Міністерство освіти і науки України
Черкаський державний бізнес-коледж
Черкаський художній музей

II ВСЕУКРАЇНСЬКА
НАУКОВО-ПРАКТИЧНА КОНФЕРЕНЦІЯ

(28 листопада 2024 р.)

Візуальне мистецтво, соціальна культура, комунікація:

ТРАДИЦІЯ ТА СУЧАСНІСТЬ

Збірник матеріалів

м. Черкаси 2024

УДК: 378.008(304)766(655)+316.472.4:[37.016:811]

Рекомендовано до друку рішенням Вченої ради
Черкаського державного бізнес коледжу
Протокол № 03-24/25 від 12.12.2024 р.

Візуальне мистецтво, соціальна культура, комунікація: традиції та сучасність: Матеріали ІІ Всеукраїнської науково-практичної конференції. (28 листопада 2024 р., м. Черкаси). – Черкаси : ЧДБК, 2024. – 134 с.

Організаційний комітет конференції
Куклін О.В. *– голова, т.в.о. директора ЧДБК, д-р екон. наук, професор, заслужений працівник освіти України, депутат Черкаської обласної ради;*
Азьмук Н. А. *– заступник директора з навчально-методичної роботи, д-р екон. наук, доцент;*
Касьян Т. К.*– канд. пед. наук, доцент, завідувач кафедри дизайну та соціально-культурних дисциплін, заслужений художник України;*
Музиченко В.М. *– завідувач відділення дизайну;*
Гладун О. Д. *– канд. мистецтвознавства, доцент, заслужений діяч мистецтв України, директор Черкаського художнього музею;*
Васильчук Є. О. *– д-р політ. наук, доцент кафедри дизайну та соціально-культурних дисциплін;*
Куксенко С. І. *– канд. істор. наук, доцент кафедри дизайну та соціально-культурних дисциплін;*
Іванова І. В. *– канд. пед. наук, доцент, доцент кафедри дизайну та соціально-культурних дисциплін;*
Пархоменко Т. О. *– відповідальний секретар.*

У збірнику висвітлені результати студентських наукових досліджень із соціокультурних проблем, мистецтвознавства, дизайну та комунікаційної мовної культури.

Представлені у матеріалах науково-практичної конференції тези учасників подані в авторській редакції та відображають власну наукову позицію авторів. Автори тез несуть повну відповідальність за точність наведених фактів, цитат, економіко-статистичних даних та джерел посилання.

© Черкаський державний бізнес коледж, 2024
© Колектив авторів

ЗМІСТ

ТЕМАТИЧНИЙ НАПРЯМ 1. СОЦІАЛЬНО-КУЛЬТУРНІ ДИСЦИПЛІНИ

БЕЗДЄНЄЖНИХ Марина *МЄЩЕРЯКОВ Артур*	Мовний етикет в різних культурах: порівняльний аналіз	*6*
ВАСИЛЬЧУК Євген	Ювелірні вироби як об'єкт колекціонування та інвестування	*8*
ГОРДІЙЧУК Олена	Формування пізнавального інтересу до народних звичаїв і традицій у художній діяльності молодших школярів	*9*
ГУДКОВА Олександра *МИШЕНКО Марія*	Візуальне мистецтво у викладанні іноземних мов: розвиток комунікативних навичок через інтерпретацію мистецтва	*11*
ЖОЛУДЬ Михайло	Проблема етики штучного інтелекту	*13*
КУКСЕНКО Сергій *ШАПОВАЛ Валентина*	Соціальна культура: міст між минулим і майбутнім	*14*
МАСЛОВА Дар'я	Мем як мистецтво: цифровий фольклор і соціальні меседжі сучасного суспільства	*17*
ПАРХОМЕНКО Тетяна	Унікальні аспекти та переваги навчання в Університеті прикладних наук м. Фульда, Німеччина за програмою академічної мобільності Еразмус+	*20*
ТУНІК Наталія	Від студента до Героя	*22*
ЧЕРКАШИНА Тетяна	Ментальна культура суб'єкта освітньої діяльності у вимірі особистої ефективності	*24*

