ

ХАРКІВСЬКА ДЕРЖАВНА АКАДЕМІЯ ДИЗАЙНУ І МИСТЕЦТВ

М.С. Свинаренко, В.В. Носкова

МЕТОДИЧНІ РЕКОМЕНДАЦІЇ

до організації практичних занять з навчальної дисципліни

«ЦИФРОВІ ТЕХНОЛОГІЇ В СФЕРІ АВМ»

(для здобувачів третього (освітньо-наукового) рівня вищої освіти денної форми навчання спеціальності В1 Аудіовізуальне мистецтво та медіавиробництво, освітньо-наукової програми «В1 Аудіовізуальне мистецтво та виробництво»)

Харків
2026

Методичні рекомендації до організації практичних занять з навчальної дисципліни «Цифрові технології в сфері АВМ» для здобувачів вищої освіти 1 курсу третього (освітньо-наукового) рівня зі спеціальності В1 Аудіовізуальне мистецтво та медіавиробництво / М. С. Свинаренко, В. В. Носкова; Харків. Харківська державна академія дизайну і мистецтв. – Харків : ХДАДМ, 2026. – 17 с.

Автори: канд. техн. наук, проф. М.С. Свинаренко
викладач В.В. Носкова

Рецензент
О.В. Мусієнко, доктор філософії з культурології, викладач кафедри фотомистецтво та візуальні практики (Харківська державна академія дизайну і мистецтв)

Рекомендовано кафедрою фотомистецтво та візуальні практики ХДАДМ, протокол № 7 від 29.04.2026 р.

Рекомендовано до друку Вченою радою Харківської державної академії дизайну і мистецтв, протокол № 23 від «04» червня 2026 р.

© М.С. Свинаренко, В.В. Носкова
© ХДАДМ, 2026

ЗМІСТ

Вступ……... 4
Практична робота №1 «Аналіз текстів згенерованих штучним інтелектом»…….. 5
Практична робота №2 «Створення та оптимізація ефективних промптів для взаємодії з ШІ»……...……. 7
Практична робота №3 «Gemini та візуальний контент: від аналізу до генерації…… 8
Практична робота №4 «Обробка зображень: трансформація та редагування з ШІ»……... 10
Практична робота №5 «ШІ як співавтор – створення бренд-айдентики»…… 12
Практична робота №6 «Генеративний дизайн та анімація об'єкта»……... 13
Підсумкова робота «Створення мультимедійного проєкту за допомогою генеративних ШІ-інструментів»…… 15
Список використаних джерел……. 17

ВСТУП

Штучний інтелект продовжує розвиватися і набуває все більш витончених можливостей генерувати мультимедійний контент. Це створює як нові виклики, так і нові можливості.

Ефективність взаємодії зі штучним інтелектом значною мірою залежить від точності, деталізації та структури вашого запиту або промпту.

Промпт (англ. Prompt) – інструкція для ШІ, яка задає контекст, визначає завдання та очікуваний результат.

Щоби налагодити більш ефективну взаємодію з ШІ важливо вказати роль, яку він має виконати. Це допоможе йому адаптувати стиль, тон і складність викладу відповідно до ваших потреб, а також забезпечить відповідний формат відповіді.

Візуальний контент: від аналізу до генерації — це повний цикл роботи з зображеннями, відео та графікою за допомогою штучного інтелекту (ШІ).

Сучасні нейромережі дозволяють створювати та редагувати зображення за текстовим описом або на основі інших фотографій.

Генерація зображень за допомогою штучного інтелекту є важливим напрямком, який відкриває нові можливості у сферах візуального мистецтва, дизайну, медіа та науки. Розвиток таких технологій дозволяє створювати реалістичні, абстрактні або фантастичні зображення, що знаходять застосування в різних галузях, від відтворення віртуальних світів до розробки унікальних художніх творів.

Практична робота № 1

Тема: ***Аналіз текстів згенерованих штучним інтелектом.***

Мета: Отримати практичні навички аналізу текстів на предмет генерації їх штучним інтелектом.

Зміст роботи:

1. **За допомогою ШІ (наприклад ChatGPT) згенеруйте текст до 1500 слів англійською та українською мовою.** (Наприклад, резюме або опис Вашої спеціальності та майбутньої професії.) Проаналізуйте, чи коректно ШІ згенерував інформацію.

