

5. Гай С. Художник Сергій Гай: «Творіть усупереч»: [розмова з художником Сергієм Гаєм / вела Ярина Коваль]. Дзвін. № 3/4. 2009. С. 165-168.

6. Скляренко Г. Чи знаєте ви українську ніч? : Анатолій Криволап. Сучасне мистецтво України. Портрети художників. Київ : ArtHuss, 2018. С. 37-53.

7. Йоганнес І. Мистецтво кольору: Суб'єктивний досвід і об'єктивне пізнання як шлях до мистецтва: навч. посіб.: пер. із нім. С.Святенко : Київ: Art Huss. 2022. 96 с.

8. Головний редактор Вінниця інфо 2020. The Lviv Academy of Arts talked about five talented residents of Vinnytsia who studied at the institution and their success stories. URL: <https://vinnitsa.info/article/u-l-vivs-kiy-akademiyi-mystetstv-rozpovily-pro-p-yat-okh-talanovytykh-vinnychan-yaki-navchalysya-v-zakladi-ta-yikhni-istoriyi-uspikhu> (дата звернення 15.04.2025).

9. Іванна Масяк, Людмила Герасимюк. 2024. There is no artist who did not paint tubus. Suniyk. URL: <https://misto.media/articles/art/306-nemaye-khudozhnyka-iaquu-ne-rozpysovav-tubusy-syniuk> (дата звернення 16.04.2025).

DOI <https://doi.org/10.36059/978-966-397-500-9-51>

ОСОБЛИВОСТІ ВИКОРИСТАННЯ ТВОРІВ ХУДОЖНИКІВ У 3D-ВІЗУАЛІЗАЦІЇ ІНТЕР'ЄРІВ

Остах Н. А.

*студент III курсу факультет культури і мистецтв
Волинський національний університет імені Лесі Українки*

Остах К. А.

*студент III курсу факультет культури і мистецтв факультет
культури і мистецтв
Волинський національний університет імені Лесі Українки*

Щерба Ю. М.

*магістр з матеріалознавства,
асистент кафедри дизайну
Волинський національний університет імені Лесі Українки
м. Луцьк, Україна*

Вступ. У сучасному світі інноваційні технології активно проникають у різні сфери діяльності, зокрема у дизайн та архітектуру. Одним з найпотужніших інструментів, які використовуються для моделювання

та візуалізації інтер'єрів, є 3D-візуалізація, яка дає змогу створювати фото реалістичні зображення майбутніх приміщень, передаючи не лише основні архітектурні особливості, але й настрій та естетику простору. У такій візуалізації можна показати освітлення, текстуру поверхонь, підібрати той чи інший вид текстилю або декорування. Окрім стилістичного оформлення, підкреслити творчий задум і дух інтер'єру можна за рахунок інтеграції різноманітних творів мистецтва: скульптури, фрески, гобелени і, звісно, живописні картини художників.

Інтеграція картин у процесі 3D-візуалізації інтер'єрів відкриває перед дизайнерами і архітекторами нові можливості для втілення художньої концепції у проєкт. Картини можуть виступати не лише декоративними елементами, але й важливими акцентами, які формують атмосферу, додають індивідуальності та посилюють прояв стилю приміщенню. Вдало підібрана картина гармонізує кольорову палітру, текстури та матеріали, створює цілісну візуальну композицію. Мистецькі твори, підібрані відповідно до настрою та призначення приміщення, можуть позитивно впливати на психологічний комфорт мешканців. Символічне значення картин також може передавати певні ідеї чи філософські концепції, важливі для власників інтер'єру [1].

Використання картин у трьохвимірній візуалізації інтер'єрів має свої особливості, які стосуються естетичної технічної складових. Окрім врахування стилю приміщення, його функціонального призначення, освітлення та пропорцій, органічно вписувати об'єкти у загальний простір, дизайнери повинні дотримуватися законодавства у сфері авторських прав на використання робіт художників у своїх цифрових проєктах, при чому як у тих, що мають реалізуватися, так і у створених в якості портфоліо [2].

