

ігри, ігри для дітей, а також мобільні ігри, натискаючи одну або усього пару кнопок, в них можна грати і отримувати задоволення, наприклад «Angry birds». Є ж ігри, які розраховані на зовсім інший тип людей та можуть бути досить складними. Наприклад, «Dark Souls» яка націлена заохочувати до повторного геймплею і викликати відчуття «Я нарешті зробив це!», коли гравець з 10 або 100 рази перемагає чергового боса локації. Але в основному середньостатистичний гравець любить щоб було і не сильно легко, так як це набридає, і в той же час не сильно складно, тому що це може відштовхнути. Це називається – баланс та існують також фахівці і геймдизайнери які відповідають саме за ігровий баланс. Цей баланс в складності буде варіюватися в залежності від типу гри. Наприклад, багаторівневі ігри можуть підвищувати складність геймплею з кожним рівнем, при цьому перший рівень є найпростішим, наступний більш складним і так далі. Або всі рівні можуть бути одного і того ж помірного рівня складності протягом всієї кампанії. Є також рольові ігри (Role playing game, RPG) в яких гравець починає з нуля та чистого аркуша, але при правильній підбраній екіпіровці, отриманій в ході гри, а також при правильному розподілі умінь отриманих за придбаний досвід, ближче до фіналу гри навпаки може стати супергероєм якому немає рівних, тим самим зробивши гру набагато простішою ніж вона була спочатку.

Геймдизайнер дуже захоплююча та цікава професія яка втілює мрії в реальність і відкриває нові світи, але в той же час фахівцю потрібно дуже багато чого знати, вміти і враховувати у своїй роботі.

#### **Список літератури**

1. What is a game designer? [Електронний ресурс] – Режим доступу : <https://www.careerexplorer.com/careers/video-game-designer/>, вільний (дата звернення 17.08.2022)
2. What Is a Game Developer? [Електронний ресурс] – Режим доступу : [https://learn.org/articles/What\\_is\\_a\\_Game\\_Developer.html](https://learn.org/articles/What_is_a_Game_Developer.html), вільний (дата звернення 17.08.2022)
3. What is a Video Game Designer? [Електронний ресурс] – Режим доступу : [What is a Game Designer? | Definition, Job Skills & Facts \(idtech.com\)](https://www.idtech.com/definition/job-skills-facts/), вільний (дата звернення 17.08.2022)

**Коцюрба Н. Є.**

концертмейстер  
кафедри музично-практичної та виконавської  
підготовки факультету культури і мистецтв  
Волинського національного університету  
імені Лесі Українки

**Дуда С. Л.**

концертмейстер  
кафедри музично-практичної та виконавської  
підготовки факультету культури і мистецтв  
Волинського національного університету  
імені Лесі Українки

#### **ОСОБЛИВОСТІ ЗАСТОСУВАННЯ ПЕДАЛІ У РОБОТІ КОНЦЕРТМЕЙСТЕРА**

Мистецтво педалізації є важливою складовою частиною фортепіанної педагогіки.

Педаль (фр. *pédale* від лат. *pedalis* – «ножний») – підніжка або важіль, що натискається ногою. Права педаль використовується найчастіше, вона піднімає відразу всі демпфери, завдяки чому усі струни продовжують звучати. За допомогою правої педалі піаніст грає *legato*, звук збагачується обертонами. В нотах права педаль позначається буквою P (або скороченням *Ped.*), а її зняття – зірочкою. Ліва педаль використовується для послаблення звуку. У нотах вона позначається позначкою *una corda*. Середня педаль роялю або педаль *sostenuto* служить для затримки обраних демпферів у піднятому стані.

Педальні механізми фортепіано мають доволі цікаву історію.

Вперше сучасні демпферна та педальна системи були використані в Англії та увійшли у використання приблизно у 1770 році. Творцем правої педалі вважають англійця Адама Бейера (1781 р.). А обидві педалі у вигляді, близькому до сучасного, ввів Джон Бродвуд у 1783 р.

Педаль-состенуто в її закінченому варіанті з'явилась у 1874 році. Вона була винайдена Альбертом Стейнвеем [1, с. 156]. Створення педалі стало суттєвим покращенням фортепіано.

Педаль беремо носком ноги, натискаючи саме на заокруглену частину. Розрізняємо наступні види педалізації: пряма, із запізненням, попередня, напівпедаль, тремлоюча педаль (педальне тремоло), неповна педаль.

Права педаль – це засіб музичної виразності, вона подовжує звучання взятої ноти, допомагає урізноманітнити музичні кольори та мембральне забарвлення, створити динамічний розвиток твору.

Найчастіше використовується пряма педаль, вона береться разом із басом та підкреслює красу гармонічної діагоналі. Усі види педалізації контролюються слухом та допомагають розкрити образний зміст твору. У сольному фортепіанному виконавстві та в роботі піаніста-концертмейстера діють єдині правила застосування педалі. Разом з тим зазначимо, що жодні поради не варто сприймати як універсальні - у кожного концертмейстера свій час для випереджаючого усвідомлення музичного тексту [2, с. 7].

У сонатах для скрипки і фортепіано № 4 ре-мажор та № 6 мі-мажор Г. Генделя, концерті для альту з оркестром соль-мажор Г. Телемана взяття та зміна педалі дуже лаконічні, відбуваються при обережному натисканні, використовується також напівпедаль. Не можна «змазувати» поліфонічність фактури, за можливості піаніст «зв'язує» звуки за допомогою пальців [3].

У віолончельній сонаті соль-мінор Г. Еккльса педаль допомагає підтримувати гармонічні функції та підкреслює красу звучання музики в нижньому регістрі.

