

- орієнтація на користувача – передбачає глибокий аналіз потреб, мотивацій та поведінкових моделей користувачів;
- адаптивність – забезпечує комфортну взаємодію на різних пристроях та розмірах екранів;
- тестування прототипів – дозволяє перевірити функціональність інтерфейсу до запуску та виявити слабкі місця продукту.

Застосування цих принципів дозволяє створювати вебінтерфейси, що відповідають очікуванням користувачів, полегшують навігацію, підвищують залученість аудиторії та лояльність до продукту. Стратегічно продуманий дизайн сприяє конкурентоспроможності, формує довіру до компанії та забезпечує ефективну комунікацію між бізнесом і користувачем, оптимізує час виконання дій і зменшує ймовірність помилок.

Побудова UX/UI-стратегії є ключовим етапом створення вебінтерфейсу, що узгоджує дизайн із потребами користувачів, технічними можливостями платформ і бізнес-цілями. Стратегічний підхід підвищує залученість, покращує користувацький досвід, конверсію та лояльність, забезпечуючи конкурентні переваги та ефективність продукту. UX/UI-стратегія є не лише дизайнерським інструментом, а невід’ємною частиною бізнес-процесу, що поєднує аналітику, креативність і стратегічне мислення для створення цифрових продуктів, які відповідають сучасним вимогам ринку.

ПРАВИЛА ТА ЕТАПИ СТВОРЕННЯ ХУДОЖНЬОЇ ФОТОГРАФІЇ

Є. А. Павленко, Р. О. Бобнев, ХНУРЕ, м. Харків

Художня фотографія – це не лише технічний процес зафіксування зображення за допомогою фотокамери, але й мистецьке вираження емоцій, настроїв та ідей. Створення художньої фотографії – це складний та захоплюючий шлях, який включає в себе декілька правил та етапів, що допомагають фотографам втілювати свої концепції та враження.

У кінці 19-го століття з появою фотографії мистецтво зазнало значних змін. Хоча на початку її історії фотографія була використана переважно для документування подій та місць, швидко вона стала джерелом натхнення для художників. Перші художні фотографії вражали своєю технічною вправністю та здатністю передати емоції через образи. З течією часу фотографи стали використовувати різні техніки та ефекти, щоб створювати більш естетично привабливі зображення.

У 20-му столітті художня фотографія стала повноцінним мистецтвом, здатним конкурувати з класичними видами мистецтва, такими як живопис чи скульптура. Фотографи виявили талант у створенні складних композицій, використанні освітлення та кольору для вираження своїх ідей та емоцій. Художня фотографія стала засобом виразу для багатьох художників, які використовують її для втілення своїх творчих концепцій та вражень.

Перший етап у процесі створення художньої фотографії – це формування концепції. Фотограф має визначити головну ідею або повідомлення, яке він хоче передати через свої знімки.

Другий етап – планування та підготовка. Фотограф повинен обрати відповідне місце для зйомки, вибрати моделі або об'єкти, які будуть зображені на фотографії, та підготувати необхідне обладнання.

Третій етап – сам процес зйомки. Фотограф повинен уважно контролювати кожен аспект фотографії, включаючи композицію, освітлення та кольори.

Четвертий етап – післязйомкова обробка. Після завершення зйомки фотограф може використовувати різноманітні програми для обробки зображень, такі як Adobe Photoshop або Lightroom, для поліпшення якості та додавання спеціальних ефектів. Важливо зберігати баланс між підкресленням індивідуального стилю та збереженням природності зображення.

Не менш важливим етапом є показ та поширення своєї роботи. Фотограф може демонструвати свої знімки на виставках, у соціальних мережах або навіть друкувати їх у журналах чи книгах. Важливо мати можливість поділитися своєю творчістю з глядачами та отримати їхні враження та відгуки.

Отже, створення художньої фотографії – це складний та захоплюючий процес, який вимагає від фотографа креативності, технічних знань та вміння виразно виражати свої ідеї через образи. Дотримання правил та етапів створення допомагає фотографам досягти бажаного результату та створити захоплюючі та вражаючі зображення.

РОЛЬ ПОЛІГОНАЛЬНОГО МОДЕЛЮВАННЯ В РОЗРОБЦІ ВІРТУАЛЬНОГО МУЗЕЮ

А. О. Панченко, ХНУРЕ, м. Харків

Термін «3D-моделювання» з'явився у 1960 році. Він був створений Вільямом Феттером, графічним дизайнером компанії Boeing, і керівником його групи Вернером Хадсон.

У 1970-х роках була створена перша 3D-модель, яка моделювалась з використанням кривих Безьє. Це був чайник створений Мартіном Ньюелом, та ставши настільки культовим, що його можна побачити в музеях та навіть у анімаційній фільмах та серіалах, таких як «Історія іграшок», «Сімпсони», «Корпорація монстрів»

Традиційно зображення створювалися на плоскій поверхні (2D: вздовж осей X та Y) – папері, полотні, дереві тощо. У цьому випадку видно лише одну сторону об'єкта. Якщо необхідно, щоб були видимими всі сторони об'єкта, потрібно кілька малюнків. 3D-графіка дозволяє створювати цифрові зображення за допомогою спеціалізованих редакторів (Blender, 3ds Max, Maya, Cinema 4D).