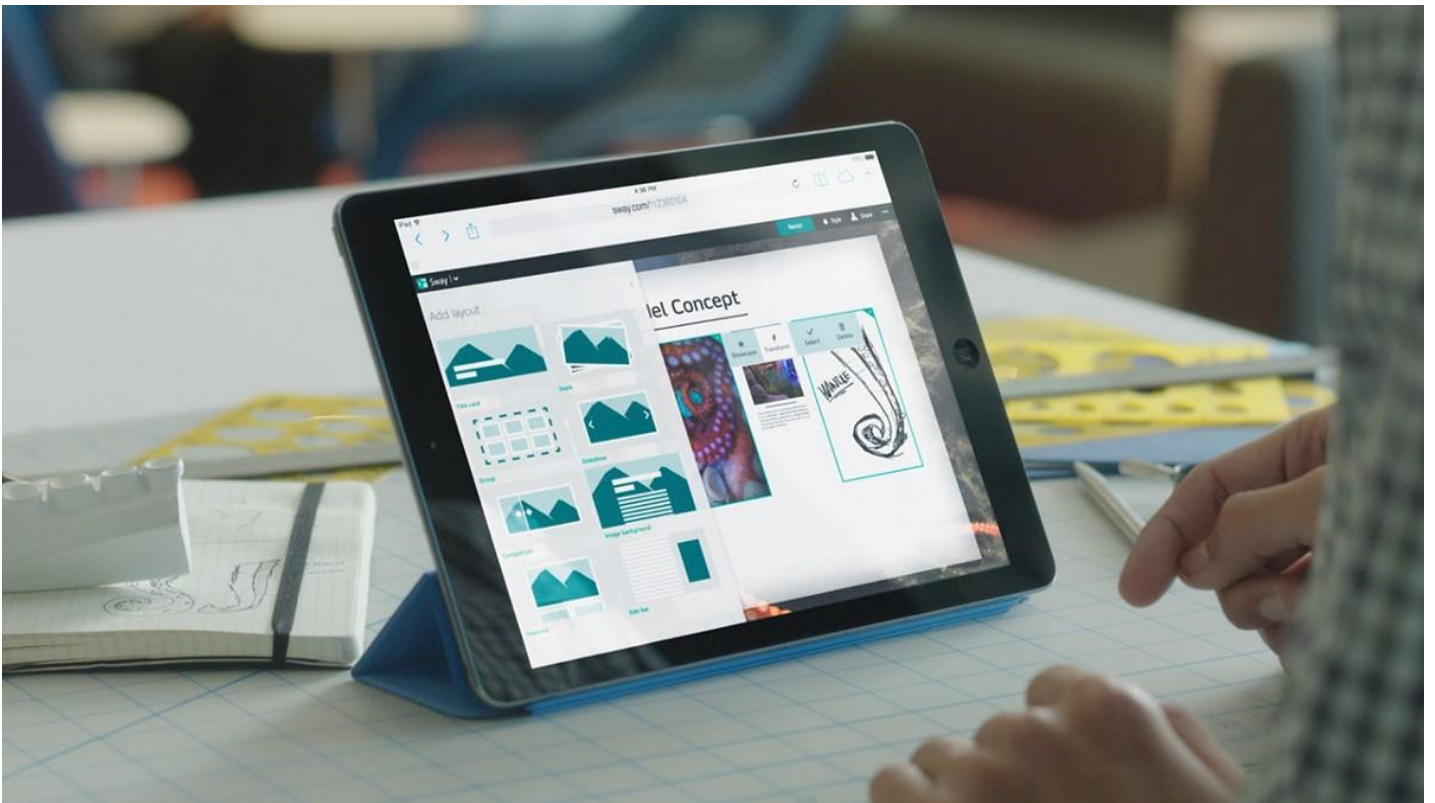


А.О. Ярковий

Основи роботи з Microsoft



Sway



Київ - 2022

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ
ХАРЧОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ

ІНСТИТУТ ПІСЛЯДИПЛОМНОЇ ОСВІТИ

А.О. Ярковий

Основи роботи з Microsoft Sway

*Дисципліна: «Створення WEB-сайтів за допомогою
сучасних програмних засобів»*

Навчальний посібник

Київ - 2022

Ярковий А.О. **Основи роботи з Microsoft Sway**: Навчальний посібник.
/ А.О.Ярковий – К. ПДО, 2022. – 69 с.

Анотація

Навчальний посібник формує уявлення про роботу з хмарним сервісом Microsoft Sway на рівні початківця: надає знання щодо створення онлайн презентацій, інтерактивних звітів, навчальних посібників, особистих історій, буклетів та інформаційних сторінок, а також рекламної продукції.

Навчальний посібник розроблено на кафедрі інформатики та обчислювальної техніки Інституту післядипломної освіти Національного університету харчових технологій.

Призначено для широкого кола науковців, аспірантів, викладачів, науково-технічних працівників, професійна діяльність яких пов'язана з організацією дистанційної роботи та навчання.

Автори: А.О. Ярковий, кандидат економічних наук, доцент

Авторське редагування

Рецензент: Петренко О.Я. - к.т.н., доцент

*Схвалено на засіданні кафедри інформатики та обчислювальної техніки.
Протокол №7 від 28 листопада 2022 р.*

© А.О. Ярковий, кандидат економічних наук, доцент
© ПДО НУХТ, 2022

Вступ	5
1. Знайомство з Microsoft Sway.	7
2. Початок роботи.	8
2.1. Створення нового проєкту на основі готового документу.	10
2.2. Створення нового порожнього проєкту та проєкту на основі готового шаблону.	10
3. Редагування проєкту.	12
3.1. Налаштування стилів.	13
3.2. Наповнення змістом.	16
3.3. Дизайн проєкту та застосування різноманітних ефектів.	19
3.3.1. Використання анімованого зображення у якості фону.	21
3.3.2. Розташування зображень на сторінці.	21
3.3.3. Поєднання зображень із текстом.	22
3.3.4. Застосування ефектів до текстів з малюнками.	23
3.3.5. Групування зображень.	24
3.3.6. Додавання відео та аудіо.	26
3.3.7. Вбудовування коду.	26
4. Спільний доступ та налаштування проєкту.	28
Висновки.	31
Література.	32

Вступ

Нам усім добре відомі презентації PowerPoint від Microsoft, які стали у освітян фактично стандартом за замовчуванням. Їх із задоволенням використовують у своїй роботі як педагоги, так і здобувачі освіти. Вони мають багато можливостей, нескладні у використанні, добре працюють на комп'ютерах та ноутбуках. Разом з тим, перегляд презентацій PowerPoint на смартфоні з невеликим екраном є недостатньо зручним, та й працювати з ними онлайн неможливо, в той час як більша частина молоді виходить в Інтернет саме з телефонів. Для вирішення цієї суперечності корпорація Microsoft влітку 2015 року створила Sway - безкоштовний хмарний сервіс, який дозволяє створювати онлайн-презентації (і не тільки презентації) для представлення в Інтернеті.

