

Міністерство культури та інформаційної політики України
Харківська державна академія дизайну і мистецтв

**Всеукраїнська науково-практична конференція
кафедри мультимедійного дизайну ХДАДМ
«Мультимедійний дизайн і анімація:
проблеми та розвиток»**

26 квітня 2024 р.

Харків, 2024

УДК 7.01 : 004.9] 001 : 378 (477)
М90

Всеукраїнська науково-практична конференція кафедри мультимедійного дизайну Харківської державної академії дизайну і мистецтв «Мультимедійний дизайн і анімація: проблеми та розвиток» // Збірник статей. 26 квітня 2024 р., ХДАДМ. Харків, 2024. 96 с.

(Укр. мов.)

У збірнику представлено матеріали з актуальних проблем мультимедійного дизайну і анімації. Тематика конференції: перспективи розвитку мультимедійного дизайну у світовому контексті; теоретичні і прикладні питання; світові тенденції розвитку анімації; мультимедійний дизайн і анімація в галузі освіти. Збірник розрахований на здобувачів вчених ступенів і звань, викладачів, науковців, студентів, магістрантів мистецьких спеціальностей.

Пропозиції, відгуки і побажання можна надсилати за адресою: ksada.md@gmail.com

Редакційна колегія:

| | |
|-----------------|-------------------------------------|
| Опалєв М.Л. | кандидат мистецтвознавства, доцент; |
| Іноземцева С.В. | кандидат пед.наук, доцент; |
| Малиніна І.О. | кандидат пед.наук, доцент; |
| Чєн Н.В. | кандидат пед.наук, доцент; |
| Радомська А.М. | ст. викладач. |

©Харківська державна академія
дизайну і мистецтв

ЗМІСТ

| | |
|---|----|
| Арчакова Д. І. Шляхи та перспективи розвитку Creative Coding в Україні | 4 |
| Бабаян Я. Г. Дотримання принципів дизайну навчальних відео на прикладах відео з предмета «Фізика» за темою «Лінзи» | 6 |
| Бабченко Є. Т. 2D анімація в дизайн-освітнянському просторі | 9 |
| Бузулін А. В. Анімація як необхідна складова сучасного дизайну | 11 |
| Губа А. М. Репрезентація релігії у сучасній анімації: від моралі до культурного розуміння | 14 |
| Долопчі Л. В. Ігри жанру симулятор життя і їх вплив на ментальне здоров'я людини | 16 |
| Захарченко А. М. Міфологічні сюжети та образи у візуальному наративі японської анімації: Кішімото Масаші «Наруто» | 18 |
| Злобіна Є. Ю. Принципи створення анімованого музичного кліпу | 22 |
| Іванова П. О. Ключові аспекти історії розвитку дизайну інді-ігор | 24 |
| Кобенко М. С. Прийоми аудіо-дизайну в хорор іграх | 27 |
| Козлова А. В. Актуальність архітектурних 3D-проекцій в рекламі | 29 |
| Кутова С. Ю. Використання міфологічного епосу в класичній анімації країн Західної Європи | 32 |
| Лі Цзепен. Використання цифрових технологій в створенні і репрезентації об'єктів просторової пластики | 35 |
| Лосева М. Ф. Геймдизайн та успіх відеогри «genshin impact». Аналіз елементів, які сприяють популярності та монетизації | 37 |
| Марютічева Є. А. Вплив візуального контенту та музичного супроводу на сприйняття глядачем | 39 |
| Матішинець Є. М. Анімація дизайн-проекту інтер'єрів – ефективний інструмент комунікації із замовником | 42 |
| Ноздрачов В. В. Міфологія та анімація: аналіз та порівняння персонажів ... | 44 |

| | |
|---|----|
| Опалєв М. Л. Кафедра мультимедійного дизайну ХДАДМ: роботи воєнної тематики | 47 |
| Павлюк К. С. Мистецька діяльність українців за кордоном в умовах тимчасового переміщення особи | 53 |
| Петренко М. В. Роль дизайну персонажів у геймдеві | 55 |
| Петрова Н. О. Побудова емоційності засобом наративної анімації | 57 |
| Пилипович О. О. Можливості поєднання 3D й 2D анімації | 59 |
| Полстаєва Г. Н. Вплив платформ соціальних медіа на розвиток анімації ... | 62 |
| Пустовіт П. Д. Гібридна анімація як майбутнє сучасної анімації | 64 |
| Радомська А. М. Специфіка вибору студентами кафедри «Мультимедійний дизайн» ХДАДМ тем бакалаврських робіт в період 2020–2024 р.р.: порівняльний аналіз | 67 |
| Ромащенко К. Р. Особливості створення анімаційних фільмів для дітей молодшого та середнього шкільного віку | 70 |
| Рябченко А. І. Історія розвитку жанру Role-playing Game та його піджанри | 72 |
| Самченко В. С. Психологічний вплив відеоігор на людей | 75 |
| Стародубцева Л. В. Мультимедіа: мистецтво vs. технологія | 77 |
| Чорностан Г. В. Майбутнє анімації: штучний інтелект, як каталізатор нових творчих можливостей | 86 |
| Шеліхова Є. М. Використання інтернет-естетик в комп'ютерних іграх | 88 |
| Яковець І. О., Тимошина Ю. Д. Нові тенденції в анімації мультиплікації | 90 |
| Яковець І. О., Чепелюк О. В., Чугай Н. М. Мультимедійний дизайн і анімація як невід'ємні складові сучасної вищої освіти | 93 |

МУЛЬТИМЕДІЙНИЙ ДИЗАЙН І АНІМАЦІЯ: ПРОБЛЕМИ ТА РОЗВИТОК

АРЧАКОВА Дар'я

Студентка 4 курсу, ОПП «Мультимедійний дизайн»

*Наукова керівниця: кандидат педагогічних наук, доцент **ЧЕН Наталія**
Харків, Харківська державна академія дизайну і мистецтв*

ШЛЯХИ ТА ПЕРСПЕКТИВИ РОЗВИТКУ CREATIVE CODING В УКРАЇНІ

Креативний кодінг виник в період технологічної революції, яка призвела до широкого поширення персональних комп'ютерів та значного покращення доступності програмування. Цей період, що охоплює перші десятиліття комп'ютеризації, став періодом експериментів для художників та програмістів, які використовували програмний код як знаряддя для створення надзвичайних візуальних та звукових ефектів.

Під впливом нових технологій та можливостей, що відкривалися перед ними, митці розпочали здійснювати цікаві експерименти, використовуючи програмний код як засіб для творчості. Це відкрило перед ними нові можливості для виразності результатів творчості та самовираження і надихнуло на створення вражаючих мультимедійних творів, що об'єднують в собі візуальну естетику та програмну логіку. З розвитком Інтернету та значним зростанням потужності обчислювальних систем, креативний кодінг став не лише доступнішим, а й здатним до ширшого застосування. Цей розвиток призвів до еволюції мистецтва та дизайну, відкриваючи шлях для створення інтерактивних веб-сайтів, віртуальної реальності та алгоритмічних інсталяцій.

Появлення Інтернету створило нову арену для творчості, де художники та програмісти могли взаємодіяти з глядачами та користувачами через веб-сайти, що реагують на їх дії. Інтерактивність стала ключовою складовою мистецтва, а креативний кодінг виявився відмінним інструментом для створення цих інтерактивних досвідів.

Виробництво віртуальної та доповненої реальностей також стало можливим завдяки прогресу в обчислювальній техніці. Креативний кодінг дозволяє створювати імерсійні віртуальні світи та інтерактивні досвіди, які ведуть глядача у захопливі подорожі та дозволяють їм взаємодіяти з цими світами.

Крім того, алгоритмічні інсталяції, які використовуються в креативному кодингу, стають все більш поширеними в сучасному мистецтві та дизайні. Ці інсталяції можуть реагувати на зовнішні стимули або взаємодіяти з навколишнім середовищем, створюючи унікальні та захоплюючі враження для глядачів.

Отже, розвиток Інтернету та обчислювальних систем відкрив нові горизонти для креативного кодингу, розширюючи його можливості в мистецтві та дизайні, сприяючи виникненню нових форм виразності та інтерактивності.

Сучасні тенденції у креативному кодингу привертають увагу до використання штучного інтелекту для реалізації інноваційних творчих проєктів. Цей напрямок відкриває широкі можливості для розвитку нових ідей та технологій, що активно впливають на культурний та соціальний ландшафт. Застосування штучного інтелекту в креативному кодингу дозволяє створювати революційні продукти та вражаючі інтерактивні твори, які перетинають межі мистецтва та технологій.

Креативний кодінг також сприяє глобальній співпраці, оскільки об'єднує митців та програмістів з усього світу в спільних проєктах. Цей процес не лише збагачує креативний доробок учасників, а й стимулює обмін ідеями та розробку нових творчих концепцій. Глобальна співпраця у креативному кодингу сприяє культурному обміну та розумінню, що є ключовими елементами сучасного світового мистецтва та технологій.

Одним з головних аспектів впливу креативного кодингу на мистецтво є його здатність трансформувати візуальні твори так, щоб вони взаємодіяли з глядачем. Використання інтерактивності та генеративних моделей відкриває безмежні можливості для художників у створенні вражаючих творів, які сприймаються як живі, динамічні та захоплюючі. Цей підхід дозволяє експериментувати та втілювати в життя найсміливіші творчі задуми, надаючи аудиторії неповторні враження та спонукаючи до рефлексії.

Українські митці спостерігають за тенденціями розвитку креативного кодингу, зосереджуючись на розвитку генеративного мистецтва, особливо в контексті його використання через штучний інтелект. Генеративне мистецтво в Україні набуває популярності, оскільки воно дозволяє створювати унікальні роботи, що генеруються алгоритмічно та використовують велику кількість даних для створення непередбачуваних та інноваційних результатів.

У цьому контексті особливо важливо відзначити зростання інтересу до застосування штучного інтелекту в мистецтві та культурі.

Українські художники та програмісти постійно експериментують з новими методами та технологіями, щоб створювати вражаючі твори, які поєднують в собі традиційні мистецькі підходи та сучасні технологічні засоби.

Проте, важливо визнати, що генеративне мистецтво, хоч і є важливим напрямком креативного кодингу, відрізняється від загального поняття креативного кодингу. Такі відмінності полягають у більш акцентованому використанні алгоритмів та штучного інтелекту для генерації творів мистецтва, зокрема графіки, музики та інших форм виразності.

Таким чином, розвиток генеративного мистецтва в Україні відображає великий потенціал для творчості та інновацій у використанні комп'ютерних технологій у мистецькій сфері. Для подальшого розвитку цього напрямку важливо підтримувати та стимулювати співпрацю між митцями, програмістами та дослідниками, а також забезпечити доступ до відповідних освітніх та технічних ресурсів.

БАБАЯН Яна

Студентка 4 курсу, ОПП «Мультимедійний дизайн»

Наукові керівники:

*кандидат педагогічних наук, доцент **ЧЕН Наталія***

*кандидат педагогічних наук, доцент **ІНОЗЕМЦЕВА Світлана***

Харків, Харківська державна академія дизайну і мистецтв

ДОТРИМАННЯ ПРИНЦИПІВ ДИЗАЙНУ НАВЧАЛЬНИХ ВІДЕО НА ПРИКЛАДАХ ВІДЕО З ПРЕДМЕТА «ФІЗИКА» ЗА ТЕМОЮ «ЛІНЗИ»

Паралельно з війною в Україні відбувається реформа освіти, що передбачає її суттєву цифровізацію. У зв'язку з цим, зростають вимоги до інформаційної компетентності вчителів. Освітяни адаптуються до вимог часу та все частіше створюють і використовують різні відеоматеріали як наочність. Але існує перелік принципів, які мають бути дотримані у відео, щоб воно було ефективним для навчання та візуально привабливим для школярів. Постає потреба знайти найкраще джерело навчальних відео, в якому було б застосовано:

- принципи створення ефективних навчальних відео;
- принципи графічного дизайну й візуальної комунікації.

Нами було проаналізовано саме українські навчальні відео (українською мовою) щодо застосування перелічених принципів. Для аналізу було обрано 7 навчальних відео з відкритого доступу з 7 різних YouTube-каналів на тему «Лінзи» з предмета «Фізика» (Іл. 1). Це концептуальні відео, які формують розуміння того, що таке лінзи і як вони влаштовані або як будувати зображення в них. Відео були відібрані за порядком їх відображення на сторінці пошуку за запитом «фізика лінзи».



Іл. 1. Навчальні відео на тему «Лінзи».

У першій частині дослідження проведено аналіз відео на застосування принципів дизайну ефективних навчальних відео. Майже всі принципи взято з роботи Matthew Fyfield, Michael Henderson та Michael Phillips [1], в якій автори визначили навчальні відео, що мають найпотужнішу підтримку на сучасному етапі досліджень. Особливістю їхньої праці було те, що навчальні відео розглядалися окремо від інших форм мультимедіа.

Таким чином, 7 навчальних відео було проаналізовано на застосування таких принципів: 1) узгодженість; 2) інтегрована навчальна діяльність; 3) наявність людських рухів або жестів; 4) контроль учнем; 5) тривалість відео (не більше 6 хв. [2]); 6) сегментування більших відео на змістовні частини; 7) сигналізація. Результати було занесено в порівняльну таблицю.

За результатами першої частини дослідження, максимальну кількість «Так» отримали 2 відео: 1) запис екрана з педагогічного програмного засобу з анімаційними поясненнями та дикторським озвучуванням (6 з 7 принципів); 2) відео без комп'ютерної графіки, яке вчитель зняв біля дошки з моделлю лінзи та з крейдою в руках (5 з 7 принципів). Поки вчитель малював крейдою схеми, він одночасно застосував і сигналізацію, і людські рухи або жести. Але після

перегляду відео склалося враження, що поняття «Лінза» не викладалося як абсолютно нове для учнів та учениць.

У *другій частині* дослідження проведено аналіз відео на застосування *принципів графічного дизайну та візуальної комунікації*. Тут ми спираємось на статтю Karen J. Murchie та Dylan Diomedede [3], в якій автори представили найосновніші принципи графічного дизайну та візуальної комунікації, раніше запроваджені іншими авторами.

Таким чином, 7 відео було проаналізовано на застосування таких принципів як: 1) контраст; 2) «білий простір» зовні більше, ніж всередині; 3) однотипність; 4) вирівнювання основного тексту за лівим краєм або за шириною; 5) вирівнювання об'єктів за сіткою; 6) використання не більше 2–3 гарнітур; 7) уникнення незапланованих асоціацій, спричинених використанням кольорів; 8) тільки максимально корисні зображення у кадрі; 9) загальна якість звуку; 10) оптимальна швидкість слухання; 11) мовлення емоційне та вирізняється ентузіазмом. Результати також було занесено в порівняльну таблицю.

Доцільно зазначити, що останній пункт найсуперечливіший, адже дуже складно одноосібно оцінити емоційність мовлення та наявність ентузіазму в голосі на відео. Отже, варто було б перевірити особливо цей пункт, наприклад, проведенням опитування серед групи учнів та учениць. Також некритичною ми вважаємо швидкість слухання, адже виходимо з припущення, що учні та учениці мають контроль над відтворенням відео на YouTube і можуть увімкнути прискорення швидкості програвання відео.

За *результатами другої частини* дослідження, максимальну кількість позитивних відміток отримали також 2 відео, але не ті самі: 1) відео на YouTube-каналі «Всеукраїнська школа онлайн» (11 з 11 принципів); 2) запис екрана з педагогічного програмного засобу з анімаційними поясненнями та дикторським озвучуванням (9 з 11 принципів).

Після аналізу вибраних відео з предмета «Фізика» за темою «Лінзи» ми з'ясували, що найбільшу кількість *принципів створення ефективних навчальних відео та принципів графічного дизайну й візуальної комунікації* було застосовано у відео з таких каналів, як: «Physics. Astronomy / Фізика. Астрономія» та «Всеукраїнська школа онлайн». Але, при додатковому перегляді інших відео, розміщених на цих же каналах, ми також дійшли висновку, що відео з каналу «Всеукраїнська школа онлайн» краще пристосовані для того, щоб використовувати їх як наочний матеріал, адже розроблені вони

комплексно зі стабільною якістю. На каналі «Physics. Astronomy / Фізика. Астрономія» відео неоднотипні та зроблені з різною якістю, хоча й обране звідти відео набрало більше «Так» під час аналізу на застосування принципів створення ефективних навчальних відео. Таким чином, ми радимо використовувати саме відео з каналу «Всеукраїнська школа онлайн».

Література:

1. Fyfield M., Henderson M., Phillips M. Improving instructional video design: A systematic review. *Australasian Journal of Educational Technology*. 2022. P. 150–178.
URL: <https://doi.org/10.14742/ajet.7296> (date of access: 15.12.2023).
2. Guo P. J., Kim, J., Rubin R. How video production affects student engagement: An empirical study of MOOC videos. In *Proceedings of the First ACM Conference on Learning @ Scale Conference*. Association for Computing Machinery, New York, New York, 2014. P. 41–50. URL: <https://doi.org/10.1145/2556325.2566239> (date of access: 15.12.2023).
3. Murchie K. J., Diomedede D. Fundamentals of graphic design—essential tools for effective visual science communication. *FACETS*. 2020. Vol. 5, No. 1. P. 409–422. URL: <https://doi.org/10.1139/facets-2018-0049> (date of access: 15.12.2023).

БАБЧЕНКО Євгенія

Студентка магістратури, ОПП «Дизайн за видами»

Наукова керівниця, доктор технічних наук,

*професор **РОМАНЕНКО Наталія***

Черкаси, Черкаський державний технологічний університет

2D АНІМАЦІЯ В ДИЗАЙН-ОСВІТЯНСЬКОМУ ПРОСТОРИ

Освітньою програмою «Дизайн і візуальна культура» підготовки фахівців другого освітнього рівня зі спеціальності Дизайн Черкаського державного технологічного університету містить навчальну дисципліну *Методологічні основи дизайн-освіти*, робоча програма якої передбачає проходження студентами магістратури педагогічної практики, мета якої – набуття вміння здійснювати викладацьку діяльність в дизайн-освіті [1]. Викладацька діяльність сьогодення в дизайн-освіті неможлива без використання сучасних інструментів відтворення дизайн-об'єктів в цифровому просторі, тобто без застосування мультимедійного

дизайну.

Коротко характеризує мультимедійний дизайн як віртуальну комунікацію, що комбінує графічний дизайн, мистецтво слова, музики, анімації, слід зазначити, що художня мова цих видів мистецтв синтезує новий віртуальний продукт екранного середовища гаджетів, візуальна екранна композиція яких має не тільки привертати увагу ілюзією руху, але і відповідати існуючим законам композиційної цілісності [2].

Здійснюючи свою педагогічну практику в групі студентів третього курсу освітньої програми «Графічний дизайн» ЧДТУ з навчальної дисципліни «Шрифтове мистецтво» за темою: «Історія та теорія каліграфії» студентам було запропоновано анімувати в 2D шрифтову композицію. Відомо [2], що з точки зору педагогічних підходів 2D-анімація є досить простою за технічним забезпеченням, але, при цьому, і більш результативною; при створенні візуальних композицій можливе застосування широкого спектру художніх стилів та виразів: від традиційної мальованої анімації до векторної цифрової. На прикладі власного плакату: «Мова-Зброя» (Іл. 1) – авторської шрифтової композиції і, застосовуючи програму Adobe After Effects, було здійснено анімацію у 2D. Створюючи ілюзії руху за допомогою послідовності намальованих у цифровому вигляді зображень каліграфічної композиції та анімуючи у 2D, процес розуміння студентами шрифтової графіки значно спрощувався, а візуальне сприйняття плакату посилювалося. Ілюзія рухомих зображень стимулює творче мислення та уяву студентів, сприяє більш ефективному розумінню видів каліграфії, а також розвитку їх цифрової грамотності.



Іл. 1. Приклад каліграфічної композиції, що підлягала анімації.

Анімуючи композицію, студенти отримують творчу наснагу щодо пошуку цікавої образності й забезпечення композиційної цілісності своєї роботи.

Висновки:

1. Сучасне освітнє дизайн-середовище постійно зазнає технологічних і культурних трансформацій. Актуальним засобом сьогодення щодо підвищення результативності образного творення є 2D анімація.
2. Доступність 2D-анімації робить її придатною для широкого спектру застосувань.
3. 2D-анімація може стати важливим напрямком вдосконалення якості освіти, її адаптації до сучасних вимог і тенденцій.

Література:

1. ОПП «Дизайні візуальна культура», ЧДТУ, 2023. – 21с. URL : <http://surl.li/rixrj> (дата звернення 20.02.2004).
2. Безугла Р. І. Концептуалізація вебдизайну в мистецтвознавчому дискурсі : досвід теоретичного опрацювання. Українська культура: минуле, сучасне, шляхи розвитку. Мистецтвознавство. 2020. Вип. 34. С. 94–100.

БУЗУЛІН Артур

Студент магістратури, ОПП «Дизайн за видами»

Наукова керівниця, доктор технічних наук,

*професор **РОМАНЕНКО Наталія***

Черкаси, Черкаський державний технологічний університет

**АНІМАЦІЯ ЯК НЕОБХІДНА СКЛАДОВА СУЧАСНОГО
ДИЗАЙНУ**

Стрімкі темпи розвитку технічного прогресу вимагають суттєвих змін і в дизайн-проектванні. Одним із сучасних ефективних інструментів представлення дизайн-об'єктів є анімація. Чому анімаційний дизайн (Motion design) привертає все більшу увагу в процесах художнього проектування простору і предметів в ньому?

Спираючись на дослідження провідних фахівців України з Моушн дизайну: Михайла Опалева, Людмили Сухорукової, Маріанна Мурашко та інших можна зробити висновок, що дизайн руху необхідний сьогодні в дизайн-проектванні для залучення уваги аудиторії, аргументованої візуалізації ідеї та її короткого

представлення шляхом розподілу складної інформації на прості блоки [1, 2].

Освітня програма підготовки магістрів зі спеціальності 022 Дизайн «Дизайн і візуальна культура» в Черкаському державному технологічному університеті, згідно стандарту вищої освіти України, передбачає набуття студентами спеціальних фахових компетентностей (СФК9 і СФК10), а саме: «Здатність створювати затребуваний на ринку та суспільно відповідальний продукт дизайну (товари і послуги)», «Вміння переконливо демонструвати споживачу привабливу культурну цінність та економічну вартість створеного креативного продукту». Набуття вищенаведених компетентностей здійснюється при засвоєнні обов'язкових навчальних дисциплін: «Сучасні дизайнерські та мистецькі практики», «Візуалізація і анімація проекту» та вибіркової навчальної дисципліни «Основи анімації».

Враховуючи, що графіка руху поживляє статичні зображення, шрифти, логотипи, надає можливість впроваджувати цікаві й неординарні ідеї у різні проекти, викликало зацікавленість здійснити аналіз конкретної анімованої графічної композиції та ефективність її сприйняття у порівнянні із статичною композицією. Наприклад, постер за темою: «Забруднення води», що брав участь у конкурсі студентських робіт Greenpeace (Лл. 1).



Лл 1. Постер «Забруднення води», авторська пропозиція.

Зміст постера – трагічна реальність забруднення водою і небезпека, що загрожує морському середовищу. У центрі композиції відображені коралові рифи, які, на перший погляд, надзвичайно красиві, але, вдивляючись уважніше, можна побачити, що вони утворюють форму черепа, символізуючи загрозу для мешканців морських глибин та екосистеми.

У верхній частині постера – велика нафтова пляма, що плаває на поверхні води і закриває потоки сонячного світла для морських мешканців. Це образливе свідчення про наслідки недбалих викидів та руйнівного відношення нафтових компаній до морського середовища. Серед цієї непрохідної тьми нафтових забруднень видно риб, які виживають у важких умовах та борються за своє існування.

Анімація цього постера підсилює «крик душі», закликаючи до дій. Використовуючи програму After Effects, анімації підлягали два шари: колір і рух: води, нафтової плями і риб за наступним алгоритмом:

1. Зміна кольорів та текстур: на початку анімації коралові рифи в яскравих, живих кольорах, що символізує їх природну красу та багатство. Протягом 30 секунд анімації кольори стають блідими, а текстури - менш реалістичні, що відображає поступове забруднення водою та коралових рифів.

2. Рух води і відходів: у середині композиції вода може змінювати свій рух. Відходи та сміття постійно рухаючись від одного боку до іншого, нагадують про безупинну загрозу, яка постійно плаває навколо морського життя.

3. Рух риб і нафтових плям: риби, що плавають серед нафтових плям, мимоволі починають рухатися навколо них, намагаючись знайти шлях до сонця. Нафтові плями також змінюють свою форму, постійно рухаючись на поверхні води.

4. Загальна динаміка композиції постера – з часом мають змінюватися форми і розміри нафтової плями, колір води навколо рифів, підкреслюючи зростаючий вплив забруднення на природне середовище.

Література:

1. Опалев М.Л., Саввіна К.С. Етапи розвитку анімованої типографіки в моушн-дизайні. Вісник ХДАДМ, №8, 2014. С. 77-80.
2. Мурашко М.В. Проектно-художній інструментарій моушн-дизайну (на прикладі рекламного ролику): *автореф. дис. на здобуття наук. ступеня канд. мистецтвознавства: спец 17.00.07 «Дизайн»*. Харків, 2017. 23 с.

