

НАЦІОНАЛЬНА АКАДЕМІЯ МИСТЕЦТВ УКРАЇНИ

За підтримки

INTBAU Ukraine, HCAU



INTBAU

UKRAINE



HCAU

СИНТЕЗ МИСТЕЦТВ У СУЧАСНИХ СОЦІОКУЛЬТУРНИХ ПРОЦЕСАХ

П'ята щорічна міжнародна наукова конференція

ТЕЗИ ДОПОВІДЕЙ

28-29 листопада 2024 р.

Київ

ЗМІСТ

CUSATO Marianne. <i>Restoring Ukrainian Cities: Seeking Identity, Mitigating Trauma, and Activating the Economy Through the Built Environment.</i>	9
JELEŃSKI Tomasz. <i>The Art of Post-War Historical Reconstruction: the Case of Poland.</i>	11
KHARCHENKO Polina. <i>Aktuelle Entwicklungsrichtungen der nationalen Kultur in zeitgenössischen künstlerischen Projektpraktiken.</i>	17
KORNIENKO Vladyslav. <i>Architecture des édifices circassiens en Ukraine: espace et action.</i>	19
SHAN Qiushi. <i>The synthesis of arts in contemporary artistic projects: the unity of music and visual imagery</i>	21
SKOROPAD Daria. <i>Kulturelle Diplomatie als wichtiger Faktor der Entwicklungsstrategie für Architektur und Stadtplanung im 21. Jahrhundert.</i>	22
TAN Qian. <i>The Impact of Latest Technologies on the Development of Core Expressive Means in Contemporary Screen Arts</i>	23
АДАМСЬКА Ірина Геннадіївна. <i>Легітимація радянської влади в Україні у 1920-х роках засобами журнальної графіки.</i>	25
БАДЮЛ Марія Геннадіївна, МИХАЙЛОВА Поліна Юріївна. <i>Формування концептуальних завдань на розвиток креативного мислення в освіті архітектора.</i>	27
БЕРДИНСЬКИХ Святослав Олександрович. <i>Цифровий контент: простір для створення проектного образу.</i>	31
БОКОТЕЙ Михайло Андрійович. <i>Кафедра художнього скла Львівської національної академії мистецтв: історія, здобутки, персоналії (до 60-ліття з дня заснування).</i>	33
ВАСИЛЕНКО Вікторія Миколаївна, ЄФІМОВ Юрій Володимирович. <i>Мистецтво бренду та інноваційні стратегії розвитку академічної айдентики кафедри Дизайну.</i>	37

БЕРДИНСЬКИХ Святослав Олександрович,
кандидат технічних наук, доцент, учений
секретар відділення образотворчого мистецтва
НАМ України.

ЦИФРОВИЙ КОНТЕНТ: ПРОСТІР ДЛЯ СТВОРЕННЯ ПРОЄКТНОГО ОБРАЗУ.

Комплексна 3D-модель стає альтернативою традиційному кресленню, оскільки містить повну інформацію про параметри об'єкта, має компактну форму опису, а також унеможлиблює помилки щодо проєкційної невідповідності, характерні для «креслярського опису». Модель у 3D-середовищі володіє наочністю просторових уявлень про об'єкт, дозволяє створювати динамічні та інтерактивні форми екранної презентації, залучати технології віртуальної та доповненої реальності для отримання максимально наближеного до дійсності враження про просторовість. Комунікація у 3D-середовищі є набагато ефективнішою, аніж при роботі з традиційними графічними матеріалами. Технології присутності та занурення створюють потужний емоційний вплив від сприйняття візуального матеріалу. Віртуальні тури дозволяють отримати доступ до відомих архітектурних пам'яток і дослідити проєкти в особистому просторі.

Залежно від мети комунікації існують різні задачі 3D-моделювання. В одних випадках потрібно дати інформацію про розташування та параметри складових елементів, в іншому – про характер поверхні та матеріал, або отримати комплексне візуальне враження від об'єкта. У сучасних засобах презентації існує два основні підходи до графічної подачі візуальної моделі – один заснований на максимально реалістичній передачі візуальної інформації, інший – на графічній формалізації властивостей зображених об'єктів (спрощення за певною ознакою).

Якість об'єктивної (реалістичної) 3D-візуалізації об'єкта дизайну залежить від достовірного відтворення візуальних та геометричних характеристик його складових. Умовність та спрощення форм в такій презентації, зазвичай, негативно впливає на сприйняття. Як правило, створення фотореалістичної візуалізації – доволі тривалий процес, який включає декілька етапів: моделювання елементів, які визначають геометрію проєктованих об'єктів; предметне наповнення сцени; етап візуалізації, що включає вибір ракурсу, налаштування освітлення, корекцію матеріалів та текстур.