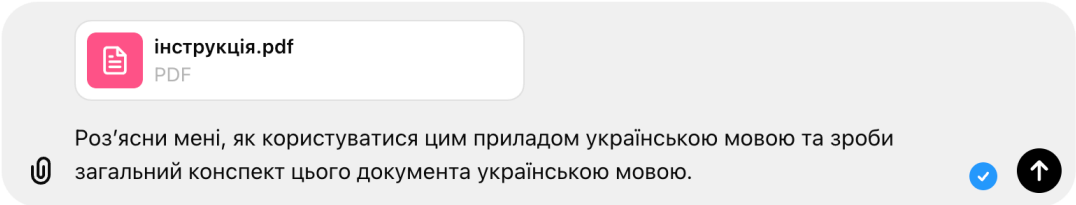
2. **Оберіть текстовий документ та завантажте до нейромережі для отримання відповіді**.

Наприклад, це може бути інструкція з використання якогось приладу або книжка – формат PDF.

2.1. У полі для введення тексту натисніть на скріпку, далі – «Передати з комп'ютера (або "Додати світлини або файли"» та оберіть необхідний файл.)

2.2. Тепер введіть запит.

Наприклад: *«Роз'ясни мені українською мовою, як користуватися цим приладом та зроби загальний конспект цього документа українською».*

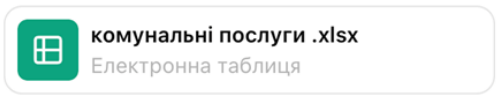


2.3 . Опишіть, що Ви отримала за результатами запиту.

3. **Оберіть необхідну таблицю для прорахунків** (***наприклад***, це може бути таблиця з обліком комунальних платежів)

3.1. Завантажте таблицю у форматі .xls або .xlsx до нейромережі – ви вже знаєте як це зробити через функцію завантаження файлів.

3.2. Можете більше нічого поки не писати. Подивіться, як ШІ самостійно опрацює цей документ.



Добре, я бачу, що ви завантажили файл "комунальні послуги.xlsx." Що саме ви хотіли б зробити з цим файлом? Можливо, ви хочете проаналізувати дані, зробити якісь обчислення або щось інше?

3.3. Тепер задайте питання ШІ, щоб він розповів, що саме міститься у вашому документі.

розкажи, що в цьому документі

У файлі "комунальні послуги.xlsx" є один лист з назвою "Аркуш1". Давайте подивимося на вміст цього листа, щоб зрозуміти, що в ньому знаходиться.

В документі "комунальні послуги.xlsx" на листі "Аркуш1" містяться дані про витрати на комунальні послуги за різні місяці. Ось що містить цей лист:

- Колонка "ПОСЛУГА" містить назви різних послуг.
- Інші колонки містять витрати на ці послуги по місяцях (березень 2024, квітень 2024, травень 2024 і т.д.).

3.4. Потім попросіть підсумувати всі числа, що знаходяться на першому аркуші (якщо їх, звісно, кілька) або спитайте якусь інформацію з цього документа.

Наприклад:

«Скільки було сплачено за електроенергію протягом останніх трьох місяців?»

Скільки було заплачено за електроенергію протягом останніх трьох місяців?

За електроенергію протягом останніх трьох місяців (травень, червень і липень 2024 року) було заплачено 1628 грн. Чи є ще щось, чим я можу допомогти?

4. **Тексти, результати аналізу та висновки відобразити у вигляді звіту** в текстовому файлі.

Практична робота №2

Тема: «*Створення та оптимізація ефективних промптів для взаємодії з ШІ»*

Мета: Навчитися правильно формулювати промпти для роботи з нейромережами та дослідити, як різні формулювання впливають на якість відповіді.

Зміст роботи:

1. **Ознайомлення з теорією.**

Прочитайте матеріал лекції 2. Зверніть увагу на типи промптів: інформаційні, аналітичні/порівняльні, творчі, покрокові, підсумкові, рольові.

2. **Практика з ШІ-сервісом:**

2.1. Складіть по одному прикладу для кожного типу промпта.

2.2. Візьміть один і той самий запит та задайте його трьом різним ШІ.

2.3. Порівняйте, як зміниться відповідь ШІ.

2.4 Розробка складних промптів. Створіть 3 багаторівневі промпти, які поєднують кілька вимог одночасно: роль (хто відповідає: дизайнер, арт-директор, викладач тощо); контекст (для чого потрібна відповідь: брендинг, UX/UI, реклама, 3D); завдання (що саме має зробити ШІ); формат (список, таблиця, покрокова інструкція, сценарій тощо); стиль і тон (професійний, креативний, дружній).