ГУБА Аліса

Студентка 4 курсу, ОПП «Мультимедійний дизайн»

Наукова керівниця: кандидат педагогічних наук, доцент ЧСН Наталія Харків, Харківська державна академія дизайну і мистецтв

РЕПРЕЗЕНТАЦІЯ РЕЛІГІЇ У СУЧАСНІЙ АНІМАЦІЇ: ВІД МОРАЛІ ДО КУЛЬТУРНОГО РОЗУМІННЯ

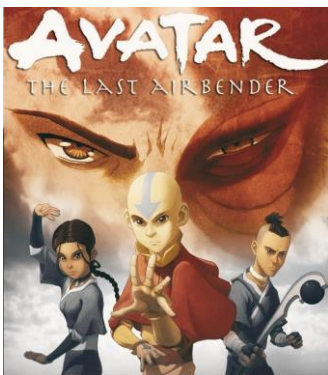
Тема моралі має великий вплив на формування людської особистості ще з малечку, коли ми пізнаємо навколишній світ із творів масової культури. Анімація – це потужний та водночас доступний інструмент, який ідеально підходить для передачі моральних уроків. Зв'язок між релігією та мораллю є глибоким і складним, і для багатьох людей релігійні вчення та вірування стають основою для формування їхніх моральних переконань та цінностей. Тому вивчення питання релігії та моралі в анімаційних творах сприяє розвитку як духовної, так і матеріальної складової життя суспільства в сучасному світі.

Наукові дослідження щодо впливу на дітей мультфільмів, в яких переплітається тематика релігії та моралі, іноді демонструють різні висновки, однак можна виявити загальні тенденції. Перш за все, окрім впливу на світогляд, анімаційні фільми сприяють розвитку емоційного інтелекту дітей. Юні глядачі завдяки перегляду улюбленого мультика навчаються усвідомлювати та розуміти власні почуття та емоції. Деякі дослідження вказують також на те, що мультфільми, які надають дітям можливість розмірковувати про складні філософські та моральні питання, сприяють розвитку у цих дітей критичного мислення та створюють можливість обговорень проблем у сім'ї, що поліпшує стосунки між дітьми та дорослими.

Однак існує, звісно, небезпека фанатизму та пропаганди у деяких релігійних мультфільмах. Такі анімаційні твори можуть включати сильний і однобічний ухил у бік певної релігійної точки зору, пропагуючи ідеї та вірування без поваги до інших релігій, культур та думок, створювати упередженість та поширювати стереотипи. Але здоровий релігійний контент зосереджується на представленні основних концепцій віросповідання, часто з акцентом на моральні уроки та цінності, що можуть стати гідним прикладом для наслідування юними глядачами, без явного прагнення до переконання у певній релігійній точці зору. Враховуючи вищезазначені ризики важливо, аби батьки контролювали перегляд дитиною мультфільмів з релігійною тематикою, аби вчасно надати дітям пояснення стосовно суперечливих моментів.

На останок розглянемо кілька прикладів сюжетів релігійних мультиплікаційних творів, що порушують загальнолюдські правила моралі, досліджують питання сенсу нашого життя та існування.

У «Аватар: Останній Захисник лапки» («Avatar: The Last Airbender лапки») центральним елементом історії є ідея балансу між різними елементами природи та народами, у чому ключову роль відіграє головний герой, аватар Аанг (Іл. 1).



Іл. 1. «Аватар: Останній Захисник» («Avatar: The Last Airbender»).

У мультфільмі «Моана» зачіпаються культурні та міфологічні елементи полінезійської міфології та культури. Сюжет підкреслює важливість поваги до природи, духовного коріння та самопізнання. А «Маленький Крішна» («Little Krishna») розповідає про дитинство Бога Крішни, однієї з центральних постатей в індуїзмі. Через пригоди Крішни мультфільм культивує ідеї важливості добра, дружби, відданості та необхідності боротьби зі злом.

Як бачимо, розглянуті мультиплікаційні твори впроваджують загальнолюдські цінності, такі як дружба, милосердя, любов, прощення та співпраця. Вони надають глядачам не лише розвагу, а й можливість обміркувати глибші аспекти життя, моралі та духовності.

Відтак, репрезентація релігії в сучасній анімації є складним феноменом. Мультфільми, що використовують релігійні мотиви в передачі моральних уроків і етичних принципів, впливають на формування особистих цінностей, допомагають вивчати теми гуманізму, толерантності, індивідуальності та свободи. Це дозволяє глядачам, особливо юним, бачити світ із різних точок зору й ставати більш освіченими людьми, здатними до критичного мислення.

Література:

1. Adams, J. Religious themes in animation: A critical study. Routledge. USA. 2019. 244 p.
2. Sandeep, A. Mythical Past, Animated Present. The Peer-reviewed Open Access Online Journal for Animation History and Theory. 2022. 24 p.

ДОЛОПЧИ Лілія

Студентка 4 курсу, ОПП «Мультимедійний дизайн»

*Наукова керівниця: кандидат педагогічних наук, доцент **ЧЄН Наталія**
Харків, Харківська державна академія дизайну і мистецтв*

ІГРИ ЖАНРУ «СИМУЛЯТОР ЖИТТЯ» І ЇХ ВПЛИВ НА МЕНТАЛЬНЕ ЗДОРОВ'Я ЛЮДИНИ

У контексті сучасного цифрового світу, де відеоігри стають невід'ємною частиною повсякденного життя багатьох людей, питання їх впливу на ментальне здоров'я набуває особливої актуальності. Незважаючи на наявність досліджень, що вказують на корисні аспекти гри в симулятори життя, в суспільстві все ще існує стійке упереджене ставлення до відеоігор як до фактору, що негативно впливає на ментальне здоров'я людей. Це упередження часто ігнорує потенційні позитивні аспекти геймінгу, такі як розвиток емоційної інтелігентності, покращення комунікативних навичок та зниження рівня стресу.

Актуальність даного дослідження полягає в його спрямованості на заповнення існуючої прогалини в наукових знаннях щодо позитивних аспектів гри в симулятори життя та їх впливу на ментальне здоров'я гравців. Глибше розуміння впливу симуляторів життя може розширити можливості використання відеоігор в соціальній роботі, психотерапії та освіті, відкриваючи нові шляхи для їх застосування з користю для індивідуального та суспільного добробуту.

Метою даної роботи є не лише розвінчання міфів про негативний вплив відеоігор на ментальне здоров'я, але й підкреслення їх потенційної користі як інструменту для покращення емоційного благополуччя. Автори закликають до подальших досліджень у цій області, з особливим акцентом на вивчення довгострокових ефектів гри в симулятори життя, а також розробку рекомендацій для використання таких ігор у терапевтичних цілях.

Наше дослідження мало на меті визначити потенційні позитивні аспекти гри в симулятори життя. Такі ігри, як: «The Sims», «Animal Crossing», та «Stardew Valley», мають унікальну здатність сприяти

розвитку емоційної інтелектуальності, покращувати комунікативні навички та знижувати рівень стресу у гравців.

Використовуючи аналіз наукової літератури та результати опитувань гравців, автори розглядають вплив ігор жанру «симулятор життя» на різні аспекти ментального здоров'я, включаючи самооцінку, тривожність, та здатність до соціальної взаємодії. Результати показують, що гра в симулятори життя може мати терапевтичний ефект, зокрема, за рахунок надання гравцям можливості відтворювати та керувати різноманітними життєвими сценаріями, що сприяє кращому розумінню власних емоцій та поведінки.

Основними результатами дослідження стали:

1. Підтвердження позитивного впливу симуляторів життя на емоційний стан гравців. Було виявлено, що проводячи час в таких іграх можна значно знизити рівень стресу, а також покращити настрій.

2. Розвиток соціальних навичок та емпатії. Гравці, які регулярно грають у симулятори життя, продемонстрували вищий рівень емпатії та кращі комунікативні навички в реальному житті, порівняно з тими, хто не грає у такі ігри.

3. Покращення когнітивних функцій. Дослідження показало, що симулятори життя можуть стимулювати когнітивний розвиток, зокрема підвищувати концентрацію уваги, тренувати пам'ять та розвивати навички планування.

4. Зменшення соціальної ізоляції. Учасники, які брали участь у спільнотах навколо симуляторів життя, зазначили покращення соціального зв'язку та зменшення відчуття самотності.

5. Ідентифікація потенційних ризиків. Незважаючи на позитивні аспекти, дослідження також виявило потенційні ризики, пов'язані з надмірним залученням у віртуальні світи, такі як можливість виникнення залежності та відволікання від реального життя.

6. Рекомендації щодо збалансованого використання. На основі аналізу отриманих даних були розроблені рекомендації для гравців та батьків щодо збалансованого та свідомого використання симуляторів життя, щоб максимізувати їхні позитивні ефекти та мінімізувати ризики.

Висновки. Дослідження показало, що ігри жанру «симулятор життя» мають значний потенціал у покращенні ментального здоров'я гравців, знижуючи рівень стресу та підвищуючи настрій. Взаємодія у віртуальному світі симуляторів життя надає унікальну можливість гравцям розвивати важливі життєві навички, зокрема, здатність до

розуміння й відчуття емоцій інших людей, а також ефективніше спілкуватися в соціальних ситуаціях.

З'ясовано, що симулятори життя відкривають нові перспективи для використання у психотерапії та освітньому процесі, демонструючи їхню ефективність як інструменту для розвитку критичного мислення та креативності. Однак, важливо зазначити потребу в збалансованому підході до геймінгу, аби мінімізувати ризики надмірного занурення у віртуальний світ.

Автори наголошують на необхідності подальших досліджень у цій галузі, особливо з акцентом на вивчення довгострокових ефектів гри в симулятори життя та їх використання як терапевтичного та освітнього інструменту. Результати цього дослідження відкривають шлях для розробки комплексних рекомендацій, які допоможуть оптимізувати використання симуляторів життя в інтересах ментального здоров'я та соціального благополуччя.

ЗАХАРЧЕНКО Анастасія

Студентка 4 курсу ОПП «Візуальне мистецтво і менеджмент культурних проектів»

*Наукова керівниця: докторка філософських наук, професорка **СТАРОДУБЦЕВА Лідія***

Харків, Харківський національний університет імені В. Н. Каразіна

МІФОЛОГІЧНІ СЮЖЕТИ ТА ОБРАЗИ У ВІЗУАЛЬНОМУ НАРАТИВІ ЯПОНСЬКОЇ АНІМАЦІЇ: КІШІМОТО МАСАШІ «НАРУТО»

Актуальність. Японська анімація, що відома своєю візуально захоплюючою естетикою, часто ґрунтується на стародавніх міфологічних традиціях. Ці міфологічні ремінісценції служать основоположними елементами, формуючи наративні структури, арки персонажів і візуальну символіку в візуальному наративі аніме. Аналізуючи сюжети та образи японської міфології у візуальному наративі аніме Кішімото Масаші «Наруто», ми можемо продемонструвати, як елементи японського фольклору тонко вплітаються у сюжет сучасних фентезі-аніме, посилюючи як глибину, так і складність історій.

Метою цього дослідження є визначення специфіки міфологічних сюжетів та образів у візуальному наративі японської наприкладі аніме Кішімото Масаші «Наруто».

«Наруто» – це популярна японська манга, написана та проілюстрована Масасі Кішімото. З 1999 по 2014 рік вона випускалася в журналі *Weekly Shōnen Jump* і з тих пір стала однією з найбільш популярних манг усіх часів. Після своєї першої публікації манга отримала аніме-адаптацію, трансляція якої розпочалася у 2002 році [1]. Історія «Наруто» розповідає про подорож Наруто Узумаки, молодого ніндзя, який мріє стати найсильнішим лідером свого міста, відомим як Хокаге. Чим сильніше ми заглиблюємося в сюжет аніме «Наруто», тим більше розуміємо, що всесвіт, створений Кішімото Масасі, не просто розгортає історію про фентезійних персонажів, але й містить глибокий культурний та релігійний символізм. Масасі використовує різні елементи японської міфології у сюжеті своєї манги, щоб збагатити візуальне оповідання та поглибити тематичний резонанс історії. Одним із центральних міфологічних елементів «Наруто» є Дев'ятихвостий Лис, який в аніме представлений під іменем Курама. Ця істота натхненна міфічним звіром із японського фольклору – Дев'ятихвостим Кюубі-но Кіцуне. У фольклорі Дев'ятихвостий Лис — могутній і хитрий дух, що часто зображується як обманщик, який змінює форму і здатний набувати людського вигляду. У міфології його зображують у вигляді лисиці чи лиса з дев'ятьма хвостами, кожен з яких символізує величезну силу і мудрість [2]. У японському фольклорі Дев'ятихвостий Лис часто зображується одночасно як злісна і доброзичлива істота, здатна приносити благословення або прокляття залежно від свого настрою та намірів. Він пов'язаний із царством духів, де служить посланцем богів чи хранителем священних місць. Частіше за всього Дев'ятихвостого Лиса та подібних духів у японському фольклорі називають йокаями. В японській міфології йокай – це вид надприродних істот, духів або монстрів, які населяють природний світ людства та потойбіччя. Термін «йокай» часто перекладається як «монстр», «привид» або «демон», але він охоплює широкий спектр істот із різноманітними характеристиками та походженням [3]. Йокай може бути зображений як дружнім, так і доброзичливим, залежно від контексту історії. Так само в «Наруто», Курама – це зла сила, що запечатана всередині головного героя, Наруто Узумаки та є як і джерелом неймовірної могутності, яка здатна підкорити світ, так і одночасно тягарем, через який у героя з дитинства виникають великі життєві труднощі.

Крім Дев'ятихвостого Лиса, в аніме існують інші цікаві персонажі, які присутні в стародавній японській міфології. Наприклад, Великий Жаба-Мудрець. Цей персонаж заснований на образі Гамма-Сеннін

(蝦蟇仙人 «Безсмертна жаба») з японського фольклору, легендарного самітника та майстра жабиної магії [4]. У Японії образ Сеннін був увічнений у багатьох легендах і творах мистецтва, таких як мініатюрні скульптури – нецке. Вважалося, що Великий Жаба-Мудрець має надзвичайні магичні здібності, у тому числі здатність керувати стихіями, змінювати форму і викликати армії жаб, щоб допомогти йому в бою, а також володіє секретами безсмертя, що дозволило йому жити століттями і набувати безмежної мудрості та досвіду. Японська легенда про Гамма-Сеннін заснована на історії про китайського персонажа Лю Хай, легендарного алхіміка X століття, який дізнався секрет безсмертя від Чан Чу – Трилапої грошової жаби.

В аніме «Наруто» ми можемо побачити техніки з такими назвами як «Ідзанагі» та «Ідзанамі». Обидві є різновидами техніки гендзюцу і пов'язані з керуванням потоками чакр у людини, впливаючи на п'ять точок почуттів у людському тілі. Техніка «Ідзанамі» надає неймовірну силу в обмін на вічну сліпоту того, хто нею користується. За словами одного з персонажів аніме – Ітачі, ці техніки є двома сторонами однієї медалі: Ідзанагі здатна «змінити долю», а Ідзанамі, у свою чергу, «керує нею». Згідно з британським істориком Фредеріком Хедлендом Девісом, який створив цілу енциклопедію про легенди і міфи Японії, «Ідзанагі» і «Ідзанамі» в давньо-японських міфах про створення світу є найважливішими і першими божествами [5]. Ідзанагі був створений як перший чоловік, а Ідзанамі – як перша жінка, і разом вони уособлювали Землю та Небо, будучи Ін та Йо. Згідно з міфом, як розповідає Хедленд Девіс, Ідзанагі та Ідзанамі стояли на Плавучому Небесному Мосту, і в один момент вирішили перевірити, що внизу під ними, встромивши в безодню алмазний спис, після чого утворився острів Оногоро-дзіма. Зійшли Ідзанагі та Ідзанамі на острів, а потім виконали ритуал одруження і створили велику країну на 8 островах – Японію.

У «Наруто» присутні згадки не тільки про перші божества на землі, але також і про їхніх дітей – сонячну богиню Аматерасу, темного бога Цукуйомі-но Камі і Сусаноо-Стрімкого. Фредерік Хедленд Девіс представляє нам цих божеств як ключових постатей в японських легендах про створення світу. Аматерасу є першою дочкою Ідзанагі та Ідзанамі, яка народилася настільки прекрасною та світлою, що батьки піднесли її на саму вершину Небесних Сходів і проголосили Богинею Сонця, щоб вона осяяла світ своєю красою та світлом [5]. Настільки щасливими були Ідзанагі та Ідзанамі народженням першої дитини, що незабаром народився Цукуйомі-но Камі, який став Богом-Владикою

Місячної Ночі. Цукуйомі-но Камі були підвладні бездонні ночі і срібний місяць, він володів тьмою і мороком. Через волю батьків він став чоловіком своєї сестри Аматарасу, хоч і був її повною протилежністю, проте Сонячна Богиня назвала свого чоловіка злим божеством, і з тих пір вони проживали на різних сторонах землі, розділені днем і ніччю. Третьою дитиною став Сусаноо-Стрімкий, владика бурь, морів і небес. Його називали джерелом вічного занепокоєння через поганий характер і жорстокі, часом кровожерливі, діяння. Ідзанагі та Ідзанамі були дуже засмучені діями свого другого сина і згодом вирішили вигнати його в Країну Йомі – царство мертвих [5]. В аніме «Наруто» Аматарасу та Цукуйомі – дві потужні техніки ніндзя, названі на честь божеств із японської міфології. «Аматарасу» зображена у вигляді чорного полум'я, що спалює все, чого торкається, і продовжує горіти нескінченно. Це одна із найпотужніших технік Стихії Вогню в аніме, і після її застосування її практично неможливо зупинити. А за допомогою техніки-гендзюцу «Цукуйомі» персонаж може заманити супротивника у пастку створеного ним самим ілюзорного світу. Це дуже потужна і виснажлива техніка, що може завдати жертві сильних фізичних і психологічних мук. В аніме обидві техніки здебільшого використовуються Ітачі Учїха, який відомий своєю майстерністю гендзюцу та здатністю маніпулювати сприйняттям реальності. «Сусаноо» також є однією з найпотужніших технік в аніме «Наруто», що вимагає величезної кількості чакри та володіння Шарінганом. Він вважається найкращим засобом захисту та нападу, здатним захистити свого користувача практично від будь-якої атаки та завдати нищівних ударів по противникам. Зовнішній вигляд додзюцу Сусаноо варіюється в залежності від того персонажа, кому належить, і його рівня майстерності. Зазвичай Сусаноо зображається у вигляді високої фігури, оточеної прозорою аурою, з різними формами та здібностями залежно від особистості та переваг людини, яка використовує цю техніку.

Отже, є на основі проведеного аналізу міфологічних сюжетів та образів у візуальному наративі японської анімації на прикладі аніме Кішімото Масасі «Наруто» Масасі Кішімото зазначимо, що цей твір поєднує елементи давньої японської міфології з власною унікальною розповіддю і персонажами, створюючи захоплюючий всесвіт, який знаходить відгук у глядачів як у Японії, так і в усьому світі. Досліджуючи міфологічні ремінісценції у візуальному наративі аніме «Наруто», ми можемо звернути увагу глядача на вічні теми долі та боротьби між добром і злом, що сприяє збагаченню візуального

нарративу та поглибленню тематичного резонансу історії в японській анімації.

Література:

1. Naruto Official Site. URL : <https://naruto-official.com/en/about> (дата звернення: 31.03.2024).
2. Weinstock J. A. The Ashgate encyclopedia of literary and cinematic monsters. Farnham, UK : Ashgate Publishing, 2014. 640 p.
3. Hedlund T. The Japanese Mythology Bible: [3 IN 1] Fascinating Tales of Gods, Heroes and Spirits of Ancient Japan | Discover All the Traditions, Myths and Legends of Japanese Folklore. Rockford, IL : Independently published, 2023. 164 p.
4. Vos F. Tung-fang Shuo, Buffoon and Immortal, in Japan and Korea, 1979. URL : <https://www.jstor.org/stable/43383385> (дата звернення: 31.03.2024).
5. Davis H. F. Myths and Legends of Japan. New York, NY : Dover Publications, 1992. 480 p.

ЗЛОБИНА Євгенія

Студентка 4 курсу, ОПП «Мультимедійний дизайн»

Наукова керівниця: кандидат педагогічних наук, доцент ЧЕН Наталія Харків, Харківська державна академія дизайну і мистецтв

ПРИНЦИПИ СТВОРЕННЯ АНІМОВАНОГО МУЗИЧНОГО КЛІПУ

Це дослідження заглиблюється у багатогранну сферу створення анімаційних музичних відео, пропонуючи ретельний аналіз різноманітних методів, що застосовуються при їх створенні. Ми висвітлюємо методи виробництва анімаційних творів у сфері музики, досліджуючи різні шляхи їхнього створення. Спираючись на деяку кількість анімованих музичних відео, ми проаналізували деякі творчі та технічні аспекти. Дослідження цих прикладів надає інформацію про основні компоненти та інструменти, що використовуються у виробництві анімованих музичних кліпів. Завдяки такому аналізу, можна висвітлити майстерність дизайнерів, що стоїть за анімаційними музичними відео.

У світі анімаційних музичних відео прагнення захопити аудиторію серед постійно зростаючого обсягу контенту є серйозним викликом. Розуміючи, що одного лише індивідуального стилістичного чуття і креативного бачення може бути недостатньо, митці змушені

застосовувати комплексний підхід до презентації власних музичних творів. Саме тому вони звертаються до синестезії, як до потужного інструменту залучення аудиторії. Синестезія – це інтегроване сприйняття звуку та візуального ряду, поєднання слухових і візуальних прийомів. Це безшовна інтеграція акустики та візуального ряду, що резонує як зі свідомими, так і з підсвідомими сферами сприйняття. Завдяки цьому прийому, візуальна складова відео створює чіткий та яскравий структурований сюжет, що посилює враження від самої музичної композиції. Це посилює багатогранність та складність твору та заохочує глядачів занурюватись у творчий світ, створений митцями.

Досліджуючи незвичайний зв'язок між музикою та анімацією, ми з'ясуємо, як творці використовують синестезію, щоб вийти за межі традиційного сторітелінгу. Аналізуючи теоретичні засади та практичні приклади, ми пропонує використання синестезії для того, щоб викликати емоції, занурити аудиторію в захопливі оповіді та надавати більше знань про стилістику та натхнення музичних виконавців.

У музичній інтерпретації існує два види сприйняття музичного твору. Європейська традиція створення музичних відео використовує музичний твір як матерію. Східна ж сприймає тишу та розриви між музикою як джерело для натхнення. Поп-музика, однак, поєднує ці інтерпретації, втілюючи обидві традиції.

Поп-музика, що характеризується розмаїттям стилів і жанрів, формується під впливом різних чинників, серед яких є:

1. Розважальна функція;
2. Включення фольклору у сучасне мистецтво;
3. Глибока комунікація з масами через засоби масової інформації та технічні засоби тиражування і розповсюдження.

Така багатогранність робить поп-музику дуже продуктивною в комерційних стратегіях та перетворює її на потужний інструмент виробництва мистецьких продуктів.

У створенні анімаційних музичних кліпів застосування персонажів стає також одним із важливих компонентів. Дизайн персонажів слугує засобом розповіді історії та емоційного наповнення кліпу. Надаючи персонажам глибини та складності, аніматори підносять оповідь, встановлюючи глибший зв'язок з аудиторією.

ІВАНОВА Поліна

Студентка 4 курсу ОПП «Мультимедійний дизайн»

Наукова керівниця: кандидат педагогічних наук, доцент ЧСН Наталія Харків, Харківська державна академія дизайну і мистецтв

КЛЮЧОВІ АСПЕКТИ ІСТОРІЇ РОЗВИТКУ ДИЗАЙНУ ІНДІ-ІГОР

В науковій літературі з геймдизайну акцентується увага на дизайнні ігор поза індустрією, особливо тих, що пов'язані з рухом незалежних ігор, які базуються на відмінній бізнес-моделі, фінансовій та виробничій моделях. Проте поза цими відмінностями автори не надають особливих рекомендацій з точки зору дизайну для створення інді-ігор. Виявимо подібності та відмінності між геймдизайном та дизайном, який здійснюють так звані інді-розробники.

Для кращого розуміння виникнення феномену інді-ігор, розглянемо коротку історію геймдизайну. За Гундольфом С. Фрайермутом, історія розробки ігор поділяється на чотири фази. Перша фаза почалася у 1950-1960-х роках, коли з'явилися перші відеоігри у академічних та хакерських середовищах. Друга фаза відбувалася у 1970-х на хвилі популярності електронних та аркадних ігор, де почали виникати спроби формалізації дизайну ігор. Третя фаза, починаючи з 1990-х, відзначилася розвитком індустрії відеоігор та більшою увагою до геймдизайну. Остання фаза припадає на початок 2000-х, коли зміни в індустрії сприяли успіху незалежних ігор.

Геймдизайн є важливою галуззю вивчення ігор, спрямованою на визначення принципів і складових дизайну аналогових і цифрових ігор. Цей процес включає формування правил, цілей та дій для гравця, а також створення квестів, винагород та зворотного зв'язку. Основне завдання геймдизайнера — створення геймплею, який є інтерактивним досвідом, заснованим на взаємодії між гравцем та ігровою системою. Трейсі Фуллертон підкреслює важливість врахування уподобань гравців для відповідності їх очікуванням та створення захоплюючого ігрового досвіду. Студійні ігри зазвичай дотримуються випробуваних концепцій для максимізації продажів, тоді як інді-розробники частіше експериментують з нестандартними ідеями та ризикують у реалізації концепцій.

Термін «інді-гра» походить від слова «інді», що означає «індивідуальний» чи «незалежний». Інді-ігри розробляються невеликими командами або навіть однією особою, які працюють без значущого впливу великих видавництв чи фінансової підтримки.