Постановка проблеми. Тривимірна візуалізація інтер'єрів використовується для демонстрації замовникам можливих варіантів оформлення приміщень ще на етапі проєктування, а також у якості набуття навичок під час навчання у сфері дизайну. Візуалізація без подальшого втілення у фізичному світі також є різновидом діяльності, за яку отримують монетизацію. У той же час, проблема дотримання авторського права у сфері візуалізації потребує вирішення, так як дизайнери часто використовують роботи без посилання на безпосереднього автора через неможливість ідентифікації останнього. Також відсутня нормативна база або певна процедура використання творів у віртуальному середовищі.

Результати дослідження. Мистецтво у 3D-візуалізації несе не лише декоративне, але й естетичне та психологічне навантаження. Картини та скульптури можуть впливати на настрій, індивідуальність простору, його сприйняття. Доповнюючи композицію, твори мистецтва є засобом вираження ідей, настроїв та простору. Наприклад, абстрактні роботи можуть створювати динаміку і відчуття руху, тоді як класичні портрети або пейзажі надають приміщенню відчуття спокою і стабільності. Підбір

творів мистецтва відповідно до функціонального призначення приміщення також має велике значення, і саме візуалізація допомагає визначити конкретні розміри предмету, і, власне, його тип, змінювати розташування, масштаб і навіть кольорову гаму для досягнення найкращого результату [3].

Одним із викликів у процесі інтеграції картин та скульптур у 3D-візуалізацію є технічна складова. Для створення реалістичного зображення художніх творів необхідно враховувати такі аспекти, як: текстура, освітлення, масштаб та розміщення.

Картини та скульптури вимагають правильно налаштованого освітлення, яке дозволяє підкреслити їх деталі та особливості. У 3D-візуалізації можливе моделювання різних типів освітлення (денне світло, штучне освітлення), що впливає на сприйняття твору мистецтва у просторі. Також реалістичне відтворення текстур, зокрема полотна, рамки та поверхонь скульптур, є важливим фактором, що впливає на сприйняття простору.

Ще не менш важливим є правильно підібрати масштаб мистецьких об'єктів для кожного конкретного інтер'єру, щоб вони не здавалися занадто великими або, навпаки, непримітними. Віртуальна візуалізація дозволяє легко регулювати розмір творів відповідно до масштабу приміщення.

Процес інтеграції мистецтва в 3D-візуалізацію починається з вибору відповідних форматів і технологій для роботи з графікою та тривимірними об'єктами. Серед основних програмних інструментів, що використовуються в дизайні інтер'єрів і 3D-візуалізації, можна виділити такі програми, як Autodesk, 3dsMax, Blender, Cinema 4D, SketchUp, а також спеціалізовані програми для рендерингу, такі як V-Ray, CoronaRenderer або Lumion. Ці програми дозволяють інтегрувати двовимірні зображення картин або скульптур у вигляді текстур чи моделей для створення реалістичного вигляду художніх об'єктів в інтер'єрі [4].

Для інтеграції двовимірних творів мистецтва, таких як картини, графіка або фотографії, зазвичай використовуються текстури. У 3D-візуалізації текстури накладаються на поверхні об'єктів, таких як стіни або меблі. Для цього застосовуються UV-мапінг, процес, який дозволяє визначити, як текстура буде проектуватися на тривимірний об'єкт.

Важливим аспектом є корекція масштабу та пропорцій мистецького твору, щоб він гармонійно вписувався в простір інтер'єру. У 3D-візуалізації це можна зробити шляхом точної адаптації розмірів приміщення або конкретного об'єкта, де планується розміщення картини. Наприклад, картини великих розмірів можуть бути центральним елементом композиції, що візуально домінує над іншими елементами, тоді як менші зображення доповнюють загальну естетичну картину. Для створення трьохвимірних скульптур використовуються

програми для тривимірного моделювання або сканування реальних об'єктів. І світло має значний вплив на те, як твір виглядатиме в інтер'єрі.

Одним із аспектів, який часто залишається поза увагою, є питання авторських прав на використання картин та інших творів у 3D-візуалізаціях. Дизайнери повинні враховувати, що не всі твори можуть бути вільно використанні в комерційних або навіть приватних проєктах без згоди автора або правовласника. Це особливо стосується відомих художників або творів, які перебувають під охороною авторського права.

