

Міністерство освіти і науки України
Луцький національний технічний університет
Київський національний університет технологій та дизайну
Державний університет інфраструктури та технологій
Київська державна академія декоративно-прикладного мистецтва і дизайну
імені Михайла Бойчука
Волинська організація Співки дизайнерів України
Волинська організація національної Співки художників України

ТРАДИЦІЇ ТА НОВАЦІЇ В ДИЗАЙНІ

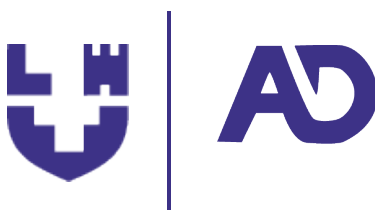


Тези доповідей за матеріалами
ІХ ВСЕУКРАЇНСЬКОЇ НАУКОВО-ПРАКТИЧНОЇ
ІНТЕРНЕТ-КОНФЕРЕНЦІЇ МОЛОДИХ ВЧЕНИХ ТА СТУДЕНТІВ

Луцьк
15 травня 2025 р.



Міністерство освіти і науки України
Луцький національний технічний університет
Київський національний університет технологій та дизайну
Державний університет інфраструктури та технологій
Київська державна академія декоративно-прикладного мистецтва і дизайну
імені Михайла Бойчука
Волинська організація Спільки дизайнерів України
Волинська організація національної Спільки художників України



ТРАДИЦІЇ ТА НОВАЦІЇ В ДИЗАЙНІ

Тези доповідей за матеріалами
IX Всеукраїнської науково-практичної інтернет-конференції
молодих вчених та студентів
15 травня 2025 р.

УДК 7.05(082)(477)(0.034.2)=131.1
Т67

Рекомендовано до друку
вченою радою Луцького національного технічного університету
протокол № 10 від 31 травня 2025 року

Т67 ТРАДИЦІЇ ТА НОВАЦІЇ В ДИЗАЙНІ: Тези доповідей за матеріалами ІХ ВСЕУКРАЇНСЬКОЇ НАУКОВО-ПРАКТИЧНОЇ ІНТЕРНЕТ-КОНФЕРЕНЦІЇ МОЛОДИХ ВЧЕНИХ ТА СТУДЕНТІВ. 15 травня 2025 року, м. Луцьк. Луцьк: ЛНТУ, 2025. 464 с.

Тези доповідей охоплюють дослідження соціокультурних та мистецтвознавчих аспектів дизайну, проблем та перспектив розвитку еко-дизайну, методів моделювання в техніці, будівництві та освітній діяльності, інформаційних технологій візуалізації в художньо-проектній діяльності та дизайну архітектурного середовища.

УДК 7.05(082)(477)(0.034.2)=131.1

© Луцький національний технічний університет, 2025

Науковий комітет:

БАХОВИЧ Ірина Михайлівна – ректор Луцького національного технічного університету, доктор економічних наук, професор, голова організаційного комітету.

ЛЮТАК Олена Миколаївна – проректор з науково-педагогічної роботи та досліджень Луцького національного технічного університету, доктор економічних наук, професор;

АНДРІЙЧУК Олександр Валентинович – декан факультету архітектури, будівництва та дизайну Луцького національного технічного університету, кандидат технічних наук, професор;

МАРЧУК Володимир Павлович – заслужений діяч мистецтва України, голова правління Волинської організації національної Спільки художників України;

ПАШКЕВИЧ Калина Лівіанівна – декан факультету дизайну Київського національного університету технологій та дизайну, доктор технічних наук, професор, член Спільки дизайнерів України, член Національної Спільки художників України;

ПРИЩЕНКО Світлана Валеріївна – професор кафедри інформаційних технологій та дизайну Державного університету інфраструктури та технологій, доктор мистецтвознавства, професор;

ХИЖИНСЬКИЙ Володимир Вікторович – проректор з наукової та міжнародної діяльності Київської державної академії декоративно-прикладного мистецтва і дизайну імені Михайла Бойчука, кандидат мистецтвознавства, доцент, член Національної Спільки художників України, член Міжнародної Академії Кераміки (IAC), Женева;

ПАСІЧНИК Оксана Степанівна – завідувач кафедри архітектури і дизайну Луцького національного технічного університету, кандидат архітектури, доцент;

ПУСТЮЛЬГА Сергій Іванович – професор кафедри архітектури та дизайну Луцького національного технічного університету, доктор технічних наук, професор, Заслужений працівник освіти України;

БОНДАРЧУК Юлія Сергіївна – доцент кафедри архітектури та дизайну Луцького національного технічного університету, кандидат мистецтвознавства, доцент;

СКЛЯРЕНКО Наталія Владиславівна – професор кафедри архітектури та дизайну Луцького національного технічного університету, доктор мистецтвознавства, професор, член Спільки дизайнерів України.

