

# ТЕХНОЛОГІЇ, ІНСТРУМЕНТИ ТА СТРАТЕГІЇ РЕАЛІЗАЦІЇ НАУКОВИХ ДОСЛІДЖЕНЬ

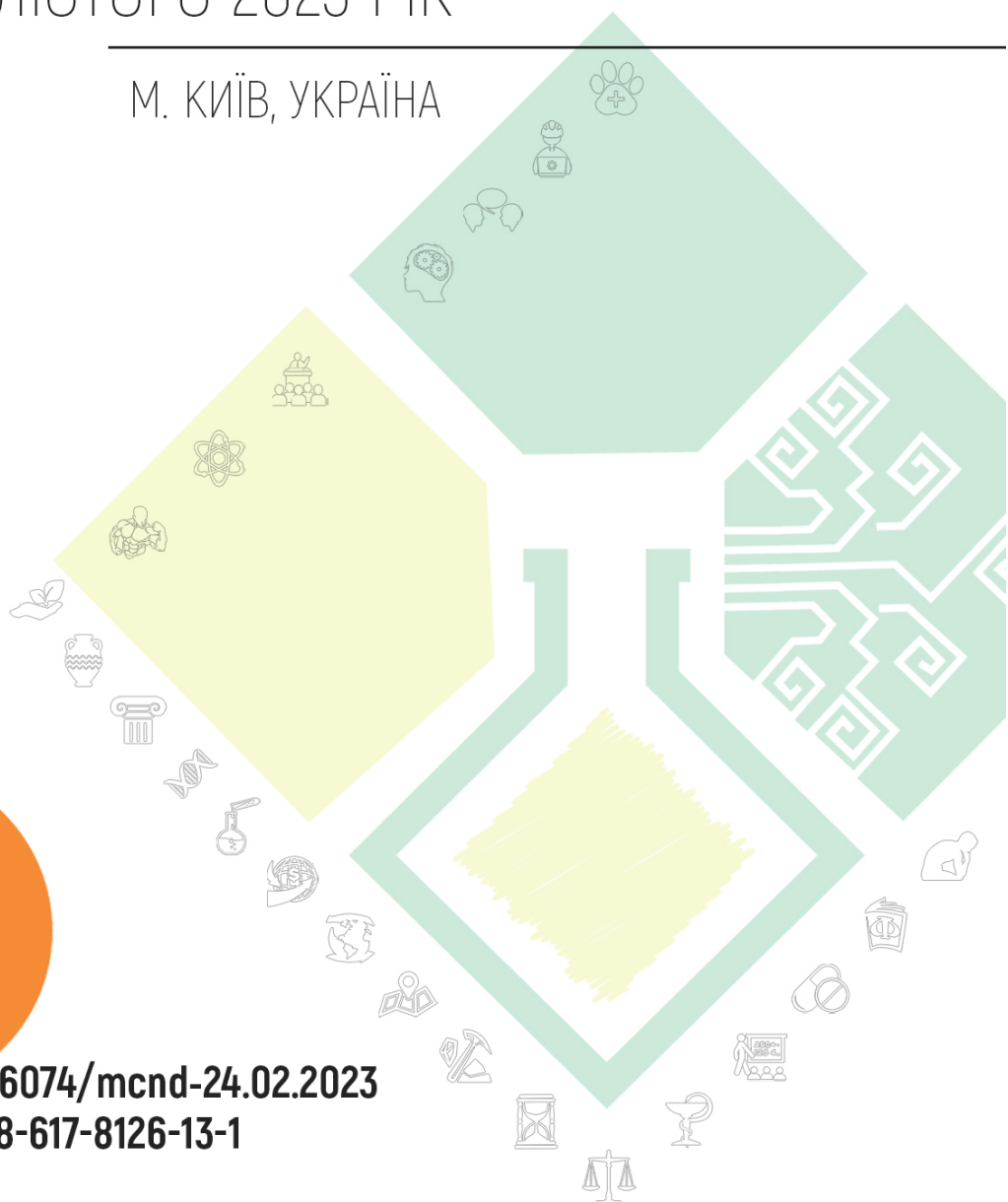
І 24 ЛЮТОГО 2023 РІК

М. КИЇВ, УКРАЇНА

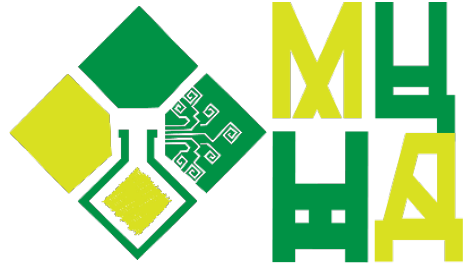


DOI 10.36074/mcnd-24.02.2023

ISBN 978-617-8126-13-1



МАТЕРІАЛИ  
V МІЖНАРОДНОЇ  
НАУКОВОЇ КОНФЕРЕНЦІЇ



Міжнародний Центр Наукових Досліджень

# ТЕХНОЛОГІЇ, ІНСТРУМЕНТИ ТА СТРАТЕГІЇ РЕАЛІЗАЦІЇ НАУКОВИХ ДОСЛІДЖЕНЬ

| 24 ЛЮТОГО 2023 РІК  
м. Київ, Україна

Вінниця, Україна  
«Європейська наукова платформа»  
2023



**Організація, від імені якої випущено видання:**  
ГО «Міжнародний центр наукових досліджень»

Голова оргкомітету: Рабей Н.Р.

Верстка: Зрада С.І.

Дизайн: Бондаренко І.В.



Конференцію зареєстровано Державною науковою установою «УкрІНТЕІ» в базі даних науково-технічних заходів України та бюлетені «План проведення наукових, науково-технічних заходів в Україні» (Посвідчення № 09 від 09.01.2023).

Матеріали конференції знаходяться у відкритому доступі на умовах ліцензії Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License (CC BY-SA 4.0).

Т 38

**Технології, інструменти та стратегії реалізації наукових досліджень:** матеріали V Міжнародної наукової конференції, м. Київ, 24 лютого, 2023 р. / Міжнародний центр наукових досліджень. — Вінниця: Європейська наукова платформа, 2023. — 324 с.

ISBN 978-617-8126-13-1

DOI 10.36074/mcnd-24.02.2023

Викладено матеріали учасників V Міжнародної спеціалізованої наукової конференції «Технології, інструменти та стратегії реалізації наукових досліджень», яка відбулася 24 лютого 2023 року у місті Київ.

