НАЦІОНАЛЬНА АКАДЕМІЯ НАУК УКРАЇНИ
Науково-навчальний центр прикладної інформатики

ІНСТИТУТ ІННОВАЦІЙНОЇ ОСВІТИ

СУЧАСНІ СВІТОВІ ТЕНДЕНЦІЇ РОЗВИТКУ НАУКИ ТА ІНФОРМАЦІЙНИХ ТЕХНОЛОГІЙ

МАТЕРІАЛИ
IV Міжнародної науково-практичної конференції

28–28 травня 2021 р.
м. Одеса

Одеса
Інститут інноваційної освіти
2021

УДК 001(063):378.4 (Укр)
ББК 72я43
С89

До збірника увійшли матеріали наукових робіт (тези доповідей, статті), надані згідно з вимогами, що були заявлені на конференцію.

Роботи друкуються в авторській редакції, мовою оригіналу.
Автори беруть на себе всю відповідальність за зміст поданих матеріалів.
Претензії до організаторів не приймаються.
При передруку матеріалів посилання обов'язкове.

С89 **Сучасні світові тенденції розвитку науки та інформаційних технологій**: Матеріали IV Міжнародної науково-практичної конференції (м. Одеса, 28–29 травня 2021 р.) / ГО «Інститут інноваційної освіти»; Науково-навчальний центр прикладної інформатики НАН України. – Одеса : ГО «Інститут інноваційної освіти», 2021. – 140 с.

Матеріали конференції рекомендуються освітянам, науковцям, викладачам, здобувачам вищої освіти, аспірантам, докторантам, студентам вищих навчальних закладів тощо[1].

Відповідальний редактор: *С.К. Бурма*
Коректор: *П.А. Немкова*

Матеріали видано в авторській редакції.

УДК 001(063):378.4 (Укр)

© Усі права авторів застережені, 2021
© Інститут інноваційної освіти, 2021
© Друк ФОП Москвін А.А., 2021

Підписано до друку 04.06.2021. Формат 60x84/16.
Віддруковано з готового оригінал-макету.
Папір офсетний. Друк цифровий. Гарнітура Charter. Ум. друк. арк. 8,14.
Зам. № 0406/21-7. Тираж 100 прим. Ціна договірна. Виходить змішаними мовами: укр., анг.

Виготівник. ФОП Москвін А.А. Цифрова друкарня «Copy Art».
69095, Запоріжжя, просп. Соборний, 109. Тел.: (061) 708-08-80
Інститут інноваційної освіти: e-mail: novaosvita@gmail.com; сайт: www.novaosvita.com

Видання здійснене за експертної підтримки
Науково-навчального центру прикладної інформатики НАН України
03680, Київ-187, просп. Академіка Глушкова, 40.

[1] *Відповідає п. 12 Порядку присудження наукових ступенів Затвердженого Постановою Кабінету Міністрів України від 24 липня 2013 р. № 567; п. 28 Постанови Кабінету Міністрів України від 30 грудня 2015 р. № 1187 «Про затвердження Ліцензійних умов провадження освітньої діяльності»; п. 13 Постанови Кабінету Міністрів України від 12 липня 2004 р. № 882 «Про питання стипендіального забезпечення»*

КУЛЬТУРА І МИСТЕЦТВО

A.O. Dobrorodnia,
Student of Kyiv National University of Technologies and Design
A.M. Tkalenko,
Senior Lecturer of the Department of Foreign Languages of
Kyiv National University of Technologies and Design

CONCEPT ART

Concept art is a visual representation which tells a story or conveys a certain look. It is commonly used in films, animation and video games production to convey a vision and set the tone for an entire game or movie [1].

The use of the term «concept art» was recorded in the 1930s by the Walt Disney Feature Animation studio. A concept artist is an individual who generates a visual design for an item, character, or area that does not yet exist. While it is necessary to have the skills of a fine artist, a concept artist must also be able to work under strict deadlines in the capacity of a graphic designer. Some concept artists may start as fine artists, industrial designers, animators, or even special effects artists. Many concept artists work in a studio or from home remotely as freelancers [2].

The main purpose of concept art is to create a sketch or layout of an object in the shortest possible time, which can then be launched into production. In case of approval of the concept, working processes of other experts are started. If it is the game industry, locations and other game essences are created on the basis of concepts models. In the film industry models or prototypes of real objects are being developed. In case of approval of the concept, working processes of other experts are started.

For most artists, concept art is the universe in which they live and exist. This is both a way of self-expression and a desire to prove to others how new and interesting the proposed concepts are. But most of the time, it's hard routine work that involves creating a few sketches in an hour in order to select and bring the best on the market. The creation of such quick concepts allows you to decide whether it is worth developing the chosen direction, whether the customer likes it, whether it will become a real project [3].

A mistake such as an incorrectly approved and put into production concept can lead to multimillion losses and the loss of another, no less precious human resource of the XXI century, namely time. Concept art saves it and allows you to distinguish the necessary among the superfluous in the early stages.