Розглянемо приклад застосування 3D-моделювання у сфері дизайну середовища, де результат проєктування – це синтез різноманітних предметних форм, наділених функціональними та естетичними властивостями, які разом становлять цілісний візуальний образ. Якісне відтворення усіх предметно-просторових складових проєкту (меблі, декор, освітлювальні прилади, елементи озеленення) є необхідною умовою щодо створення об'єктивного візуального уявлення про простір. Постає потреба наявності великого арсеналу різноманітних 3D-моделей, якими оперує дизайнер, немов із фізичними прототипами, при роботі із середовищем.

Більшість дизайнерів не мають достатніх навичок моделювання, а отже при створенні проєктного продукту використовують доволі обмежений набір 3D-моделей, доступних в інформаційному середовищі. Адже створення якісної 3D-моделі – трудомісткий процес, який передбачає аналіз та відтворення просторової будови об'єкта, вибір та налаштування фізично-коректних матеріалів. На точність моделі впливає повнота дослідження геометричної будови і вибір відповідного інструменту моделювання. Лімітація в номенклатурі контенту призводить до певної типовості дизайнерських рішень і, звісно, звужує потенціал творчої варіативності. «Прив'язка» до цифрових прототипів, а не реальних фізичних об'єктів, негативно впливає на потенціал дизайну. Проблема обмеження контенту має тенденцію до вирішення завдяки тому, що: шириться ринок 3D-контенту; виробники декору, меблів, обладнання пропонують безкоштовні моделі своєї продукції у 3D-форматах для інтеграції у проєктну візуалізацію проєкту, таким чином рекламують вироби; набувають розвитку додатки, де моделі створюються за допомогою штучного інтелекту.

Станом на 2024 рік ринок 3D-моделей і моделювання демонструє значний ріст завдяки впровадженню нових технологій, таких як штучний інтелект (ШІ) та Інтернет речей (IoT). Основні сфери застосування включають кіноіндустрію, відеоігри, архітектурну візуалізацію, ритейл і рекламу. Очікується, що глобальний ринок 3D-моделей зросте з \$1,37 млрд. у 2023 році до \$3,64 млрд. у 2030 році зі середньорічним темпом зростання (CAGR) близько 15%. Сегменти ринку включають популярні формати моделей (наприклад, 3ds Max, Blender, Maya) та різні індустрії, серед яких найбільше зростання прогнозується у Північній Америці та регіоні Азіатсько-Тихоокеанського басейну.

Виклики ринку включають обмеження у сумісності форматів файлів і високу складність інтеграції різного програмного забезпечення, що ускладнює робочі процеси. Звичайно, є також дискусійні моменти щодо обмеження свободи творчості при використанні в дизайні готових наборів номенклатурних

елементів. Однак, для створення проектного образу існують інші засоби візуалізації ідей, які дозволяють ефективніше підтримувати креативний процес.

Отже, 3D-середовище стає основною ділянкою для професійної комунікації, проведення творчих експериментів, оцінки проектного рішення за різноманітними критеріями, дослідження об'єктів. Використання новітніх технологій присутності та занурення, поряд із звичними технологіями екранних взаємодій, дозволяє значно збільшити спектр професійних завдань. Перспектива розвитку контенту 3D-моделювання вбачається у реалізації універсального, доступного віртуального комунікативного простору, де зможуть активно взаємодіяти усі учасники проектного процесу з метою конструювання віртуального дизайн-прототипу.

БОКОТЕЙ Михайло Андрійович,
кандидат мистецтвознавства, доцент,
керівник ЗРНМЦ НАМУ, завідувач
кафедри художнього скла ЛНАМ, член-
кореспондент НАМУ.

КАФЕДРА ХУДОЖНЬОГО СКЛА ЛЬВІВСЬКОЇ НАЦІОНАЛЬНОЇ АКАДЕМІЇ МИСТЕЦТВ: ІСТОРІЯ, ЗДОБУТКИ, ПЕРСОНАЛІЇ (ДО 60-ЛІТТЯ З ДНЯ ЗАСНУВАННЯ).

Історія першої на той час у СРСР, і єдиної до сьогодні в Україні, кафедри художнього скла розпочинається зі створення у 1961 р. невеликого експериментального відділу скла та пластмас у Львівському державному інституті прикладного та декоративного мистецтва (сьогодні ЛНАМ). Метою роботи кафедри була підготовка фахівців з проектування скляних виробів для достатньо розвиненої на той час склопромисловості України. Особливого значення для викладачів і студентів мав нещодавно відкритий склоцех Львівської кераміко-скульптурної фабрики. Водночас, уже в 1973 р. на кафедрі розпочинає роботу навчально-виробничу майстерню гутна піч.

Незважаючи на те, що кафедра створювалася радше для підготовки професійних дизайнерів склопродукції та декоративних проектів у середовищі, вже з початком 1990-х рр. серед дипломних робіт з'являються студійні