

The background features a complex, abstract pattern of organic, rounded shapes in shades of blue, pink, and purple. These shapes are interspersed with numerous circles of varying sizes and colors, including solid colors and white outlines. The overall composition is dense and visually stimulating.

Міністерство культури України  
Харківська державна академія дизайну і мистецтв

# Мультимедійний дизайн і анімація: проблеми та розвиток

II Всеукраїнська науково-практична конференція  
кафедри мультимедійного дизайну ХДАДМ

**23.04.26**  
Харків, 2026

УДК 7.01 : 004.9 ] 001 : 378 (477)

М90

**II Всеукраїнська науково-практична конференція кафедри мультимедійного дизайну Харківської державної академії дизайну і мистецтв «Мультимедійний дизайн і анімація: проблеми та розвиток» // Збірник статей. 23 квітня 2026 р., ХДАДМ. Харків, 2026. 122 с.**

(Укр. мов.)

У збірнику представлено матеріали з актуальних проблем мультимедійного дизайну і анімації. Тематика конференції: перспективи розвитку мультимедійного дизайну у світовому контексті; теоретичні і прикладні питання; світові тенденції розвитку анімації; мультимедійний дизайн і анімація в галузі освіти. Збірник розрахований на здобувачів вчених ступенів і звань, викладачів, науковців, студентів, магістрантів мистецьких спеціальностей.

Пропозиції, відгуки і побажання можна надсилати за адресою: [ksada.md@gmail.com](mailto:ksada.md@gmail.com)

Редакційна колегія:

Опалев М.Л.

Іноземцева С.В.

Малиніна І.О.

Чен Н.В.

кандидат мистецтвознавства, доцент, професор;

кандидат пед.наук, доцент;

кандидат пед.наук, доцент;

кандидат пед.наук, доцент.

© Харківська державна академія  
дизайну і мистецтв, 2026

|  |    |
|--|----|
| <b>Іноземцева С. В.</b> Конструктори та інструменти розробки сучасних вебсайтів .....  | 47 |
| <b>Ірачек В. Е.</b> Значення бренду Lego для еволюції анімаційної індустрії ....   | 50 |
| <b>Касараб К. Ю.</b> Мотиваційний дизайн як концепт для мобільних додатків   | 52 |
| <b>Клименко С. М.</b> Моушн-графіка як засіб візуалізації інформації в цифрову епоху .....   | 54 |
| <b>Коробка К. В.</b> Історія становлення та сучасні проблеми студії Disney .....   | 57 |
| <b>Кучерява Х. Р.</b> Анімація як інструмент наративу в музичних кліпах: від простих візуалізацій до повноцінних історій .....   | 61 |
| <b>Лазоренко А. С.</b> Вплив образу шахів на художні та дизайнерські твори .....   | 63 |
| <b>Лихограй П. В.</b> Аналітична оцінка застосування принципів юзабіліті у проектуванні Вебсайтів .....  | 65 |
| <b>Логіна А. О.</b> Вплив абстрактної анімації на емоційне сприйняття аудиторії  | 67 |
| <b>Лугова Т. М.</b> Розвиток надпрофесійних навичок при використанні мультимедіа на заняттях з ділової англійської мови у студентів аграрних ВНЗ .....                   | 69 |
| <b>Луговський О. Ф., Чугай Н. М.</b> Макетування як складова професійної підготовки фахівців з анімаційного дизайну .....  | 72 |
| <b>Малежик Ю. М., Метун Д. В.</b> Психологічний вплив анімаційних фільмів Disney на емоційний та когнітивний розвиток дітей дошкільного і молодшого шкільного віку ..... | 74 |
| <b>Малежик Ю. М., Олексієнко Д. В.</b> Вплив штучного інтелекту на виробництво анімації .....  | 78 |
| <b>Малиніна І. О.</b> Предметний персонаж як інструмент розвитку креативного мислення студентів-дизайнерів мультимедіа .....   | 81 |
| <b>Михайличенко А. Д.</b> Кінематографічні засоби як інструмент створення кат-сцен у відеоіграх .....  | 83 |
| <b>Монігатті Л. Е.</b> Атмосфера анімаційного трейлера: роль художніх засобів  | 84 |

**ЛУГОВСЬКИЙ Олександр**

*Кандидат мистецтвознавства, доцент*

**ЧУГАЙ Наталія**

*Кандидат мистецтвознавства*

*Кафедра «Дизайн»*

*Черкаси, Черкаський державний технологічний університет*

## **МАКЕТУВАННЯ ЯК СКЛАДОВА ПРОФЕСІЙНОЇ ПІДГОТОВКИ ФАХІВЦІВ З АНІМАЦІЙНОГО ДИЗАЙНУ**

Осмилення анімаційного дизайну як нового виду проектно-художньої діяльності людини ставить перед науково-педагогічними працівниками освітніх закладів нові завдання і спонукає їх до пошуку більш ефективних способів професійної підготовки.