ТЕМАТИЧНИЙ НАПРЯМ 2. СУЧАСНА ВІЗУАЛЬНА КУЛЬТУРА

КАСЬЯН Тетяна	Зв'язок декоративно-прикладного мистецтва з дизайном	*27*
БІЛОГОЛОВА Влада, *АФАНАСЬЄВА Дар'я* *ХРЕБТО Тамара*	Ідеї конструктивізму Василя Єрмілова у сучасному дизайні	*29*
БОЙКО Анастасія *ВАКУЛЕНКО Ольга*	Айдентика сучасних квіткових салонів	*31*
БОРИСОВ Юрій *КУДРЕВИЧ Вікторія*	Етапи становлення комунікативного дизайну	*34*
ВАКУЛЕНКО Ольга	Вплив мікроанімацій на залучення користувачів та зручність навігації в сучасних застосунках	*36*
ВАСИЛЕВСЬКА Анастасія	Українське бароко Черкащини - відлуння козацької слави в архітектурі	*38*
ВІЄЦЬКА Ангеліна	Ілюстрація як вид графічного дизайну	*41*
ВЕРЕЩАКА Валентина	Впровадження штучного інтелекту у навчання англійської мови: виклики та можливості для закладу освіти	*43*
ГЛІНСЬКА Владислава *ВОВНЕНКО Софія* *ХРЕБТО Тамара*	Етнічна спадщина українського орнаменту в сучасному дизайні інтер'єру	*45*
ДУБЕНЕЦЬ Марія	Особливості айдентики в продукції для притулку тварин	*47*
ДУШЕЙКО Нітай *ХРЕБТО Тамара*	Ілюстрація української книги в сучасному дизайні	*48*
ЖИГАЛО Анна	Вплив візуальної культури на трасформацію сучасного	*50*

	мистецтва і дизайну	
КАСЬЯН Тетяна *ГЛАДЬКО Максим*	Живопис в графічному дизайні	*52*
КРИВДА Софія *ХРЕБТО Тамара*	Візуалізація соціальних проблем в серії плакатів	*54*
КУКСЕНКО Сергій *ЛЯШУК Євгенія*	Етнічні елементи у моделюванні одягу та графіці шрифтів в епоху постмодернізму	*57*
КУЦ Юлія	Історія театральних афіш	*59*
ЛИТВИН Катерина *ВАКУЛЕНКО Ольга*	Айдентика для закладів громадського харчування	*61*
ЛУГОВСЬКИЙ Олександр	Засоби досягнення програмних результатів на ОПП «Промисловий дизайн». Клаузура	*63*
МАЙСТРЕНКО Альона	Календар на основі українського міфологічного пантеону	*64*
МАНЗЕНКО Іван	Важливість додрукарської підготовки в макетах	*66*
МАСЛОВА Марія	Соціокультурна трансформація вуличного мистецтва в Україні: зміни тем і стилів за останні двадцять років	*67*
МУЗИЧЕНКО Валентина *КРАВЦОВ Олексій* *НАЗАРОВА Олександра*	Вплив виставкової діяльності на формування професійних здібностей студентів дизайнерів	*71*
ТАРАНУХА Аліна *ХРЕБТО Тамара*	Історія війни в ілюстраціях Джорджа Батлера	*73*
НАУМЕНКО Ангеліна *СІРА Оксана*	Візуалізація серії соціальних плакатів екологічного спрямування	*75*
НІЖЕГОРОДЦЕВ Владислав	Штучний інтелект як елемент медіаконтенту візуальної культури	*78*
НІЖЕГОРОДЦЕВ Владислав *БАРАНІВСЬКИЙ Денис*	Програмний рушій анімації euphoria як елемент ігрової візуальної культури	*80*
НІКІТЧЕНКО Вероніка *НЕДІЛЬКО Домініка* *ВІРОЦЬКА Юліана* *КУКОЛЬ Світлана*	Творчий доробок Альбрехта Дюрера у галузі гравюри	*82*
ОБІЗНА Лілія *ПАЗИНИЧ Владислава*	Особливості дизайну вебсайтів відомих пекарень	*85*
МАМТЄЄВА Вікторія *ХРЕБТО Тамара*	Стінописи української боротьби	*87*
ПЕСТИЧ Алла	Роль дисципліни “Основи композиції” для здобувачів вищої освіти у майбутній професії дизайнера	*89*
РОМАНЕНКО Єлізавета *ПОЛИГАЧ Аліна* *ХРЕБТО Тамара*	Техніка монотипії в сучасному графічному дизайні	*90*
СІРА Оксана	Українські знаки-символи в графічному дизайні	*92*
СОБОЛЕВА Владислава	Міфологічні персонажі в українській народній культурі	*93*
СТЕПАНЕНКО Анастасія	Використання об’єкта для передачі інформації: вибір та поєднання елементів	*95*
ХРАМОВА-БАРАНОВА Олена *ХУТКА Тетяна*	Національні риси в образотворенні прикрас в Україні	*97*
ХРЕБТО Тамара	Український авангард в графіці Бориса Косарєва та	*98*