УДК 001 (08)

© Колектив учасників конференції, 2023

© ГО «Європейська наукова платформа», 2023

ISBN 978-617-8126-13-1

© ГО «Міжнародний центр наукових досліджень», 2023

СЦЕНІЧНА МЕТАФОРИЗАЦІЯ ТА ТЕАТРАЛЬНА ПОЕТИКА У ВИСТАВАХ ЛЕСЯ КУРБАСА Водяхін Є.В.....	288
------------------------------------------------------------------------------------------	-----

ХЛОДВИГ – КОРОЛЬ ФРАНКІВ Федько А.А., Олексин А.І., Гой Ю.Ю.....	291
---------------------------------------------------------------------	-----

## **СЕКЦІЯ XXVI. АРХІТЕКТУРА ТА БУДІВНИЦТВО**

ВІДОБРАЖЕННЯ АРХІТЕКТУРНОЇ СПАДЩИНИ СЕРЕДМІСТЯ КИЄВА В КАРТОГРАФІЧНИХ ДЖЕРЕЛАХ Жежеріна І.....	294
------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----

## **СЕКЦІЯ XXVII. КУЛЬТУРА ТА МИСТЕЦТВО**

БІБЛІОТЕКА ЯК СУЧАСНИЙ ІНФОРМАЦІЙНИЙ ІНСТИТУТ: ВИКЛИКИ СЬОГОДЕННЯ Мостова Ю.С. ....	297
-------------------------------------------------------------------------------------------	-----

ВИКОРИСТАННЯ ТРЕНДІВ ДИЗАЙНУ АНІМАЦІЇ ДЛЯ ВДАЛОЇ РЕАЛІЗАЦІЇ МУЛЬТИМЕДІЙНОГО ПРОДУКТУ Гінайло С.М., Пасько О.М. ....	300
---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----

ЖИТТЄВИЙ ТА ТВОРЧИЙ ШЛЯХ ІЛЛІ ЛАШКА Гарліцька Т.В., Панич А.В.....	302
-----------------------------------------------------------------------	-----

ЗАСТОСУВАННЯ ФУНКЦІЙ РОЗУМНОГО БУДИНКУ ТА ЕНЕРГОЕФЕКТИВНІСТЬ Левченко В.О. ....	304
------------------------------------------------------------------------------------	-----

