

Список використаних джерел

1. Н. М. Басиста. Гордова Марина Мукіївна // Енциклопедія сучасної України / ред. кол.: І. М. Дзюба [та ін.] ; НАН України, НТШ. – К. : Інститут енциклопедичних досліджень НАН України, 2006. – Т. 6 : Го – Гю. – 712 с. – ISBN 966-02-3966-1.
2. О. Гладун, О. Пушонкова Музейний альманах. Випуск 12–13. Наукові матеріали: статті, нариси, есе / Черкаський обласний художній музей; Черкаси: [видавець Чабаненко Ю. А], 2023/2024. 158 с.

DOI 10.70286/ISU-04.02.2026.004

РОЛЬ АНІМАЦІЇ У СПРИЙНЯТТІ ОБ'ЄМНИХ ДИЗАЙНЕРСЬКИХ ПРОЄКТІВ

Бойко Дар'я Володиміровна

асистент

Кафедра Дизайну та 3D моделювання

Іванова Ніна Васильєва

доцент

Кафедра Дизайну та 3D моделювання

Валко Олександра Сергіївна

здобувачка вищої освіти бакалаврського рівня

Харківський національний університет

міського господарства імені О. М. Бекетова

м. Харків, Україна

Сучасний дизайн активно використовує цифрові технології для створення й представлення проєктів, серед яких особливе місце посідає анімація як інструмент візуалізації об'ємних дизайнерських рішень. Актуальність дослідження зумовлена зростанням ролі динамічного контенту у професійній діяльності дизайнерів, архітекторів і 3D-візуалізаторів, оскільки анімація дозволяє більш повно передати просторові, функціональні та емоційні характеристики об'єктів.

Цифрові технології сьогодні допомагають у створенні і представленні проєктів, в сучасних глобальних процесах дизайну це їх основною функцією. Тому не випадково, одним із найбільш ефективних засобів візуальної комунікації є анімація, яка дозволяє представити об'ємний об'єкт у динаміці та максимально наблизити його до реального сприйняття [1]. Завдяки руху, зміні планів і ракурсів дизайнер може продемонструвати не лише зовнішній вигляд об'єкта, а й його функціональні, конструктивні та просторові особливості.

Анімація в дизайнерських проєктах ґрунтується на використанні тривимірного моделювання, віртуального освітлення, текстурування та

керованих рухів камери, що реалізуються за допомогою сучасних програмних засобів, зокрема Blender, Autodesk 3ds Max, Maya та Unreal Engine.

Застосування спеціалізованого програмного забезпечення суттєво впливає на якість та інформативність анімаційної презентації. Наприклад, Blender і Autodesk 3ds Max широко використовуються для створення геометрично складних моделей і побудови анімаційних сценаріїв огляду об'єкта, тоді як Maya є ефективним інструментом для роботи з плавними рухами, деформаціями та складними анімаційними процесами. Ігрові рушії, зокрема Unreal Engine, дозволяють реалізувати інтерактивні анімаційні середовища та відтворювати реалістичне освітлення в режимі реального часу [2].

Використання програмних засобів анімації в дизайнерських проєктах сприяє не лише підвищенню візуальної якості презентації, а й оптимізації процесу проєктування. Анімація дозволяє виявляти конструктивні та просторові недоліки на ранніх етапах розробки, моделювати поведінку об'єкта в різних умовах та коригувати дизайнерські рішення до етапу фізичної реалізації. На основі цифрової моделі створюється візуальний сценарій, який відображає логіку огляду об'єкта, його взаємодію з середовищем та користувачем. Такий підхід дозволяє глядачеві краще зрозуміти пропорції, масштаб і структуру форми (рис.1).