Відповідальний секретар конференції:

МИРОШНИЧЕНКО Іванна Володимирівна – асистент кафедри архітектури та дизайну Луцького національного технічного університету.

ЗМІСТ

СЕКЦІЯ 1. СОЦІОКУЛЬТУРНІ ТА МИСТЕЦТВОЗНАВЧІ АСПЕКТИ ДИЗАЙНУ

БЕРЕЗЕНКО Сергій, ЛЯСОТА Стелла, МОСОХА Тетяна РОЗРОБКА МАКЕТУ КНИЖКИ ТА ЇЇ ІЛЮСТРАЦІЙ ЯК ІНСТРУМЕНТ ВІЗУАЛЬНОЇ КОМУНІКАЦІЇ	15
БОБОШКО Таїсія, ЛАВРИКОВА Катерина КОМПОЗИЦІЙНІ ПРИНЦИПИ ТА СИМВОЛІКА В УКРАЇНСЬКІЙ ВИШИВАНЦІ: АНАЛІЗ СІТКОВИХ СТРУКТУР ТА КОЛЬОРОВОЇ ПАЛІТРИ	18
БУРЕНКОВА Аліса, СКЛЯРЕНКО Наталія ВІЗУАЛЬНІ ЕФЕКТИ В ОБКЛАДИНКАХ ДЛЯ КОМІКСІВ: ТРЕНДИ СУЧАСНОСТІ	20
БУРКО Надія, СКЛЯРЕНКО Наталія ЗАСОБИ ВІЗУАЛЬНОЇ КОМУНІКАЦІЇ У МОТИВАЦІЙНІЙ РЕКЛАМІ ВОЄННОГО ХАРАКТЕРУ	24
БУРКО Софія, ПРИСТУПА Ольга ЕВОЛЮЦІЯ ОКУЛЯРІВ: ІСТОРІЯ РОЗВИТКУ ТЕХНОЛОГІЙ, МАТЕРІАЛІВ ТА ДИЗАЙНУ	28
ВАСИЛЬЧИК Софія, ШАУРА Аліна ВАЖЛИВІСТЬ РЕДИЗАЙНУ САЙТІВ ДЛЯ ТЕАТРІВ З МЕТОЮ ЗАЛУЧЕННЯ КОРИСТУВАЧА	34
ВОРОНА Надія ДИЗАЙН РЕКЛАМНОГО ПОВІДОМЛЕННЯ В КОНТЕКСТІ СОЦІОКУЛЬТУРНОЇ ВЗАЄМОДІЇ	36
ГОРДІЙЧУК Анна, ЛЕЛИК Ярослав, ЛЕСИК-БОНДАРУК Оксана ВИКОРИСТАННЯ ОБРАЗУ КОТА В КОНТЕКСТІ ЛОГОТИПІВ	39
ГОЛУБЧУК Катерина ЕВОЛЮЦІЯ ДИЗАЙНУ В УКРАЇНІ (З 1920-Х РОКІВ ПО СЬОГОДЕННЯ)	44

СМИКОВСЬКА Ірина, СКЛЯРЕНКО Наталія ОСНОВНІ НАПРЯМКИ ВИКОРИСТАННЯ ДЗЕРКАЛЬНИХ ПОВЕРХОНЬ У ЖИТЛОВИХ ПРИМІЩЕННЯХ.....	282
ТКАЧУК Валерія, ПРИСТУПА Ольга, ЗАРАЗКА Маркіян ТЕНДЕНЦІЇ СТАЛОГО ДИЗАЙНУ В ІНТЕР'ЄСІ.....	286
ТОБОЛЬСЬКИЙ Мирослав, ЛЕЛИК Ярослав, ЛЕСИК-БОНДАРУК Оксана ДИЗАЙН ОКУЛЯРІВ ЯК СПОСІБ ПІДКРЕСЛЕННЯ ІНДИВІДУАЛЬНОСТІ.....	291
ТРИНДЮК Ірина, БІЛЕЦЬКИЙ Олег, СКЛЯРЕНКО Наталія КОЛЬОРОВЕ СКЛО В ІНТЕР'ЄРАХ: ЕСТЕТИЧНІ ТА ФУНКЦІОНАЛЬНІ ОСОБЛИВОСТІ	296

