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*

змалечку привчати з повагою ставиться до навколишнього середовища та істот, які живуть на одній планеті разом з нами. Не варто нехтувати чиїмось життям, бо всі разом ми створюємо колообіг життя, і якщо хоч якась його частина страждає, погано рано чи пізно стане всім. Я вважаю, що плакат являється гарним способом донесення інформації до людей. Він привертає до себе увагу перехожих та містить в собі коротку, але конкретну інформацію, не залишає людей байдужими. А це головне його призначення.

Список використаних джерел

1. Знелісснення у світі. URL: https://sites.google.com/site/virubkalisivukraieni/
2. Ігошина Т. Дизайн плаката соціальної реклами, базові принципи виразності і актуальності. Архітектон. 2006. № 14.
3. Каменєва В. А. Маніпуляція і або пропаганда? Функціональні особливості соціальної реклами. Політична лінгвістика. 2013. № 2 (44). С. 20-28.
4. Офіційний сайт Adobe Illustrator. URL: https://www.adobe.com/ua/products/illustrator.html
5. Парниковий ефект: причини та наслідки. Екологічний блог. 2019. URL: https://ruslo.info/uk/globalne-poteplinnia/parnikovii-efekt-prichini-ta-naslidki/
6. Саратовська Н. Н. Художній образ в плакаті: проблема змісту і форми. URL: https://plakat.unid.by/blogosphera/hudozhestvennyy-obraz-v-plakateproblema-soderzhaniya-i-formy
7. Северіна О. М. Екологічний плакат: становлення та розвиток (за матеріалами Міжнародних трієнале «4-й Блок»): автореф. дис. канд. мистецтвознавства. Харків, 2010. 24 с.
8. Словник української мови. Академічний тлумачний словник. URL: http://sum.in.ua/s/plakat
9. Шауенберг Т. Земля у вогні: зміна клімату і вирубка лісів підвищують ризик пожеж у світі.2020. URL: https://www.dw.com/uk/

ШТУЧНИЙ ІНТЕЛЕКТ ЯК ЕЛЕМЕНТ МЕДІАКОНТЕНТУ ВІЗУАЛЬНОЇ КУЛЬТУРИ

Владислав НІЖЕГОРОДЦЕВ
кандидат. пед. наук, доцент,
доцент кафедри комп'ютерних та
інформаційних технологій і систем
Державний податковий університет, м. Ірпінь

Штучний інтелект стає важливим елементом візуальної культури, впливаючи на створення, сприйняття та поширення мистецтва і медіа. На сьогодні напрямки реалізації штучного інтелекту у сучасній візуальній культурі різноманітні: від генерування унікальних зображень, відео, музики і навіть 3D-моделі.

Програми, засновані програмному коді штучного інтелекту на сьогодні на продовжують розвиватися, і їх потенціал у візуальній культурі ще не повністю розкритий. Можна обговорити можливі напрямки розвитку, такі як інтерактивні інсталяції, віртуальна та доповнена реальність, а також нові форми співпраці між людьми та машинами.

«Нові» алгоритми можуть генерувати нові ідеї, пропонувати несподівані рішення та навіть створювати цілі твори мистецтва. Це викликає питання про авторство та роль художника в епоху цифрових технологій.

Штучний інтелект здатен лише імітувати, а нові форми мистецтва може створювати людина, вважає мистецтвознавця Діана Клочко. Філософ і публіцист Вахтанг Кебуладзе

зауважує, що коли з'явився інтернет- зникне і телебачення. Зі свого боку, видавець Антон Мартинов додає, що штучний інтелект не може передати ту емоцію, яку ми хочемо [4].

Це відкриває нові можливості для митців, які використовують його для створення нових стилів і візуальних мов. Прикладом може бути використання алгоритмів, які генерують картини, схожі на твори великих художників або створюють абсолютно нові стилі. За допомогою штучного інтелекту та нейронних мереж сучасний медіаконтент може адаптуватися до вподобань кожного користувача. Наприклад, алгоритми в соцмережах або потокових сервісах підбирають зображення та відео відповідно до інтересів користувача, створюючи персоналізований досвід.

Технології штучного інтелекту використовується дуже широко для обробки зображень і відео, створюючи ефекти, що раніше були доступні лише за допомогою складних технічних засобів. Наприклад, технологія *deepfake* дозволяє замінювати обличчя людей на відео, а нейромережі створюють фотореалістичні зображення, що відкриває нові можливості для візуальних інсталяцій, реклами та кінематографу.

Серед переваг штучного інтелекту можна відокремити: автоматизацію, швидкість і точність, широкий спектр можливостей. До недоліків використання інструментів штучного інтелекту в мистецтві зараховуємо відсутність індивідуальності, невизначеність результатів, невміння мистецтва взаємодіяти з глядачем [2].

Штучний інтелект активно змінює підходи до створення медіаконтенту, надаючи творцям нові інструменти та можливості для реалізації креативних ідей. Він використовується в різних аспектах створення контенту: від генерації тексту та зображень до аналізу даних аудиторії та автоматизації рутинних завдань.

У фотосправі технології штучного інтелекту здатні генерувати фотореалістичні зображення, анімацію, і навіть відео за допомогою алгоритмів глибокого навчання. Це дозволяє створювати креативні зображення, які раніше вимагали великих затрат часу та ресурсів. Наприклад, *нейромережі* можуть перетворювати текстові описи в зображення, що значно прискорює роботу дизайнерів та ілюстраторів.

У монтажу і постобробці відео допомагає автоматизувати процес монтажу та обробки відео. Інструменти, що працюють на основі штучного інтелекту, можуть автоматично вирізати непотрібні фрагменти, робити корекцію кольору, додавати спеціальні ефекти або навіть анімувати персонажів на основі вихідного тексту чи дій. Це значно спрощує процес створення високоякісного відеоконтенту.

Монтажери фільмів можуть використовувати штучний інтелект для створення трейлерів до фільмів. Реальним прикладом застосування штучного ынтелекту в кіномонтажі стала програма IBM Watson, яку використовували для створення трейлера до науково-фантастичного фільму "Морган". Саме такий новий революційний інструмент демократизує кіновиробництво, роблячи його швидшим, простішим і дешевшим, створюючи можливості для талановитих людей, озброєних лише своїми смартфонами [3].

У створенні аудіоконтенту - технології синтезу голосу здатні створювати аудіоконтент, включаючи подкасти або дикторські голоси для відео. Синтезований голос стає дедалі реалістичнішим, що дозволяє використовувати його для створення персоналізованих аудіоповідомлень або аудіокниг.

У можливостях доповненої та віртуальної реальності – нейромережі допомагають створювати контент для AR і VR, що збагачує досвід користувачів. Наприклад, завдяки комп'ютерному баченню може "розуміти" та аналізувати фізичний простір, створюючи для нього віртуальні об’єкти, що взаємодіють із реальністю.

Завдяки інтелекту створення медіаконтенту стає більш гнучким, швидким та ефективним. Водночас зростає значення етичних стандартів, оскільки ці інструменти мають величезний вплив на інформаційне середовище та культуру в цілому.

Одним важливим аспектом є аналіз ефективності медіаконтенту, адже штучний інтелект допомагає вимірювати успішність контентних стратегій, аналізуючи реакції користувачів та показники взаємодії. За допомогою штучного інтелекту виявляються

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