Інді-ігри потрапили в центр уваги лише під кінець першого десятиріччя 2000-х років із виходом гри «Braid» (2008). Тим не менше, вже на початку 2000-х років Ерік Ціммерман вже писав про ці ігри. Тоді Ціммерман закликав до розуміння терміну «інді», яке могло б включати фінансування, маркетинг і розподіл, конкретні властивості та особливості інді-розробок, а також інші аспекти, такі як дух і культура. З роками, коли інді-ігри стали популярними, теоретики ігор почали розглядати всі теми, запропоновані Ціммерманом, аналізуючи рух інді-ігор. Але, як відзначає Надав Ліпкін, не існує єдиної історії чи фону інді-ігор, жодного загального і універсального руху інді-ігор на даний момент. Є багато рухів, про які можна говорити, за країнами, за жанрами, за тенденціями в іграх і т. д. Натомість Джон Вандерхоф стверджує, що інді-ігри з усього світу часто не висвітлюють культурний контекст, в якому вони створюються. Відсутність національних позначок у багатьох інді-іграх виникає з того, що автор називає «транснаціональною інді-уявою», спільною популярною уявою про інді-ігри, включаючи механіку, естетику і іконографію, між розробниками з усього світу, яка формується і перетворюється завдяки неперервному дискурсу інді-ігор.

Дизайн інді-ігор пройшов кілька етапів еволюції протягом своєї історії, але тримати чітке розмежування між цими етапами може бути важко через постійні зміни в галузі. Однак можна виділити три ключових періоди.

Протягом початкового періоду (2000–2010) інді-ігри зазнали значного розвитку. Поява незалежних студій та творчі експерименти з інді-іграми відкрили нові горизонти для геймдизайну. Завдяки розвитку цифрових платформ, інді-розробники отримали можливість легко розповсюджувати свої проекти. Випуск інді-хітів, таких як «Braid», «World of Goo» та «Super Meat Boy», привернуло увагу до цієї індустрії. Активна взаємодія інді-розробників з гральними спільнотами зміцнила їх зв'язок із гравцями. Також відбулася зміна сприйняття інді-ігор від клонів до джерел інновацій та свіжих підходів у геймдизайні. Щодо стилістики та графіки, інді-ігри відзначалися експериментами з геймплейною механікою та унікальністю художнього стилю й атмосфери. Використання піксель-арту та векторної графіки відображало шану класичним графічним стилістичкам, хоча переважно використовувалася 2D графіка з обмеженими бюджетами, деякі проекти також використовували тривимірну графіку.

У період зростання (2010–2015) інді-ігри стали важливим сегментом гейміндустрії, отримуючи визнання як значущий ігровий жанр.

Розробники активно використовували платформи розповсюдження, такі як Steam та Kickstarter, для реалізації своїх проєктів. Збільшення конкуренції призвело до появи нових викликів, і розробники шукали способи привернути увагу аудиторії. Стилiстика та графіка інді-ігор розвивалися, включаючи різноманітність стилів, таких як hand-drawn графіка, абстракція, сюрреалізм та експерименти зі світлом і тіннями. Також відбулося збільшення кількості інді-ігор, що використовують 3D графіку, завдяки доступності інструментів для розробки, з'являються графічно вишукані інді-ігри, такі як «Fez» та «Journey».

Закріплення інді-геймінгу з 2015 року супроводжується подальшим розвитком цього сегменту, завдяки доступності потужних інструментів розробки та підвищенню технічного рівня інді-гігантів. Утворення студійних інді-об'єднань, таких як Team17, сприяє стабільності та професіоналізації цієї галузі. Підтримка від великих видавництв або партнерів дозволяє інді-розробникам мати доступ до більших ресурсів і аудиторій. Щодо стилістики та графіки, спостерігається акцент на артистичний дизайн та розкриття цікавих сюжетів, відображаючи індивідуальний погляд розробників на світ. Використання 3D графіки у різноманітних інді-іграх, таких як «Hollow Knight», свідчить про високий рівень технічних можливостей. Зростаюча популярність процедурної генерації для створення непередбачуваних світів, а також використання віртуальної (VR) та розширеної реальності (AR) також є характерними тенденціями періоду. Використання ретро-стилів, таких як піксель-арт та векторна графіка, дозволяє створювати новаторські інді-ігри, що поєднують ностальгію з інноваціями.

Останні роки в інді-геймінгу відзначилися рядом популярних дизайнерських елементів та тенденцій, що відрізняють їх від студійних проєктів (Іл. 1). Зокрема фокус на інклюзивності, налаштування контролів та адаптивний інтерфейс для гравців з обмеженнями, також відзначається в цьому сегменті гейміндустрії.



піксельна графіка

глибокий сюжет та
емоційна взаємодія

нестандартні геймплейні
механіки

фокус на інклюзивності

Іл. 1. Тенденції інді-ігор.

Дизайн інді-ігор має свої особливості та переваги порівняно зі студійними мейнстрімними іграми. Інді-студії, складаючись з невеликої кількості людей, користуються оперативністю і гнучкістю в процесі розробки. Розробники інді-ігор підтримують прямий зв'язок із спільнотою гравців, що дозволяє їм враховувати думки та побажання аудиторії при створенні гри.

Інді-розробники можуть прогнозувати ризики та приймати творчі рішення, експериментуючи з жанрами і форматами. Однак інді-проекти також супроводжуються викликами, включаючи обмежений бюджет, конкуренцію в галузі та кооптацію інді-ігор мейнстрімом, що може призвести до втрати унікальності та оригінальності. Незважаючи на ці складнощі, інді-ігрова індустрія має значний потенціал для розвитку і надалі, створюючи творчий сигнал для мас і надихаючи великі компанії на еволюційні дії у відеоігровій галузі.

КОБЕНКО Марія

Студентка 4 курсу ОПП «Мультимедійний дизайн»

Наукова керівниця: кандидат педагогічних наук, доцент ЧСН Наталія Харків, Харківська державна академія дизайну та мистецтв

ПРИЙОМИ АУДІО-ДИЗАЙНУ В ХОРОР ІГРАХ

Відеоігри жахів – один із найпопулярніших жанрів, що з'явився в 1990-х роках. У 2023 році з 10 претендентів на звання «найкраща гра року» були визначені 4 гри в жанрі хорор. Одними з основних елементів моторошної атмосфери є музика та звуки, які викликають адреналін у гравців та створюють насправді якісний незабутній хорор.

Ці ігри повинні змінювати свої способи налякати, щоб дивувати новими підходами, які перевищують очікування гравців. Найбільш бюджетним та ефективним способом досягти цього є ефектно зроблений аудіо дизайн. Звукове оформлення в іграх важливо тим, що воно створює імітацію реального життя. Кожна дія гравця має супроводжуватися звуком, адже саме так все відбувається в реальності. Звук доповнює зображення з камери, визначаючи не тільки видиме, а й не видиме.

Є три головні групи звуків: *основні*, група яких сфокусована на створенні низькочастотних звуків для кожної локації, що звучать на задньому плані та імітують шум реального життя. *Атмосферні* – що розкривають гравцю деталі світу: погоду, час доби, допомагають поживати світ гри, зробити його реальним. *Лякаючи* – звуки, що

змушують думати, що ми не самі. Це може бути скрегіт, крик, чийсь голос та інше. Також в хорор іграх поширене використання груп специфічний аудіоефектів:

Ефект зловісної долини. Щоб викликати відчуття неправильності того, що відбувається, ігрові компанії майже завжди вдаються до різних плагінів і програм для спотворення та зміни реальних звуків, наприклад, голосів.

Ефект Тиші. Таке ж відчуття «неправильності» може викликати абсолютна тиша, тому що в житті таке неможливо. Іноді звук надмірний і саме тиша стає головним саундтреком для гравця. Роль тиші змінюється залежно від її застосування: вона може бути частиною механіки гри; передвісником страшних перспектив; вона також фокусує увагу гравця; викликає почуття неминучості кінця. Тиша як елемент нагнітання найпопулярніша і найефективніша, в цьому очікуванні гравець буде боятися будь-якого звуку, який ледве порушує тишу. Все працює на контрасті, тому людина почне відчувати перенасичення, якщо відбуватиметься одне і теж саме протягом тривалого часу. І тому в ігровому процесі хорорів існує певна послідовність – нагнітання обстановки, переляк, і після переляку має наступати спокій, щоб дати гравцю відпочити.

Хвильова драматургія – музичний прийом, під час якого тихе та спокійне перетворюється на голосне та лякаюче. Для людської психіки швидкі високі та гучні звуки діють на нервову систему як стимулюючий засіб.

Часто в хорорах музику навмисно роблять рваною за звучанням, з різкими перепадами частот або надмірним шумом. Такий прийом із дисонансним звучанням називається нелінійний звук. Але незважаючи на те, що звук спеціально спотворюється для того, щоб викликати у гравця дискомфорт, важливо досягти балансу і не перегнути палицю. Неякісний звук пригортає на себе надмірну увагу, вибиваючись з атмосфери ігрового процесу і заважає зануренню в геймплей.

Грунтуючись на вищеописаному, можна сказати, що саунд-дизайн повинен підтримувати моторошний настрій, поєднувати в собі реалістичність із драматургією та жахом, мати свій темп, у якому тиша є інструментом, він має бути динамічним та інтерактивним, відповідний атмосфері і іноді оманливим, викликати неприємні відчуття.

КОЗЛОВА Анна

Студентка 4 курсу ОПП «Мультимедійний дизайн»

Наукова керівниця: кандидат педагогічних наук, доцент ЧСН Наталія Харків, Харківська державна академія дизайну і мистецтв

АКТУАЛЬНІСТЬ АРХІТЕКТУРНИХ 3D-ПРОЄКЦІЙ В РЕКЛАМІ

Проекційний маппінг – це передова технологія, яка використовується у відео або інтерактивних інсталяціях для адаптації проєкції об'єктів неправильної форми до їх унікальних структур. За останнє десятиліття проєкції набули широкого поширення в усьому світі, особливо в розвинутих країнах, з помітною тенденцією до їх використання для широкоформатної реклами продуктів. Значення цієї перспективної техніки виходить за рамки обчислень, що вказує на її потенціал зробити революцію в різних галузях.

Одним із ключових чинників актуальності відеомаппінгу є його неперевершена здатність створювати відчуття занурення, на відміну від традиційної двовимірної реклами. Світлові проєкції переносять глядачів у тривимірний простір, забезпечуючи глибоку та привабливу взаємодію з повідомленням бренду. Це захоплює явище не тільки привертає увагу, але й покращує запам'ятовуваність бренду, оскільки споживачі з більшою ймовірністю зацікавляться досвідом, що виділяється зі звичайного. Світлові проєкції пропонують універсальність, яка відповідає постійно мінливим вимогам споживачів. Рекламодавці можуть використовувати цю можливість адаптації, щоб пристосовувати свої повідомлення до певного контексту, створюючи цілісну та виняткову розповідь про бренд.

Технологічні досягнення, що забезпечують можливості світлових проєкцій, ще більше підвищують їх актуальність. Інтеграція передових технологій стала необхідною для привернення уваги аудиторії та сприяння залученню споживачів. Серед цих технологій світлові проєкції стали динамічним і ефективним інструментом, який пропонує рекламодавцям новий спосіб передачі своїх послань. Інновації в проєкційному маппінгу, голографічних дисплеях і доповненій реальності розширили творчі можливості для рекламодавців, дозволивши їм створювати візуально приголомшливі та технологічно складні кампанії. Оскільки аудиторія стає все більш обізнаною в техніці, інтеграція цих передових технологій гарантує, що бренди залишаються в авангарді залучення споживачів. Поява тривимірних проєкцій суттєво змінила ландшафт живих заходів, реклами та мистецтва. Ця інноваційна технологія передбачає проєктування

цифрового контенту на тривимірні поверхні, створюючи візуально приголомшливі видовища, що стирають кордон між реальним та віртуальним. Цифрові вивіски стають ключовим гравцем у покращенні іміджу бренду та підвищенні якості обслуговування клієнтів коштом відображення високоякісного інтерактивного контенту. Його гнучкість, економічність та здатність забезпечувати цільову передачу повідомлень та персоналізацію, сприяють його перевазі над традиційними друкованими вивісками. Використання машинного навчання та штучного інтелекту ще більше уточнює прогнози, дозволяючи коригувати їх у реальному часі та надавати персоналізовані рекомендації щодо контенту. Розвиток апаратного забезпечення, у тому числі високошвидкісних проекторів та сучасних датчиків, сприяє отриманню більш точних та детальних проєкцій. Світлові вивіски відіграють важливу роль у стимулюванні продажів, ефективно доносячи клієнтам інформацію про рекламні акції. Їх візуально привабливий контент, оновлення в реальному часі та гнучкість для швидкої зміни контенту дозволяють компаніям швидко реагувати на динаміку ринку та вимоги клієнтів. Крім того, світлові вивіски впливають на рішення про покупку, демонструючи особливості та переваги продукту, відгуки клієнтів.

Залучення споживачів до архітектурного 3D маппінгу, так званий інтерактивний дизайн, є ключовим у центрі уваги. Дослідження показують, що захопливий досвід призводить до вищого рівня запам'ятовування та позитивних асоціацій з брендом. Просторова динаміка міського середовища сприяє ефективності архітектурних відеопроєкцій, оскільки взаємодія між проєкцією та навколишньою архітектурою покращує загальне враження (Іл. 1).



Іл. 1. Брендінгова тематика маппінгу. Мультимедійний показ моди “Ralph Lauren 4D Experience”.

Занурюючи споживачів у візуально привабливу розповідь, 3D проєкції викликають емоції та впливають на сприйняття бренду. Цей емоційний резонанс є потужним інструментом для формування прихильності та лояльності до бренду. Неможливо переоцінити естетичну привабливість архітектурного відео-маппінгу, оскільки візуально різучий вміст викликає емоційні реакції та вау-ефект, справляючи тривалий вплив на аудиторію. Рекламодавці можуть використовувати силу естетики, щоб викликати певні емоції, які узгоджуються з повідомленням їх бренду. Інтеграція ефекту занурення, технологічного прогресу, сприйняття споживачами, просторової динаміки та емоційного залучення позиціонує 3D проєкції як трансформаційну силу в сучасній рекламі.

Підсумовуючи, можна визначити, що архітектурні 3D проєкції в рекламі виявилися актуальним і ефективним інструментом для маркетологів. Актуальність світлових проєкцій в рекламі полягає в їх здатності прориватися крізь рекламний шум, забезпечувати захоплюючий досвід, адаптуватися до різноманітних середовищ, використовувати технологічні досягнення та створювати емоційні зв'язки зі споживачами. Узагальнення наукової літератури розкриває багатовимірність цього явища, що охоплює психологічні, технологічні, просторові та естетичні міркування. Оскільки технологія продовжує розвиватися, подальші дослідження допоможуть вивчити інтеграцію нових технологій, для ще більш захопливого досвіду реклами.

Перспективи подальших досліджень у цій галузі включають поглиблене дослідження довгострокових наслідків багаторазового впливу на лояльність до бренду та прийняття рішень споживачами. Крім того, вивчення міжкультурних відмінностей у реакціях на 3D проєкційне шоу може дати цінну інформацію для глобальних рекламних стратегій. Загалом, майбутнє архітектурних відео проєкцій у рекламі відкриває широкі можливості для рекламодавців, які прагнуть створити ефектний і незабутній образ бренду.

КУТОВА Софія

Студентка 4 курсу, ОПП «Мультимедійний дизайн»

Наукова керівниця: кандидат педагогічних наук,

*доцент **ІНОЗЕМЦЕВА Світлана***

Харків, Харківська державна академія дизайну і мистецтв

ВИКОРИСТАННЯ МІФОЛОГІЧНОГО ЕПОСУ В КЛАСИЧНІЙ АНІМАЦІЇ КРАЇН ЗАХІДНОЇ ЄВРОПИ

З самого початку створення анімації людина відображала в ній не тільки зміни в суспільстві, але й намагалась перетворити цю нову галузь мистецтва в історію у спосіб, який буде навчати та розповідати про моральні цінності та надбання філософських думок минулого. Анімація стала не просто розвагою, а справжнім підґрунтям ментального розвитку майбутніх поколінь. І для досягнення поставлених цілей виникла потреба створювати історії, які, пройшовши навіть через тисячоліття, залишились би актуальними та цікавими дотепер. До того ж, важливим аспектом більш сучасної анімаційної індустрії є збереження культурної ідентичності та виховання самосвідомості народу, щоб культура, яку створили наші предки, зберіглася для їх нащадків.

У сучасних дослідженнях та літературі, присвячених міфологічним мотивам в індустрії анімації, відзначається її виняткове значення та вплив на формування людського сприйняття. Фаттане Болур'є та Акбар Алемі у своїй роботі зазначили важливість анімаційних історій, основою яких є міфи, бо вони надають символічні та алегорично логічні головоломки, а також розгорнуто пояснюють світ та життя через свої сюжети. Проаналізувавши збережені відомості про міфи та традиції скандинавських народів, Ніл Гейман у своїй книзі звернувся до проблеми зникнення аутентичних міфів різних країн та важливості їх збереження, як культурної спадщини.

З перших кроків існування людства, кожен народ створював свою неповторну культуру та традицію, задля збереження вірування, мудрості предків та культурних аспектів життя. Міфології слугують своєрідними космогоніями, які намагаються пояснити природні явища та походження життя. Міфологічні розповіді часто мають моральні аспекти, передають важливі вчення про добро, зло, мужність, дружбу та інші етичні цінності. Також зазначимо, що легенди впливають на формування національної та культурної ідентичності, вказуючи на унікальність та цінності певного народу чи групи (Іл. 1).



Лл. 1. Міфологічний епос в класичній анімації країн Західної Європи.

Міфологія може не тільки існувати в старих канонах, але й розвиватися, адаптуватися та перетворюватися, відображаючи зміни в суспільстві та індивідуальних поглядах людей. Однією з новостворених форм зберігання та розповсюдження інформації стала анімація, яка посіла важливе місце в світовій культурі.

Особливостями мови міфологічних розповідей користуються не лише для розваги, а й в якості способу запобігання вимиранню культури чи традицій. Багато режисерів та аніматорів звертаються у своїх творах до згаданого вище феномену міфології, а саме: інтерпретують, вдосконалюють та створюють нові легенди. Таке ставлення до міфів не тільки зберегло їх спадщину, але й сприяло розвитку та відновленню після занепаду.

Візуальні образи багатьох героїв європейського епосу є впізнаваними в різних країнах світу, їх характерні риси почали асоціюватися з культурою, яку вони представляють. Персонажі міфів та легенд завжди були прикладами для наслідування, їх вчинки та ідеї були вирішенням актуальних проблем, як і головна ідея протистояння злу. Ці ж ідеї запозичувались анімацією та сучасною культурою. Деякі анімаційні твори можна розглядати з двох точок зору щодо відношення до першоджерела. Перший тип: «міфопоетичний – створює нову, міфологію що трансформується або включає та трансформує вже існуючий міфологічний матеріал». До такого типу можна віднести відомі твори класичної анімації студії «Дісней», такі як «Геркулес» та «Аладдін».

Протягом останніх років з'явилося кілька презентацій міфології, які більш вірно відтворюють її первісні джерела, що і є другим типом анімації. Такі фільми можна вважати спадкоємцями міфологій,

а анімацію – новою формою розповіді. Представниками цього типу анімації є такі мультфільми, як: «Таємниця абатства Келлс» та «Пісня моря». Перший твір має в основі легенду про створення найвідомішого ілюмінованого манускрипту «Книга Келлс». В цьому творі поєднані народні вірування, легенди та справжні історичні події. Другий фільм – «Пісня Моря» так само має в собі переплетіння реального та міфологічного світів, що пояснює ірландський епос.

Паралельно зі збереженням та передаванням старих вірувань та легенд, з'являються, швидко розвиваються й розповсюджуються нові історії, які підходять під критерії міфологічного епосу. Розглядаючи концепцію міфів та легенд, можна стверджувати, що сучасний світ так само, як і сотні років тому, має свою міфологію, яка вже не несе релігійних уявлень, але задовольняє потребу у сильних образах. Новими формами героїчних фігур можуть виступати супергерої з коміксів, що в подальшому увійшли в основу багатьох кінострічок та мультфільмів. Розглядаючи їх як сучасну форму міфології, не можна не помітити схожі аспекти з минулим. Сучасні герої стають на захист правопорядку та борються зі злом, що відображає концепції боротьби добра і зла, які є ключовими для міфології всіх країн світу. Багато сюжетів супергеройських історій мають міфологічний характер, такий як випробування, жертвопринесення, визволення та інші мотиви, що можна відстежити в традиційних міфологічних оповіданнях.

Супергерої стають символами ідентичності та цінностей для свого часу аналогічно тому, як в них відображаються культурні аспекти та ідеали. Мистецьке значення міфології полягає в тому, що вона здатна тлумачити реальність людських цінностей. Художня міфологія є своєрідним розповідним жанром, в якому психологічні аспекти, зокрема страхи та надії, знаходять своє відображення у виразній мові сновидінь та драматичній формі оповідань.

Зважаючи на все вищесказане, можна зробити висновки про те, що протягом останніх років різні європейські країни використовують свою власну міфологію для створення захопливих та глибоких історій, які стають першоосновою для анімаційних творів. Міфологія слугує не тільки джерелом натхнення, але й мовою виразу для різних аспектів людського досвіду: від боротьби зі злом до пошуку власної ідентичності. Загалом, використання міфології в анімації Європи визначається багатством культурних традицій та відображає бажання зберегти та перетворити спадок минулих поколінь у сучасне мистецтво. Міфологія продовжує розвиватись, знаходить актуальні теми, викривати проблеми людства.

Лі ЦЗЕПЕН

Аспірант ХДАДМ

Науковий керівник: кандидат мистецтвознавства,

*доцент **ОПАЛЄВ Михайло***

Харків, Харківська державна академія дизайну і мистецтв

ВИКОРИСТАННЯ ЦИФРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ В СТВОРЕННІ І РЕПРЕЗЕНТАЦІЇ ОБ'ЄКТІВ ПРОСТОРОВОЇ ПЛАСТИКИ

Безперервний розвиток скульптури завжди був заснований на інноваціях. Особливо відчутним в цьому плані був початок 20-го століття, коли митці почали звертатися до абстрактних форм. У мистецьких практиках 60-х років 20-го століття ми починаємо спостерігати впровадження скульптури в ассамбляж, ленд-арт, інсталяцію, інвайронмент, перфоманс. В наш час новим трендом є використання цифрових технологій в створенні і репрезентації скульптури. Можна навіть стверджувати, що вона відокремлюється від обмежень реальних матеріалів. Ми вважаємо актуальним виділити головні тенденції цих сучасних розробок.

Численна кількість наукових досліджень і перші практичні кроки в галузі віртуальної скульптури дозволяють нам виокремити наступні напрями «цифровізації» об'єктів просторової пластики.

Високодеталізоване 3D моделювання. Цифрові репліки скульптурних об'єктів демонструються в музеях засобами інтерактивних систем. Системи віртуальної навігації, що дозволяють керувати вибором об'єктів і пов'язаною з ними інформацією, розподільною здатністю їх елементів, встановлені зараз в багатьох містах Європи.

Якісне цифрове відтворення артефактів культурної спадщини. Це надає можливість розповсюджувати, архівувати і вивчати об'єкти просторової пластики через онлайн-ресурси. Також технології оцифрування дозволяють реставрувати скульптурні об'єкти. Прикладом є розпочатий у 2018 році проєкт по 3D скануванню відомих робіт Йоана Георга Пінзеля у Львові.

Швидке прототипування, в тому числі в технології віртуальної реальності (VR). Деякими митцями цей процес використовується для створення в подальшому реальних скульптур технологіями 3D друку. Результатом запровадження такої технології є численні роботи китайського скульптора, члена Сичуанського скульптурного товариства Чжу Фена (朱峰). Цифрове прототипування економить час ручної

обробки і ресурси митця. Воно використовується не тільки як зручний прогресивний інструмент, а й як такий, що має цінність сам по собі. Також методом лазерного сканування і подальшої обробки спеціалізованим програмним забезпеченням були створені структури великої металевої скульптури «Квантова хмара» авторства скульптора із Великобританії Ентоні Гормлі.

Вбудова віртуальної скульптури в виставковий і природний простір. Одним із перших в Україні прикладів використання VR у виставковому просторі став проєкт «Умовний спосіб», що був продемонстрований у київській галереї «Митець» у 2018 році під кураторством Катерини Рай. В ньому прийняли участь низка молодих скульпторів України. Віртуальні об'єкти здавалися реальними завдяки відчутності фактур і об'ємів, руху світла і тіней. Український митець Роман Мінін також відомий своїми трансмонументальними скульптурами в міському середовищі, що демонструються у технологіях доповненої реальності. Вражаючі гіперреалістичні проєкції публічних скульптур створює американський скульптор і UX-дизайнер Кен Келлехер (Ken Kelleher). У віртуальному світі немає обмежень по розміру скульптурного об'єкту і творчим можливостям. Прискорюється процес створення об'єкту, який можна вписувати в будь-яке середовище. При цьому можна порушувати, навіть, закони гравітації.

Цифровий дизайн скульптурного твору в штучному просторі віртуального середовища. Піонером цього напрямку вважається Ніколь Стенгер (Nicole Stenger), яка досліджувала художнє середовище віртуальної реальності з початку 90-х років, створюючи інтернет-фільми. В подальшому ця галузь отримала потужний розвиток завдяки численній кількості ентузіастів, більшій доступності і досконалості обладнання VR, появі умовно безоплатних інтернет-платформ для створення художніх галерей і просторів для спілкування. Також цифровий дизайн об'єктів просторової пластики широко використовується в комп'ютерних іграх.

На даному етапі дуже складно передбачити шляхи прогресу візуального мистецтва. Можливо лише припустити, що подальший розвиток віртуалізації скульптурного мистецтва і дизайну покращить точність відтворення скульптурних об'єктів, зменшиться собівартість і час робіт, що заощадить скульпторам багато творчої енергії. Також він буде заснований на подальшому втручанні інтерактивних концепцій – отриманню більш багатого візуального, а також слухового і тактильного досвіду.