СЕКЦІЯ 4. ІНФОРМАЦІЙНІ ТЕХНОЛОГІЇ ВІЗУАЛІЗАЦІЇ В ХУДОЖНЬО-ПРОЕКТНІЙ ДІЯЛЬНОСТІ

АЛЕКСЕЄВ Олексій, ШАУРА Аліна ПЕРСПЕКТИВИ РОЗВИТКУ 3D-АВАТАРІВ: ВІД СТРИМІНГУ ДО ЦИФРОВОГО МАЙБУТНЬОГО.....	300
БЕРЕЖНА Софія, МАСЛЯК Марія ВІЗУАЛЬНИЙ ШУМ ПРОТИ ВІЗУАЛЬНОГО ВПЛИВУ: ЯК ЗНАЙТИ БАЛАНС У ДИЗАЙНІ ЦИФРОВОГО КОНТЕНТУ.....	303
БУГАЙКО Олександра, ПРИСТУПА Ольга ТРАНСФОРМАЦІЯ УКРАЇНСЬКОГО ДИЗАЙНУ В УМОВАХ ВІЙНИ.....	306
ГАЛІЩЬКА Анастасія ІНФОРМАЦІЙНІ ТЕХНОЛОГІЇ ВІЗУАЛІЗАЦІЇ В ХУДОЖНЬО- ПРОЕКТНІЙ ДІЯЛЬНОСТІ.....	311
ГОРБАЧУК Анатолій, СКЛЯРЕНКО Наталія КОНЦЕПЦІЇ ПРОЄКТУВАННЯ КОМП'ЮТЕРНИХ ІГОР В ЖАНРІ ХОРРОР.....	314



ІНФОРМАЦІЙНІ ТЕХНОЛОГІЇ ВІЗУАЛІЗАЦІЇ В ХУДОЖНЬО-ПРОЕКТНІЙ ДІЯЛЬНОСТІ.

УДК 004.92;004.946:[004.773.5:001.18:004

АЛЕКСЕЄВ Олексій, ШАУРА Аліна

Київський національний університет технологій та дизайну

ПЕРСПЕКТИВИ РОЗВИТКУ 3D-АВАТАРІВ: ВІД СТРИМІНГУ ДО ЦИФРОВОГО МАЙБУТНЬОГО

Анотація. В дослідженні розглядаються перспективи розвитку 3D-аватарів, їх потенційне застосування у різних сферах життя, від стримінгу до освіти, розваг та професійної взаємодії. Особлива увага приділяється можливостям використання аватарів як віртуальних помічників, інструкторів та гідів у цифровому середовищі.

Ключові слова: 3D-аватари, цифрова ідентичність, стримінг, VR/AR, штучний інтелект, віртуальні помічники.

Abstract. The research examines the prospects for the development of 3D avatars, their potential application in various spheres of life, from streaming to education, entertainment and professional interaction. Particular attention is paid to the possibilities of using avatars as virtual assistants, instructors and guides in the digital environment.

Keywords: 3D avatars, digital identity, streaming, VR/AR, artificial intelligence, virtual assistants.

ПОСТАНОВКА ПРОБЛЕМИ

Стримінгова індустрія стала одним із провідних напрямків, де 3D-аватари активно використовуються для взаємодії з аудиторією. Однак потенціал цих технологій значно ширший. З розвитком штучного інтелекту, технологій віртуальної (VR) та доповненої реальності (AR), 3D-аватари можуть стати невід'ємною частиною нашого цифрового майбутнього. Наразі вони використовуються переважно для розваг, але їх можна адаптувати для більш серйозних завдань, таких як навчання, консультації, підтримка людей з обмеженими можливостями та навіть заміна людських функцій у певних сценаріях взаємодії. Наприклад, віртуальні аватари можуть стати ідеальними помічниками для освіти, де вони можуть пояснювати матеріал, демонструвати складні процеси або навіть вести інтерактивні уроки.

Основна проблема полягає у тому, щоб знайти баланс між технічними можливостями, естетикою та практичним застосуванням аватарів. Крім того, важливо враховувати психологічний вплив таких персонажів на користувачів та їх готовність взаємодіяти з віртуальними образами.

АНАЛІЗ ОСТАННІХ ДОСЛІДЖЕНЬ ТА ПУБЛІКАЦІЙ

У процесі дослідження було ознайомлено з роботами, присвяченими психологічному впливу 3D-аватарів на аудиторію [1]. Встановлено, що аватари з добре проробленою мімікою та приємними рисами обличчя створюють позитивне враження. Також розглядався розвиток аватарів у контексті метавсесвіту та їх інтеграція з технологіями штучного інтелекту. Наприклад, використання AI для автоматизації міміки, голосу та поведінки аватарів дозволяє створювати більш живих та інтерактивних персонажів. Це відкриває нові можливості для їх застосування у різних сферах, включаючи освіту, медицину та розваги.

