

J.C., Castro-Toscano, M.J., Kolendovska, M., Murrieta-Rico, F.N.// Machine Vision And Navigation, 2019 Machine Vision and Navigation 30 September 2019, Pages 241-265

4. OpenCV Documentation [Електронний ресурс] — URL <https://docs.opencv.org> (дата звернення 25.02.2025)

ВПЛИВ ШТУЧНОГО ІНТЕЛЕКТУ НА СУЧАСНІ ПРОФЕСІЇ (ІТ, ГЕЙМ-ІНДУСТРІЯ ТА МИСТЕЦТВО)

А. С. Єськова, О. О. Дроджик, к.ф.-м.н. В. В. Ібулаєв, ХНУРЕ, м. Харків

На сьогоднішній день штучний інтелект відіграє важливу роль у сучасних професійних сферах, зокрема в інформаційних технологіях, дизайні, гейм-індустрії та інших галузях. Він активно використовується як інструмент для пошуку й обробки інформації, написання текстів, створення зображень та музики, розробки програмного забезпечення й управління складними системами. Подібні можливості мають як позитивні, так і негативні наслідки. Частина суспільства схильна вважати, що розвиток штучного інтелекту може поставити під загрозу професії дизайнера, художника чи програміста, оскільки алгоритми здатні відтворювати результати їхньої роботи. Водночас інші дослідники наголошують, що штучний інтелект слід розглядати не як конкурента, а як потужний допоміжний інструмент, який відкриває нові горизонти творчості та продуктивності.

У сфері інформаційних технологій вплив штучного інтелекту особливо відчутний. Він забезпечує автоматизацію рутинних процесів, таких як тестування програмного забезпечення, пошук помилок у коді, аналіз великих масивів даних та прогнозування поведінки користувачів. Більше того, сучасні моделі здатні самостійно писати код, створюючи функціональні програми на основі текстових запитів, а інколи навіть оптимізуючи існуючі алгоритми. Це значно скорочує час на розробку і знижує поріг входу для початківців, але водночас загострює питання професійної конкуренції. Особливо складною стає ситуація для Junior-спеціалістів: роботодавці частіше віддають перевагу досвідченішим кадрам або автоматизованим рішенням, які здатні виконати завдання швидше й дешевше. Молодим програмістам дедалі важче знайти перше робоче місце, адже значна частина базових завдань, що раніше віддавалися новачкам, тепер делегується штучному інтелекту. Це формує нову реальність, у якій фахівці-початківці змушені швидко розвивати свої компетенції, аби залишатися затребуваними на ринку.

У мистецтві вплив штучного інтелекту торкається самої сутності поняття творчості. Алгоритми на кшталт MidJourney, DALL-E чи Stable Diffusion здатні перетворювати текстові запити на зображення, використовуючи мільйони прикладів з існуючої візуальної культури (рис.1). Проте вони не створюють принципово нових образів, а комбінують уже відоме, продукуючи результат, що часто виглядає універсально й стандартизовано. Це породжує суперечки: чи

можна вважати подібні роботи мистецтвом, якщо вони позбавлені людського емоційного досвіду, авторського почерку й індивідуального переживання.

ChatGPT 5 ▾

↑ Поширити

привіт, я хочу зробити зображення казкової кондитерської. Це повинно бути середнє приміщення виконано в теплих тонах. повинно мати дерев'яні поли та дерев'яні полиці. хочу щоб була гарна вітрина застеклена теж в казковому стилі та старовинний касовий апарат. під вітриною були гарні тістечка на верхніх полицях, а на нижніх цілі тортки. на полках були ячeyки з цукерками. а довокла на полу щоб були коробки

Зображення створено



📄 ⬆️ ⋮

+ Запитайте будь-що

🔊 🔊

ChatGPT може помилитися. Перевіряйте важливу інформацію.

Рис.1. Приклад роботи штучного інтелекту для створення зображення

Сьогодні штучний інтелект виступає допоміжним інструментом для художників, особливо тоді, коли потрібно швидко створити велику кількість візуальних матеріалів. Проте після генерації зображення творець часто вдається до постобробки, оскільки результати не завжди є досконалими: на картинках можуть з'являтися "артефакти" – шість пальців на руках, непропорційні частини тіла чи неправильно відтворені предмети. Саме в цьому етапі людська участь є вирішальною, адже тільки художник може надати роботі завершеності, емоційної глибини й унікального авторського почерку, якого жоден алгоритм відтворити не здатний.

Сучасні ігри дедалі активніше інтегрують штучний інтелект у свої механіки, що дозволяє створювати складні нелінійні сюжети та багатопланові наративи, які змінюються залежно від виборів гравця. Завдяки цьому користувачі можуть переживати унікальні історії, де кожне рішення впливає на розвиток подій і навіть відкриває альтернативні фінали. Важливим є й те, що сценарії з участю ШІ надають можливість створювати персонажів, здатних адаптувати власні репліки та поведінку під конкретну ситуацію, роблячи ігровий процес більш природним і емоційно насиченим. Окрім сюжетів, штучний інтелект використовується і для візуальної складової, зокрема для автоматичного створення текстур, моделей і анімацій. Це суттєво знижує витрати часу на виробництво і водночас підвищує якість і реалістичність графіки та рухів персонажів.