3. **Аналіз результатів:**

3.1. Порівняйте відповіді ШІ на ваші промпти.

3.2. Визначте, у яких випадках результат був найбільш точним і корисним, а де — загальним або поверхневим. Який на Вашу думку ШІ генерує найбільш вірну та правильну відповідь.

3.3. Опишіть, що саме у формулюванні запиту вплинуло на якість відповіді.

4. **Звіт про виконання завдання**: **с**писок ваших промптів (мінімум 7); відповіді ШІ (скріншоти або копія тексту); ваш аналіз (2–3 абзаци з висновками).

Практична робота №3

Тема: ***"Gemini та візуальний контент: від аналізу до генерації"***

Мета роботи: Опанування можливостей Google Gemini для аналізу та створення зображень, а також для вирішення прикладних завдань за допомогою мультимодальних функцій.

Зміст роботи:

Частина 1: Аналіз та розуміння зображень (Теорія і практика)

Завдання: Використайте Gemini для аналізу наданих або власних зображень, щоб відповісти на поставлені запитання.

1. **Розпізнавання та опис:**

Завантажте зображення будь-якого відомого художнього твору (***наприклад,*** картина, скульптура).

Запитання до Gemini: "Що це за твір і хто його автор? Опиши стиль та основні елементи композиції." Проаналізуйте відповідь Gemini. Чи був опис точним? Додайте власні спостереження, які Gemini міг не згадати.

Частина 2: Генерація зображень (Креативний експеримент)

Завдання: Створіть нові зображення, використовуючи детальні текстові підказки.

1. **Генерація за сценарієм:**

- **Фантастична ілюстрація.** Створіть зображення, використовуючи підказку, що містить:

1) Фантастичний об'єкт (***наприклад***, літаючий острів, кришталевий дракон);

2)Специфічне оточення (***наприклад***, у сутінковому лісі, над хмарами);

3)Використання певного художнього стилю ***(наприклад,*** у стилі аніме, олійної картини або кіберпанк).

- **Реалістичне зображення.** Створіть фотореалістичне зображення за допомогою підказки.

Опишіть об'єкт, освітлення, фон та інші деталі, щоб досягти максимальної реалістичності (***наприклад,*** "фотографія букету з польових квітів на дерев'яному столі, освітленого м'яким сонячним світлом").

2. **Створення іконок та графіки:**

Використайте Gemini для генерації 5 іконок або графічних елементів для вигаданого мобільного додатку (***наприклад,*** іконки для додатку з рецептами: "іконка чашки кави", "іконка ложки та виделки", "іконка овочів").

Частина 3: Комбінована робота (Текст + Зображення)

Завдання: Поєднайте текст і зображення для розв'язання складніших завдань.

1. **Розробка рекламної концепції:**

Завантажте власне зображення будь-якого продукту, чи будь якого предмета з вашого робочого простору (***наприклад,*** пляшка лимонаду, блокнот, олівець та інш.).

Завдання до Gemini: "Створи слоган та короткий опис для рекламної кампанії цього продукту. Крім того, згенеруй 3 варіанти зображень, які можна використовувати в рекламі, спираючись на стилістику та ідею, що ти запропонував." Проаналізуйте, наскільки Gemini вдалося створити узгоджену концепцію.

2. **Створення історії з ілюстраціями:**

Опишіть коротку історію з 3-4 речень. Попросіть Gemini згенерувати ілюстрацію до кожного речення, яка б візуально відображала події. Оцініть, наскільки візуальні образи відповідають текстовому опису та чи створюють вони цілісну розповідь.

4. Звіт за результатами практичної роботи:

Короткий опис кожного виконаного завдання; зображення, які ви використовували або згенерували, з підписами; аналіз відповідей Gemini та ваші висновки щодо його можливостей; особисті враження та оцінка, наскільки Gemini є корисним інструментом для роботи з візуальним контентом.

Практична робота №4

Тема: ***"Обробка зображень: трансформація та редагування з ШІ"***.

Мета роботи: Набути практичних навичок використання ШІ для неруйнівної обробки та креативної модифікації завантажених користувачем зображень (зміна фону, додавання/видалення об'єктів, стилізація).

