

Отже, вільна графіка відіграє важливу роль у формуванні художньої виразності сучасного дизайну, оскільки сприяє створенню індивідуалізованих візуальних рішень і розширює образно-комунікативні можливості дизайнерських проєктів. Її застосування дозволяє поєднувати експериментальні художні підходи з функціональними вимогами дизайну, що сприяє формуванню оригінальної авторської мови та підсиленню емоційної виразності візуального образу.

Використання вільних графічних технік відкриває широкі можливості для творчого пошуку, інтеграції традиційних мистецьких практик із сучасними технологіями та формування нових форм візуальної комунікації. У цьому контексті вільна графіка постає не лише як засіб художнього експерименту, але й як важливий інструмент розвитку сучасного графічного дизайну.

Таким чином, дослідження художньо-виражальних можливостей вільної графіки сприяє поглибленню теоретичного осмислення її ролі в дизайні та визначенню перспектив її подальшого використання у професійній дизайнерській практиці.

Список використаних джерел

1. Белічко Н. Ю., & Лагутенко О. А. (2006). Графіка : Енциклопедія Сучасної України / Редкол.: І. М. Дзюба, А. І. Жуковський, М. Г. Железняк [та ін.]; НАН України, НТШ. К. : Інститут енциклопедичних досліджень НАН України, URL: <https://esu.com.ua/article-26851>
2. Горбатенко М. К. (2023). Формування графічних умінь у процесі опанування монотипії майбутніми вчителями образотворчого мистецтва. URL: <https://surl.lt/juolpb>
3. Деюн А. В. (2017, 27-28 квітня). Монотипія як різновид графіки / А. В. Деюн ; наук. кер. С. Г. Пашукова. *Наукові розробки молоді на сучасному етапі : тези доповідей XVI Всеукраїнської наукової конференції молодих вчених та студентів* (с. 520-521). К. : КНУТД, 2017. Т. 1 : Сучасні матеріали і технології виробництва виробів широкого вжитку та спеціального призначення.
4. Задніпряний Г. Т. (2022). Види графіки. URL: https://elibrary.kubg.edu.ua/id/eprint/44084/1/H_Zadnypranyi_TG_4k.pdf

МУЛЬТИМЕДІА ЯК СИНТЕЗ МИСТЕЦТВА ТА ТЕХНОЛОГІЙ

*Анастасія КЕДИК
студентка групи МД-25
кафедри інформаційних,
мультимедійних технологій та дизайну
Черкаського державного фахового бізнес-коледжу*

*Науковий керівник: старший викладач Ольга ВАКУЛЕНКО
Черкаський державний фаховий бізнес-коледж, м. Черкаси*

У сучасних умовах стрімкого розвитку цифрових технологій мультимедіа набуває особливого значення як явище, що поєднує художню творчість і технічні інновації. Синтез мистецтва та технологій відкриває нові форми вираження, трансформує традиційні підходи до створення та сприйняття мистецьких творів, а також змінює роль глядача, який дедалі частіше стає активним учасником творчого процесу. Актуальність теми зумовлена зростанням впливу цифрового середовища на культуру, поширенням інтерактивних форм мистецтва, розвитком віртуальної та доповненої реальності, а також необхідністю теоретичного осмислення цих процесів. Мультимедіа відіграє важливу роль у забезпеченні

доступності мистецтва, оскільки завдяки інтернет-технологіям культурні продукти стають доступними для широкої аудиторії. Завданням є дослідження особливостей взаємодії мистецтва і технологій, їхнього впливу на формування нових культурних практик та естетичних цінностей. Тому мультимедіа, як синтез мистецтва і технологій, потребує більш детального вивчення у теоретичному і в практичному аспектах.