Sway входить до складу пакету офісних додатків Microsoft 365. І хоча Microsoft позиціонує Sway як сервіс для створення онлайн презентацій, за допомогою даного сервісу можна легко створювати не тільки професійні презентації а й інтерактивні звіти, навчальну літературу, брошури, резюме, портфоліо особисті історії, тощо не витрачаючи багато часу на форматування і дуже просто і швидко ділитися створеним контентом.

Використовуючи пошукову систему Bing, Sway за допомогою штучного інтелекту автоматично знаходить і пропонує список зображень, або ресурсів які найбільше підходять для використання у поточному проєкті. Великий вибір шаблонів дизайну автоматично форматує медіаактиви та текст під стиль обраного шаблону. Шаблони можна змінювати за допомогою лише одного натискання миші, обираючи той що найбільше підходить.

Також у Sway з легкістю можна організувати співпрацю користувачів. Всі створені користувачем проєкти автоматично зберігаються в особистому просторі користувача на веб-сайті сервісу: www.sway.com

Завдання, які можуть вирішуватись за допомогою Microsoft Sway.

- підготовка фото- та відеозвітів про події;
- підготовка доповідей та звітів для публічних виступів;

- створення електронних освітніх ресурсів, презентацій навчального характеру, підручників, посібників, методичних рекомендацій, узагальнення висвітлених тем тощо;
- створенні резюме та портфоліо;
- створення рекламної продукції, брошур, меню для кафе, барів і ресторанів.

Метою навчального посібника є:

- 1) Ознайомлення користувачів з основним функціоналом хмарного сервісу Microsoft Sway.
- 2) Надання користувачам теоретичних знань і практичних навичок щодо створення професійних інтерактивних онлайн презентацій, брошур та веб-сторінок за допомогою різноманітних матеріалів: зображень, тексту, відео та інших медіафайлів.
- 3) Розвинення позитивного ставлення до хмарних сервісів та роботи в режимі онлайн.

Навчальний посібник повинен знайти використання як у галузі вищої та післядипломної освіти спеціалістів, так і в повсякденній роботі вчених, викладачів, аспірантів, інженерів, практиків, працівників харчової промисловості.

1. Знайомство з Microsoft Sway.

Sway – це абсолютно новий спосіб висвітлення ідей, який дозволяє презентувати їх у цифровому вигляді. На роботі, навчанні чи вдома можна легко створити бездоганний інтерактивний звіт, презентацію, навчальний посібник, інформаційний буклет, розповісти свою історію і згодом поділитися своєю творчістю з іншими.

Почніть із додавання власного тексту та зображень, знайдіть і імпортуйте потрібний вміст з інших джерел, а Sway подбає про решту. Завдяки Sway, більше не обов'язково обирати попередньо створений шаблон, який дає змогу зробити ваші проєкти схожими на інших, також не потрібно мати і навичок дизайну, щоб перетворювати та демонструвати інформацію за допомогою сучасних, інтерактивних засобів для привертання уваги.

Також, у Sway не потрібно витратити багато часу на форматування. Усю роботу бере на себе вбудований конструктор, завдяки якому ваш проєкт виглядатиме якнайкраще. Якщо початкове оформлення не зовсім відповідає вашому смаку або настрою, можна з легкістю застосувати інше або повністю переробити його за власною уявою.

Ділитися готовими проєктами Sway дуже просто. Родичі, друзі, одногрупники та колеги зможуть переглянути ваші витвори в Інтернеті без реєстрації, входу або завантаження будь-яких матеріалів. А якщо ви забажаєте посилити контроль над вмістом, до якого надаєте доступ, то зможете у будь-який момент змінити налаштування конфіденційності для вашого проєкту Sway.

До того ж, Sway практично не обмежує творче самовираження. За його допомогою можна створювати інтерактивні звіти, презентації, бюлетені, навчальні посібники і методичні матеріали, особисті історії, фотоальбоми, резюме, портфоліо тощо.

А якщо ви не знаєте, як краще оформити ваш проєкт, можна отримати натхнення, переглядаючи проєкти створені іншими користувачами Sway та взаємодіяти з ними. Після входу у Sway, просто прокрутіть у самий низ сторінки Мої презентації Sway, а потім перегляньте рекомендований вміст під заголовком

«Заняття у Sway надихнуть вас», крім того, можна також скористатися одним із рекомендованих шаблонів.

2. Початок роботи.

Як частина програмного комплексу Microsoft 365, Sway доступна у вигляді веб-сайту за адресою sway.office.com. Також Sway має настільну версію

програми для Windows, яка синхронізується з веб-службою. Її можна безкоштовно завантажити з магазину Windows (Microsoft Store). Хоча між версіями є певні відмінності, створення базової презентації по суті однакове, незалежно від того, використовуєте ви Microsoft Sway на робочому столі чи в Інтернеті.

Для доступу до Sway потрібен обліковий запис Microsoft власний (безкоштовний), або корпоративний. Для цього необхідно перейти на сторінку sway.office.com та здійснити авторизацію, натиснувши на **Вхід** у правому верхньому куті у рядку головного меню, або на кнопку **Початок роботи**.

Далі необхідно ввести адресу електронної пошти та пароль. Якщо ж у вас немає облікового запису Microsoft, його також можна створити за допомогою посилання.

Увійшовши в програму Sway чи відкривши її, можна починати з нуля створювати свій власний дизайн або скористатися одним з багатьох запропонованих шаблонів.

Після авторизації у Sway, ви потрапляє на головну сторінку веб-сервісу, яка складається з наступних елементів:

1. Рядок головного меню - містить основні елементи для створення проєкту та налаштування його параметрів.
2. Створити - швидке створення нового (порожнього) проєкту (підходить для досвідчених користувачів).
3. Почати з документу - створення проєкту на основі готового документу PDF або Word (підходить для новачків).
4. Мої презентації Sway - збережені у хмарі проєкти і готові презентації користувача.
5. Почніть із шаблону - готові шаблони для створення нових проєктів (підходить для новачків).
6. Заняття у Sway надихнуть вас - готові проєкти для навчання або демонстрації можливостей Sway (підходить для новачків).

2.1. Створення нового проєкту на основі готового документу.

Дуже зручно, починати роботу зі створення нового проєкту на основі вже готового документу у форматі PDF або Word. Для цього на початковій сторінці Sway натискаємо на **Почати з документа** та обираємо потрібний нам документ у форматі Word або PDF, а далі Sway автоматично перетворить даний документ на готовий проєкт.