At certain stages of work, artists who create concepts require mobility. Their task is to effectively convey ideas and mood in a short time, without being distracted by inappropriate detailing.

A factor that affects the speed of production of ideas is the rule 10/90. The essence of the rule is that the first 10% of the time spent on planning and organizing work before starting will make 90% of the time required for the actual work more efficient. It follows that each minute of planning saves about ten minutes of execution.

One of the best ways to do more in less time is to have everything you need before you get started. For the creators of concept art, it is an archive of tools and consumables. When creating concept art, the artist does not claim copyright and full originality. This means that it is permissible to use such methods and tools as speed painting, stroking 3D models, copying from photos, photomontage of elements, pencil sketches, contours instead of a full drawing, use of stock photos, old drawings, reference books with images from other projects, quick sketches and more.

3D concept appeared due to the development of the latest technologies in the field of computer graphics and modeling, since not all designers can draw well on. But they can make a realistic 3D model using a computer program. This kind of concept art can perform the same functions as a drawn concept. On the other hand, a detailed 3D model cannot be called a «concept art» in its pure sense, since it is a finished product, and not quick sketches that serve to convey an idea [3].

For example, contemporary Japanese artist Takashi Murakami first draws with a brush on paper, then this image is scanned and processed by his assistants on a computer using the program «Adobe Illustrator», then each bend and zigzag are perfected in different ways. The project of the work of art passes from Murakami to his assistants, who possess computer technology, and back until the master is satisfied with the image [4].

Thus, in concept art it is very important to be able to show and explain something not in words, but with the help of visual means. The artist's ideas must be understandable to the customer, the art director and those specialists who will implement them. The method of organizing the process of preparing material for the project using concept art makes it possible to select the best concept for further improvement with minimal loss of time and resources.

References

1. What is Concept Art? [Електронний ресурс]. – Режим доступу: https://www.cgspectrum.com/blog/what-is-concept-art
2. Concept art [Електронний ресурс]. – Режим доступу: https://en.wikipedia.org/wiki/Concept_art
3. Кардапольцева В.Н. Концепт АРТ / В.Н. Кардапольцева, Е.В. Алексейцева // Международный журнал гуманитарных и естественных наук. – 2017. –Т. 2. №3. – С. 9–10.
4. Семь дней в искусстве / Сара Торнтон ; пер. с англ. А. Обрадович. – СПб. : Азбука, Азбука-Аттиус, 2014. – 352 с.

ЗМІСТ

Розділ 1
ОСВІТА. ПЕДАГОГІКА

С.В. Владика, Л.М. Кравець,
ОБМАН СЬОГОДНІШНЬОЇ НЕ ТОЛЕРАНТНОЇ ТОЛЕРАНТНОСТІ.....3

І.А. Гурняк,
МОЖЛИВОСТІ GOOGLE CLASSROOM ДЛЯ ОРГАНІЗАЦІЇ
НАВЧАННЯ СТУДЕНТІВ ПЕДАГОГІЧНОГО КОЛЕДЖУ 8

М.В. Єремійчук, О.О. Безносюк,
ВИКОРИСТАННЯ МУЛЬТИМЕДІЙНИХ ЗАСОБІВ НА ЗАНЯТТЯХ
З ДІТЬМИ СТАРШОГО ДОШКІЛЬНОГО ВІКУ.....11

М.В. Єремійчук, О.О. Безносюк,
ВПЛИВ МУЛЬТИМЕДІЙНИХ ЗАСОБІВ НА РОЗВИТОК УЯВИ
ТА ВІЗУАЛІЗАЦІЇ ДИТИНИ СТАРШОГО ДОШКІЛЬНОГО ВІКУ 17

Я.О. Ладись, М.В. Недвига, С.В. Рябченко,
ОСОБЛИВОСТІ ОРГАНІЗАЦІЇ ОСВІТНЬОГО ПРОЦЕСУ
В УЧНІВ ЗАГАЛЬНООСВІТНЬОЇ ШКОЛИ, ЯКІ МАЮТЬ
ПОРУШЕННЯ ЗОРОВОЇ ФУНКЦІЇ.....24

Є.С. Федосеєнко,
ЗАСТОСУВАННЯ ТЕХНОЛОГІЇ СТОРІТЕЛІНГ
НА УРОКАХ УКРАЇНСЬКОЇ МОВИ В ПОЧАТКОВІЙ ШКОЛІ.....28

Є.С. Федосеєнко,
ОРГАНІЗАЦІЙНО-ПЕДАГОГІЧНІ УМОВИ ЗАСТОСУВАННЯ STORYTELLING
НА УРОКАХ УКРАЇНСЬКОЇ МОВИ.....31

К.І. Черниш, О.Ю. Кузьменко,
СПЕЦИФІКА ЗАСТОСУВАННЯ TASK-BASED LEARNING (TBL)
В ОПАНУВАННІ ГРАМАТИЧНОЮ КОМПЕТЕНЦІЄЮ.....33

Розділ 2
КУЛЬТУРА І МИСТЕЦТВО

A.O. Dobrorodnia, A.M. Tkalenko,
CONCEPT ART 38