МІНІМАЛІЗМ В 2D- ТА 3D-АНІМАЦІЇ Пайхель М.В. ....	308
------------------------------------------------------	-----

ПЕРШІ ЕТАПИ РОЗВИТКУ ФОТОТЕХНОЛОГІЇ Прядко О.М., Переяславець Д.В.....	311
---------------------------------------------------------------------------	-----

СТІНОПИС ХІХ СТ. ПІВДЕННОЇ ЧАСТИНИ ТРАНСЕПТУ ТРОЇЦЬКОГО СОБОРУ М. ЧЕРНІГОВА Бугера І.С. ....	314
----------------------------------------------------------------------------------------------------	-----

СЦЕНАРНО-РЕЖИСЕРСЬКІ СКЛАДОВІ СУЧАСНОГО КВЕСТУ Крипчук М.В., Мельникова В.О.....	320
-------------------------------------------------------------------------------------	-----

ТЕНДЕНЦІЇ ВИКОРИСТАННЯ СУЧАСНИХ ТЕХНОЛОГІЙ У СЦЕНІЧНИХ НОМЕРАХ ХОРЕОГРАФІЧНОГО ЖАНРУ Бойко В.А.....	322
-----------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----

## МІНІМАЛІЗМ В 2D- ТА 3D-АНІМАЦІЇ

**Пайхель Марія Володимирівна**

здобувач вищої освіти факультету дизайну

*Київський національний університет технологій та дизайну, Україна*

**Науковий керівник: Хиневич Руслана Вікторівна**

*ORCID ID: 0000-0002-3130-5785*

канд. техн. наук, доцент, доцент кафедри мультимедійного дизайну

*Київський національний університет технологій та дизайну, Україна*

У світі майже немає форми людського вираження, яка б уникла впливу мінімалізму. Він існує всюди, а його підходи та принципи можуть бути використані навіть для організації роботи: можна спростити завдання, стати більш продуктивним, правильно організувати процес і отримати якісний результат. В даній статті пропонується розглянути мінімалізм не тільки, як стиль (напрямок) візуальної частини проекту, а також як підхід до самої роботи над проектом.

Для початку розглянемо мінімалізм як стилістику. Мінімалістична анімація – це підхід, спрямований на усунення будь-якого візуального безладу та надання лише зображень і анімації, необхідних для передачі конкретного повідомлення. Дехто вважає, що мінімізація означає використання лише чорного та білого кольорів. Але це не так. Мінімалістична анімація може включати в себе різні кольори, головне оптимізувати їх кількість та обмежити свій вибір для досягнення ефекту мінімалізму. Мета мінімалістичного підходу полягає в тому, щоб звільнити анімацію від будь-яких непотрібних прикрас. Чим менше елементів, які можуть відволікати глядача, тим більша ймовірність, що він зосередиться на продукті чи ідеї, що демонструється. Мінімалістичний дизайн значною мірою покладається на ефективне використання простору. Простір важливий, як і будь-який інший елемент, і його не слід перевантажувати формами. Кожна форма та елемент дизайну повинні мати достатньо місця, щоб розміщуватися окремо. Весь дизайн повинен сприйматися легким і лаконічним [1].

В історії анімації вже був приклад, коли Дісней заощадив кошти та час лише прибравши один палець в Міккі Мауса, так як роботи для аніматорів стало на один палець менше. Створюючи персонажа, можна так само спрощувати його дизайн: прибрати декілька деталей, змінити форму, використати одну гаму кольорів, навіть одяг можна зробити мінімалістичним та зручним для анімації. Менша кількість деталей означає менше місця для помилок аніматорів, що заощаджує купу часу та коштів [2].

Для того, щоб використовувати мінімалізм саме як підхід в роботі, потрібно спочатку розібратись, де саме його можна застосувати. Створення анімації з нуля займає багато часу та сил: пошук референсів, розробка дизайну персонажів, створення розкадровки, підбір кольорової гами і, вже потім, сама анімація. Тому швидкість роботи та автоматизація процесів відіграють важливу роль. Використання сітки, яка буде контролювати розміщення об'єктів та збереже їх співвідношення, допоможе організувати гармонійну композицію. Окрім цього, раціоналізацію можна застосувати і в оформленні робочого процесу.