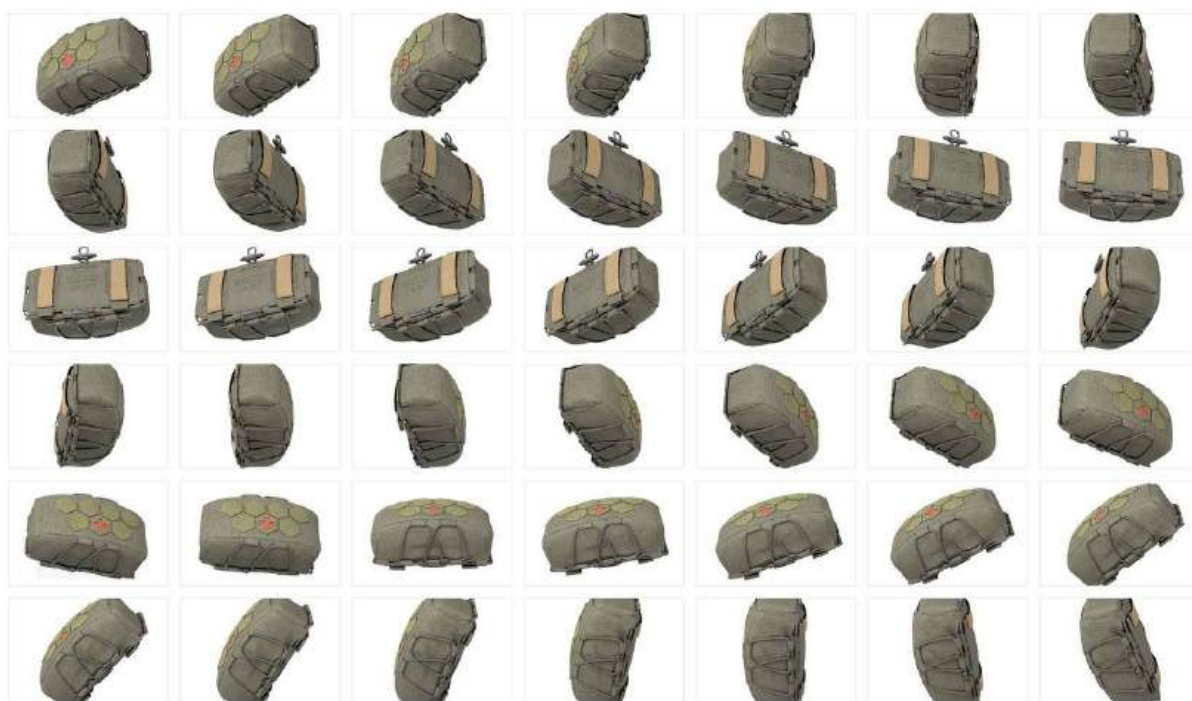


Рис.1. Приклад анімаційної презентації об'ємного об'єкта з різних ракурсів

Особливої актуальності анімація набуває у презентації архітектурних та інтер'єрних проєктів, де важливим є відтворення логіки переміщення людини в просторі та сприйняття середовища в часовій послідовності [3]. Статичні зображення не завжди здатні повною мірою передати просторову організацію середовища, тоді як анімаційний відеоряд демонструє послідовність руху в

просторі, зміну освітлення протягом дня, взаємодію предметів між собою. Це сприяє формуванню цілісного уявлення про проєкт (рис.2).



Рис.2. Візуалізація інтер'єру з використанням анімаційного проходу камерою

У предметному та промисловому дизайні анімація дозволяє наочно показати принцип роботи виробу, механізми трансформації, відкривання, складання або взаємодію окремих конструктивних елементів, що є особливо важливим під час оцінювання ергономіки та функціональної доцільності об'єкта [5].