Спеціальні професійні здібності майбутнього фахівця з анімації охоплюють три взаємопов'язані аспекти. По-перше, це знання сучасних інформаційних технологій, зокрема володіння спеціалізованими комп'ютерними програмами, необхідними для створення анімаційного контенту. По-друге, важливою складовою є сформована проектна культура, яка передбачає здатність до просторового мислення, навички конструювання та креслення. І нарешті, фахівець має володіти образотворчими навичками – такими як малюнок, живопис, композиція, знання історії мистецтв і мати тонке відчуття кольору, яке забезпечує глибину художнього вираження в анімації.

Важливою складовою освітньо-професійної підготовки фахівців з анімації є макетування, оскільки воно поєднує художнє мислення, технічну точність і креативне моделювання візуального середовища. У процесі навчання макетування сприяє розвитку здатності студентів до просторового мислення, формує навички композиції, перспективи, світлотіньового моделювання, що є основою візуального наративу в анімації. Завдяки роботі з макетами майбутні аніматори навчаються бачити сцену як цілісну структуру, де кожен елемент має своє місце і функцію.

Макетування також виконує роль підготовчого етапу до цифрового моделювання, зокрема у 2D та 3D середовищах. Фізичні макети дозволяють краще зрозуміти масштаб, пропорції, взаємодію об'єктів у просторі, що згодом переноситься у віртуальне середовище. Це особливо важливо при створенні аніматики, сторібордів, сценографії та режисерських рішень, де точність і виразність візуального образу мають вирішальне значення.

У професійному контексті макетування виступає як засіб комунікації між учасниками творчого процесу. Макет дозволяє наочно представити ідею, пояснити задум режисеру, художнику, технічному персоналу, а також протестувати композиційні рішення до їх цифрової реалізації. Крім того, макетування сприяє креативному експериментуванню, дає змогу шукати нові стилістичні підходи, візуальні метафори, атмосферу сцени, що особливо актуально для авторської анімації.

Наукові дослідження останніх років підтверджують важливість макетування у професійному становленні дизайнерів. Зокрема, у дисертації Оксани Пасько розглядається методика навчання пошукового макетування, яка спрямована на розвиток креативності, художнього мислення та адаптації до професійних викликів.

У свою чергу, Т. І. Козелець розглядає макетування як важливий засіб професійного становлення дизайнерів, що сприяє розвитку їхньої здатності до креативного мислення, пошуку нових форм і рішень, а також адаптації до змінних умов ринку. Макетування, за її підходом, охоплює різні напрями дизайну – промисловий, графічний, архітектурний — і водночас має пряме прикладне значення для анімації. Через макетування студенти не лише опановують технічні навички моделювання, а й навчаються втілювати ідеї у матеріальну форму, експериментувати з композицією, масштабом, фактурою, що є надзвичайно важливим для створення переконливого візуального середовища в анімаційних проектах.

Таким чином, перспективи використання макетування в освітньому процесі є надзвичайно широкими та багатовимірними, оскільки воно охоплює як художню, так і технічну складову професійної підготовки. Макетування сприяє формуванню у студентів здатності до комплексного мислення, що поєднує естетичне бачення, конструктивну логіку та інноваційний підхід до вирішення творчих завдань. У процесі навчання макетування дозволяє майбутнім фахівцям з анімації глибше зануритися в структуру візуального середовища, навчитися моделювати простір, розташовувати персонажів, планувати динаміку сцени та взаємодію елементів композиції.

Завдяки макетуванню студенти отримують можливість не лише експериментувати з формами, фактурами, стилями, а й розвивати власну художню мову, що є важливою умовою для формування авторського стилю. Це особливо актуально в умовах сучасного ринку, де цінується унікальність, креативність та здатність до візуального самовираження.