Зміст роботи:

Частина 1: Трансформація середовища (Робота з фоном)

Завдання: Використовуйте **одне** завантажене зображення, на якому чітко видно об'єкт (***наприклад,*** портрет, фотографія продукту або домашньої тварини).

1. **Покращення фокусу (Розмиття):**
   - **Команда до ШІ:** "Розмий фон на цьому фото, щоб головний об'єкт став чітким і виділеним."
   - **Результат:** Збережіть отримане зображення та порівняйте його з оригіналом.
2. **Кардинальна зміна середовища (Заміна):**
   - **Команда до ШІ:** "Видали поточний фон і заміни його на (вказати фантастичне або нереалістичне місце, ***наприклад,*** "зелена туманна долина в Шотландії") із збереженням природного освітлення об'єкта."
   - **Результат:** Збережіть зображення з новим фоном.
3. **Створення студійного ефекту (Монохром):**
   - **Команда до ШІ:** "Заміни фон на однорідний, світло-сірий колір, щоб створити ефект студійного знімка."
   - **Результат:** Збережіть фінальне зображення для порівняння.

Частина 2: Модифікація об'єктів (Додавання та Видалення)

Завдання: Використовуйте **нове** завантажене зображення (***наприклад***, фото пейзажу або вулиці, де є зайві елементи).

1. **Видалення небажаних елементів:**
   - **Команда до ШІ:** "Видали з цього зображення (чітко вказати зайвий елемент, ***наприклад***, "сміттєвий бак на кутку" або "людину в червоній куртці")."

- **Результат:** Оцініть якість видалення. Чи залишилися артефакти?

2. **Додавання логічних деталей:**

- **Команда до Gemini:** "Додай до цієї сцени [вказати логічний об'єкт, наприклад, "невеликий старовинний ліхтар біля дороги"]."
- **Результат:** Збережіть зображення, де Gemini успішно інтегрував новий об'єкт.

3. **Створення ілюзії (Нелогічне додавання):**

- **Команда до Gemini:** "Встав у центр кадру (вказати нелогічний або фантастичний об'єкт, наприклад, "мініатюрний літаючий корабель"). Зроби це реалістично, з урахуванням тіней та освітлення."
- **Результат:** Проаналізуйте, як Gemini впорався з інтеграцією нереалістичного об'єкта.

Частина 3: Стилізація та художня трансформація

Завдання: Використовуйте **третє** завантажене зображення (ідеально підходить портрет або натюрморт).

1. **Зміна художнього стилю:**

- **Команда до ШІ:** "Перетвори це зображення на (вказати стиль, ***наприклад***, "акварельний малюнок") і додай ефект м'якого світла."
- **Результат:** Збережіть стилізоване зображення.

2. **Корекція настрою (Атмосфера):**

- **Команда до ШІ:** "Зроби це зображення більш похмурим і драматичним, використовуючи контрастне освітлення та темніші тони."
- **Результат:** Порівняйте атмосферу оригінального та зміненого фото.

4. Звіт за результатами практичної роботи:

Для кожної з трьох частин представте оригінальне зображення та отримані модифіковані версії, підписавши, які промпти були використані; оцініть якість виконання кожного завдання. Які команди були виконані ідеально, а де ШІ мав труднощі (наприклад, при видаленні елементів або інтеграції фантастичного об'єкта)?

Практична робота №5

Тема: «*ШІ як співавтор – створення бренд-айдентики»*

Мета роботи: Навчитися використовувати ШІ для створення логотипу, кольорової палітри та візуального стилю бренду з подальшою адаптацією для реальних потреб.

Зміст роботи:

1. Вигадати власний бренд:

- Тематика на вибір (наприклад: ваш особистий бренд, кафе, екобренд, мобільний додаток, магазин одягу, тощо).
- Придумати назву, короткий опис продукту/послуги (2–3 речення).

2. Створення логотипу з допомогою ШІ:

- Використати інструмент ШІ для генерації логотипу (наприклад, Canva AI, Logo AI, Adobe Firefly, Bing Image Creator, Leonardo AI).
- Створити 3 варіанти логотипу з різними стилями.
- Згенерувати/підібрати:
  - Основну кольорову палітру (2–4 кольори)
  - Типографіку (назви шрифтів або стиль)
- Обрати один найвдаліший.

3. Звіт за результатами практичної роботи:

Презентація вашого бренду з усіма елементами: логотип, шрифти, кольори, приклади застосування (зображення, які ви використовували або згенерували, з підписами). Короткий опис кожного виконаного завдання. Додати опис, як саме AI допоміг у створенні кожного елементу.