Василя Єрмілова

ЯЦЕНКО Яна
ГОРДІЄНКО Ілля — Сучасний патріотичний плакат як артсупротив українських художників — *100*

ТЕМАТИЧНИЙ НАПРЯМ 3. КОМУНІКАЦІЙНА МОВНА КУЛЬТУРА

АНТОНЕНКО Анна
КУДІНОВ Матвій — The role of programming in cultural heritage preservation: digitalization and archiving — *102*
БОЙКО Анастасія — Requirement anslysis for a UI/UX design career — *104*
БОРИСЕНКО Олена
МУСТАФА Оксана — Social networks as part of modern social culture — *106*
ВДОВИЧЕНКО Дарина — Colors and intercultural communication — *107*
ВІЄЦЬКА Ангеліна — Insight into current trends in graphic design — *109*
ВОВНЕНКО Софія — The power of minimalism: why less is more — *110*
ВОЛОДІН Глеб — Dark souls 1: critical game design analysis — *111*
ВОРОБЙОВА Валентина — Genshin impact: critical game design analysis — *112*
ГЛІНСЬКА Владислава — Evolution of Vivienne Westwood's fashion legacy — *113*
ГОЛЕЦЬ Станіслава — Design and psychology. Influence on the emotional state — *115*
ГОРДІЄНКО Ілля — The analysis of light patterns and the use of light in Kehinde Wiley's paintings — *116*
ДМИТРЮК Світлана — Social networks as an innovative approach to teaching foreign language — *117*
КОРНІЄНКО Руфь — Meme as a phenomenon of modern art — *119*
КУЦ Юлія — Design careers trends on the global market — *121*
ЛИТВИН Катерина — Principles of creating an effective website interface design — *122*
МОЛЯКА Марія — Russian-ukrainian war in the media: impact on public opinion and cultural memory — *124*
МОЛЯКА Марія — Fake as a method of manipulation in the media — *126*
ОБІЗНА Лілія — Abbreviations in web design — *128*
САГУН Олександр — Hatred: critical game design — *129*
ЯЦЕНКО Яна — Andrew Wyeth: a master of composition. The analysis of composition techniques — *131*

найбільш ефективні типи контенту, час публікації та канали розповсюдження. Постійно розвиток нейромереж відкриває нові можливості для оптимізації медіаконтенту [1, с.129].

Штучний інтелект стає інструментом для митців, які працюють з цифровим мистецтвом. Наприклад, художники створюють ескізи, які штучний інтелект перетворює на повноцінні картини або анімації. Така співпраця допомагає експериментувати та створювати нові форми мистецтва та дозволяє створювати інтерактивні інсталяції, що реагують на дії глядача. Це може бути виставка, де зображення чи звуки змінюються в реальному часі залежно від рухів або голосу відвідувачів, дозволяючи створювати захопливий досвід.

Отже, підводячи підсумки, можна цілком стверджувати, що системи штучного інтелекту можуть цілком впливати та навіть сприяти розвитку візуальної культури, роблячи її більш динамічною, адаптивною та інноваційною, але також ставить перед суспільством нові виклики, пов'язані з етикою, приватністю та відповідальністю. Загалом, штучний інтелект стає все більш невід'ємною частиною нашого візуального світу, відкриваючи нові можливості, але також ставлячи нові виклики перед сучасною візуальною культурою.

Список використаних джерел

1. Азаренков В. І. Використання штучного інтелекту для оптимізації медіаконтенту / В. І. Азаренков, К. О. Криклива // Поліграфічні, мультимедійні та web-технології : матеріали Молодіжної школи-семінару IX Міжнар. наук.-техн. конф., 14-28 травня 2024 р. – Харків : ТОВ «Друкарня Мадрид», 2024. Т. 2. С. 129-130.

2. Волинець, В. (2023). Вплив штучного інтелекту на сучасне мистецтво: можливості та виклики. Цифрова платформа: інформаційні технології в соціокультурній сфері, 6(1), 21–31.

3. Поліна Горлач. Всі стривожені: як використання ШІ впливає на мистецтво, кіно, музику та літературу (2023). URL: https://suspilne.media/culture/645624-vsi-strivozeni-ak-vikoristanna-si-vplivae-na-mistectvo-kino-muziku-ta-literaturu/.

4. Чи може штучний інтелект бути митцем? (2023 р.). Радіо кільтура. Програма час інтрев'ю. URL: http://www.nrcu.gov.ua/news.html?newsID=101321.

