

УДК 7.012

## РОЗРОБКА ВІРТУАЛЬНИХ ФІЛЬТРІВ-МАСОК ДЛЯ ЗАСТОСУВАННЯ В СОЦІАЛЬНИХ МЕРЕЖАХ

*Мотрук С.Р., студент, кафедра МСТ, ХНУРЕ*

*Бізюк А.В., професор, кафедра МСТ, ХНУРЕ*

**Анотація.** Розроблені тематичні віртуальні фільтри-маски для застосування їх в соціальних мережах для подальшого поширення мобільного додатку, а саме мобільного трекеру для самоконтролю. Розглянуто аналоги та розроблено скетчі майбутніх масок-фільтрів.

**Ключові слова:** МАСКА-ФІЛЬТР, СОЦІАЛЬНІ МЕРЕЖІ, ДИЗАЙН, INSTAGRAM.

Темою дослідження є розробка тематичних віртуальних фільтрів-масок з метою застосування їх в соціальних мережах для подальшого поширення мобільного додатку. **Маска** або **Instagram Face Filters** - це опція камери в **Instagram**, яка допомагає зробити селфі (фотографія на фронтальну камеру) цікавішим, забавним і незабутнім [1, 2]. Під час дослідження було створено декілька скетчів майбутніх варіантів за аналогами популярних масок у соціальних мережах, потім з них були вибрані ті, які найкраще передають унікальну суть додатку та перекликаються з його особливим дизайном.

Дизайн масок має декілька варіантів: з яскравими кольорами та з чорно-білими кольорами ілюстрацій використаних у додатку. Сама складова масок була обрана для заохочення до використання дівчат та жінок.

Актуальність обумовлена тим, що соціальні мережі стали невід'ємною частиною нашого життя, а фотографії та селфі стали повсякденністю. Люди люблять робити фото та ділитися з ними у своєму профілі по кілька разів на день. Інші щоденні події можна розміщувати в історії (Instagram stories) на 24 години. Історії є більш простою та швидкою можливістю переглядати інформацію, ніж новинна стрічка, що складається з постів. В історіях [3] немає лайків і кожна історія складається з 15 секунд, що представляє людям зручнішу для сприйняття інформації та зовсім не витратний за часом процес. Для того, щоб зробити історії більш цікавими користувачі накладають у режимі камери на себе фільтри та маски [4] віртуальної реальності змінюючи свою зовнішність або щоб зробити більш визначне та привабливе селфі (рис. 1).

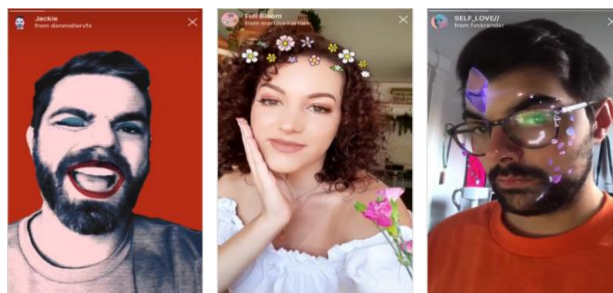


Рисунок 1 – Приклад масок-фільтрів

Метою є розробка тематичних віртуальних незвичайних фільтр-масок, які залучать цільову аудиторію програми або розширять її на інших людей, а також будуть актуальними для використання. Дизайн масок-фільтрів повинен відповідати дизайну самого додатка та бути відповідно розроблений у його колірній гамі та частково відобразити суть програми “Mobile Habit Tracker” (рис. 2).

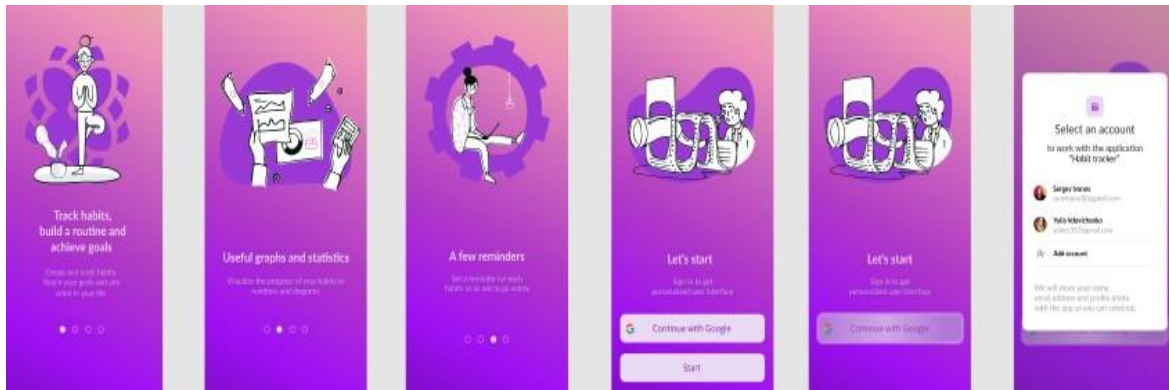


Рисунок 2 – Приклад додатку “Mobile Habit Tracker” для якого будуть розроблені маски-фільтри

Предметом дослідження є застосування технологій статичних та анімованих масок під час створення фотографій (селфі), які використовуються для спілкування та поширення в соціальних мережах. Об’єктом дослідження є вивчення впливу застосування таких масок на поширення додатку. Прогрес у зацікавленні користувачів помітно зростає, виникає потреба у нових технологіях, які підійдуть до широкої аудиторії людей.