ЛОССВА Марія

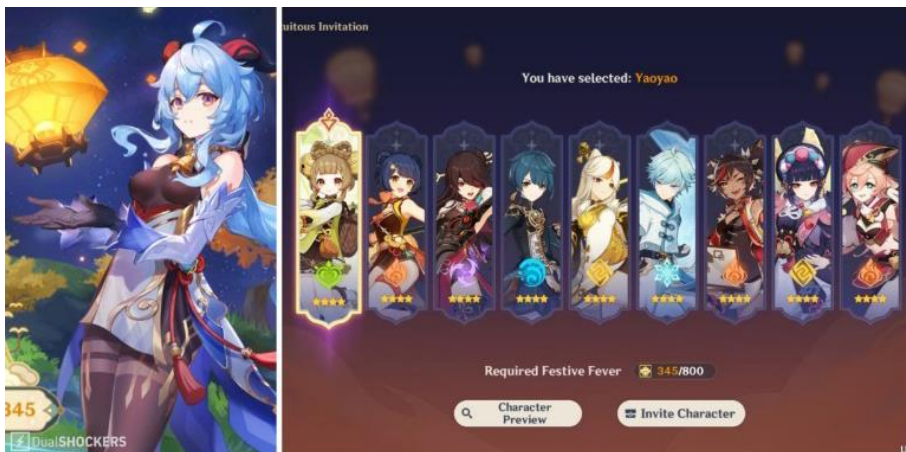
Студентка 4 курсу, ОПП «Мультимедійний дизайн»

Наукова керівниця: кандидат педагогічних наук, доцент ЧСН Наталія Харків, Харківська державна академія дизайну і мистецтв

ГЕЙМДИЗАЙН ТА УСПІХ ВІДЕОГРИ «GENSHIN IMPACT». АНАЛІЗ ЕЛЕМЕНТІВ, ЯКІ СПРИЯЮТЬ ПОПУЛЯРНІСТІ ТА МОНЕТИЗАЦІЇ

«Genshin Impact» - це рольова гра, що відбувається у вигаданому відкритому світі Тейват. Гра пропонує багатий вибір персонажів, кожен з яких має свою унікальну особистість та спеціальні здібності, що є основою геймплею. Гра є суто китайським продуктом і стала надзвичайно популярною протягом останніх кількох років, що демонструє готовність гравців до іншого бачення ігрового процесу.

Візуальний дизайн персонажів, від кольору одягу до рухів в момент спокою, розповідає їх історію та вказує на особливість певного персонажу. Наприклад, в Ліюе – регіоні, що відсилається на Китай, в одязі персонажів використано багато традиційних елементів. Але є й виключення. Наприклад, Слань, яка не зовсім вписується в оточення та має загадковий вигляд, характер, історію (Іл. 1).



Іл. 1. Дизайн персонажів.

Розглянемо інші приклади. Qiqi (Чічі) – дитина-зомбі з характерним блідим кольором шкіри, уповільненими рухами та поганою пам'яттю, якій було додано милих і привабливих рис. Вона

має одну з найбільш сумних історій, але не дуже популярна через слабкі ігрові механіки.

Yanfei (Янфей) – жіночий вогняний персонаж з веселим характером, одяг якої підкреслює характер, але ніяк не рід діяльності.

Razor (Рейзор) – хлопчик, що вихований вовками. Його дизайн каже про це, починаючи від рваного одягу та зачіски, що нагадує вовчий хвіст, закінчуючи манерою розмовляти простими реченнями і проговорюючи слова.

Другим аспектом гри є інтерактивний дизайн, що дає можливість взаємодіяти з більшістю елементів оточення. Це включає в себе збір елементів для підвищення рівня персонажів, їжі, деревини, вирішення загадок і головоломок. Деякі з цих елементів з'являються тільки в конкретні дні, деякі відновлюються протягом двох діб після того, як їх збрали (наприклад, квіти). Окрім того, самі персонажі теж включені в інтерактивну частину гри, тобто взаємодіють за допомогою елементів зі світом. Наприклад, підпалюють траву та дерева або заливають їх водою. Елементи також важливі в битвах – їх комбінації підсилюють дію (б'ють сильніше, наносять удар струмом у воді тощо). Наприклад, якщо ворог знаходиться у воді, можна використати електричну атаку для нанесення додаткової шкоди.

Гра «Genshin Impact» має рівні та локації, такі як підземелля та безодня, що вимагають застосування конкретних елементів і персонажів зі специфічними навичками. «Genshin Impact» використовує китайську традиційну культуру як ключовий елемент свого дизайну та сюжету. Наприклад, є китайська філософія Wuxing, яка включає п'ять елементів: вогонь, воду, землю, метал та дерево. Розробники розширили її до 7 елементів.

Використання китайських імен також має своє значення. Наприклад, ім'я персонажа Zhongli є грою слів, що означає «годинник відходить» і відображає його історію в грі (він пішов зі своєї величної посади і залишився безсмертним, граючи роль простої людини).

Будівлі в регіоні Ліює створені на основі традиційного китайського стилю. Наприклад, для натхнення у створенні локації було використано Національний лісовий парк Zhangjiajie (Чжанцзяцзе) (Іл. 2.).

Цікавим аспектом є включення в гру елементів різних релігій, таких як конфуціанство, даосизм та буддизм, що протягом століть були важливою частиною китайської культури.



Іл. 2. Дизайн локацій.

Тим не менш в Інтернеті багато дискусій на тему того, чи не використовують розробники китайські елементи для покращення іміджу японського регіону або для маркетингу, одночасно псуючи імідж Китаю через те, що таких персонажів, як Zhong Li, спільнота висміювала за їх слабкість. Також для китайських гравців вимагається окрема цензура елементів одягу деяких персонажів, в чому європейські й інші гравці мають вибір.

Щодо монетизації, «Genshin Impact» використовує систему «gacha», яка дозволяє гравцям отримувати нових персонажів та предмети. Ця система створює почуття азарту та заохочує гравців продовжувати грати. Однак, важливо відзначити, що гра також надає багато контенту безкоштовно. Автор статті не закликає витратити гроші в іграх і згадує це тільки як елемент геймплею.

Отже, успіх «Genshin Impact» зумовлений комбінацією відмінного дизайну, глибокого занурення та вдалої монетизації. Ці висновки можуть бути корисними для геймдизайнерів, які прагнуть створити успішні ігри в майбутньому.

МАРІЮТІЧЕВА Єлизавета

Студентка 4 курсу, ОПП «Мультимедійний дизайн»

Науковий керівник: кандидат педагогічних наук, доцент ЧЕН Наталія Харків, Харківська державна академія дизайну і мистецтв

ВПЛИВ ВІЗУАЛЬНОГО КОНТЕНТУ ТА МУЗИЧНОГО СУПРОВОДУ НА СПРИЙНЯТТЯ ГЛЯДАЧЕМ

У сучасному цифровому просторі існує очевидний попит на виробництво медіаконтенту. Його разючий потенціал у впливі на сприйняття глядача змушує спеціалістів шукати нові ефективні методи для досягнення певного враження споживача від медіапродукту.

Грамотне поєднання візуального дизайну та музичного супроводу найбільш виразно постають серед інших способів. Саме ці інструменти стають запорукою найбільш результативної роботи з глядачем, психологічно впливаючи на сприйняття контенту

Метою дослідження є вплив візуальних прийомів, ефектів, а також музичного супроводу на психологічний стан глядача, та визначення ефективності поєднання цих двох засобів у медіапродукті.

За весь час існування мультимедіа в інформаційному середовищі стояло питання необмежених можливостей, які воно надавало, та як продуктивно використати медіаконтент з погляду впливу на глядача. Для досягнення певного результату від перегляду мультимедіа застосовуються базові прийоми та маніпуляції з використанням кольорів, форм та образів. А також грамотне поєднання з мелодією певним чином впливає на свідомість користувача.

Взаємодія людини з відносно новим феноменом інформаційного простору – медіавізуальним, часто представлена як комунікація глядача з медіа. Для забезпечення кращого «діалогу» між медіа та людиною, у питанні впливу на неї, були виділені такі ефекти, як: вербальні, звукові, візуальні тощо.

При розгляданні маркетингового аспекту використання мультимедіа варто зазначити важливість візуалу в рекламі, як засобу маніпуляції потенційним споживачем або інструменту привертання уваги людей. Дизайн є ключовим елементом ініціювання комунікації людини з медіа у вигляді комерційного оголошення.

Реклама в усіх засобах масової інформації значною мірою спирається на візуальну та вербальну інформацію для презентації продукту, який рекламується. Тому для оцінки ефективності впливу дизайну на сприйняття глядачем контенту варто вміти провести аналіз взаємодії між візуальним та вербальним компонентами, вдало розмежовуючи роботу візуалу та тексту.

Для виконання задачі просування певного продукту реклама використовує основні інструменти комунікаційного мистецтва і принципи дизайну. При цьому з'являється можливість планувати та організовувати елементи візуалу так, щоб реклама викликала інтерес та привертала увагу.

Якщо розглянути основні елементи візуальної складової реклами можна визначити такі інструменти як лінії, колір, текстура, форма, величина та контрастність елементів.

Лінії належать до елемента, який зображає форму або контур. Колір визначає певні відтінки, які є потужною складовою зображення. Наприклад, червоний є лідером у рекламному бізнесі завдяки асоціаціям з динамікою, силою, волею. Помаранчевий колір викликає у глядача такі відчуття, як: активність, тепло, веселощі. Жовтий – це символ радості та сонця. Зелений колір символізує природу, весну, свіжість і здоров'я. Синій символізує спокій, умиротворення та ніжність. Фіолетовий колір асоціюється з таємницею, містикою, урочистістю, естетикою. Сірий характеризується помірністю, нейтральністю, солідністю. Білий символізує чистоту та початок, а чорний – підкреслює витонченість, аристократизм, таємницю.

Наступний елемент у візуальному дизайні – текстури, ступінь шорсткості або гладкості об'єктів. Гладкі поверхні зазвичай характеризують вишуканий смак, а шорсткі – міцність та надійність. Інший компонент стосується форми фігур, двомірної лінії без форми або товщини (пласкі об'єкти). Різні форми по-різному розподіляють увагу глядача, а також впливають на швидкість сприйняття ключової інформації.

Мультимедія має не тільки візуальну, а й аудіо складову. Музичний супровід використовується для створення атмосфери, підсилювання настрою, викликання асоціацій, акцентування уваги на ключових моментах, вказування на жанр та тематику медіапродукту. Аудіоконтент також може впливати на рівень залученості та задоволення глядача від перегляду медіаконтенту. У результаті аналізу джерел «Music, Sound and Multimedia: From the Live to the Virtual» та «Psychomusicology: Music, Mind, and Brain» було визначено такі ключові аспекти впливу музичного супроводу в мультимедіа:

— *Вплив музичного супроводу на когнітивні процеси в мультимедіа.*

— *Музичний супровід та емоційне сприйняття мультимедіа.*

— *Музичний супровід в інтерактивних мультимедіа.* Музика може використовуватися не лише для підсилення емоційного впливу, але й для надання зворотного зв'язку гравцям.

— *Музичний супровід в рекламі та маркетингу.* Аудіо використовується для підсилення сприйняття бренду або продукту.

У висновку можна сказати, що для забезпечення повноцінної взаємодії людини та медіаконтенту важливо враховувати особливості роботи з головними компонентами медіа – візуалом і музичним супроводом. Ці елементи не лише доповнюють один одного, але й взаємодіють, створюючи більш глибокий зв'язок з глядачем.

У дослідженні підкреслена важливість синхронізації візуального та аудіо контенту для створення ефективного медіа досвіду, що може бути використане для створення більш впливового медіаконтенту.

Використання даних про вплив певних елементів візуалу на сприйняття глядача стає потужним засобом досягнення потрібного ефекту від перегляду рекламного медіа. Але це не виключає можливість експериментувати з поєднаннями визначених компонентів візуального дизайну для пошуку нових цікавих рішень.

МАТІШИНЕЦЬ Єлизавета

Студентка 2 курсу ОПП «Дизайн середовища»

Науковий керівник: кандидат технічних наук,

доцент ДЕМЕССИЄ Мекурія

Черкаси, Черкаський державний технологічний університет

АНІМАЦІЯ ДИЗАЙН-ПРОЄКТУ ІНТЕР'ЄРІВ – ЕФЕКТИВНИЙ ІНСТРУМЕНТ КОМУНІКАЦІЇ ІЗ ЗАМОВНИКОМ

Стандартні проекти, в яких відображено концепцію та план майбутнього інтер'єру із зазначенням розташування окремих предметів, меблів та обладнання, колірні та композиційні рішення, освітлення та інноваційний матеріал оформлення, стали недостатніми для досягнення ідеального результату.

Адже крім перегляду картинки (плоскої ілюстрації), як замовникам, так і проєктантам (дизайнерам) хочеться відчувати інтер'єр, оцінити його сильні та слабкі сторони, побачити проєкт зсередини, прогулятися віртуально кімнатами, оцінити рівень освітлення.

В даний час для інформативної демонстрації візуалізації проєктів інтер'єрів використовують сучасний спосіб - анімацію.

Анімований проєкт інтер'єру дозволить побачити та полюбити інтер'єр ще у віртуальному вигляді.

Анімація дизайн-проєкт інтер'єру – це спосіб візуалізації та представлення проєктів інтер'єрів у тривимірному просторі. Вона дозволяє клієнтам та дизайнерам краще зрозуміти, як виглядатимуть приміщення після реалізації проєкту. 3D-анімація – це процес створення рухомих зображень у 3D-оточенні, що дозволяє імітувати переміщення цифрових об'єктів у тривимірному просторі.

Анімація проєкту наочно продемонструє, як поєднання різних стилів в елементах меблювання та освітлення створюють атмосферу

домашнього комфорту та, в той же час, динамічного способу життя власника.

Завдяки відео анімації проєкту інтер'єру замовник має такі можливості:

- Віртуальна прогулянка майбутнім інтер'єром (прохід по всіх приміщеннях, побачивши планувальне рішення та функціональне зонування в реальному обсязі);

- Оцінка рівня освітленості інтер'єрів (побачить, як кімнати заповнюються природним світлом та наскільки функціональними є штучні світильники або групи точкового освітлення);

- Максимально реальне відображення деталей (анімація дозволяє простежити всі нюанси та комбінації (текстура, відтінок, форма тощо) різних елементів інтер'єру, визначивши для себе найкраще поєднання).

Анімація в дизайні інтер'єрів допомагає візуалізувати та оживити проєкти та має кілька переваг у контексті дизайну інтер'єрів:

1. *Візуалізація ідей:* Анімація дозволяє клієнтам і замовникам краще зрозуміти, як виглядатиме їхній майбутній простір. Вона демонструє динаміку, розташування меблів та освітлення.

2. *Реалістичність:* Фотореалістична 3D-анімація справляє враження, ніби ви вже знаходитесь в інтер'єрі. Це допомагає ухвалювати більш обґрунтовані рішення.

3. *Презентація перед клієнтами:* Анімація дозволяє дизайнерам та архітекторам переконливо подати свої ідеї клієнтам. Це особливо корисно при узгодженні дизайну.

4. *Зрозумілість:* Візуалізація через анімацію робить складніші концепції зрозумілішими. Клієнти можуть бачити, які зміни відбуватимуться у просторі.

5. *Ефективне використання бюджету:* Анімація дозволяє уникати помилок та невдалих рішень, що економить час та гроші.

6. *Демонстрація функціональності:* Анімація може показати, які двері відчиняються, як працює підсвічування, які меблеві елементи можуть переміщатися і які простори можуть бути об'єднані або розділені.

7. *Підкреслення дизайнерських рішень:* Анімація може виділити унікальні деталі дизайну, такі як нестандартні форми меблів, оригінальні елементи оздоблення або особливості освітлення.

8. *Деталізація:* Анімація дозволяє детально продемонструвати різні аспекти проєкту, такі як розташування меблів, палітра кольорів, освітлення і навіть рух.

9. *Зворотній зв'язок*: Анімація дозволяє замовнику точніше висловити свої побажання та пропозиції. Він може побачити, які елементи йому подобаються, а які змінити.

Виходячи з вище наведеного, можна зробити висновок, що анімація дизайн-проектів повинна бути невід'ємною частиною при розробці комплекту дизайн-проектів.

НОЗДРАЧОВ Віталій

Студент 4 курсу, ОПП «Мультимедійний дизайн»

Наукова керівниця: кандидат педагогічних наук,

*доцент **ІНОЗЕМЦЕВА Світлана***

Харків, Харківська державна академія дизайну і мистецтв

МІФОЛОГІЯ ТА АНІМАЦІЯ: АНАЛІЗ ТА ПОРІВНЯННЯ ПЕРСОНАЖІВ

У сучасному світі анімація має значний вплив на культурний спадок та масову свідомість через свою популярність. Взаємодія анімації з міфологією, яка виявляється у створенні анімаційних творів, малодосліджена, хоча міфологія є невід'ємною частиною культур різних епох. Дослідження цього питання спрямоване на виявлення впливу міфологічних образів на анімаційних персонажів та їх розвиток, що дозволить краще зрозуміти роль анімації у передачі культурних цінностей та виявити важливість міфологічних образів у мистецтві.

Метою дослідження є аналіз міфологічних образів та релігійних мотивів в анімаційних творах, порівняльний аналіз міфологічних тем у різних культурах та епохах. Даній темі були присвячені роботи, включаючи українських та зарубіжних авторів, які розглядають символіку та взаємозв'язки між анімаційними творами та міфологічними образами.

Вивчення взаємодії міфології та анімації виявляє значний потенціал для аналізу персонажів у цих двох сферах. Міфологічні образи, як універсальні архетипи, знаходять відображення в анімаційних персонажах, дозволяючи аніматорам трансформувати їх та адаптувати до сучасних уявлень. У свою чергу, анімація відтворює міфологічні теми та сприймається як мистецький засіб для створення вражаючих образів, особливо очевидно це в японській анімації, яка використовує елементи міфології для створення унікальних світів.

Українська міфологія надає яскравий приклад з Мавкою – персонажем, що представляє лісову дівчину в українському фольклорі.

Мавка описується як надзвичайно красива та чарівна істота, асоційована з природою та лісами. У міфології, вона виступає як дух лісу, здатний як приносити врожайність, так і покарати тих, хто порушує природну рівновагу. Мавка також асоціюється з весняними та літніми обрядами, а її образ відображає глибокі релігійні конотації та важливість природи в житті людей. У мультфільмі «Мавка. Лісова пісня» (2023), образ Мавки отримав нове втілення, де вона стає головною героїнею та демонструє більш комплексний та розвинений характер. В цій анімаційній інтерпретації Мавка залишає свою красу та чарівність, а також стає активною учасницею подій та може демонструвати різні аспекти свого характеру, що робить її більш захопливою для аудиторії. Порівнюючи традиційний образ Мавки з української міфології та її інтерпретацію у анімаційному фільмі, можна побачити не лише збереження культурної спадщини, а й творчий розвиток образу, що сприяє його актуальності та привабливості для різноманітної аудиторії. Це є прикладом того, як міфологічні образи можуть еволюціонувати та адаптуватися у світі анімації (Іл. 1).



Іл. 1. Образ Мавки в міфології та анімації.

Полінезійська міфологія, заснована на культурі полінезійських народів Тихого океану, розкривається через багатство та різноманіття своїх легенд і персонажів. У цій міфології важливе місце займають божества, такі як бог вітру і неба Танемахута, богиня вулканів та вогню Пеле на Хаваях, а також богиня плодючості та врожаю Хаумеа. Крім божеств, у міфології зустрічаються герої, які здійснюють різні подвиги,

серед яких варто відзначити Мауї. Він відомий своєю винахідливістю та сміливістю, а також володіє магічним амулетом — чарівним кроком, яким допомагає спричиняти надзвичайні дії, включаючи приборкання сонця. Образ Мауї в полінезійській міфології символізує силу, відвагу, розум та взаємодію людини з природою. У фільмі «Моана» (2016) образ Мауї також втілено як героя-напівбога, який, крім героїчних якостей, також має емоційну глибину, комплексний характер та цікавий розвиток протягом сюжету. Хоча обидва образи Мауї мають спільні риси, його інтерпретація в анімаційному фільмі відрізняється більшою емоційною глибиною, що робить його більш захопливим для аудиторії та відображає творчий підхід до міфологічних образів у світі анімації.

Японська міфологія глибоко вплинула на створення анімаційних фільмів режисера Гаяо Міядзакі, який майстерно використовує міфологічні мотиви та істоти, надаючи їм унікальний образ та контекст у своїх творах. Фільм «Віднесені привидами» буквально переплетений з японською міфологією. У цьому творі виділяється яскравий образ Дідуся Камадзі, старого чоловіка з численними руками, вусами і добрим серцем. Є також персонажі, які хоч і не є міфологічними створіннями, але поштовхом до їхнього створення стала міфологія. Наприклад Безликий, якому Міядзакі намагався надати унікальний образ бога-блукача, аналогічний масці «Но». Хаку, дракон янтарної ріки, є ще однією міфологічною істотою, яка відіграє важливу роль в пригодах головної героїні та втілює концепції природи у японській міфології. У фільмі також з'являється чарівниця Юбаба, аналог Баби-Яги (Ягині), що втілює страшну та загадкову фігуру, характерну для японських міфів, і надає фільму глибину та аутентичність. Студія Ghibli зуміла зберегти сутність та символіку міфологічних істот, адаптуючи їх до свого художнього стилю та сюжету, тим самим збагачуючи сюжет та атмосферу фільмів і даючи глядачам можливість відкривати для себе багатство японської культури та міфології.

На основі проведеного аналізу виявлено глибоку взаємодію міфології та анімації в створенні персонажів та сюжетів анімаційних творів. Різні культурні та епохальні контексти надають унікальні міфологічні образи, які, відтворені в анімації, допомагають розширити художні можливості цього жанру. Переосмислення та адаптація міфологічних образів у процесі створення анімаційних творів веде до формування нових інтерпретацій та тлумачень, що активно передають культурні цінності та традиції. Можливі напрями подальших досліджень охоплюють глибше вивчення конкретних міфологічних тем у контексті анімації, а також аналіз впливу анімаційних творів на

розуміння міфології в сучасному суспільстві та її символіку. Такі дослідження можуть сприяти розширенню розуміння культурних та мистецьких аспектів взаємодії міфології та анімації, роблячи їх актуальними для наукового співтовариства.

ОПАЛЄВ Михайло

Кандидат мистецтвознавства, завідувач кафедри

мультимедійного дизайну

Харків, Харківська державна академія дизайну і мистецтв

КАФЕДРА МУЛЬТИМЕДІЙНОГО ДИЗАЙНУ ХДАДМ: РОБОТИ ВОЄННОЇ ТЕМАТИКИ

Перші тижні війни для нас, студентів і викладачів, визначилися шоком, як і для всіх Українців. Кожен шукав собі місце в нових обставинах, що докорінно змінилися. Студенти і викладачі роз'їхались по різних містах України і всього цивілізованого світу. Але з часом ми почали налагоджувати контакти і відновлювати освітній процес. Паралельно на нашій кафедрі була організована робота над мистецькими проектами студентів, які були б віддзеркаленням воєнних подій. Всі розуміли, що документування у творчій формі обставин, що створилися навколо художника, авторських рефлексій студентів на перші хвилини, години і дні війни дозволяли поділитися бідою з іншими, не замкнутися в собі. Ці роботи потім були виставлені нами в соціальних мережах, презентовані в деяких вишах України і Польщі, яка нас потужно підтримала. Ми вважаємо, що на даному етапі є сенс визначити особливості цих робіт і підбити проміжні підсумки творчих проєктів на дану тему, не дивлячись на те, що війна зараз, на третьому році, в розпалі.

У емоційних коміксах Поліни Щоголевої на двадцять сторінок під назвою «Дорога» ми побачили фактично всі обставини, які супроводжували українців, що евакуювалися на захід. Авторка зобразила переповнені авто дороги, відчай, переживання за близьких, що залишилися, обстріли ворожою авіацією цивільних колон (Іл. 1).

Художні мініатюри робилися тоді швидко, але це не знижало їх цінності. В них відчувається емоційна сила, біль за Україну і огида до окупантів, до всього російського. Важливість таких робіт була в тому, що їх можна було швидко розмістити в соціальних мережах, і прокричати таким чином на весь світ. Наприклад, графічні роботи

Єлизавети Кобзар створювались спеціально для розміщення в інстаграмі (Іл. 2).



Іл. 1. Збірка коміксів «Дорога» (обрані сторінки). Авторка Поліна Щоголева, куратор ст. викл. Алла Радомська.



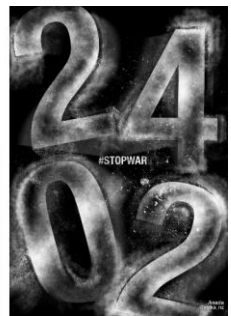
Іл. 2. Серія графічних мініатюр для інстаграму. Авторка Єлизавета Кобзар.

Взимку 2022 року спостерігався феномен, який був зафіксований у літературних творах про події початку війни 1942 року. Всі сподівались, що тільки розпочавшись, війна закінчиться через місяць, не більше. Зараз також всі надіялись на швидкий фінал. Згодом приходило розуміння, що війна надовго і 24 лютого для багатьох українців зупинився час. Цю болісну нескінченість відобразила Аліна Голуб у коротенькій анімації «Long Lond Winter» (Іл. 3).

По-справжньому масована і продумана плакатна акція відбулася навесні 2022 року під керівництвом нашої викладачки Наталії Надьон. В основному це були типографічні композиції, які не зовсім притаманні студентам мультимедійникам. В них був крик зупинити війну і підтримати Україну у десятках плакатних робіт, які розлетілися соціальними мережами (Іл. 4).



Іл. 3. Анімаційний ролик «Long Lond Winter». Авторка Аліна Голуб, керівниця Ганна Пегасіна.



Іл. 4. Плакатна акція на тему війни. Автор Кирило Ноздрачов, керівниця Наталія Надьон.