Після імпорту документу ви одразу потрапляєте у режим редагування проєкту.

Для того, щоб подивитись який вигляд має ваш готовий проєкт, у рядку головного меню натискаємо на **Відтворити**. У режимі відтворення, ми можемо побачити наш проєкт у тому вигляді, як його будуть бачити всі інші користувачі, з усіма ефектами та анімацією.

Щоб повернутися назад, до режиму редагування, необхідно у рядку головного меню натиснути на **Редагувати**.

Таким чином, як бачимо, з готового документу, можна створити чудовий проєкт буквально за декілька кліків. Sway автоматично, за допомогою штучного інтелекту підбере тему до вашого документу (з урахуванням кольорової гами) розмістить текст та малюнки на сторінці та запровадить відповідні ефекти.

2.2. Створення нового порожнього проєкту та проєкту на основі готового шаблону.

Фахівці, які тривалий час працюють з певним програмним забезпеченням, надають перевагу створенню контенту з «Чистого листа» тобто без застосування будь-яких готових шаблонів. Адже зачасту, створити проєкт з нуля буде простіше і швидше ніж виправляти створений за певним шаблоном.

Для створення нового порожнього проєкту у Sway, на головній сторінці достатньо натиснути на **Створити** та перейти до наповнення порожнього проєкту.

Однак, якщо ви тільки починаєте працювати зі Sway, більш прийнятним варіантом все ж таки буде створення нового проєкту на основі готового шаблону. Для цього на головній сторінці Sway є окремий розділ «**Почніть із шаблону**».

Sway має у своєму арсеналі *біля 20 готових шаблонів*, які орієнтовані на абсолютно різну за змістом тематику. Є шаблон для створення навчального посібника, бюлетеня, портфоліо, презентації, студентської доповіді, оголошення, а також декілька варіантів шаблонів для створення блогу та резюме. Тобто, як бачимо, у Sway є шаблони фактично на випадки життя. До того ж можна будь-який шаблон з легкістю адаптувати під ваші потреби, необхідно лише обрати той, що найбільше підходить вам за стилем і оформленням.

Наприклад, спробуємо створити новий проєкт використовуючи для цього відповідний шаблон **Презентація**. Для цього, переходимо до розділу **Почніть із шаблону**, та обираємо необхідний нам шаблон. Натискаємо на нього та дивимось його зміст. В разі, якщо даний шаблон нас влаштовує, можемо переходити до його редагування натиснувши на **Почати редагування цієї презентації Sway**, після чого, буде створено новий документ на основі даного шаблону. Даний процес можна побачити на відео нижче.

Зауважимо, що весь вміст шаблону зберігається, нам залишається лише внести відповідні правки, та змінити/додати необхідні нам малюнки і текст а також, у разі потреби, інші необхідні нам елементи.

Окремо слід згадати про розділ **Заняття у Sway надихнуть вас** в якому містяться готові проєкти для навчання або демонстрації можливостей Sway. Ми можемо подивлятися дані матеріали та запозичати певні ідеї для створення власних витворів. Разом з тим, слід зазначити що дані проєкти ми також можемо використовувати у вигляді шаблонів, а як це робити, ми розглянемо у наступних розділах.

3. Редагування проєкту.

Створюючи новий проєкт, або відкриваючи вже створений, ми одразу потрапляємо у режим редагування. У нашому прикладі, ми підемо більш складним шляхом і будемо створювати [новий проєкт з нуля](#).

Після створення нового проєкту, перше, що необхідно зробити, слід дати назву нашому проєкту. Дана назва (в залежності від режиму відображення проєкту) буде міститися на першому слайді, або на початку сторінки проєкту. Також, необхідно додати і фоновий малюнок.

Наприклад, ми вирішили створити меню для нашого закладу. Натискаємо мишкою на поле **Назва Sway** і вводимо назву. Також ми можемо зробити назву **Жирним** або шрифтом з *нахилом*, чи додати посилання на будь-який ресурс у інтернет. Для цього у верхньому рядку блоку є панель інструментів для форматування з відповідними опціями: **Виділити**, *Акцентувати* та посилання.

Далі, слід додати фоновий малюнок. Для цього натискаємо мишкою на полі **Фон**, після чого у правій частині екрану з'являється вертикальне меню з набором інструментів для роботи з зображенням.

У Sway існують різні варіанти для додавання малюнку. Якщо у вас вже є готове зображення, його можна просто перетягнути з вашого комп'ютера до відповідного віконця, або обрати джерело звідки ви бажаєте додати малюнок натиснувши на поле **Рекомендації**.

Серед наявних джерел для імпорту малюнків є наступні варіанти **Рекомендації Sway**, **OneDrive** (завантаження з власного хмарного диску), **Зображення Flickr**, **Зображення Bing**, **YouTube** (додавання відео), **завантаження з власного пристрою**. Зауважимо, що найчастіше використовують або власні малюнки, або **Рекомендації Sway**. При чому останній варіант є найбільше зручним та швидким способом пошуку та підбору необхідного нам малюнку.

Меню рекомендації містить достатньо багато елементів. Є поле для пошуку за ключовими словами, під ним розташована стрічка з найбільш поширеними розділами (тварини, фон, їжа тощо), ще нижче розташовано стрічку

з фільтром пошуку (всі елементи, тільки зображення, або тільки відео). Увівши необхідне ключове слово у поле для пошуку, або обравши потрібний розділ (наприклад їжа), та встановивши фільтр на **зображення**, Sway після недовгого пошуку надасть нам перелік запропонованих малюнків для вставлення. Далі залишається лише обрати необхідний малюнок та натиснути кнопку **Додати**.

Також слід зауважити, що при пошуку малюнків Sway попереджає, що «Ви відповідальні за дотримання прав інших користувачів, **включно з авторськими правами**», а у правому верхньому куті над зображеннями з'являється опція [Тільки Creative Commons](#). Якщо навпроти даної опції встановлено галочку - це означає, що Sway буде пропонувати лише зображення які мають ліцензію на вільне використання без порушення авторських прав. Тобто, дані малюнки можна легально та відповідно до законодавства про авторські права копіювати, розповсюджувати, редагувати, реміксувати та брати за основу для створення нового.

3.1. Налаштування стилів.

Після того, як ми додали назву та фонове зображення для заголовку проєкту, далі необхідно обрати макет та стиль за яким ми будемо будувати наш проєкт. Для цього, у верхньому горизонтальному меню натискаємо на пункт **Конструктор**, після чого ми переходимо до так званого режиму WYSIWYG (What You See Is What You Get), або, «що бачиш, то і отримаєш», тобто режиму візуального редактора.