Однак більшість досліджень фокусуються лише на окремих аспектах, таких як дизайн або технічна реалізація, не враховуючи комплексного підходу до створення аватарів.

ФОРМУЛЮВАННЯ ЦІЛЕЙ РОБОТИ

Метою роботи є дослідження потенційних можливостей 3D-аватарів та їх застосування у різних сферах життя. Для досягнення цієї мети було поставлено такі завдання: 1) дослідити можливості використання аватарів у майбутньому, включаючи їх роль у цифровому середовищі; 2) розглянути практичні сценарії застосування аватарів, такі як віртуальні помічники, інструктори та гіді.

ВИКЛАД ОСНОВНОГО МАТЕРІАЛУ

Розвиток технологій 3D-аватарів стрімко набирає обертів, відкриваючи нові можливості для різних сфер життя і діяльності. В сучасному світі цифрові аватари стають важливим інструментом у галузях розваг, освіти, бізнесу й соціального спілкування. Одним з ключових напрямків їхнього розвитку є стрімінг — передача 3D-зображень в реальному часі, що дає змогу створювати інтерактивний досвід користувачів у режимі реального часу. Це сприяє більшій залученості аудиторії та відкриває нові межі для віртуальної взаємодії.

3D-аватари почали свій розвиток у геймінгу та анімації, але з розвитком технологій вони стали доступними для широкого кола користувачів. Сучасні аватари можуть бути використані не лише для розваг, а й для навчання, медичної підтримки, соціальних ініціатив та професійної взаємодії.

Наприклад, у освіті віртуальні аватари можуть замінити традиційних вчителів у певних сценаріях. Вони можуть пояснювати матеріал, використовуючи інтерактивні методи, демонструвати складні процеси через візуалізацію та навіть надавати індивідуальні консультації. Це особливо корисно для дітей, які краще сприймають інформацію через візуалізацію та інтерактивність.

У майбутньому аватари можуть бути інтегровані у системи онлайн-підтримки. Наприклад, вони можуть допомагати користувачам у пошуку інформації, надавати рекомендації щодо вирішення проблем або навіть супроводжувати їх у віртуальних турах. Крім того, аватари можуть замінювати людей у певних сценаріях, таких як віртуальні інструктори, гіді чи помічники в онлайн-сервісах.

У перспективі, розвиток 3D-аватарів може змінити характер цифрової взаємодії, від додатків для розваг до платформ для віддаленої роботи та навчання, створюючи більш інтерактивний і персоналізований цифровий простір. Таким чином, технологічний прогрес у цій сфері формує фундамент для нового цифрового майбутнього, де аватари стануть невід'ємною частиною людського досвіду.

ВИСНОВКИ

У результаті дослідження було встановлено, що 3D-аватари мають величезний потенціал не лише у стримінгу, а й у багатьох інших сферах життя. Вони можуть стати невід'ємною частиною нашого цифрового майбутнього, допомагаючи людям у навчанні, роботі, розвагах та соціальній взаємодії.

Подальші дослідження у цій сфері можуть бути спрямовані на інтеграцію аватарів із системами штучного інтелекту, розширення їх можливостей у VR/AR-середовищах та розробку нових сценаріїв застосування.

ПЕРЕЛІК ДЖЕРЕЛ ПОСИЛАННЯ

1. Хто ховається за цифровими аватарами? Центр демократії та верховенства права. 2021. URL: <https://cedem.org.ua/analytics/tsyfrovii-avatory/> (дата звернення: 05.05.2025).



Тези доповідей за матеріалами
ІХ Всеукраїнської науково-практичної
інтернет-конференції молодих вчених та студентів
15 травня 2025 р.

ТРАДИЦІЇ ТА НОВАЦІЇ В ДИЗАЙНІ: Тези доповідей за
матеріалами ІХ ВСЕУКРАЇНСЬКОЇ НАУКОВО-ПРАКТИЧНОЇ ІНТЕРНЕТ-
КОНФЕРЕНЦІЇ МОЛОДИХ ВЧЕНИХ ТА СТУДЕНТІВ. 15 травня 2025 року,
м. Луцьк. Луцьк: ЛНТУ, 2025. 464 с.

Підписано до друку 31.05.2025 р.
Формат 60×84/16
Наклад 100 прим.