Для уникнення конфліктів необхідно використовувати або твори, що перебувають у публічному надбанні, або отримувати ліцензію на їх використання. Також існує можливість замовлення авторських робіт у сучасних художників, що дозволяє створити унікальний інтер'єр із власною художньою концепцією.

Інтеграція творів мистецтва у 3D-візуалізацію передбачає створення цифрових копій цих творів, що регулюється авторським правом. Це може включати текстуризацію поверхонь, моделювання об'єктів, скульптур або іншого художнього контенту. Законодавство про авторські права вимагає отримання дозволу на таке використання, навіть якщо мистецький твір є частиною візуалізованого інтер'єру і не є основним об'єктом проєкту.

Ключовою проблемою є правильне розуміння того, в яких випадках необхідно отримувати дозвіл на використання мистецтва, а в яких це не є обов'язковим. Наприклад, використання художнього твору в приватних або некомерційних проєктах часто не потребує дозволу, але якщо 3D-візуалізація створюється з метою продажу чи реклами, це вимагає ліцензування.

Крім того, існують певні обмеження щодо масштабування, зміни кольорів або модифікації оригінального твору мистецтва. У деяких випадках такі зміни можуть порушувати так звані моральні права автора, які захищають право автора на збереження цілісності твору та на його правильну атрибуцію. Це означає, що будь-які зміни, можуть спотворити або суттєво змінити початковий задум твору, можуть бути оскаржені автором.

У контексті 3D-візуалізації особливої уваги набуває питання цифрових прав. Оскільки технології дозволяють відтворювати твори мистецтва у віртуальному середовищі, важливо забезпечити, щоб цифрові копії творів також підпадали під захист авторського права. Зокрема, розповсюдження цифрових копій картин чи скульптур через інтернет без дозволу автора може порушувати законодавство, навіть якщо оригінальні твори залишаються фізично незмінними.

Для захисту цифрових прав використовуються спеціальні механізми, такі як цифрові водяні знаки або системи захисту від копіювання (DRM),

що дозволяють контролювати доступ до цифрових копій творів і запобігають їх незаконному розповсюдженню.

Висновок.

3D-візуалізація інтер'єрів відкриває нові можливості для інтеграції творів мистецтва у простір, дозволяючи дизайнерам створювати реалістичні моделі майбутніх приміщень, де картини та скульптури виступають важливими елементами. Успішне використання мистецтва у візуалізації вимагає не лише технічної майстерності, але й розуміння естетичних і психологічних аспектів впливу на інтер'єр. Дотримання авторських прав також є важливим етапом у цьому процесі. У підсумку правильний підбір та інтеграція мистецтва допомагають створювати унікальні та гармонійні простори, які задовольняють естетичні та функціональні потреби замовників.

Література:

1. Ясенев, О., Дубовий, О. Сучасні тенденції використання творів образотворчого мистецтва в інтер'єрі приміщень. *Деміург: ідеї, технології, перспективи дизайну*. 2021 №4(2). С. 226-235.
2. Liubava Obukhovska,. Сучасний український етнодизайн інтер'єру: стрімка динаміка і світове визнання. *Деміург: ідеї, технології, перспективи дизайну*. 2020, №3(2). С.202-220.
3. Арт-елементи в інтер'єрі. Інтеграція мистецтва в дизайн. *Європейська школа дизайну : веб-сайт*. URL: <https://eds.ua/blog/article/art-elements-integration-to-interior> (дата звернення: 17.11.2024)
4. Ying Ruan. Application of immersive virtual reality interactive technology in art design teaching. *Computational intelligence and neuroscience*. 2022. Vol.5987191.

DOI <https://doi.org/10.36059/978-966-397-500-9-52>

РОЛЬ ОРНАМЕНТУ У ФОРМУВАННІ ВІЗУАЛЬНОЇ МОВИ СУЧАСНОГО ТЕКСТИЛЬНОГО ДИЗАЙНУ З ВИКОРИСТАННЯМ ЦИФРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ

Охман Н. І.

асистент кафедри дизайну

*Український державний університет імені Михайла Драгоманова
м. Київ, Україна*

Поєднання культурної спадщини з інноваційними цифровими технологіями дозволяє створювати нову візуальну мову, що відображає не лише естетичні тенденції, але й глибокі соціокультурні процеси.