Запитання для обговорення.

1. Як змінюється роль арт-директора чи дизайнера, коли генеративні моделі (Midjourney, DALL-E) можуть видавати сотні ітерацій логотипів за хвилину?

2. Чи здатний ШІ сьогодні створити бренд-айдентику, яка викликає глибоку емоційну прив'язаність, чи емпатія залишається людською прерогативою?

Практична робота №6

Тема: ***"Генеративний дизайн та анімація об'єкта"***

Мета роботи: Набуття практичних навичок використання сучасних генеративних моделей (Gemini, PixVerse.Ai) для створення унікального зображення та анімаційного відео на основі реального об'єкта. Демонстрація розуміння послідовності кроків, ефективного промптингу та інтеграції різних AI-інструментів.

Необхідні інструменти

- Смартфон/Камера для фотографування.
- Доступ донейромережі для генерації зображень (наприклад, Gemini).
- Доступ до PixVerse.Ai для генерації відео.

Обліковий запис Google (для збереження та надання доступу до відео).

Зміст роботи:

Створити зображення та коротке анімаційне відео, де **особистий об'єкт** студента (наприклад, плюшева іграшка, іграшкова машинка, блокнот та інш.) виконує певну дію у незвичному контексті.

Етап 1: Підготовка вихідних матеріалів (Фотофіксація)

Фото №1: Підтвердження власності.

Зробити фотографію, на якій зображено іграшку (або інший обраний об'єкт) у вашому просторі (разом з Вами). Це слугує підтвердженням того, що об'єкт належить студенту.

Фото №2: Об'єкт на контрастному фоні.

Зробити чітке, якісне фото іграшки (або іншого обраного об'єкта) на максимально однорідному та контрастному фоні (наприклад, білий, синій, зелений аркуш паперу). Це полегшить AI-моделям подальшу обробку та інтеграцію об'єкта.

Етап 2: Генерація сценарію (Gemini). Генерація зображення (Text-to-Image / Image-to-Image).

Вибір сценарію дії. Студент обирає незвичну дію та локацію для свого об'єкта. Приклад: Плюшевий ведмідь (об'єкт) миє посуд (дія) на сучасній кухні (локація).

Використовуючи Gemini, надайте чіткий промпт та завантажте Фото №2. Згенеруйте фотореалістичне або художнє зображення, де іграшка (об'єкт) інтегрована у вибраний сценарій.

Приклад промпту для Gemini (українською або англійською):

Створи фотореалістичне зображення. На ньому мій плюшевий ведмідь (використовуй завантажене фото як референс стилю та вигляду іграшки) стоїть перед раковиною на сучасній кухні та енергійно миє гору брудного посуду. Кухня яскрава, сонячне світло падає з вікна. Фронтальний ракурс. Деталізація ворсу ведмедя."

Зберегти отримане найкраще згенероване зображення.

Етап 3: Створення анімації (PixVerse.Ai)

Використовуючи сервіс PixVerse.Ai (або аналогічний інструмент Image-to-Video), завантажте згенероване зображення з Етапу 2.

Надайте промпт для анімації. **Важливо:** промпт повинен описувати рух, який має виконати іграшка/об'єкт.

Приклад промпту для PixVerse.Ai (українською або англійською): Анімуй рух: ведмідь інтенсивно рухає лапами, ніби тре горнятко, а вода у раковині бризкає. Легкий рух камери направо."Зберегти отримане відео.

Етап 4: Завантаження відео.

Завантажте фінальне анімаційне відео на Google Диск. Налаштуйте доступ за посиланням ("Для всіх, хто має посилання, може переглядати").

Звіт за результатами практичної роботи

Фото №1: Студент з іграшкою/об'єктом (підтвердження власності). Фото №2: Іграшка на контрастному фоні. Порядок дій та промпти (деталізація процесу). Описати чітку послідовність кроків, які були виконані. Надати активне посилання на анімаційне відео (Google Диск). Описати, які знання та навички були отримані.

Підсумкова робота №7

Тема: «Створення мультимедійного проєкту за допомогою генеративних ШІ-інструментів»

Мета: Формування практичних навичок використання сучасних генеративних моделей штучного інтелекту для створення мультимедійного контенту. Ознайомлення з принципами генерації ідей, візуального дизайну, анімації, синтезу аудіо та автоматизованого відео монтажу. Розвиток компетентностей у комплексному застосування інструментів ШІ.