Інший спосіб мінімізації роботи – за допомогою штучного інтелекту. А саме – моделювання процесів людського інтелекту машинами, зокрема, комп'ютерними системами. Технології розвинулись настільки, що можуть створювати шедеври без

участі людини. Існує купа сайтів, на яких можна знайти неіснуючих людей, предмети та навіть текст, який згенерувала програма. Штучний інтелект допомагає мінімізувати та автоматизувати роботу дизайнера. По-перше – це натхнення. За допомогою штучного інтелекту, можна зробити текстовий запит, якийсь створить композицію, кольорову гаму чи, навіть, персонажа. Для цього потрібно лише вписати правильний запит у рядок певної програми або сайту, після чого, через декілька хвилин буде створено результат запиту. Серед таких програм та сайтів можна назвати: DALL·E, Disco Diffusion, Midjourney, Dreambooth (Stable Diffusion). Вони всі працюють за схожим принципом, але деякі програми потребують знання мови кодування (Python) для отримання більш вдалого результату [3].

Якщо навіть писати нічого не хочеться, але потрібні ідеї, можна зайти на сайт ThisXdoesntexist (з англ. «Це X не існує») та обрати потрібну категорію для пошуку (рис. 1). Для створення згенерованої картинки все, що треба зробити – це оновити сторінку.