ПРОГРАМНИЙ РУШІЙ АНІМАЦІЇ EUPHORIA ЯК ЕЛЕМЕНТ ІГРОВОЇ ВІЗУАЛЬНОЇ КУЛЬТУРИ

Владислав НІЖЕГОРОДЦЕВ
кандидат. пед. наук, доцент,
доцент кафедри комп'ютерних та
інформаційних технологій і систем
Денис БАРАНІВСЬКИЙ
здобувач першого (бакалаврського) рівня
Державний податковий університет, м. Ірпінь

Програмні рухи в анімації відіграють важливу роль у сучасній медіа та ігровій індустрії, після чого вони забезпечують реалістичність рухів, динамічні ефекти та інтерактивність графіки. Ці рушії – основа, на якій будується анімація в кіно, іграх і навіть віртуальній та доповненій реальності. Сучасні рушії можуть симулювати фізичні процеси, реалістичну поведінку персонажів та взаємодію з оточенням.

Не секрет, що перше на що звертає увагу кінцевий користувач ігрового додатку, – це те як гра виглядає у графічному плані, а технології, що дозволять створювати високодеталізовані середовища в режимі реального часу без втрати продуктивності покращують загальну візуальну якість гри [2, с. 86].

Сучасна анімація в іграх, кіно та медіа стає дедалі реалістичнішою, інтерактивнішою та емоційнішою. Програмні рухи дозволяють аніматорам і розробникам зосередитися на

творчості, маючи інструменти для моделювання складних фізичних процесів такої поведінки персонажів. У результаті зростає рівень занурення, який анімацію можна запропонувати глядачам та гравцям, перетворюючи споживання контенту на захоплююче, інтерактивне переживання.

Процедурна анімація використовується для моделювання рухів чи ефектів, які важко відтворити за допомогою ключових кадрів. У процедурній анімації розраховують поточні значення параметрів анімації, ґрунтуючись на початкових значеннях, заданих користувачем, і на математичних виразах, що описують зміну параметрів у часі. Цей метод дозволяє виконувати якісні анімації. Часто процедурна анімація використовується для створення різноманітних фізичних ефектів.

В сучасному світі, сфера віртуальних розваг та вся ігрова індустрія посідає важливе місце в медіа-культурі. В IT-сфері все ще залишається одним із найперспективніших шляхів розвитку сучасного людства - сегмент віртуальних розваг. Движком називають спеціалізоване середовище для створення програмних продуктів, ігрові движки або ігрові рушії є центральною частиною будь-якої гри, відповідають за всю її технічну реалізацію [1, с. 659].

Програмний рушій анімації Euphoria є одним із найбільших передових технологічних досягнень у сфері комп'ютерних ігор, який вплинув на розвиток ігрової візуальної культури. Відмінністю Euphoria є те, що він дозволяє створити реалістичну фізику рухів персонажів у реальному часі. На відміну від традиційної анімації, де рухи заздалегідь запрограмовані та записані, Euphoria використовує так звану «псевдосвідомість» або симуляцію поведінки, щоб персонажі реагували на навколишнє середовище та події непередбачуваним і природним чином.

Вже згаданий Euphoria від NaturalMotion – рушій, спеціально розроблений для динамічної анімації, який широко використовується для створення реалістичних фізичних рухів у відеограх. Його унікальність виникає в тому, що він імітує «розумні» реакції персонажів на події, що додає непередбачуваності та реалістичності. Найвідоміші ігри, які вимагають Euphoria, включають серії GTA та Red Dead Redemption .

Технологія «Euphoria» використовується для анімації тривимірних персонажів «на льоту» і «базується на повній симуляції тривимірного персонажу, включаючи його тіло, м'язи і моторну нервову систему». Замість того, щоб використовувати передбачені анімації, дії і реакції персонажу систезуються в реальному часі; ці анімації щоразу генеруються особливі, неідентичні до попередніх, навіть якщо і повторюється одна й та ж сама сцена.

В той час як традиційні фізичні рушії використовують ragdoll-фізику для анімацій, згенерованих на льоту, Euphoria використовує складніший метод для анімації фізично зв'язаних physically-bound об'єктів. Розробник може створити кілька ключових кадрів для анімації (наприклад, анімація бігу людини), в той же час, як рушій створить усі проміжні.

Програмна анімація є ключовим елементом ігрової візуальної культури, після чого вона робить віртуальні світи живими та реалістичними. Завдяки програмним технологіям розробники можуть створювати персонажів і середовище, які реагують на дії гравця та змінюються в реальному часі. Це забезпечує високий рівень забезпечення та взаємодії, що є аспектом сучасної ігрової індустрії.