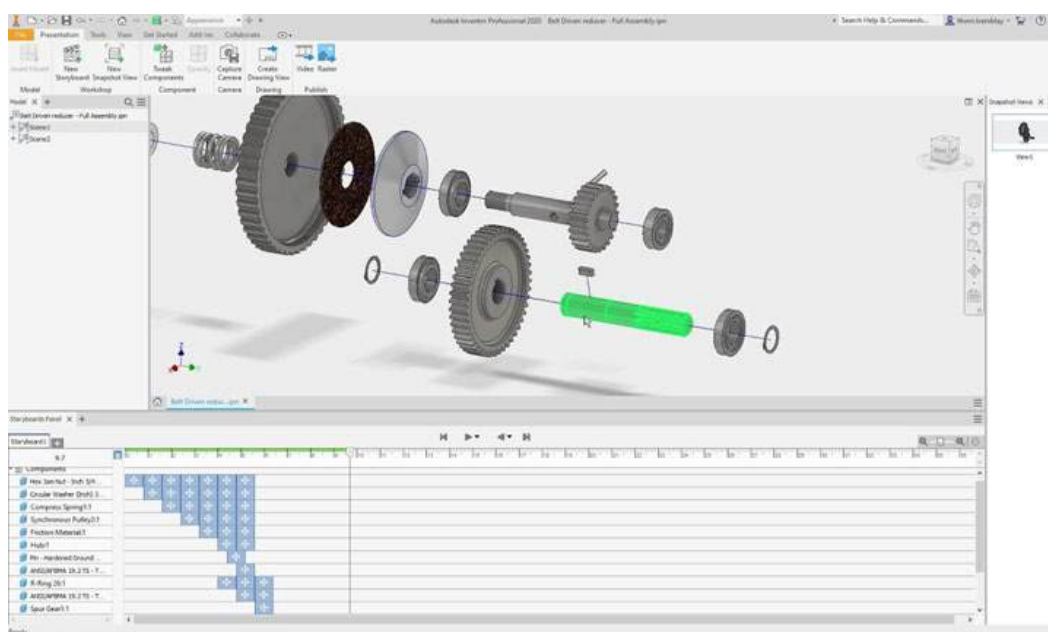


Рис.3. Анімаційна демонстрація конструкції та функціонування виробу.

Для реалізації таких завдань активно застосовуються спеціалізовані програмні засоби. Зокрема, Autodesk Inventor і SolidWorks (рис. 3). використовуються для параметричного моделювання виробів і створення технічної анімації, що демонструє послідовність складання, роботи механізмів та взаємодію деталей. Blender і Autodesk 3ds Max дають змогу поєднувати технічну точність із візуальною привабливістю, створюючи презентаційні анімації предметів інтер'єру, меблів або побутових виробів. Такий підхід забезпечує комплексне розуміння конструкції об'єкта та підвищує ефективність його презентації для замовників і потенційних користувачів [6]. Такий формат подачі суттєво підвищує інформативність проєкту та полегшує його сприйняття потенційними користувачами й замовниками, розкриваючи логіку конструкції та функціональні переваги об'єкта.

Важливим аспектом використання анімації є її емоційний та художній вплив на глядача. Ритм руху, світлові ефекти, композиція кадру та, за потреби, звуковий супровід формують цілісний художній образ проєкту. Завдяки цьому анімація виступає не лише технічним інструментом презентації, а й засобом творчого самовираження дизайнера, що підкреслює стиль і концепцію розробки.

Застосування анімаційних технологій сприяє підвищенню конкурентоспроможності дизайнерських проєктів у сучасному інформаційному просторі [7]. Динамічний контент ефективніше привертає увагу аудиторії та забезпечує якіснішу комунікацію між автором і глядачем. Анімаційні презентації активно використовуються у професійних портфоліо, соціальних мережах, виставкових проєктах і рекламних кампаніях.