Справжнім випробуванням для кафедри став захист дипломних проєктів в умовах війни влітку 2022 року. Складний психологічний стан студентів і викладачів, інтенсивні обстріли Харкова, розкиданість по світу, іноді фінансові проблеми і навіть знаходження деяких студентів на окупованих територіях – все це потребувало набагато більше зусиль для організації захисту дипломів, аніж у мирні роки. Якби то не було, якість робіт не була втрачена. Особливо виділялись проєкти воєнної тематики. Ми отримали гострі болючі роботи.

В анімаційному ролику Анни Геті «Зміни» відображено власне сприйняття подій і інформаційних жахів 24 лютого, особисті переживання авторки (іл. 5). Ми ніби опиняємось у її внутрішньому світі, заповненого рибами, що парять навколо героїні. Символічним атрибутом роботи став потяг метро, який прибуває швидко і неминуче, як і війна, яка тоді хоч і очікувалась, але ж налетіла несподівано.

Власна історія пережитого розгортається також в анімаційному ролику Ірини Сосімович (Гарькавець) «Війна, яка завжди поруч» (Іл. 6). Посттравматичний стресовий розлад, бомбардування, знаходження

в переповнених укриттях, евакуація тут яскраво проілюстровані суміщенням мальованої і згенерованою нейронною мережею анімації. Страшний і емоційний фільм крокує зараз міжнародними анімаційними фестивалями.



Іл. 5. Анімаційний ролик «Зміни». Авторка Анна Гетя, керівниця Ганна Пегахіна.

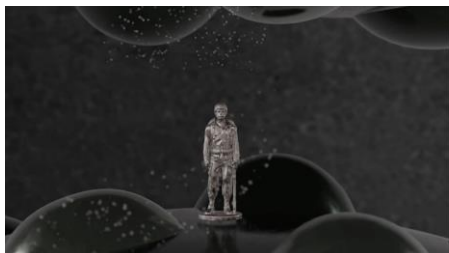


Іл. 6. Анімаційний ролик «Війна, яка завжди поруч». Авторка Ірина Гарькавець, керівник Михайло Опалєв.

У ролику «Аніма Ітер» (Шлях Душі) Діана Губська замислилася над тим, що смерть – це не кінець, а початок нової подорожі у посмертному світі до переродження (Іл. 7). Події фільму розгортаються від фіналу до початку життя. Ми бачимо руйнування олов'яного солдатика, прокручування целулоїдної плівки із зображенням фрагментів життя героя, шлях його душі до народження. Саме цей шлях і є головною ідеєю анімації. Ця історія підтримує віру та не дає занепасти духом, вона є актуальною для людей, які постраждали від військової агресії.

Ще один шлях, але вже реальний шлях додому, зображений студенткою магістратури Мариною Рибак. Вона показала обставини життя свого родича в окупації і його повернення в Харків в анімаційному фільмі «Русській мір», що виконаний контурним малюнком в дещо гротескній формі (Іл. 8). Ми бачимо нібито спокійне

життя охоронців дачі в лісі на початку війни. Але небезпечні моменти життя героя і постійні вибухи на горизонті весь час тримають глядача в напрузі.



Іл. 7. Анімаційний ролик «Anima Iter». Авторка Губська Діана, керівник Михайло Опалєв.



Іл. 8. Анімаційний фільм «Русский мір» (на реальних подіях). Авторка Марина Рибак, керівник Михайло Опалєв.

Темі посттравматичного синдрому присвячений фільм Наталії Болдіної «Ringing Silence» (Іл. 9). Будь який звук в затишній кімнаті нагадує героїні вибухи, гуркіт винищувачів, свист падаючих бомб. Рішення, як цього позбавитись, немає, ми всі з цим живемо зараз.



Іл. 9. Анімаційний фільм «Ringing Silence». Авторка Наталія Болдіна, керівник Михайло Опалєв.

Анатолій Овсеєнко в анімаційному фільмі «Шлях воїна» зобразив свого батька (Іл. 10). Автор показав, як відбувається трансформація головного героя: з сім'янина та волонтера до одного з бійців збройних сил України. В центрі уваги фільму знаходиться плетений жовто-синій мотузочок, який об'єднує українців і є ілюстрацією нашої згуртованості, взаємопов'язаності у спільній справі.



Іл. 10. Анімаційний ролик «Шлях воїна». Автор Овсеєнко Анатолій, керівниця Надія Мироненко.

Ми розглянули невелику кількість робіт, які дають нам змогу окреслити тематику студентських робіт, присвячених подіям війни. Серед тем ми бачимо документування цих подій («Дорога», «Русській мір»), гострі рефлексії на перші години і дні війни («Зміни», «Війна, яка завжди поруч», «Long Lond Winter»), заклики до всього світу звернути увагу на небезпеку розростання війни (графіка Єлизавети Кобзар і плакатна акція Наталії Надьон), спроби осмислити і подолати явище посттравматичного синдрому («Anima Iter», «Ringing Silence»), зображення трансформації мирної людини у воїна («Шлях воїна»). Робота над цими темами продовжується. Скоріш за все, вони поповняться темами вшанування полеглих, відновленням психологічного стану бійців, темами відбудови України після нашої перемоги.

ПАВЛЮК Каміла

Студентка 4 курсу, ОПП «Мультимедійний дизайн»

Науковий керівник: кандидат педагогічних наук, доцент ЧСН Наталія Харків, Харківська державна академія дизайну і мистецтв

МИСТЕЦЬКА ДІЯЛЬНІСТЬ УКРАЇНЦІВ ЗА КОРДОНОМ В УМОВАХ ТИМЧАСОВОГО ПЕРЕМІЩЕННЯ ОСОБИ

В реаліях сьогодення, коли в Україні розгорнулося повномасштабне вторгнення, коли мільйони наших громадян були вимушені покинути свої домівки та розпочати нове життя, як ніколи важливо зберігати власну ідентичність, задля збереження не тільки культурної спадщини нашої Батьківщини, а й для подальшого розвитку сучасної мистецької діяльності.

Актуальність та потреба у популяризації української мистецької діяльності за кордоном полягає у двох компонентах:

1. *Потреба у рефлексії.* Багато культурних діячів України, які проживають в умовах тимчасового перебування за кордоном, продовжують свою мистецьку діяльність. Часто демонструючи у ній свою рефлексію на тему воєнних подій, суспільних, психологічних, та культурологічних проблем.

2. *Потреба у комунікації із глядачем на тему воєнних подій в Україні.* Важливо зберегти та популяризувати українську творчість та донести її у маси. Привернення світової уваги до трагічних подій на наших землях відкриває для іноземного глядача культурне набуття нашої країни.

Метою дослідження є популяризація української культури та її вплив на масового закордонного глядача інших країн.

Основними результатами дослідження стали:

1. Українська мистецька діяльність сьогодення переживає один з найбільш потужних етапів свого розвитку через сильні зміни, які внесли в українське суспільство події початку 2022 року.

2. Письмовий, відеографічний, музичний, художній напрямки – найбільш популярні та затребувані в інтернет просторі завдяки їх лаконічності та емоційному наповненню.

3. Мистецькі заходи, що посприяли популяризації українського контенту серед зарубіжного населення :

– роботи, створені студентами та випускниками художніх закладів України, представлені у європейських муніципальних галереях (Франція, місто Со, виставка графічних плакатів «Україна починається

з тебе») та на анімаційних фестивалях (Annecy International Animation Film Festival 2022-2023, LINOLEUM Media Art Festival);

– мультфільм «Мавка» за твором Лесі Українки «Лісова пісня» від студії Animagrad, який заявив про себе на показах у Франції, Бельгії, Польщі, Нідерландах та інших країнах Європи;

– переможний виступ українського гурту KALUSH на Євробаченні;

– на початку повномасштабних воєнних подій поширеним способом інформування світу стало таке поняття як перформанс.

4. Культура є одним із засобів введення війни за такими твердженнями:

– культура та її представники є обличчям держави і саме вони створюють впізнаваний образ та імідж країни на світовій арені;

– відомі випадки привласнення або знищення культурних діячів та їх творів окупаційними режимами.

5. Важливість інтеграції студентів творчих спеціальностей у закордонні вищі заклади освіти задля отримання та подальшого використання якісного досвіду навчання, оволодіння додатковою мовою, можливості професійно зарекомендувати себе на зарубіжну аудиторію.

Висновки:

Імідж країни дуже залежить від культурної та інтелектуальної діяльності її представників. Завдяки діячам мистецтва різних сфер та напрямів, українська культура значно поширилася світом, а антивоєнні гуманістичні ідеї були почуті та сприйняті світовою спільнотою.

Виявлено, що мистецтво не може існувати поза політикою, бо створений продукт творчості можна використати в якості інформаційної зброї та у вигляді інструменту впливу на масового глядача.

Інтегрованість молоді у міжнародну творчу діяльність може позитивно сказатися на популяризації української культури та інших мистецьких проєктів.

ПЕТРЕНКО Марія

Студентка 4 курсу, ОПП «Мультимедійний дизайн»

Науковий керівник: кандидат педагогічних наук,

*доцент **ІНОЗЕМЦЕВА Світлана***

Харків, Харківська державна академія дизайну і мистецтв

РОЛЬ ДИЗАЙНУ ПЕРСОНАЖУ У ГЕЙМДЕВІ

Дизайн персонажів в іграх передбачає створення візуально привабливих аватарів і розуміння взаємозв'язку між елементами дизайну та психологією гравця. Він має вирішальне значення для формування ігрового досвіду, покращення історій, створення франшиз, що запам'ятовуються, та забезпечення загального успіху та культурного впливу. На мультимедійному ринку 2024 року, що стрімко розвивається, лаконічні та естетичні концепції персонажів залишаються актуальними.

Метою статті є з'ясувати багатогранну роль дизайну персонажів у розробці ігор.

Багато авторів досліджують роль дизайну персонажів у відеоіграх. Їх публікації відображають різноманітні аспекти дизайну, включаючи розповідь, досвід гравців, естетику та конкурентну гру. Аналіз цих досліджень допомагає краще зрозуміти роль дизайну персонажів у формуванні ігрового досвіду.

Дизайн персонажів є ключовим моментом у геймдеві. Він впливає на залучення та емоції гравців. Розуміння емоцій та когнітивних процесів грають важливу роль у створенні глибокого зв'язку з гравцями.

Так, Marika Nieminen в своїй статті наголосила на важливості психології в дизайні персонажів. Simon Niedenthal досліджує естетику гри, освітлюючи нюанси дизайну персонажів. Akash Saravanan зосереджується на впливі візуальних прикрас на досвід гравців у змагальних іграх.

Робота Wu's «The Style of Video Games Graphics» досліджує вплив візуальних стилів у відеоіграх на оповідання і геймплей. Розуміння цього взаємозв'язку допомагає розкрити ефективний дизайн персонажів у гральній графіці. У роботі Hicks' «Juicy Game Design» аналізується вплив візуальних прикрас на досвід гравця в іграх. Автор зосереджений на концепції «соковитого» дизайну, що включає привабливі візуальні елементи. Розуміння цього впливу може підкреслити важливість уваги до деталей та естетичного задоволення в ігровому дизайні, включаючи персонажі, анімацію та ефекти. Стаття Ahlgren «Characterization through

character design in competitive multiplayer games» досліджує вплив дизайну персонажів у змагальних багатокористувацьких іграх на стратегію гравців, динаміку команди та сприйняття ігрового балансу.

Ефективний дизайн героїв включає не лише візуальну естетику, але й розповідь та характерні дуги, що відображають зростання та емоційні зміни. Дослідження показують, що образ персонажів впливає на ідентифікацію та емпатію гравців, аналізуючи психологічний вплив рис характеру. Тема гендеру персонажів, їх візуалізація в іграх часто викликає суперечки, адже сексуалізація та стереотипи часто використовуються для привертання уваги. Сучасні ігри демонструють різноманітні гендерні варіанти, викликаючи дискусії та просуваючи інклюзивність в ігровому світі, відображаючи еволюцію у сприйнятті гендерної ідентичності.

У відеоіграх дизайн персонажів відіграє ключову роль, викликаючи привабливі та незабутні враження у гравців. Процес розробки персонажів зазвичай розпочинається зі створення історії та мотивації, після чого концепт-художник розробляє початкові ескізи та цифрові арт-ресурси. Це складний процес, який вимагає таланту, навичок та творчості. Мета художника полягає у створенні персонажів, які виглядають привабливо та відтворюють фантастичний світ гри, маючи при цьому унікальні характери, що резонують з гравцями.

Отже, в якості позитивного впливу дизайну персонажів можна зазначити: добре розроблені персонажі створюють емоційні зв'язки з гравцем, покращуючи занурення, візуально привабливі персонажі збагачують ігровий досвід, у змагальних іграх збалансований дизайн персонажів позитивно впливає на динаміку гри. До негативного впливу варто віднести наступне: погано розроблені персонажі можуть посилювати стереотипи, що впливає на соціальне сприйняття, великий акцент на естетиці може підірвати глибину персонажа та створювати технічні проблеми у розробці, такі як складність анімації та виготовлення 3D-моделей.

Таким чином, дизайн персонажів у відеоіграх впливає на залучення гравців та їх емоційну залученість. Хоча ефективний дизайн може покращити гру, існують виклики щодо балансування візуальної привабливості та психологічної глибини персонажів. Дослідження мають спрямовуватися на створення більш інклюзивних та захоплюючих персонажів, що підтримує розвиток індустрії ігор.

ПЕТРОВА Наталія

*Студентка 1 курсу ОПП «Дизайн візуальних комунікацій»,
СВО: Магістр*

*Науковий керівник: кандидат мистецтвознавства,
доцент **Тетяна ІВАНЕНКО***

Харків, Харківська державна академія дизайну і мистецтв

ПОБУДОВА ЕМОЦІЙНОСТІ ЗАСОБОМ НАРАТИВНОЇ АНІМАЦІЇ

Мистецтво розповідати історії з'явилося з прадавніх часів, і з кожним сторіччям методи і засоби для розповіді змінювались та набули нам звичних його видів: книг, фільмів, плакатів та анімацій. За останні сто років особливо цікавий шлях пройшла анімація, адже техніка і засоби розробки суттєво змінились, за деякими винятками. Це обумовлено як загальним розвитком технологій, так і культурними змінами, через які ми розповідаємо історії вже зовсім по-іншому, і шукаємо нові підходи в донесенні думок та сенсів.

Однак, незважаючи на фундаментальні досягнення у розвитку анімаційної індустрії у світі, серед публікацій української наукової спільноти інформація щодо побудови наративу засобами анімації практично відсутня. Тому ця проблема формує потребу підняти тему наративної анімації в українському мультимедійному просторі.

Варто зазначити, що наративна анімація — це анімація, що містить в собі історію, як візуальну, так і вербальну; головним завданням такої анімації є передача емоцій, настрою, або думок, закладених автором, — інструментів для виконання певних аспектів цього завдання існує доволі багато [1]. Важливо відрізнити, які функції виконують конкретні інструменти, і що саме вони допомагають досягти:

– *основи драматургії та сценарій* — відповідають за сюжетну складову анімації, тут визначається головна тема, ідея і жанр твору; цей інструмент надає наративне ядро анімаційному твору, але існують проекти-винятки, які пропускають етап побудови сценарію, такі як: абстрактна анімація; експериментальна анімація; анімація-імпровізація;

– *кольорові та композиційні рішення* — колір і простір завжди мають певні емоційні і психологічні ознаки, завдяки яким легше відтворити візуальний настрій твору;

– *художня стилізація*: дизайн персонажів, локацій, особливості графічних форм та прийомів — має надзвичайно розширені можливості у використанні, але важливо застосовувати певні рішення згідно з поставленими ідеями, адже під час створення стилізації для анімації

дуже важливо змусити зображення передавати історію не крізь описи і слова, а крізь візуальне сприйняття; саме стилізація надає анімаційному твору нарративної унікальності і цілісності;

– *монтаж та звук* — належне формування темпу і ритму оповіді буде містком між всіма використаними нарративними інструментами, й досить часто, з-за відсутності темпу/ритму, або неправильної його побудови, у глядача може виникнути дискомфорт та, як наслідок, незацікавленість у подальшому перегляді; важливо, що ритм оповіді ламають і навмисно, щоб шокувати чи збентежити глядача; тобто головна функція монтажу та звуку — підсилити емоційність анімації та акцентувати увагу глядача у певних епізодах;

У сукупності, ці інструменти мають надати анімаційному твору належної емоційності та можливо навіть викликати у глядача відчуття катарсису — морального очищення крізь визволення емоцій через мистецтво [2].

Для доказовості наведених роздумів, пропонуємо розглянути нарративну побудову на прикладі анімаційного фільму.

«Вовча варт» (2020 р.) відрізняється від більшості сучасних мультфільмів своєю відкритістю до експериментів зі стилізацією, техніками анімування, та різними інструментами побудови візуального нарративу. За даними інтерв'ю від американської медійної компанії «Insider», розробники мультфільму надихались та у своїх композиційних рішеннях спирались на мистецтво XVI–XVII ст. (Іл. 1), й виконувати більшість кадрів вручну, крім того, деякі автентично — графітними олівцями, що характерно мистецтву зазначеного періоду [3].



Іл. 1. Форма тріптиху як композиційне рішення кадру.

Загалом, для відтворення окремих сцен та локацій було використано різні техніки: для розробки фонів міста використовувалась ліногравюра, в той час як бекграунди лісу розфарбовували акварельними фарбами. Дуальність світу, — природнього та міського,

— наскрізна наративна тема мультфільму. Саме для того художники шукали різноманітні підходи для візуального відтворення двох форм та їх графічного посилення: місто є статичним, холодним і колючим, а ліс — м'який, хаотичний, яскравий і динамічний (Іл. 2). За таким принципом розроблявся і дизайн персонажів.



Іл. 2. Протиставлення лісу й міста, м/ф «Wolfwalkers».

Отже, на прикладі анімаційного фільму «Вовча варта» розглянуто особливості візуальної побудови наративу в анімації, це дало змогу дійти висновку, що наративна анімація будується за допомогою комплексу інструментів, які дозволяють досягати певного рівня емоційності в анімаційному творі.

Джерела:

1. Liz Blazer. *Animated Storytelling: Simple Steps for Creating Animation & Motion Graphics*: book. Publisher: Peac Press, 2019. 5-10 С.
2. Аристотель. *Поетика*: підручник. Київ: видавництво «Мистецтво», 1967 р. 21-24 С.
3. Insider, *Movies Insider How 'Wolfwalkers' Animated Its Wolf Vision Scenes*, 2021: відеорепортаж. URL: <https://youtu.be/rOU4K4cV-Dk>

ПИЛИПОВИЧ Ольга

Студентка 4 курсу, ОПП «Мультимедійний дизайн»

Науковий керівник: кандидат педагогічних наук, доцент ЧЕН Наталія Харків, Харківська державна академія дизайну і мистецтв

МОЖЛИВОСТІ ПОЄДНАННЯ 3D Й 2D АНІМАЦІЇ

Поєднання 3D та 2D графіки створює гібридну анімацію, що відкриває нові можливості в медіаіндустрії. 2D графіка зображує об'єкти на площині з використанням ширини та висоти, тоді як 3D графіка додає третій вимір – глибину, що робить об'єкти більш реалістичними.

2D графіка, що включає растрові та векторні зображення, є ідеальною для створення плоских об'єктів у таких сферах, як веб-дизайн, ігри, мультфільми та ілюстрації. 3D графіка використовується для створення об'єктів та сцен, які можна розглядати з будь-якого кута, забезпечуючи реалістичність і глибину в ігровій індустрії та кіновиробництві.

Історія гібридної анімації. Початок застосування 3D технологій в мультфільмах було пов'язане з важкістю створення візуальних ефектів вручну, що спонукало Disney скористатися допомогою 3D ефектів в мультфільмі «Чорний казан» (1983 р.), у вигляді магічних кульок світла.

Використання 3D дозволило двовимірним персонажам взаємодіяти з тривимірним простором, як видно в мультфільмі «Великий мишачий детектив» зі сценою годинникових шестерень.

В 1999 році була розроблена техніка «глибоке полотно», яка дозволяла створювати більш реалістичні 2D сцени та динамічні анімації за допомогою 3D об'єктів (використана у фільмі «Тарзан»).

Також за допомогою 3D моделювання створювались складні й рухомі елементи середовища. Наприклад, в мультфільмі «Планета скарбів» (2002 р.) космічний корабель «РЛС Легасі», як майже всі механічні об'єкти в цьому фільмі, був змодельований за допомогою 3D технологій. Варто зазначити, що 3D технології допомагають створювати багатогранний візуальний світ, підсилюючи враження від фантастики та пригод.

У японській анімації, зокрема в роботах студії Ghibli, віддають перевагу традиційній анімації. Але, не дивлячись на це, в «Принцесі Мононоке» та інших проектах студії аніматори успішно поєднували традиційну покадрову анімацію з сучасними 3D технологіями, використовуючи їх як референси, збагачуючи якість і виразність анімаційних образів.

Як 3D технології спрощують сучасне виробництво мультсеріалів. 3D технології революціонізували виробництво мультсеріалів, вносячи інновації та ефективність. Швидке моделювання та анімація, збільшені можливості для реалістичних рухів та ефектів, полегшене керування перспективою та камерою, а також можливість створення складних візуальних ефектів значно спрощують творчий процес. Це не тільки підвищує візуальну привабливість мультсеріалів, але й може зменшити витрати на анімацію завдяки використанню повторних моделей.

Такі проекти, як: «Фуцурама», «Завойовник Зім», «Гравіті фолз» і подібні, демонструють ефективність 3D у створенні стилізованих

об'єктів, які гармонійно вписуються в загальний візуальний стиль, роблячи сцени більш динамічними та вражаючими.

Гібридна анімація в відеоігровій індустрії. Використання гібридної анімації в ігровій індустрії маркує значний прогрес у сфері цифрової креативності, дозволяючи розробникам поєднувати реалістичні 3D сцени з артистичними 2D елементами для створення унікального візуального досвіду. Відеоігри, такі як «The Legend of Zelda: Breath of the Wild», «Guilty Gear Xrd» та «Ori and the Blind Forest», демонструють, як гібридна анімація може підсилити візуальну привабливість й емоційне сприйняття, пропонуючи гравцям незабутні враження.



Іл. 1. Кадр з мультфільму («Кіт у чоботях: Останнє бажання»).

Гібридна анімація зараз. Експерименти з гібридною анімацією в сучасних медіа проєктах значно впливають на індустрію, пропонуючи глядачам нові візуальні враження. Початок цієї епохи можна простежити від успіху «Людина-павук: Кризь всесвіт», що став важливою віхою завдяки своєму унікальному стилю, який поєднував 3D анімацію з 2D ефектами. Продовження франшизи «Людина-павук: павутиння всесвіту» та інші мультфільми («Кіт у чоботях: Останнє бажання») демонструють різні підходи до гібридної анімації, від плавних та деталізованих 3D персонажів із 2D елементами до спроб стилізувати сучасну анімацію під традиційні техніки малювання.

Висновки. Гібридна анімація, що поєднує 3D і 2D графіку, відіграє ключову роль у розвитку медіаіндустрії, вносячи інновації та нові візуальні можливості. Її вплив на мультфільми, відеоігри та інші медіа проєкти демонструє значний потенціал для творчого вираження та розповіді історій. Використання 3D технологій дозволяє досягти вищої реалістичності та деталізації, тоді як 2D графіка зберігає художню

виразність та стилістичну гнучкість. Історичний розвиток гібридної анімації показує її еволюцію від експериментальних проєктів до визначних творів, що стали віхами у кіно та ігровій індустрії. Сучасне виробництво мультсеріалів і відеоігор значно спрощується та збагачується завдяки 3D моделюванню, яке зменшує витрати та розширює творчі можливості. Високий рівень прийняття гібридної анімації аудиторією та критиками вказує на її важливість як засобу втілення новаторських ідей та створення унікальних візуальних світів, що збагачують культурний ландшафт і сприяють подальшому розвитку анімаційної індустрії.

ПОЛСТАЄВА Ганна

кандидат технічних наук, доцент

Хмельницький, Херсонський національний технічний університет

ВПЛИВ ПЛАТФОРМ СОЦІАЛЬНИХ МЕДІА НА РОЗВИТОК АНІМАЦІЇ

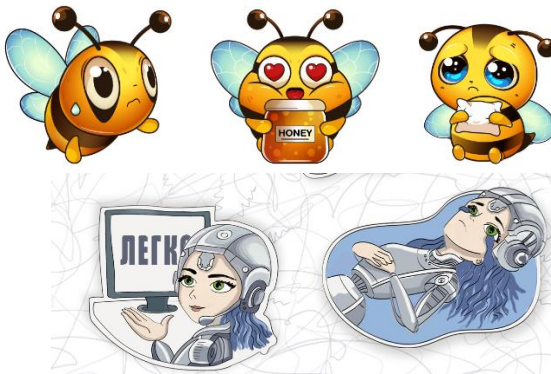
Платформи соціальних медіа стають все більш популярними серед користувачів та надають унікальні можливості для створення та розповсюдження анімаційного контенту. На основі аналізу трендів та творчих процесів досліджується, як використання цих платформ впливає на стиль, жанри, формати та взаємодію аніматорів з аудиторією, особливо в реальному часі.

Анімаційний контент представлений широким спектром можливостей, що спонукає виділяти інформаційні повідомлення через перенасиченість контенту. Переваги, які виділяють анімацію в соціальних мережах, численні та залежать від цілей, бренду, повідомлення, цільової аудиторії та інших компонентів стратегії. Можна виділити загально визнані переваги анімації на платформах соціальних медіа:

– яскрава, візуально приваблива природа анімації означає, що вона може легко виділитися в стрічці соціальних мереж та змушує аудиторію припинити прокручувати контент. Значно полегшує розповсюдження вмісту між платформами;

– виклик емоцій залежно від стилю та змісту анімації. Наприклад, яскраві веселі герої мультфільмів передають комфорт, радість і тепло, а приглушені кольори можуть викликати почуття професіоналізму. Розповсюдженим видом такого типу анімації є стікери (Іл. 1), що

полегшують спілкування з аудиторією та відрізняють серед схожого контенту;



Лл. 1. Анімовані стікери для соціальних мереж (архів автора, Жуков В., Філіппова О., ХНТУ).