Перед створенням та розробкою масок ми ознайомилися з аналогами. Серед аналогів було взято три види масок з соціальної мережі Instagram: маска фортуна – Латинська школа танців, маска рамка (з важливими датами) та б’юті маска (рис. 3).

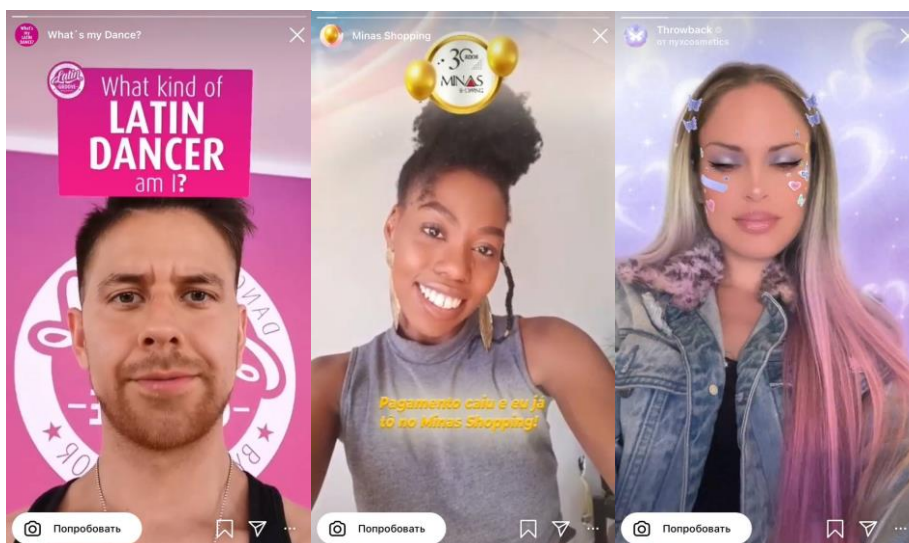


Рисунок 3 – Аналоги масок: фортуна, важні дати та б’юті-маска

Розглянувши обрані аналоги було винесено ряд особливостей на які важливо звернути увагу. Серед безліч інших масок саме ці являються яскравими прототипами та найкраще пасують до нашого-дodatка трекера. Їх особливість у створенні деякої

інтерактивності та спілкування між користувачем, вони насичують фото і відповідають трендам. Маски-фільтри повинні бути тематичними, яскравими с гармонійними кольорами, шрифти чіткими та читабельними, а дизайн лаконічним. Б'юті-маска не повинна бути занадто перенасиченою елементами.

Цільова аудиторія переважно дівчата від 18 до 30 років для яких важлива візуальна складова більшою мірою, які користуються додатком або бажають привити корисні звички, а також проводять значну частину часу в соціальних мережах, люблять робити селфі та виставляти історії.

Враховуючи всі ці пункти, були розроблені скетчі масок використовуючи графічний редактор Procreate, для подальшої розробки масок були використані такі програми як Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, для анімації - After Effect. Для створення масок у віртуальній реальності було обрано програму Spark AR Studio. Вона містить усі необхідні функції для створення масок-фільтрів та можливість завантаження їх у соціальні мережі. Для поширення масок були обрані такі соціальні мережі як Instagram, Facebook, TikTok.

Підсумовуючи з усього вищесказаного, можна дійти до висновку, що створенні маски-фільтри виокремлюються серед багатого різнобарства інших масок. На підставі вивчення аналогів були визначені особливості, які в застосуванні до створюваних масок нададуть індивідуальності і унікальності, а саме додавання анімації, використання яскравих кольорів, які використовуються у самому додатку, новизна тематики маски-фільтра, неординарність створеної б'юті маски. Завданням було розробити тематичні віртуальні фільтри-маски для подальшого застосування їх в соціальних мережах для поширення мобільного додатку корисних звичок.

#### Література.

1. Powered by Wordpress. *Поради інженера*. <https://upts.com.ua/shho-take-mask-a-v-instagrami-2/>.
2. Український спектр. *Рейтинг: Найпопулярніші соціальні мережі у світі та кому вони належать*. <https://uaspectr.com/2021/12/12/najpopulyarnishi-sotsialni-merezhi-u-sviti-2022/>.
3. Creative SMM. *Історії (сторіс) в Інстаграм – усе, що Вам потрібно знати про тренди просування бренду*. <https://creativesmm.com.ua/storis-v-instahram-use-shcho-vam-potribno-znaty-pro-trendy-u-2019/>.
4. Look. *Spark ar studio dlya Instagram. Polnoye rukovodstvo*. <https://look-journal.ru/news/spark-ar-studio-dla-instagram-polnoe-rukovodstvo>.
5. Biziuk, A., Tkachenko, V., & Vovk, A. (2017). Development of methods and models of complex of security technologies for printing products. *Технологический аудит и резервы производства*, 3(2 (35)), 33-40.
6. Deineko, Zh., Kraievskaya, N., & Lyashenko, V. (2022). QR Code as an Element of Educational Activity. *International Journal of Academic Information Systems Research (IAISR)*, 6(4), 26-31.