Для того, щоб обрати макет та стиль нашого проєкту, у режимі **Конструктора** натискаємо на **Стилі** у правому куті верхнього горизонтального меню. Після чого у правій частині екрану відобразиться бокове вертикальне меню яке містить необхідні нам налаштування.

За допомогою меню **Стилі** ми можемо обрати один з трьох режимів відображення контенту нашого проєкту. Це вертикальний та горизонтальний макет а також режим слайдів. Вертикальний та горизонтальний макети представляють контент у вигляді веб-сторінки, яку можна гортати вертикально

(вниз та у гору), як класичні веб-сайти, або горизонтально. Режим слайдів, відповідно, буде відображати контент у вигляді класичної презентації.

Слід зауважити, що *режим відображення контенту можна змінювати у будь-який момент*, на зручний вам формат. Дана опція також доступна і в режимі перегляду, тобто навіть для тих хто не має прав на редагування вашого проекту.

Після вибору макету, необхідно обрати один з 7 запропонованих стилів оформлення (розташованих у стовпчик). Кожен зі стилів має різні варіанти розташування, декоратори, підписи до зображень, фонові кольори та текстури.

1. Перший стиль, по-своєму унікальний. У ньому є фільтри для зображень, виразні та ретельно опрацьовані варіанти заголовків та фонів, а також рамки для фотографій. Текст та зображення вирівнюються по лівому краю. Цей стиль дозволяє спробувати різні види обробки зображення і обрати відповідний.

2. Відмінна риса другого стилю - лаконічність та елегантність. Зображення розміщуються по вертикалі та вирівнюються (як і текст) по центру.

3. Третій стиль – це складне оформлення заголовків, не менш складний фон та рамки для зображень. Усі елементи вирівнюються по лівому краю. Зображення розташовуються поруч, або одне над одним, залежно від доступного простору.

4. Четвертий стиль, відображає сучасні тенденції дизайну. Текст вирівнюється ліворуч. Спосіб розміщення зображень залежить від наявного простору.

5. П'ятий стиль, надає публікації особливого шарму, завдяки багатому вибору фонових текстур та яскравим декораторам, які будуть цікаво поєднуватися із вмістом. Зображення розташовуються більш вільно, що надає публікації особливої індивідуальності. Текст вирівнюється по центру.

6. Шостий стиль призначений для створення фотоальбомів. Це особлива елегантність (без зайвої примхливості), яка допоможе відобразити матеріал у найвигіднішому світлі. Текст та зображення вирівнюються по центру. Для

розміщення зображень автоматично підбирається найбільш підходящий варіант сітки.

7. Сьомий стиль дозволяє привернути увагу за рахунок життєрадісних фонів, кумедних елементів, що доповнюють текст, та декораторів. Текст вирівнюється ліворуч.

Поряд з цим, кожен зі стилів, додатково має ще 50 різних варіантів (можна гортати горизонтально за допомогою стрілок праворуч та ліворуч), тобто загалом 350 варіантів оформлення вашого проєкту. А якщо цього недостатньо і ви хочете налаштувати свій власний стиль, це можна зробити за допомогою опції **Налаштувати**. Для цього обираємо один з 7 запропонованих стилів та натискаємо кнопку **Налаштувати**. Після цього, у правій частині екрану відкриється нове вертикальне меню для налаштування власного стилю. За допомогою даного меню можна окремо налаштувати, колір натхнення (дає змогу обрати потрібний колір або зображення та застосувати його відтінки до презентації Sway) та в залежності від цього підібрати палітру кольорів, змінити шрифти, інтенсивність анімації та розмір тексту.

Також, в меню **Стилі** доступна чудова опція **Автоформат** за допомогою якої Sway автоматично запропонує стиль до вашого проєкту, при чому при кожному натисканні на **Автоформат**, стилі вашого проєкту будуть змінюватись, поки ви не зупинитесь на найбільш прийнятному для вас. Зауважимо, що дану опцію краще використовувати після наповнення змістом вашого проєкту.

Слід зазначити, що всі ці налаштування можна і пропустити, в цьому випадку Sway також автоматично підбере макет і кольорове оформлення для вашого проєкту.

3.2. Наповнення змістом.

Після формування початкової сторінки (додавання назви і фонового малюнку) та налаштування загального стилю, можна переходити до наповнення нашого проєкту змістом.

Для нашого проєкту (меню ресторану) ми використовуємо **Горизонтальний макет**, та стиль 5 варіант 50. Таке оформлення за своїм видом і функціоналом буде найбільше нагадувати паперове меню-книжку. До речі, щоб дізнатися номер і варіант стилю, достатньо навести мишкою на будь-який варіант і почекати декілька секунд поки не з'явиться підказка.

Отже, для наповнення змістом нашого проєкту, повертаємось до режиму редагування. У Sway, він називається **Стрічка історій**. Режим редагування має блочну структуру, дещо подібну до сучасних редакторів веб-сайтів.

Як видно на малюнку, перший блок (або картка), який відповідає за назву та фоновий малюнок поділено на 2 частини. У лівій частині розташовано фоновий малюнок, а у правій заголовок нашого проєкту. Якщо ми хочемо змінити чи відредагувати заголовок, це робиться дуже просто. Необхідно помістити курсор миші у блок з текстом і натиснути ліву кнопку і відредагувати текст, як у звичайному редакторі. Також можна виділити текст, або його частину і зробити його жирним або з нахилом, використовуючи кнопки **Виділити** та *Акцентувати* розташовані у верхній частині блоку. Також тут, за необхідності, можна додати посилання до тексту. Для цього, лівою кнопкою миші слід виділити текст (або його частину) і натиснути на кнопку **Посилання** також розташовану у верхній частині блоку. Після чого у спливаючому меню додати посилання на веб-ресурс.

Що стосується редагування малюнку, то слід зазначити що тут все дещо складніше. Тобто дуже просто додати малюнок до блоку, але щоб змінити його необхідно мати певні навички.

Зауважимо, що для того щоб замінити малюнок, спочатку слід видалити поточний. Для цього, натискаємо на напис **Відомості** над малюнком, після чого наш блок дещо змінює форму і відкриваються додаткові опції.

Таким чином, картка тексту з заголовком нашого проєкту тепер розміщується у верхній частині блоку, а картка з фоновим малюнком під ним. Також біля малюнку ми бачимо посилання на джерело, а під ним поле для підпису або нотатків, які не відображаються на фонових зображеннях. Натиснувши на малюнок, або на поле підпису у верхній частині картки з фоновим малюнком з'являється вже знайоме нам меню редагування тексту, а також іконка кошику у правому верхньому куті картки. Також, ми можемо натиснути на напис **Відомості** над малюнком, і перейти ще до більш розширеної картки зображення .

Натиснувши на іконку кошику, ми видалимо поточний фоновий малюнок, після чого можемо [додати інший](#).