– швидкість та легкість оновлення: анімацію можна постійно переробляти, щоб бути в курсі поточного часу за незначну частину бюджету, що робить це ефективним способом залишатися актуальним.

– наявний заклик до дії: за допомогою анімації є можливість повного контролю над кожним окремим елементом анімації.

Кожна з платформ має свої особливості та вимоги до контенту та дизайну, враховуючи звички та очікування аудиторії. Однак можна виділити загальні:

– стислість та динамічність, яка потребує яскравих та візуально привабливих елементів;

– музичний фокус – дизайн повинен бути синхронізований із вибраною музикою;

– використання анімованих ефектів та фільтрів для привабливості та видовищності;

– використання мініатюри відео, що відіграє ключову роль у тому, щоб привернути увагу користувачів та змусити їх до дій. Гарний дизайн мініатюри має бути привабливим та інформативним.

Анімація панує в сучасному цифровому середовищі, і в цьому пропонує неперевершену універсальність: від GIF-файлів до коротких кліпів і повнометражних анімацій. Ця адаптивність гарантує безпроблемну інтеграцію анімаційного вмісту в різні платформи соціальних мереж, задовольняючи вподобання різноманітної аудиторії.

Анімаційний вміст із його здатністю поєднувати зображення, звук і розповідь виводить цю взаємодію на абсолютно новий рівень.

Джерела:

1. URL: <https://www.pushed.co.uk> (дата звернення 15.03.2024).
2. URL: <https://medium.com> (дата звернення 15.03.2024).
3. URL: <https://desygner.com> (дата звернення 10.03.2024).

ПУСТОВІТ Поліна

Студентка I курсу ОПП «Дизайн візуальних комунікацій» ,

СВО: Магістр

Науковий керівник: кандидат мистецтвознавства,

*доцент **ОПАЛЄВ Михайло***

Харків, Харківська державна академія дизайну та мистецтв

ГІБРИДНА АНІМАЦІЯ ЯК МАЙБУТНЄ СУЧАСНОЇ АНІМАЦІЇ

Одною з ключових переваг гібридної анімації є її гнучкість, оскільки вона дозволяє комбінувати різні техніки. Аніматори мають велику творчу свободу для експериментів з різними стилями та підходами. В основі гібридної анімації лежить поєднання двовимірної та тривимірної анімації. У двовимірній – кожен малюнок створює секвенцію з кадрів у послідовному порядку, після чого вони розміщуються по часовій шкалі, щоб створити рух. 3D анімація може бути згенерована на комп'ютері за допомогою таких програм, як Blender, Maya, 3DS Max тощо. Існують різні підходи, які можна застосувати під час їхнього поєднання. Наприклад, намальований фон в 2D та проанімовані 3D персонажі, та навпаки.

Мода на гібридну анімацію бере свій початок зі студії Pixar, яка після випуску свого першого тривимірного мультфільму «Історія іграшок» (1995) зіштовхнулася з проблемою рендерингу кадрів, що займає забагато часу. У випадку «Історії іграшок» рендеринг на комп'ютерах зайняв 800 000 машино-годин. Якби весь процес відбувався на одному комп'ютері, то це зайняло би близько 90 років! Тому фахівці студії розробили спеціальну програму під назвою Renderman. Згодом розроблялись нові техніки 3D анімації та програми, але перед цим інші анімаційні студії почали «втягуватись в гру», але більш консервативними методами. Для економії часу майстри ще у 1991 році почали додавати тривимірні елементи до двовимірних анімацій. Наприклад, для сцени з танцем в «Красуні і чудовиську» аніматори студії Дісней додали техніку 3D. Шість років потому студія Гіблі

використала 3D для анімації «проклятого» бога-кабана у «Принцесі Мононоке». У 1999 році Дісней також винайшли техніку глибокого фону, використану в «Тарзані» у сценах, де головний герой пересікає джунглі. 3D об'єкти надавали двовимірним сценам глибини, а «камери» могли рухатись навколо цих об'єктів. Виглядало це дуже новітньо та динамічно. Таким чином гібридна анімація почала розповсюджуватись.

Анімація набула багатьох форм за час існування рухомих зображень, але з виходом «Принцеси і жаби» (2009) багато великих студій почали відмовлятися від двовимірної анімації, віддаючи перевагу тривимірній. Ера діснеєвського ренесансу закінчилась, і, не дивлячись на бум тривимірної анімації, почався застій. До поки на екрани не вийшов фільм «Людина-павук: Навколо всесвіту» (2018) і не здійснив революцію.

Завдяки величезному касовому успіху та загальному залученню фанатів, він стрімко піднявся в індустрії та змінив гру. Розпочалась нова ера анімації. Розробники фільму поєднали 3D-анімацію з тим шармом і креативністю, який приносить двовимірна. Їм вдалось створити схожий на комікси вигляд, з текстовими бульбашками та звуковими ефектами, на кшталт «БУМ!» або «ПАУ!», написаними у кадрах під час бою. Звісно, це не перший випадок поєднання двох видів анімацій, оскільки у великого Хаяо Міядзакі на той момент вже існувало декілька фільмів у змішаній техніці, найяскравішим з яких є «Мандрівний замок Хаула» (2004), де мандрівний замок був зроблений у 3D. Але не дивлячись на це, вони все ще мають вигляд звичайної двовимірної анімації.

Після виходу «Людини-павука: Навколо всесвіту» почали один за одним з'являтися нові роботи, що грають з цими техніками: мультсеріал Arcane (2021), Ентергалактик (2022), «Кіт у чоботях: Останнє бажання» (2022). Батьком цієї революції можна вважати Альберто Мієлго. Від самого початку проекту його взяли працювати над мультфільмом «Людина-павук: Навколо всесвіту», для якого він зробив декілька тестових анімацій. Альберто вважав, що через успішність формули Дісней та Піксар, вся індустрія почала бути одноманітною. І що аудиторія вже готова досліджувати нові форми сторітелінгу та візуалу. На цьому світогляді також базується і його стиль. Він пробує себе в 2D та 3D; його неймовірно динамічний візуальний стиль включає в себе багато геометричних чітких форм та контрастні кольори. Якщо пригледітись до його робіт, то вони не дуже деталізовані та конкретні, але вся ця експресивність «склеюється»

разом завдяки зрозумілим силуетам та руху. І хоча його перші анімації для мультфільму були занадто дорослими та похмурими, через що пізніше А. Мієлго пішов з проєкту, він започаткував візуальний стиль не тільки для мультфільму, а і для подальшого тренду в індустрії.

Сьогодні постає питання із подальшим розвитком анімації. Хоч і існує лише два типи анімації, двовимірна та тривимірна, способи вираження у рамках цих вимірів не обмежуються. Таким чином, об'ємна анімація існує не лише у комп'ютерному вигляді, але і у вигляді ляльок, які вручну пересуваються для кожного кадру. Такі студії, як Laika, виконують свої проєкти тільки у вигляді лялькової анімації. І хоча ця робота вважається найважчою в індустрії, спеціалісти студії відточили свої навички до ідеалу і можуть втілювати складні рухи, і радувати глядачів неповторним візуалом. 2D анімація також може бути різноманітнішою. Кожний кадр може бути виконаний з використанням інших видів мистецтва, таких як олівці, маркери та навіть олійні фарби. Останніми і користуються творці «Християн» (2023) та «З любов'ю, Вінсент» (2017), де абсолютно кожен кадр написаний фарбами.

У продовженні «Людини-павука: Кризь всесвіт» для анімації персонажа Хобі використовується колажна анімація. Але це не просто виставлені на часовій шкалі 24 уривки газет на секунду: у кожній деталі його дизайну (одягу, лайн-арту, гітари) була своя часова шкала з власними тайм-кодами. Так, поки його тіло змінювалось на 3, 6, 9 та 12 кадрах, його куртка – на 4, 7, 10, та 13. Крім того, різні частини Хобі мали свої текстури, які змінювались залежно від змісту сцени.

Коли амбіції анімаційної студії здаються неможливими, вони впроваджують інновації – розробку нових програм та інструментів, які дозволять досягти бажаного. Неможливо не згадати, як новаторський підхід до анімації снігу в «Крижаному серці» (2013) допоміг розгадати загадку інциденту на перевалі Дятлова. Команда «Людини-павука» не є винятком. Гордон-Рацлаф, який працював над «Павуком» казав: «Інженерна команда винайшла всілякі божевільні речі, які дозволили нам робити ще божевільніші речі в анімації».

Підсумовуючи, можна визначити, що гібридна анімація має безмежний потенціал для творців, де поєднання різноманітних видів мистецтва з передовими технологіями відкриває світ нових можливостей. Гібридна анімація дає змогу митцям також розширювати й межі сторітелінгу, запрошуючи глядачів у незабутні пригоди, де можливо все.

РАДОМСЬКА Алла

*Старший викладач кафедри «Мультимедійний дизайн»
Харків, Харківська державна академія дизайну і мистецтв*

СПЕЦИФІКА ВИБОРУ СТУДЕНТАМИ КАФЕДРИ МУЛЬТИМЕДІЙНИЙ ДИЗАЙН ХДАДМ ТЕМ БАКАЛАВРСЬКИХ РОБІТ В ПЕРІОД 2020–2024 р.р.: ПОРІВНЯЛЬНИЙ АНАЛІЗ

Вибір теми роботи для дипломного проєктування, який постає перед студентами наприкінці курсу першого рівня вищої освіти, як правило акцентує уміння, отримані протягом навчання. Отже, тематика бакалаврських дипломів здатна відобразити поєднання думок студентів про якість і актуальність набутих знань, актуалізуючи одночасно власні уподобання і пріоритети майбутніх бакалаврів в професійній сфері. Іншим аспектом впливу на вибір студентами теми диплому є запланований напрям розвитку всієї кафедри, включаючи оновлення вже існуючих програм і поглиблення вивчення дисциплін і курсів, актуальних з точки зору сучасного медіапростору і дизайну візуальних комунікацій. Ще один аспект може розглядатись як сфера поширення цифрових технологій, її доступність користувачам і ширина спектру застосування.

Акцентувавши три основні аспекти впливу на вибір тематики для бакалаврських робіт, приступимо безпосередньо до аналізу зрушень у виборі даної тематики. Занотуємо, що станом на початок обраного нами періоду – 2020 рік більшість студентів обирали для бакалаврських робіт ігрову тематику. Такий вибір зумовлювався, дійсно, трьома чинниками – зацікавленістю до майбутньої фахової зайнятості в якості мультимедійного дизайнера в сфері розваг, при цьому дипломна бакалаврська робота, зроблена під керівництвом досвідчених викладачів мала стати достойною частиною портфоліо. Викладацький склад кафедри бачив в той час (2020–2021) в спрямованості на сектор ігрової індустрії великий потенціал для розвитку навчальних програм і курсів. Поява нових консолей, численних ігрових рушіїв, необмежені можливості дизайну рівнів і окремих локацій завдяки зростаючим можливостям цифрової техніки – без сумніву були важелем у виборі напрямів подальшого розвитку. І, безумовно, майже необмежена сфера застосування комп'ютерних ігор надавала різноманітні можливості для працевлаштування студентів, які отримали бакалаврський диплом. Слід занотувати в тому числі, що описана нами тенденція просліджувалась у багатьох вишах, студенти яких могли проявити свої уміння в сфері ігрового дизайну. Про це

свідчать фестивалі, конференції і різноманітні освітні заходи для студентської молоді, які проводились багатьма вишами, виробниками ігор і деякими ігровими платформами. Отже в цей період 2020 від 7 процентів на очному ввідділенні і до 80 на заочному тем дипломних робіт були присвячені комп'ютерним іграм. 2021 рік показав зростання інтересу до сфери гейм-дизайну, серед обраних тем з'явилися елементи аркадних ігор і стратегій, що обумовило ускладнення цифрового малюнку і загалом дизайну всіх елементів студентських проектів. Обраних тем з сфери гейм-дизайну – 9 з 37.

Ми розглянули три основні аспекти впливу на вибір тем дипломних робіт. Можемо продемонструвати як вплинули на вибір тем для диплому надзвичайні обставини, які виділили 2022 рік як граничний між тим, що було до війни і ситуацією, в якій опинилась Україна після лютого 2022. З одного боку 2022 рік не може бути показовим, враховуючи надзвичайні обставини, в яких проходило навчання. Горе, страх, зміна місця проживання, втрата близьких і друзів не залишили байдужими нікого. В складний, жахливий, багато в чому незрозумілий багатьом час навчання в академії (ХДАДМ) стало для студентів, на нашу думку тим невеличким, проте рятівним “плотом”, містком від минулого мирного життя в майбутнє. Тобто навчання, незважаючи на складності, не перервалось, теми знову були обрані і захисти дипломних робіт відбулись. Можна занотувати, що тематика комп'ютерних ігор дещо відійшла від “першого плану” цікавості. Тематами бакалаврських дипломів стали події сучасності, їх вплив на людей і наслідки для майбутнього.

В цьому зв'язку маємо підкреслити роль штучного інтелекту, який, як технологія, що стрімко розвивається і поступово пристосовується розробниками до найрізноманітніших сфер науки, культури, мистецтва, повсякденного життя. Отже, починаючи з 2022 року штучний інтелект був включений до обігу складових тематики бакалаврських робіт студентів Мультимедійного дизайну ХДАДМ. Увага до нових технологій, що розвиваються, сприяла появі актуальних і зовсім нових в мультимедійному дизайні напрямів дизайнерського проектування. Ця тенденція, прояв якої ми бачили в темах бакалаврських робіт у 2022, явно зросла в наступному році. Європейська підтримка України, можливості академічної мобільності, якими скористались студенти кафедри, активне міжнародне фахове спілкування, сприяли більш серйозному і виваженому відношенню студентів до майбутньої професії, фахової затребуваності, наявності необхідних умінь для повноцінного включення в європейський

фаховий простір. Отже процент суто розважального і нескладного ігрового контенту в темах для дипломного проектування бакалаврів кафедри Мультимедійного дизайну ХДАДМ значно знизився. Проте маємо відмітити увагу до особистості, як представника неповторного Українського Всесвіту. Це відобразилось у більш поетичних, людських анімаціях, які не лише засновувались на українському епосі, але розповідали про події сучасності, складаючи новий епос українського сьогодення. Авторство, високі вимоги до фахових умінь стали показниками в 2023 році.

Поряд з цим маємо відмітити спрямованість і викладацького складу кафедри і студентів на вивчення актуальних розробок в сфері цифрового дизайну і імплементацію таких знань в дипломному проектуванні. Це імерсійні технології, які дозволяють проектувати цілі простори для спілкування в мережі Інтернет. Тут ми бачимо деяке зрушення цікавості від безпосередньо сфери розваг, до більш інтелектуальної сфери концептуального проектування, що на нашу думку є показником більш вдумливого відношення студентів до власного фахового шляху у майбутньому (2 проекти з 36). Також не падає у 2023 році серед дипломників бакалаврів інтерес до використання штучного інтелекту як інструменту для створення певного відео і аудіо контенту. В цілому поєднання технологій, яке стало можливим завдяки покращенню якості цифрового обладнання і появі нових технологій у вигляді он-лайн платформ для рендерінгу і конвертування анімацій сприяло появі цікавих за задумом дипломних робіт бакалаврів. 2024 рік актуалізував перелічені вище тенденції і підтвердив важливість впливу описаних нами складових на вибір тематики дипломних проектів студентів кафедри Мультимедійного дизайну ХДАДМ. Таким чином можна визначити, що вельми актуальною для майбутніх бакалаврів є тема нових технологій і, зокрема, штучного інтелекту, який використовується як для створення і вдосконалення певних візуальних зображень, так і для анімації. Не зменшується увага і цікавість до вивчення віртуальних світів і створення імерсійних просторів.

На фоні адаптації студентів академії ХДАДМ до загальноєвропейського простору в усіх її проявах-освіті, сфері фаху, сфері побуту і проживання,-маємо відмітити чітку тенденцію налаштування студентів-бакалаврів саме на той мультимедійний контент, який має популяризувати Український світогляд засобами і прийомами мультимедійного дизайну. Ми маємо на увазі презентацію в дипломних роботах українських пісенних гуртів. Такі роботи не

є музичними кліпами в звичайному розумінні цього слова – на нашу думку, в роботах присутній дуже ритмічний автентичний світ України, відкритий і яскравий. Це не дивно – познайомившись із різнобарвним світом навколо себе, молоді люди намагаються презентувати світові те, що для них є важливим і цінним. Створені в цьому контексті дипломні роботи – справжній приклад сучасного мультимедійного дизайну. Це в певній мірі синтетичне мистецтво, де слова, візуальні образи, музика і загальні ритми зміни зображень створюють неповторне відчуття занурення у чарівний, пісенний і яскравий світ української душі.

Проаналізувавши фактори, які впливають на вибір дипломниками тем для проектування маємо відзначити важливість спрямованості студентів на фахове вдосконалення, увагу до новацій в світовому мультимедійному дизайні, що у поєднанні з спрямованістю кафедри на інноваційний розвиток, обумовлює поступове зрушення у бік технологічної досконалості, в поєднанні з авторською неповторністю і умілим та доречним використанням національної айдентики як засобу реалізації репрезентативної функції дизайну.

Джерела:

1. Іноземцева С.В. Дослідження напрямків використання технології доповненої реальності // XII Міжнародна науково-практична конференція “THE WORLD OF SCIENCE AND INNOVATION”, 1-3 липня 2021 р. Лондон, Великобританія. – С. 157 – 164.
2. Опалев М.Л. Кафедра мультимедійного дизайну ХДАДМ на сучасному етапі: виклики часу та актуальні напрямки роботи. Вісник Харківської державної академії дизайну і мистецтв. Харків : ХДАДМ, 2021. №2. С. 199–217. DOI 10.33625/visnik 2021.02.199.

РОМАЩЕНКО Ксенія

Студентка 4 курсу, ОПП «Мультимедійний дизайн»

Наукові керівники:

*кандидат педагогічних наук, доцент **ЧЕН Наталія***

*кандидат педагогічних наук, доцент **ІНОЗЕМЦЕВА Світлана***

Харків, Харківська державна академія дизайну і мистецтв

ОСОБЛИВОСТІ СТВОРЕННЯ АНІМАЦІЙНИХ ФІЛЬМІВ ДЛЯ ДІТЕЙ МОЛОДШОГО ТА СЕРЕДНЬОГО ШКІЛЬНОГО ВІКУ

На сьогоднішній день мистецтво анімації дуже поширено у світі. Кожного року студії та незалежні режисери випускають яскраві

мультиплікаційні новинки в якості розваги для дітей із використанням сучасних технологій комп'ютерної анімації. У 2023 році дуже популярними серед дитячої та підліткової аудиторії є такі повнометражні стрічки: «Мавка. Лісова пісня», «Людина-павук: Крізь Всесвіт», «Стихії». Завдяки кільком способам сприйняття інформації (візуальному та аудіальному) анімація здатна справляти сильне враження на дитячу аудиторію. Важливе питання полягає в тому, чи є мультиплікаційний продукт безпечним для дитячої психіки та чи зможе дитина його зрозуміти згідно з її віковими можливостями.

Анімаційний фільм – твір, створений методом покадрової зйомки послідовних фаз руху. На початку створення анімаційного фільму, на відміну від ігрового кіно, не існує готового реквізиту чи акторів. Усе, що глядач бачить на екрані, виникає в уяві аніматорів.

У своїй роботі ми використовуємо поняття «сприйняття», спираючись на визначення, яке йому дав Єременко Л. В: «процес прийому та переробки людиною різної інформації, що надходить до мозку через органи чуття, який завершується формуванням образу».

Однією зі складових візуального сприйняття є колір. Результати дослідження доводять, що кольори, які використовуються в мультиплікаційній графіці, дуже важливі, адже вони мають фізіологічний та психологічний вплив на дитину. Пастельні та світлі кольори вважаються найкращими та найбезпечнішими для дитини.

Важливе значення має голос, що озвучує мультфільм. Спокійний та зрозумілий голос краще сприйматиметься дитиною, ніж різкий. Крім того, необхідно утримуватися від сленгу чи невідповідних слів у зв'язку з мовним розвитком дитини.

Музика вважається невід'ємною частиною мультфільму, вона надає більше інформації про подію, налаштовує на певний настрій. Важливо, щоб музика мала такий ритм, яким діти могли б насолоджуватися. Також, створюючи анімаційний фільм для дітей, можна використовувати віршики, пісні та балади, які вони співають під час ігор, орієнтуватися на музику, яку вони слухають у повсякденному житті.

Основні вимоги до змісту, які ми розглядаємо в статті, наведені в праці науковця Suat Kol. Згідно з його дослідженням, історія, яку ми розповідаємо в дитячому мультфільмі має відповідати їхньому пізнавальному рівню, а персонажі, яких ми вводимо в сюжет, мають належати до людей та предметів, з якими дитина стикається у повсякденному житті.

Крім того, контент, який транслюють анімаційні студії не повинен містити прямого чи непрямого насильства.

Якщо розглядати анімаційний фільм з точки зору детальності сюжету, то тут варто зазначити, що особливості сприйняття сюжету відрізняються відповідно до віку дитини.

Результат дослідження показав, що розробка якісного анімаційного фільму для дітей має спиратись на особливості їх сприйняття, що відрізняються відповідно до віку дитини. Основними критеріями, які мають фізіологічний та психологічний вплив на дитину, є: візуальний контент (колір), аудіальний вміст (голос, музика), зміст та сюжет твору.

Подальші дослідження можуть бути спрямовані на аналіз анімаційних фільмів, створених дітьми 6-11 років, аби виявити їх здатність відтворювати авторський мультимедійний продукт та прослідкувати за впливом сучасної анімаційної культури на дитячу творчість.

РЯБЧЕНКО Анжеліка

Студентка 4 курсу, ОПП «Мультимедійний дизайн»

Науковий керівник: кандидат педагогічних наук, доцент ЧЕН Наталія Харків, Харківська державна академія дизайну і мистецтв

ІСТОРІЯ РОЗВИТКУ ЖАНРУ ROLE-PLAYING GAME ТА ЙОГО ПІДЖАНРИ

RPG і CRPG — це магічний світ відеоігор, де кожен з нас може перевіритися в героя своєї власної пригодницької історії. Дуже схожі між собою RPG і CRPG мають деяку різницю в тому, що для звичайних RPG потрібна група скільки-небудь досвідчених гравців і талановитий ведучий, готові витратити тривалі безперервні відрізки часу на ігрові сесії. CRPG же пропонують заздалегідь створений ігровий світ й автоматичне виконання заплутаних математичних розрахунків, що дозволяє зануритися в уявний світ візуально за допомогою графіки, різноманітних сценаріїв та музикального супроводу. Отже основна механіка в RPG і CRPG однакова:

— Створення персонажа: вибір атрибутів своїх героїв, від зовнішності до характерних особливостей.

— Прогресія: розвиток персонажів, здобуваючи нові навички та здібності.

— Розгалуження сюжету: рішення гравця можуть змінити хід історії.

Виникнення RPG. Почнемо з ранніх років коли все ґрунтувалося на листочку з олівцем. Настільні рольові ігри мають довгу та цікаву історію розвитку. Вони відіграють ключову роль у формуванні жанру комп'ютерних RPG і мають значний вплив на них. В своїй книзі Гері Алан Файн згадав, що все почалося з військових ігор. Варгейми – настільні ігри, присвячені епічним баталіям величезних армій, стали механічною основою рольових ігор. Звідси пішли фази ходів, підрахунок руху й дії, кидки кубиків, розставлення юнітів на полі бою та віртуальні битви як такі. У 70-ті роки ХХ століття світ настільних ігор зазнає справжнього прориву для RPG. Гері Гайгекс став буквально творцем жанру, видавши першу редакцію легендарної настільної гри «Dungeons & Dragons» (1974). Саме тоді народжуються майбутні конструктори рольових ігор.

З появою нових технологій ігри поступово почали переноситися на комп'ютер, що дозволяло гравцям поодинокі поринути в інший світ у супроводі музики та графіки, що давало фантастичний ефект. «Dungeons & Dragons» зробив великий вплив на комп'ютерні ігри позичивши правила бою, розвиток персонажів та взаємодія зі світом, що дало велике підґрунтя для розвитку сучасних CRPG.

Наразі важко сказати, яка була перша комп'ютерна гра в жанрі RPG, адже більшість з них загинуло, але першою у світі CRPG вважається гра «Adventure». Вона була повністю текстовою та стала прототипом для майбутніх CRPG, пропонуючи гравцям можливість досліджувати віртуальний світ, розв'язувати загадки та взаємодіяти з різними об'єктами. Як не дивно, текстові відеоігри виникли пізніше графічних. З появою новітніх графічних інтерфейсів з'явилася можливість додавати візуальні зображення, що дало змогу більше деталізувати та збільшувати великий віртуальний всесвіт.

У 1981 році CRPG не був впізнаваним жанром, яким він є сьогодні. Тоді ігри були громіздкими та незручними. Для того, щоб стати більш впізнаваною, потрібно було щось унікальне та проривне. Серія ігор Ultima стала саме тим імпульсом. Ultima - одна з провідних рольових ігор, де вперше з'являються багато важливих для жанру рис. Важливим для розвитку жанру стає реліз гри «Dungeon Master» (1987). Її можна називати попередником action-RPG з головною особливістю гри від першої особи. Також не менш важливою подією є вихід «Neverwinter Nights», який не виділяється ні зовнішнім видом, ні рольовою системою, але стає першою повноцінною графічною MMORPG.