Зміст роботи:

Створити короткий мультимедійний відеоролик (25–60 секунд), у якому всі ключові складові – концепція, графічні матеріали, анімаційні фрагменти, музичний супровід та монтаж - створені з використанням генеративних моделей штучного інтелекту.

Етап 1. Генерація ідеї

Сформулювати концепцію свого міні-проєкту. Використати ШІ (ChatGPT, Claude, Gemini тощо) для створення сценарію, сюжету, стилю або настрію. Підготовити короткий опис (5–10 речень): про що буде ролик.

Етап 2. Генеративний дизайн

Створити візуальний матеріал за допомогою одного або кількох інструментів. (Gemini, Midjourney, Leonardo AI, Figma AI або інші).

Потрібно створити:

- мінімум 2 персонажі або ключові об’єкти,
- мінімум 2 фони,
- 1 стильове рішення (кольорова палітра, настроєві референси або варіанти дизайну).

Етап 3. Анімація

Використовуючи сервіс PixVerse.Ai (або аналогічний інструмент Image-to-Video), завантажте згенероване зображення з Етапу 2.

Створити неменш 5 анімованих сцен.

Етап 4. Генерація вірша (історії) за вашим проектом (Етап 1) та музичне оформлення за допомогою ШІ.

Згенерувати музичний супровід або звуковий фон у стилі, що відповідає проєкту використовуючи програму на основі ШІ наприклад Suno (або будь яку іншу програму для генерації музичного супроводу на основі ШІ).

Нагадаємо, що для створення вірша ви маєте написати в запиті до ChatGPT, Claude, Gemini тощо**:**

1. Що вам потрібно історію у вигляді вірша.

2. Дати максимально чітку інформацію про цю історію.

Далі створюємо музичний супровід до вірша за допомогою ШІ Suno.

Етап 5. Монтаж відео

Зібрати всі створені елементи у цілісний відеоролик (25–60 сек) за допомогою CapCut AI, Runway Edit, Google Veo 2, Adobe Premiere Pro (AI tools), Descript

Включити:

- вступний титр (назва),
- фінальний титр (автор — студент),
- синхронізацію музики та анімації.

Фінальний звіт, який студент подає, має містити такі обов'язкові розділи:

1. Готовий відеоролик (25–60сек). Формат: MP4.
2. Музичний супровід

3 . Звіт, що містить: титульну сторінку та мету роботи, вихідні матеріали, порядок дій та промпти (деталізація процесу). Описати чітку послідовність кроків, які були виконані.

4. Висновки. Описати, які знання та навички були отримані, які труднощі виникли під час роботи з генеративними моделями та як вони були вирішені.

Список використаних джерел

1. Звенігородський О.С., Зінченко О.В., Чичкарьов Є.А., Кисіль Т.М., Штучний інтелект: навчальний посібник. Київ: ДУТ, 2022. – 150 с.
2. Пода Т. Проблеми етики та виклики, пов’язані із застосуванням технологій штучного інтелекту в сучасному мистецтві. Сучасне мистецтво: збірник наукових праць, 2024. №19. С. 39–54. https://doi.org/10.31500/2309-8813.19.2023.294893
3. Чібалашвілі А. Штучний інтелект у мистецьких практиках. Збірник наукових праць СУЧАСНЕ МИСТЕЦТВО, 2021. №17. С. 41–50. https://doi.org/10.31500/2309-8813.17.2021.248425
4. Pavlik, J., Pavlik, O. Art Education and Generative AI: An Exploratory Study in Constructivist Learning and Visualization Automation for the Classroom. Creative Education, 2024, №15, 601-616pp.. https://:10.4236/ce.2024.154037.
5. Russell, S., Norvig, P. Artificial Intelligence: A Modern Approach. — 4th Edition. Pearson, 2021. 1166 p.
6. Goodfellow, I., Bengio, Y., Courville, A. Deep Learning. — MIT Press, 2016. 305-307 pp.
7. Samek. W, Muller K.-R. Explainable AI: Interpreting, Explaining and Visualizing Deep Learning. Lecture Notes in Computer Science 11700, Springer 2019. 211238 pp.
8. Weller A. Transparency: motivations and challenges, in: Explainable AI: interpreting, explaining and visualizing deep learning, Springer, 2019, 23–40 pp.