Також, під карткою фонового малюнку, або карткою зображення розташоване поле **Додайте емблему**, натиснувши на яке, ми можемо завантажити з комп'ютера логотип або емблему для нашого проєкту.

Для того, щоб подивитись на готовий результат слід натиснути на позицію **Конструктор** у горизонтальному меню проєкту або **Відтворити** у рядку головного меню. Дані режими дають можливість переглядати проєкт у готовому вигляді, так, як його будуть бачити інші користувачі. Як вже зазначалось, різниця між режимом **«Конструктор»** і **«Відтворити»** полягає в тому, що режим **«Конструктор»** дозволяє вносити редагування у готовий проєкт у візуальному режимі (WYSIWYG), однак візуальні ефекти, такі як переходи, поява тексту тощо в даному режимі на відміну від режиму **«Відтворити»** не працюють. В свою чергу у режимі **«Відтворити»** не можна здійснювати жодних редагувань. Даний режим відображає остаточний варіант вашого проєкту з усіма візуальними ефектами.

Наступним кроком буде наповнення нашого Меню. Для цього повертаємось до **Стрічки історій** і створюємо нову картку. Для цього натискаємо на зелений «+» у нижній частині попередньої картки, після чого з'явиться меню з додатковими опціями.

Меню для додавання нового елемента включає в себе декілька вкладок у яких згруповано елементи в залежності від типу інформації яку ми хочемо додати до проєкту. Це може бути **Текст**, **Медіа**, або **Група**. По замовчанню відкривається вкладка **Рекомендації** у якій розташовані елементи, що використовуються найчастіше.

На даному етапі нам необхідно створити **Заголовок**, тобто окрему групу яка буде містити назву розділу нашого меню, малюнки зі стравами та текстовий опис страв. Отже, першим створюємо розділ **Піца**, робимо його виділеним шрифтом. Далі, натискаємо на «+» під останньою карткою та створюємо нову картку **Зображення**, після чого, додаємо малюнок зі стравою та опис до неї. Далі повторюємо останню процедуру, поки не наповнимо розділ **Піца**.

Для прикладу, у розділі **Піца**, ми створили чотири позиції.

Як бачимо, дуже швидко можна отримати чудовий результат. Sway сам komponує зображення та опис до нього відповідно до обраного макету і це лише частина його можливостей.

Однак, уявимо, що у процесі наповнення нашого проєкту, нам не дуже сподобався горизонтальний макет, зокрема заголовок, який займає лише половину сторінки.

Не проблема, ми можемо швидко переключитись на інший макет (наприклад на вертикальний) і подивитись результат. Для цього, переходимо до режиму **Конструктор**, відкриваємо меню **Стилі** і обираємо **Вертикальний макет**. Тепер, заголовок розгорнуто на весь екран а наше меню має вигляд звичайної веб-сторінки, яку можна гортати вниз і у гору.

Зауважимо, що у процесі творчої роботи можна неодноразово змінювати стиль, застосовувати ті чи інші ефекти, змінювати місцями окремі позиції та розділи. У Sway, все це робиться достатньо просто, але про це згодом. Зараз, визначившись зі стилем, переходимо до подальшого наповнення нашого меню, а саме створення наступного розділу. Для цього переходимо у режим **Стрічка історій**. Далі, переходимо до останньої картки зображення, натиснемо на піктограму «+», і обираємо **Заголовок**. Після чого додаємо назву для наступного

розділу нашого меню, хай це будуть **Суші** і наповнюємо розділ новими позиціями.

Також, хочемо трішечки пояснити, чому важливо створювати нові розділи? Адже, по великому рахунку, ми можемо просто додавати елементи і не звертати уваги на розділи. Наприклад, заголовок нової секції меню можна зробити у вигляді звичайного текстового поля, продовжуючи додавати нові позиції. Однак ми не радимо так робити.

По-перше, при створенні розділу, додаючи назву, Sway вже автоматично розуміє її як заголовок і оформлює відповідно з обраним шаблоном. По-друге, розділи дозволяють згрупувати елементи (у нашому випадку позиції меню). І третє розділи відображаються у меню проєкту (у правому нижньому куті) для більш зручного переходу між ними, як це працює можна побачити у попередніх відео.

3.3. Дизайн проєкту та застосування різноманітних ефектів.

Тепер, після того, як ми навчилися наповнювати змістом наш проєкт, слід переходити до більш складного процесу - дизайну та застосування ефектів.

Окремо хотілося б зупинитися на властивостях карток із вмістом. Так, за необхідності, ми можемо змінювати порядок карток, змінювати розміри зображень, фіксувати зображення на фоні тексту, робити фокус на окремій ділянці зображення, групувати зображення використовуючі при цьому різні стилі та ефекти.

Наприклад, ми хочемо поміняти місцями деякі позиції меню, а з такою потребою ви будете зштовхуватися досить часто. Для цього підводимо курсор миші до будь-якого краю картки поки не з'явиться символ переміщення (чотири направлені в різні сторони стрілки), натискаємо ліву кнопку миші і не відпускаючи перетягуємо нашу картку у інше необхідне нам місце, після чого відпускаємо ліву кнопку миші. В даному випадку, слід бути уважними і відпускати ліву кнопку миші коли наша позиція знаходиться тільки між іншими картками (буде підсвічуватись зеленою лінією).

У разі, якщо ми відпустимо ліву кнопку миші при наведенні на іншу картку, відбудеться процес групування карток. Однак, нічого страшного, дану дію як і будь-яку іншу можна легко відмінити натиснувши `ctrl+z`, або стрілку повернення у правому верхньому куті горизонтального меню, або натиснути позицію розгрупувати у верхній частині панелі групи. Про групування елементів (карток), ми поговоримо пізніше.

Аналогічним чином можна переміщувати між собою і розділи. Однак тут є певні нюанси. Для переміщення розділів, для зручності, спочатку необхідно їх згорнути. Для цього, натискаємо не маленький трикутник у лівому верхньому куті біля заголовку розділу, після чого можемо переміщувати розділ так само, як і будь-яку картку. Таким чином, як бачимо, ми можемо змінювати положення будь-якої картки або розділу, за потреби, у будь-який момент часу.

Також, слід зауважити, що перетягувати позиції (картки) можна як у межах одного розділу, так і до будь-якого іншого розділу.

Окремо хотілося б зупинитись на параметрах та додаткових опціях карток. Почнемо із картки заголовку розділу.