Водночас масове впровадження ШІ породжує низку проблем. Використання нейромереж робить результати важко прогнозованими: неможливо повністю зрозуміти, чому алгоритм приймає саме такі рішення, а процес тренування моделей є дорогим і швидко застаріває, особливо у динамічних іграх. Кадрове питання теж залишається гострим: фахівців із розробки ігрового штучного інтелекту небагато, а готові бібліотеки не дозволяють просто «зібрати конструктор», вимагаючи значної додаткової роботи з боку програмістів і геймдизайнерів. Це створює труднощі не лише для невеликих інді-студій, а й для великих компаній, які прагнуть інтегрувати ШІ в ігровий процес. У результаті виникає потреба постійно ставити запитання: наскільки поведінка алгоритму схожа на людську, чи є в цьому необхідність, і як знайти баланс між реалістичністю та геймплейною цікавістю.

Різні великі компанії обирають власні підходи до використання ШІ. Наприклад, Blizzard створила власну закриту систему Blizzard Diffusion для внутрішнього користування, водночас заборонивши працівникам використовувати сторонні моделі. Activision, навпаки, активно експериментує з GPT-3.5, застосовуючи його для генерації концепт-арту, маркетингових матеріалів і навіть збору відгуків гравців. Electronic Arts скоротила частину персоналу, пояснюючи це тим, що кожна технологічна революція спершу витісняє робочу силу, але згодом відкриває нові можливості. Riot Games теж тестує власні ШІ-інструменти, намагаючись адаптувати їх до своєї культури та цінностей. Таким чином, хоча впровадження штучного інтелекту в гейм-індустрію відкриває значні перспективи, воно супроводжується як технічними й етичними викликами, так і соціальною напругою, пов'язаною з трансформацією професійних ролей у цій галузі.

Отже, штучний інтелект сьогодні – це не просто нова технологія, а важливий фактор, що змінює різні професійні сфери. Він допомагає автоматизувати процеси в ІТ, дає художникам нові інструменти для роботи, розширює можливості гейм-індустрії та відкриває нові формати співпраці людини й машини. Проте разом із користю з'являються і виклики: складніше знайти роботу молодим спеціалістам, зростають ризики знецінення творчих професій, виникають питання про авторство й унікальність робіт. Майбутнє цих сфер залежатиме від того, чи зможемо ми знайти баланс між технологіями та людським внеском. ШІ варто розглядати не як конкурента, а як партнера, який може посилити творчість і продуктивність людини. Саме в поєднанні можливостей людини й машини криється ключ до розвитку у цифрову епоху.

Список використаних джерел

1. Електронний журнал «GamedevDOU». URL: <https://gamedev.dou.ua/articles/wargaming-developer-about-creating-ai-for-games/> (дата звернення: 02.10.2025)

2. Електронний журнал «AIN». URL: <https://ain.ua/2024/07/27/yak-shtuchnyj-intelekt-zabyraye-robotu-u-praczivnykiv-igrovoyi-industriyi-rozsliduvannya-wired/> (дата звернення: 02.10.2025)

3. Електронний журнал «Українська правда. Життя». URL: <https://life.pravda.com.ua/culture/shtuchny-intelekt-u-sviti-mistectva-301186/> (дата звернення: 02.10.2025)

4. Електронний журнал «MindScope». URL: <https://mindscope.biz.ua/igry-majbutnogo-yak-shi-transformuie-gejmerskyj-dosvid-2025-roku> (дата звернення: 02.10.2025)

ПРОЦЕС СТВОРЕННЯ УНІКАЛЬНИХ МАТЕРІАЛІВ І ТЕКСТУР У BLENDER ДЛЯ РЕАЛІЗАЦІЇ СЕЗОННИХ ЛОКАЦІЙ РІВНІВ У UNREAL ENGINE 4

Д. К. Іщенко, Ю. М. Макогон, к.т.н., проф. М. М. Колендовська, ХНУРЕ, м. Харків

Сучасна ігрова індустрія активно розвивається у напрямі підвищення якості візуалізації та реалістичності тривимірних середовищ. Рівень художнього опрацювання текстур і матеріалів безпосередньо впливає на сприйняття гри користувачем, створюючи емоційний і візуальний настрій. Програмні комплекси Blender та Unreal Engine 4 надають широкі можливості для створення і використання унікальних матеріалів, поєднуючи художній підхід із технічною оптимізацією.

Метою даної роботи є дослідження процесу створення власних текстур і матеріалів у Blender та їх інтеграції в Unreal Engine 4 для побудови сезонних ігрових локацій – весна, літо, осінь та зима.

У межах проекту для кожної пори року створювалися унікальні набори матеріалів, що підкреслюють атмосферу сезону.

- весна – поєднання свіжих зелених відтінків, текстури трави та вологого ґрунту;
- літо – яскраві теплі кольори, насичені текстури рослинності, піску й води;
- осінь – жовтогарячі, коричневі й червоні тони, текстури опалого листя, моху;
- зима – біло-блакитна палітра, відблиски снігу, лід, замерзлі поверхні.

Для досягнення реалістичності використовувався принцип PBR (Physically Based Rendering). Це підхід до створення матеріалів, який базується на фізичних властивостях поверхонь – відбиванні, шорсткості, металевості, прозорості. Перелічимо ключові текстурні карти, які використовувалися в процесі роботи:

- Base Color (Albedo) – основне забарвлення поверхні;
- Roughness Map – ступінь шорсткості;