Ще однією гідною грою можна вважати «Arena» (1994). Використовуючи реальний час і тривимірний вид від першої особи,

цікаву бойову систему та маючи величезний ігровий світ, гра встановлює нові стандарти для CRPG і на своєму прикладі показує, скільки у жанру простору для зростання та новаторства. Ще важливіше те, що гравець тепер може на повну використовувати уяву при створенні та прокачуванні персонажа. Головна принаданість цих ігор саме в індивідуалізації.

Наразі рольові ігри спростили, щоб привернути увагу більшої кількості гравців, тим самим загубили частину текстових діалогів, що раніше створювало майже всю механіку, заради більшої кількості дій та швидкості. Можливо це трохи вбило механіку RPG. Тому, на сьогодні виділили такі особливості CRPG:

- Високоякісна графіка та звук
- Розгалужений сюжет, який пропонує велику свободу вибору
- Інтерактивність з NPC допомагає забезпечити реалістичну взаємодію
- Роль штучного інтелекту дозволяє керувати не лише NPC, а й ворогами.

Найвідоміші жанри рольових ігор:

— MMORPG або масові багатокористувацькі рольові онлайн-ігри. Основною рисою цього жанру є взаємодія між великою кількістю гравців в рамках одного ігрового світу. Якраз за здатність гри з іншими цей жанр є затребуваним.

— Екшен-РПГ. Як правило, в екшен-рольових іграх є один персонаж, ваш герой, орієнтований на битву. Гравці повністю контролюють своїх персонажів у бойовій системі в реальному часі.

— Стратегічні рольові ігри (SRPG). Як випливає з назви, ці RPG вимагають тактичного підходу та хорошого знання інвентарю, оточення тощо. Джерелом таких RPG вважають тактичні ігри, такі як шахи та військові ігри, тому подібність не є несподіванкою.

— Ще один цікавий піджанр - це Японська рольова гра або JRPG. Він має свій унікальний стиль, механіку та тему. Ці рольові ігри мають велику кількість діалогів.

— Рогалик (Roguelike) – це той піджанр, який нагадує часову петлю. Відмінністю від інших являється генерація рівнів випадковим чином, покерованість та неминучість смерті персонажу, що змушує кожного разу починати гру знову.

— RPG-пісочниця включає в собі всі вище перераховані жанри з однією особливістю – відсутність завантажувального екрану. Такі ігри дають гравцям свободу досліджувати світ без кордонів; вони не обмежені єдиним шляхом у своєму ігровому процесі.

Висновки і перспективи подальших досліджень. Такий шлях від звичайних настільних до цифрових багатосюжетних ігор пройшов не лише жанр RPG, а й взагалі світ геймінгу. Сьогодні комп'ютерні рольові ігри впливають не лише на світ геймінгу, а й на реальний, починаючи від освіти до корпоративних тренінгів. Наприклад, не дуже давно було багато спроб поєднати ігри з навчальними програмами, оскільки вони потенційно можуть стати методом навчання. Досліджували, як MMORPG може вплинути на вивчення іноземних мов. І результат виявився позитивним, адже великий простір, комфортне оточення та взаємодія з носіями мови допомагає змінити ставлення та мотивацію до вивчення іноземних мов. Також рольові ігри дають можливість розвивати власні соціальні навички долаючи сором'язливість та невпевненість.

САМЧЕНКО Валерія

Студентка 4 курсу, ОПП «Мультимедійний дизайн»

Науковий керівник: кандидат педагогічних наук,

*доцент **ІНОЗЕМЦЕВА Світлана***

Харків, Харківська державна академія дизайну і мистецтв

ПСИХОЛОГІЧНИЙ ВПЛИВ ВІДЕОІГОР НА ЛЮДЕЙ

Комп'ютерні ігри формують особистість та впливають на психологічний стан, набуття навичок і досвід недоступний у реальному житті. Але навіть через 80 років після появи першої відеоігри, існують стереотипи навколо цієї теми. Ця сфера постійно розвивається від простих піксельних ігор до віртуальної реальності. Сьогодні відеоігри варто розглядати як природну частину життя, інструмент пізнання себе та світу.

Аналіз наукових публікацій показує різноманітність думок щодо психологічного впливу відеоігор на людей. Після 2010 року дослідники змінили підходи до означеного питання, зосереджуючись на профілактиці різних психічних проблем та покращенні когнітивних функцій.

Перші наукові дослідження про вплив відеоігор з'явилися в 1980-х роках, коли вони стали частиною поп-культури. З того часу дослідження поширилися на когнітивний розвиток, емоційні реакції та соціальні взаємодії. Вивчалися ризики та можливості, пов'язані з ігровою активністю, а також взаємозв'язки між ігровою залежністю та втратою продуктивного часу, аспектами психічного здоров'я та соціальною адаптацією.

Higuchi S., Motohashi Y., Liu Y. та Maeda A. відмічали про фізіологічні зміни перед сном та якість сну. Дослідження виявило, що гра на комп'ютері з яскравим дисплеєм може впливати на фізіологічні показники перед сном та сприяти затримці засинання.

Čábelková I., Strielkowski W., Rybakova A. та Molchanova A. вивчали взаємозв'язок між грою в відеоігри та емоційною креативністю. Автори виявили, що тривалий час гри може зменшувати емоційну креативність, особливо у чоловіків.

Робота Anderson C. та Bushman B. є однією з ключових, що досліджує можливий зв'язок між відеоіграми з насильницьким змістом та збільшеною агресивністю. Основні висновки вказують на те, що взаємозв'язок існує, однак, важливо зауважити, що ця взаємодія може бути залежною від конкретних умов та індивідуальних характеристик гравців.

У роботі Гордієнко А. наголошується, що комп'ютерні ігри мають позитивний вплив, а не лише негативний, як часто вважається. Відзначається, що геймери різного віку можуть знаходити користь в іграх, а саме: зняття психологічного напруження та розвиток різних навичок. Автор наголошує на позитивному впливі відеоігор на когнітивні, мотиваційні, емоційні та соціальні аспекти життя.

У роботі Green C. і Bavelier D. досліджено позитивний вплив екшн-відеоігор на розвиток навичок у вирішенні завдань та керування увагою, показано поліпшення уваги, швидкості сприйняття та вправності гравців, а також підтверджено можливість перенесення навичок з гри на реальні ситуації.

Kowal M, Conroy E, Ramsbottom N, Smithies T, Toth A, Campbell M. присвятили свою увагу вивченню впливу комерційних відеоігор на симптоми тривоги та депресії, висвітлюючи проблеми доступності психологічної допомоги та високі витрати на неї. Їхні роботи підкреслюють, що комерційні відеоігри можуть слугувати ефективною альтернативою психіатричній допомозі або доповнювати традиційну терапію для боротьби з депресією та тривогою. На думку авторів, відеоігри сприяють зниженню симптомів тривожних розладів та покращенню психічного здоров'я, зокрема шляхом стимуляції позитивних емоцій та соціального зв'язку.

Desai V., Gupta A., Andersen L виявили, що студенти, які грали у казуальні відеоігри, виявили таке ж ефективне зниження рівня стресу, як і ті, хто займався медитацією через усвідомлення власного тіла.

Результати досліджень показали різноманітність впливу відеоігор на людей, залежно від конкретних ігор та фізіологічних особливостей.

Варто зазначити, що є суперечливість у висновках щодо впливу геймінгу на соціальний зв'язок та емоційну креативність. Однак деякі автори відмічають психотерапевтичний ефект та підкреслюють позитивний вплив відео-ігор на когнітивні можливості. Незважаючи на ці суперечності, сфера відеоігор продовжує розвиватися та досліджуватися, розкриваючи нові аспекти впливу на людей.

СТАРОДУБЦЕВА Лідія

Докторка філософських наук, професорка

Харків, Харківський національний університет імені В. Н. Каразіна

МУЛЬТИМЕДІА: МИСТЕЦТВО VS. ТЕХНОЛОГІЯ

На перший погляд, сенс поняття “мультимедійний дизайн” є самоочевидним, а визначення на кшталт “мультимедійний дизайн – це мистецтво симбіозу різних медіумів (таких як текст, зображення, аудіо та відео) у галузі дизайну” ризикує потрапити в категорію трюїзмів. Саме тому навіть спроба поставити питання про ревізію сенсу цього поняття може здатися ледь не схоластичною “грою в бісер”. Але насмілимося припустити, що чим більш вперто і ретельно ми будемо рефлексувати над змістом поняття “мультимедійний дизайн”, тим більше питань у нас буде виникати і тим менш зрозумілим цей зміст буде нам здаватися. Не намагаючись “осягнути неосяжне” в зухвалій орієнтації на здійснення такої (ре)візії, спробуємо поставити перед собою більш скромну мету: з’ясувати, якого саме семантичного ефекту додає своєрідне “мультимедійне щеплення” до поняття “дизайн”: мистецького чи технологічного?

Перш ніж відповісти на це питання, здійснимо короткий історико-бібліографічний екскурс. Розгляд найбільш вагомих видань двох останніх десятиліть, – видань, в основі концепції або назви яких зустрічаються обидва поняття: “мультимедіа” і “дизайн”, – надає достатньо підстав для здивування: попри те, що в кожному окремому випадку це поєднання є цілком вмотивованим, слушним, обґрунтованим і доцільним, спроба їхнього порівняння між собою породжує “конфлікт інтерпретацій” і спокушає нас впасти до “герменевтичної підозри”, що усталених норм і традицій щодо розуміння характеру взаємних кореляцій між значеннями понять “мультимедіа” і “дизайн” в сучасному гуманітарному дискурсі попросту не існує:

– *Перший тип* такого синтезу є найбільш прямолінійним. Це “штучна сума” двох автономних, чітко відокремлених за семантикою понять, одне з яких є характеристикою змісту, а інше – формату видання. Значення понять ієрархічно нерівні: “дизайн” панує, а “мультимедіа” підкоряється. Просто до назви традиційного тексту – такого, як, наприклад, книга “Основи дизайну” почесного професора мистецтва в Коледжі Аламеда Девіда А. Лауера (*David A. Lauer*) і професора Коледжу мистецтв Університету штату Огайо Стівена Пентака (*Stephen Pentak*) – додається у якості уточнення словосполучення “мультимедійне видання” [7]. Результат такого механічного з’єднання: “*Design Basics, Multimedia Edition*” – виглядає у контексті досліджуваної нами теми банальним, нехитрим і безпорадним “зіткненням сенсів”.

– *Другий тип* зустрічі цих понять є більш витонченим. Це спроба їхнього метафоричного мезальянсу, коли статуси нерівні, а той, хто має нижче положення, не отримує в результаті “*морганатичного шлюбу*” такого ж високого положення, як і “подружжя”. Саме так виглядають “15 принципів мультимедійного навчального дизайну” (*15 principles of multimedia instructional design*) всесвітньо відомого компендіуму “*Multimedia Learning*” [9], в якому його автор, професор психології Каліфорнійського університету в Санта-Барбарі Річард Е. Майєр (*Richard E. Mayer*) представив свою когнітивну теорію мультимедійного навчання. Перед нами знов ієрархія, але інвертована. Автор створює культ поняття “мультимедіа”, огортаючи його ореолом слави та могутності, у той час як поняття “дизайн” використовує як щось другорядне, переважно в таких словосполученнях як “дизайн навчання”, “освітній дизайн”, “дизайн ігор”, що підпорядковані Його Величності Мультимедіа і виступають хіба що служниками у розробці когнітивних стратегій розвитку мультимедійних технологій. Результат такого поєднання: ціннісне піднесення “мультимедіа” як дослідницького об’єкта і приниження “дизайну” як допоміжної категорії.

– *Третій тип* є найбільш органічним. Це “*союз рівноправних*”. Так, наприклад, розкішне ілюстроване видання “Основи мультимедіа: Головні концепції цифрового дизайну” (*Multimedia Foundations: Core Concepts for Digital Design*) є комплексним ресурсом для тих, хто працює у галузях журналістики, кіновиробництва, анімації та ігрового дизайну, веб- та графічного дизайну, а також в інших сферах, де створюються сучасний цифровий медіаконтент [3]. Автор цього вже майже класичног овидання, доцент кафедри кіно- і телемистецтва

в Школі комунікацій Університету Ілона, доктор філософії з комунікацій Вік Костелло (*Vic Costello*), який викладає курси з мультимедійного дизайну, кіно- і відеовиробництва і професійний досвід якого містить роботу на радіо і телебаченні, створення корпоративних відео, медіаменеджмент, багатокамерну режисуру, продюсування прямих етерів й організацію фестивалів медіамистецтва, свою книгу розпочинає з таких слів, адресованих читачеві: незалежно від того, чи працюєте ви з текстом, графікою, фотографією, звуком, рухом або відео, «Основи мультимедіа» охоплює навички, необхідні вам для того, щоб бути ефективним сучасним сторітелером [там само]. Може, і дійсно, розвиваючи думку Віка Костелло, “мультимедійний дизайн” можна визначити як багатоканальний і кросплатформний спосіб розповідати історії, так званий “трансмедійний сторітелінг”)?

– *Четвертий тип* співіснування понять “мультимедіа” і “дизайн” в єдиному інтелектуальному просторі є майже ідеальним. Тут ці поняття ніби беруть один одного в обійми, – щасливі, омріяні, міцні “*обійми двох закоханих*”. Звернімося, приміром, до видання з екстравагантною назвою “Пробіли – не ворог: посібник для початківців із візуальної комунікації за допомогою графічного, веб- та мультимедійного дизайну” (*White space is not your enemy : a beginner's guide to communicating visually through graphic, web & multimedia design* [5]) за авторством директорки Школи реклами та зв'язків з громадськістю Циммермана Університету Південної Флориди Кім Голombіскі (*Kim Golombisky*) та графічної дизайнерки, засновниці студії Sky Lake Design Studio, розробниці серії друкованих і цифрових проєктів, професорки Школи масових комунікацій Університету штату Каліфорнія Ребекки Якобсен Хаген (*Rebecca Hagen*), які знайомлять студентів із основами графічного дизайну і WET-верстки, теоріями гештальту і кольору, концепціями та практиками створення ефективної візуальної комунікації в різних форматах – від друкованих видань до вебдизайнерських проєктів із урахуванням сучасних тенденцій – mobile-first, UI/UX-дизайну і веб-типографіки, – а також із дизайном планшетів, мобільних пристроїв та реклами.

Не викликає сумніву, що з усіх вищезазначених типів семантичних кореляцій між поняттями “мультимедіа” та “дизайн” третій та четвертий є найбільш цікавими для розмірковування, особливо останній, бо перед нами нарешті – саме по собі словосполучення “мультимедійний дизайн”. Втім, що ж означає це загадкове поняття? Значимо, що будь-який прикметник або навіть префікс, що додається до поняття “дизайн”, зазвичай є його уточненням і знаком

приналежності до певної класифікації за тим чи іншим критерієм. Так, наприклад, серія понять “промисловий дизайн”, “графічний дизайн”, “дизайн інтер’єру”, “ландшафтний дизайн”, “дизайн одягу” тощо відсилає нас до різних сфер застосування дизайн-продукту; поняття “міфодизайну” адресує до галузі соціокультурної перцепції; поняття “вебдизайн” або “моушн-дизайн” сигніфікують про особливості використання певної технології. У свою чергу, кожне з них може все далі і далі розгалужуватися, приміром, вебдизайн – розділятися на UI/UX, моушн-дизайн – на 2D і 3D; а якщо додавати ще й стильові маркери, то отримаємо густо переплетену категоріальну мережу таксономій і понять, заснованих як на художніх, так і на технологічних параметрах: ізометричного, плоского, низкополігонального дизайну тощо, аж до таких екстравагантних термінів як, скажімо, піксельний (8-16-bit) дизайн чи “рідкий дизайн” (liquid motion). У цьому рухливому семантичному павутинні, що з кожним технологічним винаходом стає все більш заплутаним, ясним залишається, мабуть, лише одне: неминуча центробіжність значень – кожне уточнення слугує подальшій диференціації та деталізації сенсів поняття дизайну.

Своєрідним виключенням із цього правила є поняття “мультимедійний”, поставлене поруч зі словом “дизайн”. Це не спрощує, а ускладнює сенс; не диференціює, а інтегрує значення, не деталізує, а узагальнює його. Як відомо, значення найбільш загальних понять прагне до нуля, і самі вони погрожують стати “порожніми означниками”. На наш погляд, сам прикметник “мультимедійний”, замість того, щоб пояснювати сенс іменника “дизайн”, скоріше, чинить перешкоду для його розуміння; робить його все менш і менш прозорим; замість того, щоб встановлювати семантичні межі слова, навпаки, розмиває їх; не додає ясність, а віднімає її. У центрі поняття “мультимедійний дизайн” – знак питання, точніше, розсип знаків питання. Наприклад, а чи не є будь-який звичайний логотип чи постер, в якому поєднано текст і зображення (себто, два медіуми, скриптуальний і візуальний), по суті, “мультимедійним”? Чи не є будь-яке відео, навіть класична аналогова кінострічка, продуктом “мультимедійного дизайну”, адже таке відео повною мірою відповідає його загальнопоширеним дефініціям: воно є творчим медіапродуктом, що поєднує, як мінімум, два медіуми: звук і візуальний образ? Чи не є будь-яке креслення на аркуші паперу, що було оцифроване і розташоване в мережі, також, по суті, “мультимедійним”, бо воно поєднує, як мінімум, три медіуми: первісний (“тактильний” аркуш паперу), вторинний (“безтілесний” образ, перекодований іграми “нулів”

і “одиниць” в чистий електронний сигнал) і третинний (будь-який гаджет, що слугує для користувача мережі засобом технічного опосередкування цього сигналу)? Взагалі, чи не є сам по собі процес дизайн-проектування “мультимедійним” процесом, що поєднує безліч медіумів: таких як, по-перше, ті слова і образи, тексти і ескізи, в яких фіксується задум або перші розвідки у галузі передпроектного аналізу; по-друге – креслення тих “віртуальних” об’єктів, які дизайнер проектує, перед тим, як вони стають “реальними”; по-третє – двовимірні або тривимірні моделі, якими і є самі дизайн-проекти, кожен із яких також слугує “медіумом” між дизайнером і тим об’єктом, який проектується? При цьому залишається відкритим питання, що саме вважати “медіумом”: носій інформації (слово, текст, візуальний образ, знак)? Матеріал, з ким працює дизайнер? Платформи поширення дизайнерського продукту? Цифрові канали комунікації? Апарати/прилади/гаджети/? Програми/застосунки? Типи перцепції?

Наша задача – аж ніяк не в тому, щоб продовжувати цю “проліферацію медіумів” до нескінченності: *reductio ad absurdum*. Спробуємо задатися конкретним питанням, ключовим для наших роздумів: яких нових смислових обертонів додає прикметник “мультимедійний” до розуміння сенсу іменника “дизайн”, крім вищеописаної приреченості на його принципову невизначеність? Остання, вочевидь, спричинена полісемантичністю поняття “мультимедіа”, – поняття, що на думку іспанського теоретика “Галактики Інтернет” Мануеля Кастельса (*Manuel Castells Oliván*) є одним із двох базових відкриттів інформаційної епохи (другим, як стверджує медіадослідник, є відкриття “гіпертексту” [1]). Існує безліч спроб надати дефініцію цього поняття. Наведемо лише декілька з них: синхронне використання різних форм представлення інформації; конвергенція раніше розрізаних систем; сукупність комп’ютерних технологій, що одночасно використовують декілька інформаційних середовищ; технології, що дозволяють інтегрувати різні інформаційні середовища; поєднання тексту, звуку, графіки, анімації та відео. Різноманіття підходів до інтерпретації цього феномена є вражаючим: з одного боку, мультимедіа намагаються пафосно охрестити новою формою художнього мислення, естетичною моделлю конвергентної організації медіатексту, засобом мережових інтеракцій і феноменом культури епохи діджитал, а з іншого – скромно іменують продуктом комунікаційної технології, носієм багатоканальної інформації, комп’ютерним забезпеченням, комбінацією електронних засобів, інструментом маркетингу і бізнесу.

Найбільш систематичним підходом до дефініції поняття “мультимедіа”, на наш погляд, є блискучий есеї *Defining Multimedia* відомого американського історика мультимедіа, розробника-піонера інноваційних для свого часу вебсайтів, таких як *SonicNet*, *Word* та *Media Channel*, Кена Джордана (*Ken Jordan*), який базує своє визначення на п’яти ключових семантичних маркерах:

– інтеграція: поєднання художніх форм і технологій у гібридну форму вираження;

– інтерактивність: здатність користувача маніпулювати та безпосередньо впливати на свій медіадосвід, а також спілкуватися з іншими за допомогою медіа;

– гіпермедійність: пов’язування окремих елементів медіа один із одним для того, щоб для створити шлейф особистих асоціацій;

– занурення: досвід входження в симуляцію або пропозицію тривимірного середовища;

– наративність: естетичні та формальні стратегії, що призводять до нелінійних форм розповіді та медійної презентації [6, р. 2–3].

Можна ще довго нанизувати чотки визначень, що мерехтіють у лінгвістичних і семантичних іграх розуму. Однак чи не настав час “виправлення імен”? Сутність, як правило, сягає коренями до етимології. Повертаючись до джерел, пригадаємо, що поняття “мультимедіа”, як більш ніж відомо, виникло у сфері бізнесу розваг завдяки американському шоумену Боббу Гольдштейну (*Bobb Goldsteinn*), якому у 1966 році спало на думку назвати вечірку, де поєднувалися музика і візуальний супровід, словом “мультимедіа” (див., напр.: [4]). Це слово, що попарно поєднало сенси понять, як латинських (*multum+medium*), так і англійських (*multi* – багато, + *media* – носій, середовище), стало позначенням особливого типу музичних шоу. Мистецтва таких шоу або технології їх проведення? – Звісно ж, і того, і іншого. Слово миттєво стало популярним і перекочувало з галузі шоу-бізнесу одразу до двох принципово різних професійних середовищ: з одного боку – до лексики мистецьких і культурницьких практик, а, з іншого, – до фахової термінології наукових розвідок і розробок у галузях комп’ютерних і гіпертекстових технологій, машинних інтерфейсів і штучного інтелекту. Таким чином, одразу в момент народження цього поняття і виникла та подвійність, що протягом наступних десятиліть визначатиме “розп’ятість” сенсу цього поняття між полюсами протилежностей: “мистецтво” та/або “технологія”.

“Мистецьку лінію” розуміння феномена “мультимедіа” представляють, в першу чергу, праці вже згаданого нами Кена Джордана та його колеги – викладача кафедри цифрових мистецтв у Мерілендському інституті, Коледжі мистецтв у Балтиморі Рендалла Пекера (*Randall Packer*). Обидва прославилися як відомі фахівці з історії мультимедіа та автори фундаментального дослідження “Мультимедіа: від Вагнера до віртуальної реальності” (*Multimedia: From Wagner to Virtual Reality*) [10]. Цікаво, що автором передмови до цієї книги є не хто інший як “туру кіберпанку, автор роману “Нейромант”, американсько-канадський фантаст Вільям Гібсон (*William Ford Gibson*). Можна згадати також багатьох їхніх послідовників і епігонів. У своїх апеляціях до концепції “мови нових медіа” Льва Мановича (*Lev Manovich*) [8] та його постійних ремінісценцій зі світу кіноестетики, Джордан і Пекер в чомусь і надихаються його роздумами, в чомусь і заперечують їм за принципом *a contrario* (приміром, перейменовують “нові медіа” в “цифрові”), але, так чи інакше, автори цих вишуканих рефлексій над генезою феномена “мультимедіа” витлумачують його в суто естетичному контексті та окреслюють ретроспективу цього явища через такі реперні точки як утопія «універсального твору мистецтва», або «синтезу мистецтв» (*gesamtkunstwerk*) – спроби обґрунтувати “тотальність” твору як основа розуміння наповнених містичним символізмом “музичних драм” німецького композитора Ріхарда Вагнера (*Wilhelm Richard Wagner*); теоретичні пошуки та практичні експерименти зі створення «динаміко-конструктивної системи сил» угорського художника-авангардиста Ласло Могой-Надя (*Moholy-Nagy László*); гепенінги американського винахідника гри на препарованому фортепіано, музиканта-експериментатора Джона Кейджа (*John Milton Cage*); “флюксуси” та епатажні витівки у галузі аудіовізуальних інсталяцій батька медіаарту Нам Джун Пайка (*Nam June Paik*); перформанси медіахудожниці та режисерки Лінн Гершман Лісон (*Lynn Hershman Leeson*), яка працює працює в багатьох медіа, у т. ч. інсталяції, відео, кіно та інтерактивне комп’ютерне мистецтво. У таких та їм подібних тлумаченнях поняття мультимедіа ми несподівано можемо зіштовхнутися то з абстрактним експресіонізмом Джексона Поллока (*Paul Jackson Pollock*), то з літературними творами Джека Керуака (*Jack Kerouac*), то з відеоартом гурту медіамистецтва Білла Віоли (*Bill Viola*).