Тут, ми бачимо вже знайомі нам параметри форматування тексту: **Виділити** (зробити текст жирним) та *Акцентувати* (зробити текст з нахилом), а також функція додавання посилання на зовнішній веб-ресурс. У правому верхньому куті ми бачимо значок кошику, натискання на який дозволяє видалити картку. Ліворуч розміщено елемент під назвою **Фон**, за допомогою якого ми можемо [додати фонове зображення](#). Таким чином, заголовок картки може бути представлений у вигляді звичайного малюнку, тексту, або тексту у поєднанні із фоновим малюнком.

Отже, додамо малюнок до нашого розділу **Піца**. У випадку нашого шаблону, фоновий малюнок із заголовком буде мати наступний вигляд.

Також, після додавання малюнку, у параметрах картки заголовку з'являться додаткові параметри які мають назву **Точки фокусування**.

Дана опція потрібна для налаштування найбільш важливої частини зображення, яка буде відображатись на усіх пристроях незалежно від формату

екрану. Для налаштування даної опції, ми натискаємо на елемент **Точки фокусування**, після чого праворуч з'являється додаткове меню де ми бачимо наше зображення, а трохи нижче, макет мобільних пристроїв які відображають як саме буде виглядати на них наше зображення. Для того щоб змінити частину зображення яка відображається на макеті мобільних пристроїв слід мишкою натиснути на ту частину нашого зображення яка має бути на них відображена.

3.3.1. Використання анімованого зображення у якості фону.

До публікації Sway ми можемо додавати різний контент, в тому числі малюнки та відеоролики. Однак, до фонового малюнку заголовку ми можемо додати лише статичне зображення. Разом з тим, ви могли часто спостерігати, як у якості фонового малюнку на головній сторінці сайту використовується певний відеоролик. Зазначимо, що у Sway, також є можливість це зробити. Для цього, у якості фонового малюнку ми маємо використовувати не статичне, а анімоване зображення із розширенням GIF.

Отже, спробуємо замінити статичний фоновий малюнок картки заголовку нашого проєкту на анімоване зображення. Для цього, знаходимо відповідне анімоване зображення із розширенням GIF і додаємо його до картки нашого заголовку. Зазначимо, що аналогічним чином можна додати анімоване зображення до будь-якого заголовку у Sway.

3.3.2. Розташування зображень на сторінці.

Розглянувши налаштування картки заголовку, перейдемо до налаштувань картки зображення.

Картка зображення складається власне з самого зображення, а також підпису до нього. Для форматування підпису доступний стандартний набір елементів: це можливість виділити текст жирним, або зробити його з нахилом, також є можливість зробити маркірований або нумерований список, та додати гіперпосилання. У правій частині блоку, є вже знайомий нам елемент [Точки](#)

фокусування, а також **Елементи виділення** які представлені у вигляді квадратів різних розмірів (слабке, середнє та сильне виділення). Елементи виділення, дають можливість збільшити або зменшити зображення на нашій сторінці. Слід зауважити, що у Sway немає можливості вільного регулювання розміру зображення. Програмою передбачено лише 3 варіанти: це маленьке ($\frac{1}{3}$ ширини сторінки), середнє ($\frac{2}{3}$ ширини сторінки) або велике зображення (на всю ширину сторінки). Це пов'язано з тим, що більшість дизайнерських функцій у Sway, виконує штучний інтелект. Тобто, в залежності від шаблону та контенту, яким ми наповнюємо наш проєкт, автоматично здійснюється відповідне розташування елементів на сторінці. Так, наприклад, якщо у нас на сторінці буде йти 4 малюнки підряд, то програма розташує їх наступним чином. Якщо ж буде 5 малюнків підряд, то вони будуть мати такий вигляд.

Зазначимо, що на малюнках всі зображення є маленькими (тобто зі слабким виділенням). Однак, ми можемо змінити розмір кожного з цих зображень на середнє або велике (сильне виділення) і штучний інтелект сам скомпонує зображення так, щоб вони мали найліпший вигляд на сторінці.

3.3.3. Поєднання зображень із текстом.

Слід зауважити, що підпис до малюнку у Sway, розрахований на короткий опис зображення (декілька слів, або максимум 1 речення) і в залежності від обраного стилю, може розташовуватись у різних місцях: праворуч, знизу або зверху.

Для того, щоб розмістити великий текст поруч з малюнком, слід використовувати картку з текстом.

Текстова картка має вже знайомий для нас набір елементів форматування, за виключенням деяких позицій. Так, у лівому куті верхнього меню текстової картки додалася позиція **Заголовок** за допомогою якої, можна швидко перетворити текстову карту на картку заголовку. Зазначимо, що слід бути уважними при використанні цієї функції, адже зворотної дії даний процес немає.

Також, з правої сторони верхнього меню текстової картки можна побачити вже знайомі нам **Елементи виділення** (накшталт картки з зображенням) які представлені у вигляді двох квадратів різних розмірів (слабке, та середнє виділення).

Для того, щоб помістити текст поруч з малюнком, слід розмістити текстову карту перед або після картки з зображенням. Слід зауважити, що в залежності від позиції текстової карти, текст буде міститися праворуч (якщо картка зображення буде розташована після картки з текстом), або ліворуч (якщо картка зображення буде розташована перед картою з текстом).

Якщо ж ми хочемо, щоб малюнок був розташований перед текстом чи після нього, необхідно просто збільшити розмір зображення, тобто у налаштуваннях картки зображення змінити виділення зі слабкого на середнє чи сильне.

3.3.4. Застосування ефектів до текстів з малюнками.

У Sway, є декілька цікавих ефектів, які можна застосовувати до текстів з малюнками. Одним з них, є ефект прокрутки тексту поверх зображення. Для цього слід спочатку створити картку з зображенням і у налаштуваннях встановити сильне виділення для цієї картки (щоб малюнок був на всю ширину сторінки). Після цього, помістити **під картою** зображення картку тексту. *Хочемо звернути увагу, що текстова картка має йти саме після картки з зображенням, а не навпаки, інакше ефект не спрацює.*

Іншим цікавим ефектом є фіксація зображення при прокручуванні тексту. Для цього, слід згрупувати картку зображення з картою тексту. При чому, в даному випадку не має значення послідовність розміщення карток (зображення зверху чи знизу) це буде впливати лише на місце розташування зображення (праворуч або ліворуч). Також, необхідно зауважити, що для того, щоб даний ефект спрацював, картка зображення має бути зі слабким виділенням (маленьке зображення) а тексту має бути більше ніж на видиму частину сторінки.

Для того, щоб згрупувати картку зображення з карткою тексту, необхідно відмітити обидві картки галочками у квадратах, які знаходяться у правому нижньому куті кожної з карток, після чого натиснути на опцію **Групувати**, яка з'являється після виділення карток, у правому верхньому куті картки, яку ми виділили останньою, при цьому, **Тип групи** обирати не потрібно.