Попри численні переваги, мультимедіа як культурне та мистецьке явище має низку суттєвих недоліків які необхідно враховувати при його комплексному аналізі. Варто відзначити високу залежність мультимедіа від технологій. Процеси створення, відтворення, поширення мультимедійних творів безпосередньо пов'язані з використанням спеціалізованого обладнання та програмного забезпечення, що потребує відповідних фінансових ресурсів і професійних компетенцій. Виникає проблема доступності, як для митців так і для аудиторії. Швидкі темпи розвитку технологій призводять до швидкої втрати актуальності проєктів, вони можуть стати технічно несумісними з новими платформами. Не менш важливим є ризик зниження змістової глибини мультимедійних творів. [5]

Орієнтація на візуальну ефектність і технологічну новизну іноді призводить до домінування форми над змістом. У таких випадках художня цінність може відходити на другий план, поступаючись місцем видовищності, що знижує інтелектуальний та естетичний рівень мистецького продукту. [1]

Окремої уваги заслуговує проблема багатшаровості мультимедійних творів, велика кількість одночасних стимулів (звук, зображення, рух, інтерактивність) може перевантажувати глядача, ускладнюючи концентрацію та глибоке осмислення. Не всі глядачі готові до такого формату взаємодії, що може знижувати ефективність комунікації між автором і аудиторією. [4] (рис. 1)



Рис. 1. Взаємодії, що можуть знижувати ефективність комунікації між автором і аудиторією

Досить актуальною є проблема збереження та архівації мультимедійного мистецтва. На відміну від традиційних творів які існують століттями, цифрові формати швидко застарівають, а носії інформації можуть втрачати дані. Це створює труднощі для довготривалого збереження культурної спадщини.

Щоб не бути занадто залежними від дорогих чи складних технологій, варто користуватися більш доступними інструментами для створення мультимедійного контенту. Це можуть бути безкоштовні програми, універсальні рішення, які працюють на різних платформах, та стандартні формати файлів. Так митці й аудиторія отримають більше можливостей без великих витрат. Також важливо регулярно оновлювати технічне обладнання й одразу враховувати нові платформи ще на етапі планування проєкту. Це допоможе зробити контент сучасним і зручним для використання. [2] (рис.2)



Рис. 2. Регулярне оновлення технічного обладнання та одразу врахування нових платформ.

Для збереження змістової глибини мультимедійних творів необхідно зміщувати акцент із технологічної ефектності на концептуальну складову. Це передбачає посилення ролі художньої ідеї, сценарію та смислового наповнення. Важливим є також розвиток критичного мислення як у митців, так і в аудиторії, що сприятиме більш усвідомленому сприйняттю мультимедійного мистецтва.

Щоб мультимедійні твори були справді змістовними, важливо менше зосереджуватися на зовнішніх ефектах і більше — на самій ідеї та змісті. Головне не те, наскільки яскраво виглядає проєкт, а те, яку історію він розповідає і які думки чи емоції викликає.

Також важливо, щоб і митці, і глядачі розвивали критичне мислення. Це допоможе не просто дивитися на красиві картинки чи спецефекти, а розуміти, що саме хотів сказати автор і які сенси стоять за твором.

Щодо проблеми збереження та архівації мультимедійного мистецтва, ефективним рішенням є створення спеціалізованих цифрових архівів і платформ для зберігання таких творів. Використання хмарних технологій, резервного копіювання, а також регулярна міграція даних на нові носії та формати дозволяють зменшити ризик втрати інформації. Важливо також розробляти міжнародні стандарти збереження цифрової культурної спадщини. [3] (рис. 3)