Концерт для альту з оркестром до-мінор Йогана Крістіана Баха вимагає прозорості звучання. Педаль підтримуюча, у поліфонічних епізодах намагаємось її не використовувати.

Музика В. А. Моцарта (Концерти для скрипки з оркестром № 3, 4, 5) хоч і пронизана поліфонічною фактурою, розвивається загалом вже на гармонічній основі, тому її не можна вважати лише колористичною – вона набуває і суто гармонічних функцій. Потребу в педалізації імовірно відчував ще Л. Моцарт, батько В. А. Моцарта, який вказував, що басы необхідно притримувати пальцями задля того, щоб збільшити їх тривалість. Гнучкість та різноманітність моцартівської фактури вимагають і гнучкості педалізації [4, с. 526].

Застосування педалі в музиці Бетховена дуже різноманітне та багатогранне: вона підкреслює весь спектр оркестрового звучання і яскравого динамічного розвитку [5].

Музика епохи романтизму та імпресіонізму без педалі не виконується. Педалізація майже безперервна, вона створює багате, гармонійне звучання багате обертонами. Концерт для скрипки з оркестром №3 сі-мінор К. Сен-Санса є яскравим прикладом цього.

Сучасна музика поєднує різні види педалізації.

У фортепіанному мистецтві педаль відіграє надзвичайно важливу роль. Педалізація здійснюється залежно від епохи написання, стилю композитора та характеру музичного твору – від сухої, лаконічної при виконанні старовинної музики до широкого тембрального застосування у сучасних творах.

#### **Список літератури**

1. О. Негребецька. Педалізація в роботі над творами у класі фортепіано: Наукові записки, серія: Педагогічні науки. Випуск 139. 2015.
2. Т. Молчанова. Системні механізми творчої лабораторії піаніста-концертмейстера і соліста: Науковий вісник Донбасу. 2003. № 4.

3. Виховання навиків педалізації в процесі навчання гри на фортепіано. URL: <http://studcon.org/vyhovannya-navyktiv-pedalizaciyi-v-procesi-navchannya-gry-na-fortepiano?page=3>.

4. Виноградча Д.В., Лебедкіна І.Є. Роль педалі у фортепіанному мистецтві XVIII – XX століть: Young Scientist. Київ, 2017. № 11 (51).

5. Виховання навиків педалізації. 2006. URL: <https://ukrreferat.com/chapters/muzika/vihovannya-navyktiv-pedalizatsii-referat.html>.

**УДК 7.05. 671.129**

**Стонога Д. В.**

асистент кафедри Дизайну та 3D моделювання  
Харківський національний університет  
міського господарства ім. О. М. Бекетова

### **ЕТАПИ ПРОЄКТУВАННЯ ЮВЕЛІРНИХ ОБ'ЄКТІВ**

Проектування ювелірних прикрас має свої особливості, специфічні принципи і закономірності, це не тільки знання композиційної побудови об'єктів і навичок графічного зображення тривимірних предметів на папері, а й розуміння технології виробництва ювелірних виробів і технічних особливостей матеріалів. Структурування та аналіз етапів проектування ювелірних об'єктів є неодмінною частиною усього ювелірного виробництва.

У реалізації творчого задуму дизайнера ювелірних прикрас дуже часто звертається до різних аспектів, навколо, це можуть бути і історичні переосмислення ювелірного мистецтва, і надихання для створення тваринним і рослинним світом, і мистецтво у будь-якому прояві, навіть соціокультурні та політичні питання розглядаються в проектуванні сучасних ювелірних об'єктів. Перед дизайнером стоїть завдання не тільки переосмислити даний матеріал, але він повинен пропустити його крізь власні почуття і переживання, створити при цьому повноцінну і самостійну роботу.

Результатом системного проектування зазвичай є дизайнерський проєкт, який надає повне розуміння про розроблюваний об'єкт або предмет. На сьогодні процес дизайн-проектування ювелірних прикрас характеризується більш розробленою теоретичною базою, що стосується як структурних елементів проєктного процесу, так і його термінологічного апарату. Ювелірні об'єкти мають свою ускладнену структуру завдяки специфіці використання оздоблювальних елементів, поєднання матеріалів та специфічних розмірів виробів, тому проєктний процес визначається потребою в більшій його деталізації, яка, насамкінець повинна сприяти більш якісному результату дизайн рішення. При створенні ювелірних виробів дизайнери ювеліри постійно знаходяться в пошуку джерела натхнення. Тому перш за все при проектуванні, закладається концепції майбутнього виробу [1, с. 19]. Даний етап умовно можливо розділити на такі напрямки як:

1. Збір інформації про об'єкт проектування – вивчення, аналіз та інтерпретація властивостей майбутнього дизайн-об'єкта; вивчення продукції наявної на ринку.

2. Визначення споживача і цільової аудиторії (вік, характер, зовнішні ознаки); виявляються естетичні переваги.

3. Пошук методів вирішення. Аналіз переваг і недоліків наявної продукції даного напрямку.

4. Розробка дизайн-концепції. Формуються образні ідеї проєкту, його смисловий зміст, закладаються образотворчі конструкції остаточної дизайнерської ідеї.

Після того, як загалом визначено ідею майбутнього проєкту, настає етап формулювання його концепції, починається шлях від ідеї до матерії втілення виробу. Ескіз – початковий начерк, що закріплює сенс художнього творіння. Ескіз – жваво відтворений побіжний візерунок, який не є кінцевим твором, що дозволяє точно визначити пропорції і варіації