Для розгрупування даної групи, слід виділити її та натиснути на опцію **Розгрупувати** у правому верхньому куті блоку групи. Аналогічним чином, можна змінити і тип групи, натиснувши на відповідну опцію, після чого праворуч з'явиться відповідне меню.

3.3.5. Групування зображень.

У Sway, групування, в основному, призначене для карток з зображеннями, з метою додавання ефектів, схожих з тими, які можна використовувати при розробці професійних web-сайтів. Наприклад, створення сітки для світлин, а також створення інтерактивних елементів нахштальт ряду, порівняння, або слайд-шоу.

У Sway застосовується два види сіток для фотографій. При **автоматичному** групуванні використовується динамічний макет, який змінює розташування (а іноді і розмір) зображень залежно від розміру екрану. Групування типу **Сітка** підганяє всі зображення під однаковий розмір, якщо це можливо. Зокрема, групування за допомогою рівномірної сітки, дає найкращий результат при парній кількості зображень.

Для того, щоб створити групу із світлинами, необхідно виділити потрібний нам блок (під яким ми хочемо помістити групу зображень) і натиснути на кнопку з зеленим плюсом (дати новий зміст). Далі слід перейти до категорії група, та обрати необхідну опцію.

Спочатку оберемо Автоматичну групу та додамо до неї світлини шляхом перетягування (drag&drop) до поля **Додайте зміст**, або натиснувши на цьому полі та обравши тип **Зображення**. **Зауважимо, що до групи можна додавати одразу декілька малюнків а не по одному!**

Як вже зазначалось, у автоматичному режимі, зображення будуть розташовуватись у залежності від розміру екрану пристрою на якому переглядається контент. Натиснувши на малюнок, можна його збільшити, а також з'явиться можливість переключати зображення послідовно, ліворуч чи праворуч від нього.

Якщо ми оберемо групування у вигляді **Сітки**, то всі зображення будуть однакового розміру, а змінити ми зможемо лише розмір (виділення) сітки.

При групуванні зображень у вигляді сітки, є певні недоліки. Зокрема, при неповній заповненості сітки, залишаються порожні квадрати, також при зміні розміру екрану малюнки не будуть перегруповуватись а буде змінюватись лише розмір даної сітки.

Наступним методом, є групування типу **Стіс**. Даний тип групування також може бути представлений у 3 різних розмірах, проте при натисканні на зображення, вони не можуть бути збільшені. Поряд з цим, **Стіс** має гарний ефект гортання зображень.

Наступним типом відображення малюнків є **Показ слайдів**, який у свою чергу розділений на 3 різних види: показ слайдів, ескізи та порівняння.

У режимі **Показ слайдів**, відображається лише одне зображення, яке може мати 3 розміри (великий, середній і маленький). При натисканні на фото воно збільшується на повний екран. Гортати фото (ліворуч/праворуч) можна за допомогою бокових стрілок.

Режим **Ескізи** функціонально та візуально дуже схожий на режим **Показ слайдів**, різниця полягає лише у тому що у ескізах знизу розміщено додаткову стрічку у вигляді мініатюр, за допомогою якої можна швидко перейти до необхідного малюнку.

Режим **Неперервно** функціонально та візуально також дуже схожий на режим **Показ слайдів**, однак у даному режимі, поряд з основним малюнком відображається частина наступного.

Достатньо цікавим є режим **Порівняння** зображень. Він дозволяє порівнювати у режимі реального часу два малюнки шляхом накладання один на інший.

Слід зауважити, що даний режим можна застосувати виключно до 2 малюнків. Якщо ви групуєте більше 2-х малюнків, даний режим відобразитися не буде. *Також необхідно зазначити, що у даному режимі обов'язково необхідно у кожному малюнку перейти до точок фокусування і відмітити галочкою пункт «Важливе все зображення, якщо цього не зробити, то малюнки не будуть співпадати!»*

3.3.6. Додавання відео та аудіо.

Поряд із малюнками, до Sway також з легкістю можна додавати відео та аудіо контент. Для цього необхідно при створенні нової картки перейти на вкладинку **Медіа**, та обрати необхідний нам пункт.

Для додавання відео, достатньо обрати відповідний пункт, а далі додати до картки відео за допомогою перетягування потрібного відеофайлу на відповідне поле, або пошуку і додавання відеоконтенту у відповідному меню по аналогії з малюнками.

Для того, щоб додати аудіо до нашого проєкту, ми маємо або обрати відповідний аудіозапис на нашому пристрої і перетягнути його на відповідне поле, або записати аудіо за допомогою вбудованого у Sway функціоналу. Для цього слід натиснути на опцію **Записати** у правому верхньому куті аудіокартки.

3.3.7. Вбудовування коду.

У Sway є досить корисна функція **Вбудовування коду**. Вона призначена для вбудовування онлайн-контенту, який зберігається на інших онлайн-ресурсах у мережі інтернет, якщо це програмно реалізовано у даному інтернет-сервісі.

Наприклад, ми хочемо додати до нашого проєкту відео з відомого інтернет-сервісу YouTube. Як відомо, зберегти відео з даного сервісу до себе на

пристрій не так просто, тому даний YouTube дозволяє вбудовувати відео які знаходяться на їхній платформі до інших інтернет-ресурсів за допомогою програмного коду. Для того, щоб це зробити, слід перейти до YouTube, знайти необхідне відео, після чого натиснути на **Поділитися**.

Далі натискаємо на **Встроить**, а у наступному вікні, яке автоматично відкриється, натискаємо на **Копировать**.

Після копіювання коду з YouTube, повертаємось до Sway, створюємо нову картку, та у вкладинці **Медіа** обираємо функцію **Вбудовування**.

Далі, буде створено нову картку, куди необхідно буде вставити скопійований код.

Після додавання коду з YouTube у новостворену картку, разом із відео буде також додано текст опису, який бажано видалити. Для цього натискаємо на напис **Відомості** у верхньому лівому куті картки і після того як картку буде розгорнуто, видаляємо текст заміщення.

Після всіх вищезазначених дій відео буде додано до нашого проєкту.

Аналогічним чином до Sway можна вбудувати і інший контент. Наприклад, додамо до нашого проєкту анкету опитування з Microsoft forms. Для цього відкриємо необхідну нам форму, перейдемо до пункту меню **Зібрати відповіді** та оберемо опцію (**</>**) **Вбудувати**, після чого натиснемо кнопку **Копіювати**. Після копіювання коду, повертаємось до Sway, створюємо нову картку, у вкладинці **Медіа** обираємо функцію **Вбудовування** та додаємо скопійований код з анкетною до нашого проєкту Sway.

Зазначимо, що аналогічним чином до проєктів Sway можна додавати і інші онлайн-ресурси які дозволяють вбудовувати свій код, зокрема і інші файли Microsoft Office, такі як документи Word, Excel та PowerPoint, а також окремі діаграми та таблиці з Excel.

