

Список використаних джерел:

1. Харламова Н., Швец М.В. Винтаж как форма сохранения и актуализации прошлого в пространстве повседневности. Сорок вторая (XLII) научная конференция. Самара, 2011. Вып. 2. С. 163–164.
2. Ращупкина С.Ю. Декупаж. Лучшая книга о декорировании : Рипол классик. Москва, 2011. С. 7–12.

Клівак В.С.

аспірант,

Київський національний університет культури і мистецтв

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-6276-3025>

ПРОБЛЕМИ ЗАСТОСУВАННЯ ЗАСОБІВ 3D-ГРАФІКИ В УМОВАХ МОДЕЛЮВАННЯ ВІРТУАЛЬНОГО ПРОСТОРУ

В наші дні простежується тенденція щодо стрімкого розвитку і впровадження в усі аспекти життя людей віртуальних технологій. Новітні інформаційні технології сформували штучне середовище, що має просторово-часові переваги серед вже існуючих інформаційних систем. Її віртуальна сутність і масштаби поширення технологій порушують звичне цілісне буття людини. При цьому, крім технічної сторони, в комп'ютерній віртуальній реальності проявляється і культурний аспект, пов'язаний з утворенням нового культурного простору, що володіє новими формами взаємодії і прояви творчої сутності людей. В міру залучення в динамічну веб-середу мільярдів людей і перетворення її в частину повсякденного життя, веб-дизайн набуває нових рис. Він сприяє створенню ефективної інформаційної платформи, що відповідає завданням веб-ресурсу, а також призводить до виявлення та розвитку комерційного, комунікативного, соціокультурного потенціалу цього віртуального середовища. В результаті веб-дизайн виступає в ролі інструмента культурних трансформацій. Візуальний потік, створюваний елементами 3D-графіки в умовах моделювання віртуального простору, сприяє формуванню в свідомості людини певних образів, але динамічний темп сучасного

життя, інформаційна насиченість веб-простору і споживча політика щодо користувача створюють поверхневі відчуття, позбавляючи людину глибинного засвоєння інформації [1]. В таких умовах чітко виступає проблема ілюзорності цього простору, яка тягне за собою питання про співвідношення понять «віртуальність» і «ілюзорність». Основним завданням 3D моделювання є розробка візуального об'ємного образу реального об'єкта, тобто створення зображення реального об'єкта в тривимірному просторі. Проблеми застосування засобів 3D-графіки в умовах моделювання віртуального простору ґрунтуються на: Складності установки. Необхідність підготовки спеціальних систем і пристроїв для впровадження засобів 3D-графіки. Складності використання. Для якісної і швидкої роботи із засобами 3D-графіки потрібне знання великої кількості функцій програми і вміння їх використовувати. При відсутності таких навичок потрібно навчання. Кількості інструментів для роботи всередині програми. Усередині даних інструментів і методів присутня велика кількість різних можливостей для моделювання, але, на жаль, далеко не всі використовуються для роботи із засобами 3D-графіки в умовах моделювання віртуального простору. Можливості використання фактора часу при моделюванні. Методи застосування засобів 3D-графіки насилу підтримують можливість моделювання і обліку в ньому фактора часу. Швидкості створення моделей засобів 3D-графіки (за умови створення однієї і тієї ж моделі одним і тим же фахівцем). Потрібні спеціальні навички створення засобів 3D-графіки, а також чимала кількість часу. Індивідуальності програмного забезпечення. Для моделювання віртуального простору використовуються одні й ті ж інструменти і програмні забезпечення, у своїй більшості, що і для розробки засобів 3D-графіки.

Список використаних джерел:

1. Rarenko L.A. Animated 3D Graphics as Visual Brand Communication on Ukrainian Television. *International Journal of Innovative Technologies in Social Science*. Warsaw, Poland, 2019. No 4(16). P. 31–36.