Програмна анімація дозволяє симулювати фізичні закони, такі як гравітація, інерція, взаємодія з об'єктами та середовищем. Це робить дії персонажів природними та реалістичнішими. Наприклад, у спортивних симуляторах чи бойових іграх такі анімації забезпечують правдоподібні рухи при ударах, падіннях або стрибках.

Ігрова візуальна культура - це широке поняття, яке охоплює всі візуальні елементи, стилі та естетику, що використано у відеограмі. Це не тільки про графіку, а й про ті глибокі культурні аспекти, які формують унікальну атмосферу гри, впливають на емоційне сприйняття та створюють нові візуальні тренди, які часто виходять за межі самої індустрії і впливають на кіно, мистецтво, моду та дизайн. Візуальна культура ігор охоплює різноманіття

стилів: від реалістичної графіки до стилізованих і карикатурних зображень.

Архітектура і дизайн віртуальних світів впливають на сприйняття гравцем ігрового простору. Кольори та освітлення впливають на емоційний стан гравця та на його сприйняття середовища. Використання освітлення для акцентування важливих деталей або підсилення емоційних моментів. Дизайнери продумують не тільки зовнішність, а й міміку, рухи та навіть голос персонажів, щоб зробити їх максимально реалістичними.

Візуальна культура ігор здатна розповідати історію через зображення та символіку. Дизайнери остаточно продумують шкірну деталь – від навколишнього середовища до розташування об'єктів, щоб передати глибокий і зміст створити додатковий наративний контекст.

Отже, підводячи підсумки, можна стверджувати, що візуальна культура ігор не тільки формує індустрію, а й впливає на світову культуру в цілому. Ігри стають джерелом натхнення для кіно, моди, мистецтва, архітектури та дизайну. Деякі персонажі та стилі працюють як приклади для сцени в кіно, а геймерська естетика дедалі більше стає частиною масової культури. Сьогоднішня ігрова форма культури є важливою частиною світового культурного простору, яка продовжує розвиватися й створювати нові форми самовираження для мільйонів гравців.

Список використаних джерел

1. Лісін О. А. Порівняння ігрових рушіїв Unreal Engine та Unity / О. А. Лісін ; наук. керівник доц. Р. В. Петрова. *Радіоелектроніка та молодь у XXI столітті : матеріали 28-го Міжнар. молодіж. форуму, 16–18 квітня 2024 р.* – Харків : ХНУРЕ, 2024. Т. 6. С. 659-660.

2. Яценко, О. І. (2024) *Огляд переваг та недоліків ігрових рушіїв.* / О. І. Яценко, В. Нечипорук / XXVIII International scientific and practical conference «Prospects of Innovative Development in Science and Technology». с. 86-89.

ТВОРЧИЙ ДОРОБОК АЛЬБРЕХТА ДЮРЕРА У ГАЛУЗІ ГРАВЮРИ

Вероніка НІКІТЧЕНКО,
Домініка НЕДІЛЬКО, Юліана ВІРОЦЬКА
студентки *групи 1Д-22*
освітня програма «Дизайн»
Черкаський державний бізнес-коледж, м. Черкаси
Світлана КУКОЛЬ
викладач кафедри дизайну та соціально-культурних дисциплін
Черкаський державний бізнес-коледж, м. Черкаси

Один із найвідоміших майстрів Північного Відродження Альбрехт Дюрер (1471–1528) жив під час глибоких релігійних, культурних, інтелектуальних та мистецьких перетворень, що охоплюють періоди пізнього Середньовіччя, Відродження та Реформації.

Альбрехт Дюрер народився в Нюрнберзі 21 травня 1471 р., був третьою дитиною в родині ювеліра, якого також звали Альбрехт. За звичаєм, молодий А. Дюрер був призначений для золотарського ремесла і після кількох років навчання став учнем свого батька, майстра срібних справ. Альбрехт Дюрер Старший пройшов власне навчання в Нідерландах «у великих майстрів», тому молодий Дюрер був вихований в кращих традиціях Яна ван Ейка та Рогіра ван дер Вейдена. Раннє учнівство у батька було важливішим для становлення митця, ніж заведено вважати, оскільки саме від нього Дюрер навчився двом речам, які відіграли важливу роль в його майбутньому розвитку. В першу чергу, він ґрунтовно ознайомився із гравіювальними інструментами та матеріалами золотарства. Відомо, що гравіювання зображення на мідній пластині принципово не відрізняється від