4. Спільний доступ та налаштування проєкту.

Після закінчення роботи над проєктом Sway необхідно здійснити фінальні налаштування проєкту та надати до нього доступ іншим користувачам.

Для здійснення додаткових налаштувань проєкту натискаємо на три крапки у правому верхньому куті [Рядку головного меню](#).

За допомогою даного меню, в нас є можливість:

1. Повернутись на головний екран з вибором проєктів Sway;
2. Створити новий пустий проєкт;
3. Дублювати (зробити копію) презентацію (проєкт);
4. Зберегти наш проєкт як шаблон (для створення на його основі інших проєктів);
5. Відправити проєкт на друк;
6. Експортувати проєкт у Word чи PDF;
7. Здійснити додаткові налаштування нашого проєкту;
8. Перевірити проєкт на наявність вмісту, який може бути важко сприймати людям з обмеженими можливостями;
9. Увімкнути, або вимкнути режим високої контрастності з повною функціональністю клавіатури та з доступом невізуального екрану до всього вмісту (може бути корисно для людей з обмеженими можливостями);
10. Продивитись довідку з користування Sway;
11. Переглянути профіль користувача;
12. Вийти з активного профілю користувача.

Окремо хотілося б зупинитися на п.7 даного меню **Параметри презентації Sway**, та детально розглянути його зміст.

Серед додаткових параметрів Sway нам доступне налаштування мовних параметрів, зокрема вибір мови нашого проєкту, також можна відмітити галочками відображення кнопок напряму тексту (важлива функція яка дозволяє вирівнювати текст по правому або лівому краю), а також увімкнути функцію використання макету із напрямом тексту справа наліво (тоді, якщо розмістити малюнок під текстом, то текст буде розміщуватися не з лівої, а з правої сторони

від малюнку, також дана функція буде впливати і на деякі ефекти шаблону, зокрема при роботі з зображеннями).

Також у даному меню, доступні додаткові налаштування параметрів перегляду для користувачів. Так, можна дозволити, або заборонити користувачам створювати копії нашого проєкту, друкувати та експортувати його, вносити зміни до макету (для зручності перегляду), а також є можливість прибрати, або показати нижній інформаційний (рекламний) колонтитул (доступно у платній версії).

Ще у даному меню, присутня функція **Автовідтворення**, для автоматичного показу нашого проєкту. У разі увімкнення даної функції, ми можемо задати інтервал часу для автоматичної прокрутки екрану, або зміни при показі слайдів. Зазначимо, що даний параметр впливає лише на автоматичне включення даної функції, її також можна запускати вручну у будь-який час у режимі відтворення проєкту натиснувши на шестерню у правому верхньому куті екрану.

Також, у Microsoft Sway чудово реалізовано механізм для спільної роботи над проєктами. Натиснувши на опцію **Спільний доступ** у правому верхньому куті [Рядку головного меню](#), ми можемо налаштувати доступ до нашого проєкту.

Так, у налаштуваннях, ми можемо надати доступ до нашого проєкту лише **певним користувачам або групам**. Для цього, ми маємо додати їхні електронні адреси у відповідне поле, згодом, на ці електронні адреси, їм надійде посилання на наш проєкт. Вказані електронні адреси, необхідно буде використовувати для авторизації в системі, щоб отримати доступ до проєкту. (для всіх інших доступ до проєкту буде закрито).

Як альтернативу, ми можемо надати доступ, лише **користувачам з нашої організації** (для корпоративної версії Sway). В цьому випадку, доступ до проєкту зможуть мати лише користувачі які мають корпоративний обліковий запис нашої організації та посилання на наш проєкт (посилання треба надіслати окремо).

Третій можливий варіант, це **надання доступу всім**, хто має посилання на наш проєкт.

Також, у налаштуваннях, ми можемо обрати, чи дозволити, тим хто має посилання на наш проєкт, редагувати його або лише переглядати. Для цього, у відповідному пункті, необхідно відмітити один із варіантів: **Заборонити користувачів, щоб переглядати/редагувати.**

У Sway, посилання на проєкт, доступно як у вигляді звичайної веб-адреси так і у вигляді візуального посилання, яке виглядає більш презентабельно. Щоб **отримати візуальне посилання**, слід натиснути на відповідну кнопку.

Також у Sway, є можливість отримати код для вбудови нашого проєкту на інший ресурс.

Серед прихованих **додаткових параметрів** спільного доступу є можливість встановлення паролю для перегляду або редагування проєкту Sway, а також надання користувачам можливості бачити кнопку «Спільний доступ» при перегляді проєкту, а у разі потреби є можливість скинути налаштування спільного доступу на ті, які встановлені системою по замовчанню.

Висновки.

Sway - це простий інструмент, який може принести великі результати. За допомогою Sway навіть новачок, який немає дизайнерських навичок, або навиків у веб-розробці, може з легкістю, за допомогою вбудованих шаблонів створити чудовий і яскравий, наповнений сучасними ефектами контент. За допомогою Sway, можна створювати не тільки презентації подібні до PowerPoint, але і повноцінні веб-сторінки для подання резюме, звітів, висвітлення ідей тощо. Слід зазначити, що Sway вийшов дійсно цікавим і якісним продуктом, в якого є потенціал і який безумовно займає певну нішу серед потрібних офісних програм для виготовлення рекламної і презентаційної продукції. Тому, на наш погляд, Sway буде однаково корисним, як у корпоративному середовищі так і у науковій та навчальній сферах, де потрібно створювати якісний презентаційний контент.

Література.

1. Пасічник О. Г., Пасічник О. В., Стеценко І. В. Основи веб-дизайну / О. Г. Пасічник, О. В. Пасічник, І. В. Стеценко : [Навч. посіб.]. — К.: Вид. група ВНУ. — 2009. — 336 с: іл.
2. Юрчак І.Ю., Ханас Ю.Ю. Лекції з курсу «Веб-технології та веб-дизайн» [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <https://www.victoria.lviv.ua/library/students/wd/lecture.html>
3. Початок роботи з веб-програмою Sway. Office для бізнесу. Адміністратор Microsoft 365 Sway. [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <https://support.microsoft.com/uk-ua/office/початок-роботи-з-веб-програмою-sway-2076c468-63f4-4a89-ae5f-424796714a8a>
4. Короткий посібник користувача Sway [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <https://support.microsoft.com/uk-ua/office/b60d6dc4-d2bc-4740-ab1d-e2c4071dca03>
5. Допомога та навчання щодо Sway [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <https://support.microsoft.com/uk-ua/sway>
6. Работа в Sway. *електронний ресурс*: https://sway.office.com/howtosway_ru-RU
7. <https://mafia.ua>