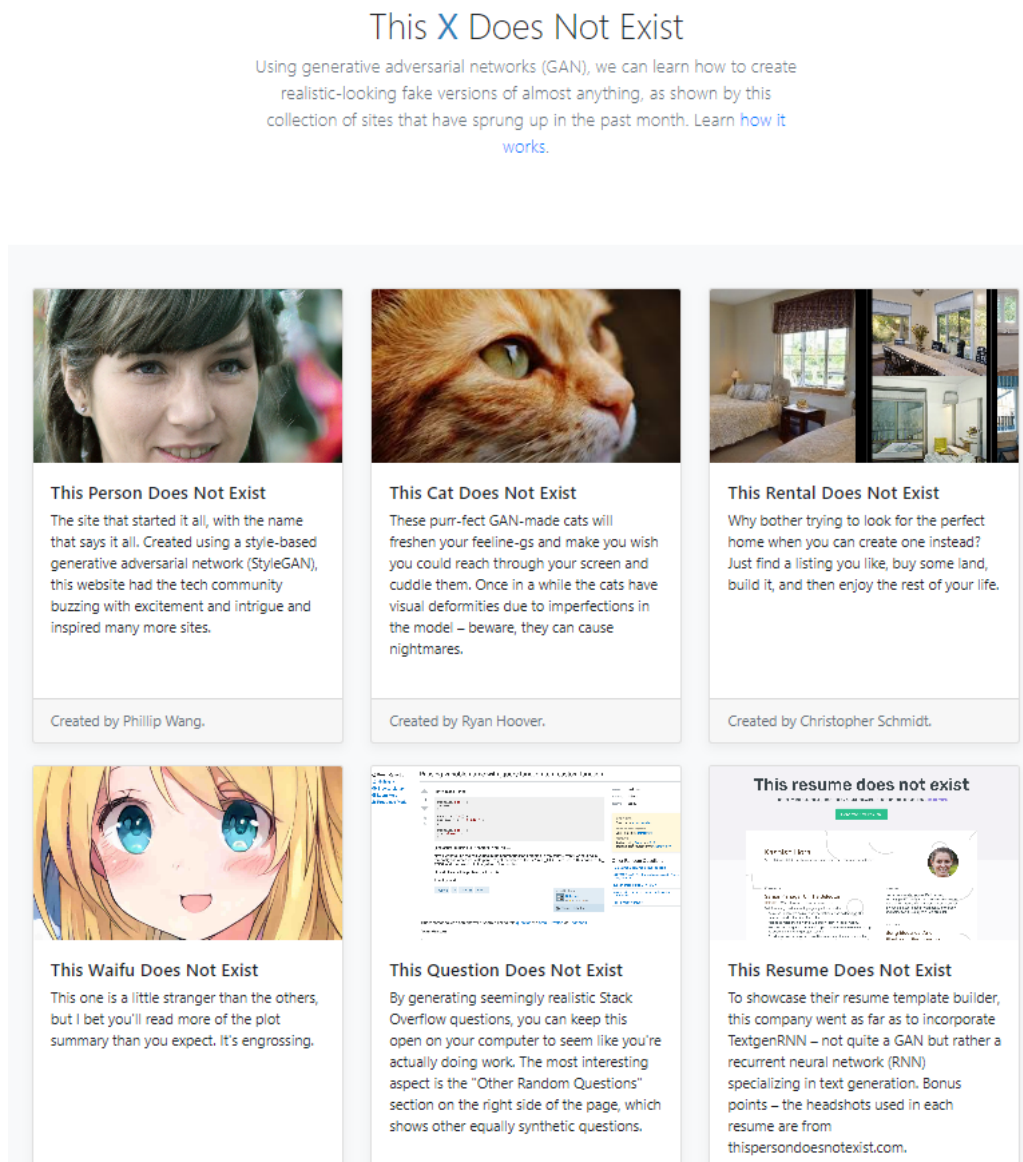


Рис. 1. Основна сторінка сайту ThisXdoesntexist

По-друге – це плагіни. Напевно, майже до кожної програми існує хоча б один

плагін. Плагін - це програмне доповнення, яке розширює її можливості. Для анімації це можуть бути як браузерні плагіни, так і плагіни до дизайнерських програм. Наприклад, плагін для After Effects – Duik Basel. Він надає основні інструменти монтажу, які є в будь-якому програмному забезпеченні для 3D, такі як контролери та кістки, але адаптує їх до 2D-анімації в After Effects. Motion-дизайнери використовують даний плагін для автоматизації ходьби та створення скелетів або кісток, які можна рухати за допомогою контролерів.

**Висновки.** Мінімалістичний дизайн можна впізнати за простою структурою, бо в нього включені лише необхідні для функціональності елементи, через що він є легким для сприйняття. Мінімалізм спонукає створювати роботу, де кожна деталь має особливе значення та служить певній меті. Тим самим, мінімалістичні анімації дають глядачу саме те, що захопить його увагу та надасть всю потрібну інформацію. Мінімалізм був і буде присутній завжди.

### Список використаних джерел:

1. How to make a minimalist motion design in 6 steps. (2019) Вилучено з: <https://www.introbrand.com/blog/how-to-make-a-minimalist-motion-design-in-6-steps/>.
2. Kanungo P. (2022) Have you noticed that Mickey Mouse and other Disney animal characters have four fingers instead of five? Вилучено з: <https://theschool.hindustantimes.com/editors-desk/knowledge-vine/have-you-noticed-that-mickey-mouse-and-other-disney-animal-characters-have-four-fingers-instead-of-five>.
3. López de Mántaras, Ramón. (2016) Artificial Intelligence and the Arts: Toward Computational Creativity. Вилучено з: <https://www.bbvaopenmind.com/en/articles/artificial-intelligence-and-the-arts-toward-computational-creativity/>.

НАУКОВЕ ВИДАННЯ

МАТЕРІАЛИ V МІЖНАРОДНОЇ  
НАУКОВОЇ КОНФЕРЕНЦІЇ

**«ТЕХНОЛОГІЇ, ІНСТРУМЕНТИ ТА СТРАТЕГІЇ  
РЕАЛІЗАЦІЇ НАУКОВИХ ДОСЛІДЖЕНЬ»**

24 лютого 2023 року ♦ Київ, Україна

Українською та англійською мовами

*Всі матеріали пройшли оглядове рецензування  
Організаційний комітет не завжди поділяє позицію авторів  
За точність викладеного матеріалу відповідальність несуть автори*

Підписано до друку 24.02.2023. Формат 60×84/16.  
Папір офсетний. Гарнітура Cambria. Цифровий друк.  
Умовно-друк. арк. 18,83. Замовлення № 373. Тираж: 50 примірників.  
*Віддруковано з готового оригінал-макету.*

**Контактна інформація організаційного комітету:**

Міжнародний центр наукових досліджень  
21037, Україна, м. Вінниця, вул. Зодчих, 40, офіс 103  
Телефони: +38 098 1948380; +38 098 1526044  
E-mail: [mcnd@ukrlogos.in.ua](mailto:mcnd@ukrlogos.in.ua)

Видавець: Громадська організація «Європейська наукова платформа».  
21037, Україна, м. Вінниця, вул. Зодчих, 18, офіс 81. E-mail: [info@ukrlogos.in.ua](mailto:info@ukrlogos.in.ua)  
Свідоцтво суб'єкта видавничої справи: ДК № 7172 від 21.10.2020.