Протилежну точку зору – “технічну лінію” розуміння феномена мультимедіа, – на наш погляд, найбільш яскраво представляє класичний компендіум “Мультимедіа: Як це працює” (*Multimedia:*

Making It Work), що витримало вже дев'ять перевидань [11]. Автор цього найповнішого, найсучаснішого путівника по ландшафтам мультимедіа, що називають “біблією мультимедіа” – Тей Воган (*Tau Vaughan*), визнаний авторитет і піонер у галузі мультимедіа, президент компанії *Timestream*, що займається проектуванням і розробкою крос-платформних медій, – ставить за мету навчити фундаментальним поняттям і необхідним навичкам роботи в професії; пояснити, як інтегрувати текст, зображення, звук, анімацію та відео у переконливі проекти; обговорює питання планування мультимедійних проектів, витрат, дизайну, виробництва, пошуку талантів, тестування та реалізації. Можна навести цілий ряд схожих за концепцією видань [2; 12 та ін.], що інтерпретують феномен мультимедіа виключно в рамках технологічної інтерпретації: тут йдеться не про Кейджа і Віолу, а про те, як додавати растрові, векторні та тривимірні зображення; записувати та редагувати цифрове аудіо та використовувати MIDI; створювати комп'ютерну анімацію; знімати та редагувати цифрове відео; вибирати найкраще обладнання, програмне забезпечення та авторські інструменти для проекту; визначати обсяг і вартість мультимедійного проекту; розробляти, створювати та тестувати свій проєкт; залучати найкращий контент і талановитих виконавців у межах визначеного бюджету; створювати динамічний вебконтент, додатки для мобільних пристроїв, зокрема планшетів, рідерів і смартфонів; поширювати мультимедійні матеріали через Інтернет тощо.

У першому випадку мультимедіа розуміється як мистецтво гібридизації медіумів у контексті єдиного твору, у другому – як технологія створення мультимедійного контенту. По суті, та ж сама амбівалентність притаманна не тільки поняттю “мультимедіа”, але й цілому ланцюгові його синонімів (“гіпермедіа”, “метамедіа”, “трансмедіа”, “інтермедіа” тощо). Усі ці поняття ніби “розп’яті” та належать водночас двом всесвітам: “естезису” та “техне”, пов’язуються і з художніми, і з технічними прийомами. Може, тому у будь-яких судженнях про мультимедіа як мистецтво є гіркий присмак технологічної детермінації – деяке спрощення, “редукція” уявлень про це явище до переліку “базових механізмів кодування аудіо/відео”, “характеристик генерованого мережевого трафіку”, опису “SIP, H.248 та IP-телебачення”. Але, разом із тим, у лабіринтах термінів на кшталт “Mobility Management Protocols”, “IETF Framework for DMM” чи “Fair Scheduling in WMNs” ми інтуїтивно ніби підозрюємо присутність того, що має потенціал стати натхненним і піднесеним мистецьким твором.

Підсумовуючи, зазначимо, що скільки б ми не спостерігали за шаленими темпами еволюції мультимедійних технологій кінця XX – початку XXI ст., від мультимедійних ПК кінця 1970-х, ери CD-ROM 1980-х, народження WWW на початку 1990-х і епохи DVD кінця 1990-х до сучасних соціальних мереж, відеохостингів, стримінгових платформ і ІМ-технологій як глобального мультимедійного простору, ми не знайдемо відповіді на питання, що таке мультимедіа, якщо не будемо звертатися до рефлексії над його витокami і джерелами. Навіть короткого звернення до історії поняття Τεχνη (techne, “техне”), що дві тисячі років тому означало щось схоже до нашого “ремісництва” (як поєднання мистецтва і технології) і за значенням було близько до “ars” (прародителя слова “art” і мистецтва в його сучасному розумінні), достатньо, щоб дійти висновку: оманливе протиставлення мистецтва і технології є породженням більш пізніх епох. У джерел західноєвропейської культури естетика і техніка не були так трагічно роз’єднані, як сьогодні. Сама історія понять свідчить про те, що мистецтво і технологія походять з єдиного коріння. Вони не можуть існувати одне без одного: вони взаємно віддзеркалюються і перетинаються. І тому питання “чим є мультимедіа – мистецтвом або технологією” є не більш ніж грайливим лукавством, бо протиставлення “або-або” тут недоречно: потрібно “і те, і інше”. Геть, диз’юнкція, хай живе кон’юнкція у всіх її можливих взаємних переплетеннях: “мультимедіа” – це і “мистецтво як технологія”, і “технологія як мистецтво”, і “мистецька технологія”, і “технологічне мистецтво”. Якщо до слова “дизайн” додається слово “мультимедійний”, то це означає лише те, що він був, є і залишається “Дволиким Янусом”, в якому співіснують технологізм поняття та естетська метафізика феномена.

Література:

1. Кастельс М. Мультимедіа та Інтернет : гіпертекст поза конвергенцією // Кастельс М. Інтернет-галактика. Міркування щодо Інтернету, бізнесу і суспільства / пер. з англ. Київ : Ваклер, 2007. С. 188–206.
2. Barz H. W., Bassett G. A. Multimedia networks: protocols, design, and applications. Hoboken, NJ : Wiley, 2016. 408 p.
3. Costello V. Multimedia Foundations: Core Concepts for Digital Design. 3rd ed. : Focal Press, 2023. 502 p.
4. Goldman A. Freakshow: Misadventures in the Counterculture, 1959–1971, New York, NY : Cooper Square Press, 2001. 416 p.

5. Golombisky K., Hagen R. White space is not your enemy : a beginner's guide to communicating visually through graphic, web & multimedia design. 3rd ed. Natick, MA : A K Peters / CRC Press, 2017. 312 p.
6. Jordan K. Defining Multimedia.
URL : https://noemalab.eu/org/sections/ideas/articles/pdf/jordan_multimedia.pdf (дата звернення: 01.04.2024).
7. Lauer D. A., Pentak S. Design Basics, Multimedia Edition. 6th ed. London, UK : Cengage Learning, 2006. 304 p.
8. Manovich L. The language of new media. Cambridge, MA : The MIT Press, 2001. 354 p.
9. Mayer R. E. Multimedia Learning. 3rd ed. Cambridge, UK : Cambridge University Press, 2020. 452 p.
10. Packer R., Jordan K., Gibson W. Multimedia: From Wagner to Virtual Reality. New York, NY : W W Norton & Co Inc., 2001. 394 p.
11. Vaughan T. Multimedia: Making It Work. 9th ed. New York, NY : McGraw Hill, 2014. 805 p.
12. Wireless Multimedia Communication Systems: Design, Analysis, and Implementation / ed. by K.R. Rao, Zoran S. Bojkovic, et al. Location Boca Raton, Florida : CRC Press, 2014. 494 p.

ЧОРНОСТАН Ганна

Студентка 5 курсу ОПП «Дизайн»

*Науковий керівник: кандидат технічних наук, доцент **Павло ЗУБ**
Хмельницький, Херсонський національний технічний університет*

МАЙБУТНЄ АНІМАЦІЇ: ШТУЧНИЙ ІНТЕЛЕКТ, ЯК КАТАЛІЗАТОР НОВИХ ТВОРЧИХ МОЖЛИВОСТЕЙ

Майбутнє анімації передвіщає революційні зміни завдяки інтеграції штучного інтелекту (ШІ), що відкриває нові горизонти творчості та продуктивності в анімаційній індустрії. ШІ стає не просто інструментом у руках аніматорів, але й активним «співавтором», здатним генерувати візуальний контент, оптимізувати процеси творчості та навіть створювати унікальні, інноваційні стилі анімації.

Застосування ШІ в анімації може радикально знизити час і витрати на виробництво анімаційних проєктів, роблячи процес більш доступним та ефективним. Алгоритми ШІ здатні аналізувати та імітувати рух, емоції, а також обробляти великі обсяги даних для створення реалістичних персонажів та сцен, відкриваючи перед

спеціалістами можливості для більш глибокої роботи над сюжетом та характерами персонажів.

Визначити конкретну особу або команду, яка вперше використала штучний інтелект для створення анімації, може бути складно через поступовий розвиток та інтеграцію технологій ШІ в процеси анімації. Технології на основі ШІ почали застосовуватися в анімації для різних цілей, включаючи моделювання руху, автоматизацію процесів та покращення якості анімації, протягом останніх декількох десятиліть.

Одним з ранніх проривів у цьому напрямку може бути використання комп'ютерної графіки і технологій, що передують сучасному ШІ, у кінематографі та відеоіграх. Наприклад, у 1980-х роках комп'ютерна графіка почала активно застосовуватися для створення спецефектів у фільмах та анімації, але це не завжди безпосередньо пов'язано з використанням ШІ, як ми його розуміємо сьогодні.

Проте, з розвитком технологій машинного навчання та нейронних мереж, зокрема генеративно-змагальних мереж (GANs), у 2010-х роках, дослідники та розробники почали активніше експериментувати з автоматизацією та покращенням процесів анімації за допомогою ШІ. Одним з прикладів є проєкт Disney Research, де було розроблено системи на основі ШІ для автоматизації руху персонажів та їх емоційного вираження [1].

Мультиплікатор Джуліус Хорстуїс створив декілька захоплюючих та візуально унікальних анімаційних проєктів з використанням технології генеративних змагальних мереж і інших методів штучного інтелекту. Його роботи часто характеризуються як візуально приголомшливі та інноваційні, зокрема завдяки їх здатності генерувати деталізовані, складні та часто сюрреалістичні пейзажі та сценарії.

Одним з найбільш відомих проєктів Хорстуїса є «Фрактальні Мрії», де він використовував фрактальну графіку та ШІ для створення візуальних подорожей через вигадані світи, які зачаровують. Хорстуїс також відомий своєю здатністю експериментувати з новітніми технологіями для створення анімацій, що викликають глибоке емоційне враження і водночас спонукають до роздумів про можливості та майбутнє візуального мистецтва.

З плином часу ШІ все активніше використовується в анімації для різноманітних цілей, включаючи автоматизацію трудомістких процесів, покращення якості анімації, створення унікальних анімаційних стилів та генерацію ідей для сюжетів.

Однак, поява ШІ в анімаційній індустрії також порушує питання про авторство, етику використання технологій та потенційну загрозу заміщення людської праці. Важливо знайти баланс між технологічними інноваціями та збереженням унікальності людської творчості, щоб ШІ служив розширенням творчих можливостей, а не їх заміною.

Майбутнє анімації з ШІ та машинним навчанням передвіщає не лише технологічний прогрес, але й нові форми артистичного вираження, дозволяючи створювати твори, які раніше здавались неможливими. Перед анімаційною індустрією відкриваються небачені можливості для експериментів і вдосконалення, що зробить мистецтво анімації ще більш захоплюючим та видовищним.

Джерела:

1. Штучний інтелект навчився «створювати» 3D фільми. [Електронний ресурс]. – https://zn.ua/ukr/TECHNOLOGIES/shtuchniy-intelekt-navchivsy-a-stvoryuvati-3d-filmi-259209_.html (дата звернення: 29.03.2024)

ШЕЛІХОВА Єлізавета

Студентка 4 курсу, ОПП «Мультимедійний дизайн»

Науковий керівник: кандидат педагогічних наук,

*доцент **ІНОЗЕМЦЕВА Світлана***

Харків, Харківська державна академія дизайну і мистецтв

ВИКОРИСТАННЯ ІНТЕРНЕТ-ЕСТЕТИК В КОМП'ЮТЕРНИХ ІГРАХ

Мистецтво, як і будь-яка інша галузь людської діяльності, піддавалось змінам під час всього періоду його існування. Люди завжди намагались самовиразитися через творчість, і це не оминає наш час, коли з допомогою Інтернету та інших технологій стало набагато простіше та швидше створювати та поширювати результати креативної діяльності.

За час існування сучасної творчості виник такий феномен, як інтернет-естетики. Це поняття означає стиль візуального мистецтва, що походить та поєднується з різними художніми або музичними жанрами, культурами, субкультурами, історичними епохами, та супроводжується наявністю сукупності різних образів, предметів, зображень, аудіовізуального контенту, що створюють певну атмосферу, яка викликає певні емоції у глядача чи слухача. Як приклад можна назвати готичну естетику, дарк-академію, арт-деку чи ретрофутуризм з таким

напрямок як кіберпанк. Деякі зі стилів використовують у своїй назві характерні суфікси «core» та «wave», як от дрімкор та вейпорвейв.

Ігрова індустрія також розвинулася за останні роки, нові технології дають можливості створити більш реалістичне зображення та поглибити ігровий досвід користувача. Естетична складова є важливою під час створення загального вигляду відеоігор, бо однією з задач розробників являється створення відповідної атмосфери, що має вразити гравця. Візуалізація та графіка є невід'ємними аспектами розробки продукту, тому варто відповідно підбирати стилізацію для правильної інтерпретації того або іншого жанру гри.

З огляду на те, що й інтернет-естетики, і відеоігри мають на меті змусити людину відчувати певні емоції, то можливо створити продукт, що поєднує ці два поняття. За словами С. Ніденталя, ігри комбінують в собі мистецтво, досвід та почуття, тому пов'язуються з певними напрямками феномену. Наприклад, старі або нові 8-ми бітні ігри або «низько полігональні» належать до ностальгічної естетики через тісний емоційних зв'язок з людиною. Якщо взяти до уваги використання цього феномену безпосередньо в грі, то можна помітити, що певні культурні, історичні, мистецькі моменти стають натхненням для розробників під час створення нового продукту. А. Мортенсен надала приклад, як автори гри BioShock створили оригінальну історію у стилі ретрофутуризму, використовуючи події колумбійської революції 1800-х років та мистецтво того часу як основу дизайну.

За останні роки, популярність інтернет-естетик зросла, як от поширення фото так званих лімінальних або граничних просторів (англ. liminal spaces) – зображень знайомих або вигаданих місць, що виглядають реальними, але лякають своєю пустотою. В ігровій індустрії знайшлися приклади такого феномену, наприклад гра-пісочниця Garry's Mod. Через втрату популярності проєкт мапи, що були такими собі ігровими майданчиками для гравців, виглядають пустими, як вищезазначені лімінальні простори. Треба зазначити, що такого типу естетики дуже сильно взаємодіють з психологічним станом людини, а подібний ігровий досвід посилює цю взаємодію (Іл. 1).

Іншим варіантом використання інтернет-естетик можна назвати проєкт Broken Reality, для дизайну якого автори надихалися ретро стилістикою. В цьому випадку, вся увага спрямовується на візуальний стиль й оформлення, естетичність створеного навколишнього середовища, мінімально взаємодіючи з психологічною складовою, маючи на меті вразити та задовольнити гравця дизайном.



Іл. 1. Приклади інтернет-естетик.

Через унікальний комплексний досвід, що дають користувачам відеоігри, такий продукт є досить популярним. Але, щоб зробити якісний унікальний контент, автори надихаються різноманітними темами, історіями, феноменами, стилями тощо. Тому, інтернет-естетики можуть стати гарним референсом для створення нових оригінальних продуктів із посиленою взаємодією з гравцями.

ЯКОВЕЦЬ Інна

Доктор мистецтвознавства, професор, завідувач кафедри дизайну

ТИМОШИНА Юлія

Студентка 3 курсу ОПП «Промисловий дизайн»

Черкаси, Черкаський державний технологічний університет

НОВІ ТЕНДЕНЦІЇ В АНІМАЦІЇ МУЛЬТИПЛІКАЦІЇ

Поки більшість анімаційних компаній женуться за фотореалізмом, певні проєкти експериментують над створенням абсолютно нового, з відчуттям ілюстрації. Так у 2018 році вийшов мультфільм «Людина-павук: Навколо всесвіту», а пізніше, у листопаді 2021 року мультсеріал — «Аркейн». Ці два проєкти можна вважати прикладом нових тенденцій в анімації [1].

Починаючи розробку «Людина-павук: Навколо всесвіту» голова анімації персонажів Джош Беверідж сказав: «Не копіюйте реальність і не робіть із цього мультфільм». Перша, найбільш помітна відмінність — частота кадрів. Вони усунули розмиття під час руху, тож шукали спосіб передавання динаміки. Таким чином, вони прийшли до міксування «Animating on 1s» і «Animating on 2s» [2].

Анімація на 1 с означає, що на кожну секунду анімації є 24 нові малюнки або «кадри». Вона найчастіше використовується при послідовності дій або будь-якому швидкому русі, який також потребує деталізації.

Анімація на 2 с означає, що на кожну секунду анімації з'являється 12 нових малюнків або «кадрів».

Робота на один і два дозволила художникам варіювати ритм рухів. Коли наляканий головний герой мчить крізь засніжений ліс, його біг анімується, щоб підкреслити його швидкість. Коли він спотикається і падає, він піднімається «на двох», повільно. Окрім цього, аніматори прагнули досягти ефекту живого коміксу, посилаючись на першоджерело. Тож можна побачити повітряні кульки з думками, друковані слова та хвилясті лінії, які вказують на «відчуття Павука».

Французька студія «Fortiche», що працювала над проектом «Аркейн», теж згадувала за частоту кадрів і суміш 3D та 2D. Проте, якщо у «Людина-павук: Навколо всесвіту», аніматори акцентували на русі, у «Аркейн» 12 зображень на секунду використовують для 2D-ефектів [3].

Режисер Барт Монурі зазначає, що скажімо, якщо у вас є персонаж, який курить сигарету, то 3D-дим, модельований за допомогою 3D-інструментів – це фактично намальований кадр за кадром, і він отримує цей майже мультяшний ефект.

Як можна побачити, кожний з цих проектів має свій стиль передачі намальованої картинки, проте поєднання 2D та 3D залишається спільним, як і відмова від традиційного CGI, адже багато ліній, форм, мазків було намальовано від руки.

Серед подібних мультфільмів світ мав змогу побачити «Кіт у чоботях 2: Останнє бажання», 2022 року; «Підлітки-мутанти Черепашки-ніндзя: Погром мутантів», 2023 року.

Це лише декілька прикладів того, що в анімації мультиплікації відбуваються зміни, з'являються нові тенденції розвитку. Так, останні роки принесли численні нові тенденції в галузі анімації мультфільмів, які впливають на те, як створюють і споживають мультсеріали та анімаційні фільми. Узагальнюючи інформацію щодо цього питання за останні роки, можна означити найцікавіші нові тенденції в анімації мультфільмів:

Диверсифікація стилів і технік: Сучасні аніматори дедалі більше експериментують із різними стилями малюнка та анімаційними техніками. Від реалістичної анімації до абстрактних і ретро стилів, аніматори шукають нові способи вираження своїх ідей.

Інтерактивність і віртуальна реальність: Зростаюча популярність віртуальної та доповненої реальності впливає на анімацію, даючи змогу створювати імерсивні та інтерактивні враження для глядачів.

Анімація для дорослих: З'являється дедалі більше анімаційних проєктів, спрямованих на дорослу аудиторію зі складним сюжетом, глибокими персонажами і важливими суспільними темами.

Екологічна та соціальна тематика: Аніматори активно використовують анімацію для висвітлення екологічних проблем, пропаганди толерантності та різноманітності, а також інших соціально важливих тем.

Кросплатформеність: З'являється дедалі більше анімаційних проєктів, які розробляються для різноманітних платформ – від телебачення до стримінгових сервісів і мобільних додатків.

Автоматизація та штучний інтелект: Використання технологій штучного інтелекту дає змогу автоматизувати деякі аспекти анімації, зменшуючи час і витрати на створення високоякісних анімаційних проєктів.

Ці тенденції відображають те, як швидко розвивається галузь анімації мультфільмів і як аніматори впроваджують нові технології та ідеї для створення захопливих і якісних анімаційних продуктів.

Джерела:

1. How the 'Spider-Verse' Animators Created That Trippy Look URL: <https://www.nytimes.com/2018/12/25/movies/spider-man-into-the-spider-verse-animation.html> (дата звернення 20.03.2024)
2. What does animating on ones, twos, and threes mean? URL: <https://www.idtech.com/blog/what-does-animating-on-ones-twos-and-threes-mean>
3. How 'Spider-Man: Into The Spider-Verse' Was Animated | Movies Insider URL: https://www.youtube.com/watch?v=jEXUG_vN540 (дата звернення 23.03.2024)

ЯКОВЕЦЬ Інна

*Доктор мистецтвознавства, професор, завідувач кафедри дизайну
Черкаси, Черкаський державний технологічний університет*

ЧЕПЕЛЮК Олена

*Доктор технічних наук, професор
Хмельницький, ректор Херсонського національного технічного
університету*

ЧУГАЙ Наталія

*Кандидат мистецтвознавства, доцент
Черкаси, Черкаський державний технологічний університет*

МУЛЬТИМЕДІЙНИЙ ДИЗАЙН І АНІМАЦІЯ ЯК НЕВІД'ЄМНІ СКЛАДОВІ СУЧАСНОЇ ВИЩОЇ ОСВІТИ

Мультимедійний дизайн та анімація є важливими і вже невід'ємними складовими сучасної вищої освіти, оскільки вони відображають технологічний прогрес і потреби сучасного ринку праці. Університети та коледжі, які пропонують програми з мультимедійного дизайну та анімації, зазвичай надають студентам широкий спектр знань та навичок, необхідних для успішної кар'єри в цих галузях. Можна виділити деякі ключові аспекти програм вищої освіти в галузі мультимедійного дизайну та анімації:

– *освітні програми*: університети пропонують програми бакалавра, магістра та доктора філософії (Ph.D.) з мультимедійного дизайну та анімації. Ці програми зазвичай містять курси з графіки, відеомонтажу, анімації, комп'ютерної графіки, веб-дизайну та інших суміжних тем;

– *технічні навички*: студенти вивчають програмне забезпечення для роботи з графікою та анімацією, таке як Adobe Creative Suite (Photoshop, Illustrator, After Effects), Autodesk Maya, Cinema 4D, Blender та інші. Вони також вивчають основи програмування та веб-розробки;

– *творчий процес*: студенти вчать процесуальні аспекти мультимедійного дизайну, включно з концептуалізацією ідей, створенням скетчів, розробкою сценаріїв і створенням прототипів;

– *професійна практика*: багато програм включають можливості стажування або практичної роботи в індустрії мультимедіа, що допомагає студентам отримати досвід роботи в реальних проектах і розвинути свою мережу контактів;

– *теоретична основа*: студенти також вивчають теоретичні аспекти мультимедійного дизайну, такі як історія мультимедіа, сучасні тенденції у візуальному мистецтві та технологічні інновації в галузі;

– проектна робота: багато програм включають проекти, які дають змогу студентам застосовувати свої знання та навички до реальних завдань, як-от створення анімованих короткометражок, ігор, веб-сайтів або рекламних матеріалів.

Як показує практика, успішні випускники програм з мультимедійного дизайну та анімації можуть займати позиції в різних галузях, таких як кіноіндустрія, веб-дизайн, реклама, ігрова індустрія, медіа-компанії та багато інших. Їхні навички та креативність відіграють важливу роль у відтворенні інформації та створенні захоплюючих візуальних досвідів для аудиторії.

Зважаючи на швидкий темп технологічного розвитку, програми з мультимедійного дизайну та анімації в закладах вищої освіти постійно оновлюються, щоб відповідати потребам сучасного ринку праці та надавати студентам актуальні знання. Наведемо деякі додаткові аспекти, які можуть бути важливими у програмах такого типу:

– *вивчення трендів*: студенти вивчають сучасні тренди в мультимедійному дизайні та анімації, такі як адаптивний дизайн, використання віртуальної та доповненої реальності, інтерактивність та інші інновації у сфері мультимедіа;

– *крос-дисциплінарний підхід*: програми можуть поєднувати навчання з інших дисциплін, таких як комп'ютерні науки, психологія, маркетинг або бізнес, для забезпечення більш широкого розуміння та підготовки до різних аспектів роботи у галузі мультимедіа;

– *етика та правові аспекти*: студенти можуть вивчати етичні стандарти та правові аспекти, пов'язані з використанням мультимедійних матеріалів, авторськими правами, конфіденційністю та безпекою в мережі;

– *підготовка до кар'єри*: програми можуть включати курси з розвитку кар'єри, які допомагають студентам у побудові портфоліо, підготовці до співбесіди та пошуку роботи, а також вивченні навичок управління проектами та комунікації в команді;

– *міжнародний досвід*: деякі програми можуть надавати можливості для міжнародного обміну або стажування за кордоном, що дозволяє студентам отримати досвід роботи в різних культурних та професійних середовищах.

– *продуктивний зв'язок з індустрією*: університети співпрацюють з відомими компаніями та професіоналами у галузі мультимедіа для забезпечення актуальності навчальних програм, організації майстер-класів та лекцій від експертів.

Ці аспекти доповнюють основні знання і навички, що передбачені у програмах мультимедійного дизайну і анімації, і сприяють підготовці студентів до успішної кар'єри у цій цікавій та динамічній галузі.

Зважаючи на продовження технологічного розвитку, важливим аспектом програм вищої освіти з мультимедійного дизайну і анімації є постійне оновлення навчальних планів і включення новітніх технологій та підходів до навчання. У майбутньому можна очікувати подальший розвиток цих напрямків, зокрема за рахунок штучного інтелекту та віртуальної реальності, що ще значно збільшить ефективність та емоційну залученість учнів до процесу навчання.

Загалом, мультимедійний дизайн і анімація в галузі освіти мають великий потенціал у покращенні якості навчання та залученні учнів до процесу навчання. З розвитком технологій ці напрямки будуть продовжувати еволюціонувати та набувати все більшого значення в освітній сфері.

Перспективи мультимедійного дизайну і анімації в галузі дизайн-освіти є досить обіцяючими через наступні тенденції та інновації: використання віртуальної та доповненої реальності; інтерактивність та гейміфікація; штучний інтелект; хмарні технології; розширені можливості анімації. Ці тенденції свідчать про те, що мультимедійний дизайн і анімація в галузі дизайн-освіти продовжують розвиватися та збільшувати свою значимість для покращення якості навчання та підготовки майбутніх дизайнерів.

Наукове видання

Всеукраїнська науково-практична конференція кафедри мультимедійного дизайну Харківської державної академії дизайну і мистецтв «Мультимедійний дизайн і анімація: проблеми та розвиток»

26 квітня 2024 р.

Комп'ютерна верстка Опалев М.Л.

Підп. до друку 25.04.2024. Формат 148x210 1/16. Папір: друк. Друк: ризограф.

Ум. друк. арк. 16,2. Тираж 100 прим.

ХДАДМ, Харківська державна академія дизайну і мистецтв,
Україна, 61002, Харків-2, вул. Мистецтв, 8.

Надруковано у типографії ХДАДМ
61002, м. Харків, вул. Мистецтв, 8.