Таким чином, анімація є важливим елементом сучасної дизайнерської діяльності, який поєднує технічні можливості цифрових технологій із художніми принципами композиції та образності. Вона розширює межі візуального сприйняття об'ємних проєктів і сприяє більш глибокому розумінню авторського задуму. Анімація у сприйнятті об'ємних дизайнерських проєктів є ефективним засобом візуальної комунікації та презентації. Вона забезпечує комплексну передачу форми, простору, функції та емоційного характеру об'єкта, підвищує інформативність проєктів і сприяє глибшому розумінню авторського задуму. Анімаційні технології є невід'ємною складовою сучасної професійної підготовки дизайнера та важливим чинником розвитку візуальної культури.

Список використаних джерел

1. Kumar A. Immersive 3D Design Visualization: With Autodesk Maya and Unreal Engine 4 / A. Kumar. – New York : Apress, 2021. – 350 с.
2. Хоменко В. Особливості вивчення тривимірного моделювання та візуалізації в Autodesk 3Ds Max / В. Хоменко // Сучасні проблеми Архітектури та Містобудування. – 2024. – № 68. – С. 85–93.
3. EmoTion. Ціни на дизайн інтер'єру [Електронний ресурс]. – Режим доступу: https://emotion.biz.ua/tseni_na_dizayn_interiera.php (дата звернення: 03.02.2026).
4. Пайхель М. В. Особливості використання 2D та 3D-графіки в сучасній анімації : кваліфікаційна робота / М. В. Пайхель. – Київ : КНУТД, 2023.

5. Autodesk Inventor. Відеоматеріали з демонстрації можливостей програми [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <https://www.youtube.com/watch?v=jpl5S5RKnvs> (дата звернення: 03.02.2026).
6. Савченко Л. М. Створення 3D-моделей, анімації та візуальних ефектів для рекламного ролика промислової компанії / Л. М. Савченко, Д. В. Воронцова, О. О. Дрозденко // Матеріали конференції MicroCAD–2015. – 2015. – С. 120–124.
7. Козловська К. А., Колендовська М. М. Сучасні тенденції в анімації: гібридна анімація (2D + 3D) / К. А. Козловська, М. М. Колендовська // Інформаційні проблеми теорії акустичних, радіоелектронних і телекомунікаційних систем (IPST-2025): тези доп. – Харків : НТУ “ХПІ”, 2025. – С. 63–65.

DOI 10.70286/ISU-04.02.2026.005

ІНТЕРАКТИВНА ЕКСПОЗИЦІЯ ЯК ФОРМА ДІАЛОГУ З ВІДВІДУВАЧЕМ

Вергунов Сергій Віталійович

кандидат мистецтвознавства, професор,
завідувач кафедри «Дизайну та інтер'єру»

Вергунова Наталія Сергіївна

кандидат мистецтвознавства, доцент,
завідувач кафедри «Дизайну та 3D-моделювання»

Горожанкіна Анастасія Олександрівна

здобувачка вищої освіти бакалаврського рівня

Харківський національний університет

міського господарства імені О. М. Бекетова

м. Харків, Україна

Анотація: У тезах розглядається інтерактивна експозиція як сучасна форма комунікації, спрямована на встановлення діалогу між музеєм і відвідувачем. Метою даних тез є аналіз інтерактивних експозицій на прикладах відомих музеїв та виставок, які використовують різні моделі взаємодії з відвідувачем. Особлива увага приділяється ролі інтерактивних елементів у активізації пізнавальної діяльності, формуванні індивідуального досвіду сприйняття та розширенні освітнього потенціалу музею. Підкреслюється значення просторових, світлових і мультимедійних рішень як складових експозиційного дизайну.

Ключові слова: інтерактивна експозиція, музей, музейна комунікація, експозиція, експозиційний дизайн, діалог, інтерпретація, відвідувач.

В сучасному світі музеї та виставки дедалі частіше функціонують як простір активної взаємодії, у якому формуються нові форми комунікації між експозицією та публікою. У цьому контексті особливого значення набувають інтерактивні експозиції, що поєднують музейні предмети з мультимедійними, просторовими та ігровими елементами. Розвиток цифрових технологій суттєво