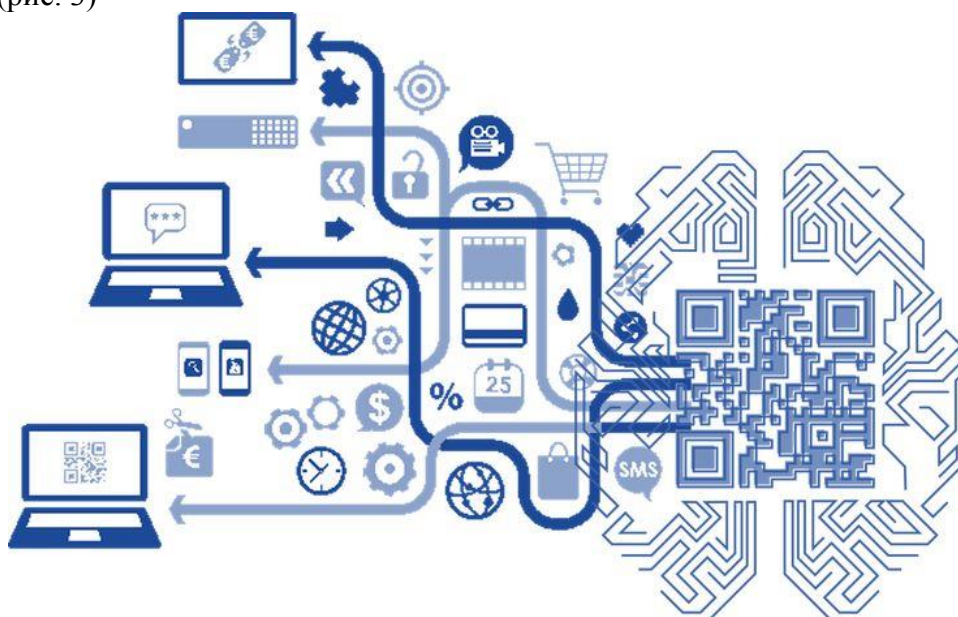


Рис. 3. Розробка міжнародних стандартів збереження цифрової культурної спадщини.

Отже, вирішення проблем мультимедіа потребує комплексного підходу, що поєднує технологічні інновації, розвиток освіти, міждисциплінарну співпрацю та усвідомлене ставлення до ролі мистецтва в умовах цифрової епохи.

Список використаних джерел

1. Тетяна Совгира «Роль техніки та технології у мистецтві» (Київ: Ліра-К, 2021) С. 85-110.
2. «Цифрові інструменти Google» (О.Я. Петренко, В.В. Бондаренко, Київ: НУХТ, 2022) С. 40–70
3. «Культура цифрових медіа» (О.І. Пушкар, Є.М. Грабовський, Харків: ХНЕУ ім. С. Кузнеця, 2022). С. 170-190
4. «Історія кіно» Тетяни Конівіцької (Львів: Галич-Прес, 2024). С. 120-145
5. Є.М. Грабовського «Мультимедійні технології» (Харків: ХНЕУ ім. С. Кузнеця, 2016). С. 55–80 та 140–165.
6. Рис.1 URL: https://vectormine.com/item/customer-journey-vector-illustration-outline-concept-2/?utm_source=Pinterest&utm_medium=organic
7. Рис.3 URL: <https://ru.linkedin.com/pulse/fine-tuning-convolutional-neural-network-cnn-david-adamson-mbcs?tl=ru>
8. Рис.2 URL: <https://www.uhy-prostir.com/blog/fop-dlya-it-yak-pravilno-obrati-kved-ta-yak-splachuvati-podatki/>

ЕВОЛЮЦІЯ ІГРОВОГО UI/UX ДИЗАЙНУ

Софія КОВАЛЬОВА

студентка групи МД-25

*кафедри інформаційних, мультимедійних
технологій та дизайну*

Черкаського державного фахового бізнес-коледжу, м. Черкаси

Науковий керівник: старший викладач Ольга ВАКУЛЕНКО

Черкаський державний фаховий бізнес-коледж, м. Черкаси

Швидкий розвиток мобільних пристроїв та їхня популярність перетворило мобільні та відео ігри на важливу частину повсякденного життя. Ігри є джерелом розваги та невід'ємною частиною попкультури. UI або інтерфейс користувача в іграх є способом залучення гравців або методом занурення користувачів у світ всередині самої гри. Успіх цих продуктів також критично залежить від користувацького досвіду або UX, що є процесом створення максимально зручного та захопливого продукту, який спроможний емоційно задовольнити гравця. У цій тезі обговорюється причини змін ігрових інтерфейсів та досвіду користувача, їх еволюція та напрямки їхнього розвитку [5].

Протягом історії створення та розробок ігор UI дизайн пройшов трансформацію від примітивного до складного, а їхня варіація лише збільшувалась. Ранні аркади відображали мінімальну кількість елементів у зв'язку з проблемами з роздільністю у тогочасних 13-дюймових екранах. Перші динамічні ігри з'явилися лише наступного десятиліття зі створення таких ігор як «Pac-Man» та «Mario», що стали популярними у ранні 80-ті [4].

Нове покоління відео ігор, було представлено компанією «PlayStation». Вони мали більше елементів ігрового інтерфейсу, створенні за допомогою технології CD-ROM. Прикладом гри цього покоління є «The Elder Scrolls III», що дозволяла гравцям налаштовувати розмір та змінювати порядок вікон інтерфейсу, яке стало важливим