МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
УКРАЇНСЬКИЙ ДЕРЖАВНИЙ УНІВЕРСИТЕТ ІМЕНІ МИХАЙЛА ДРАГОМАНОВА
ФАКУЛЬТЕТ ТЕХНОЛОГІЙ ТА ДИЗАЙНУ
КАФЕДРА ТЕХНОЛОГІЧНОЇ ОСВІТИ

ТЕЗИ ДОПОВІДЕЙ



XV Міжнародної науково-практичної конференції
«ТЕХНОЛОГІЧНА ОСВІТА:
СУЧАСНІ РЕАЛІЇ ТА ПЕРСПЕКТИВИ РОЗВИТКУ»,
присвяченої пам'яті
академіка ДМИТРА ТХОРЖЕВСЬКОГО

15 травня 2026 року

XII Міжнародної науково-практичної конференції
«АКТУАЛЬНІ ПИТАННЯ ГРАФІЧНОЇ ПІДГОТОВКИ:
ТЕОРІЯ, ПРАКТИКА ТА ШЛЯХИ РОЗВИТКУ»,
присвяченої пам'яті
члена-кореспондента НАПН України
ВІКТОРА СИДОРЕНКА



16 травня 2026 року

УДК 378.016:62/68]:005.745

Затверджено рішенням Вченої ради факультету технологій та дизайну Українського державного університету імені Михайла Драгоманова
(протокол № 11 від 28 травня 2026 р.)

За загальною редакцією – Дмитра Кільдерова, Світлани Іщенко

Редакційна колегія: Тетяна Чернова, кандидат педагогічних наук, доцент; **Юрій Павлов**, доктор педагогічних наук, професор; **Лідія Сліпчишин**, доктор педагогічних наук, професор; **Олена Шатова,** старший викладач; **Ольга Трегуб**, кандидат педагогічних наук, доцент.

Технічні редактори: Олена Козієнко, Роман Полевик.

Матеріали XV Міжнародної науково-практичної конференції пам'яті академіка Дмитра Тхоржевського «Технологічна освіта: сучасні реалії та перспективи розвитку» (15 травня 2026 року). XII Міжнародної наукової-практичної конференції «Актуальні питання графічної підготовки: теорія, практика та шляхи розвитку», присвяченої пам'яті член-кореспондента НАПН України Віктора Сидоренка (16 травня 2026 року) / за заг. ред. Д. Кільдерова, С. Іщенко. Київ, 2026. 489 с.

До збірника увійшли тези доповідей XV Міжнародної науково-практичної конференції пам'яті академіка Дмитра Тхоржевського «Технологічна освіта: сучасні реалії та перспективи розвитку» (15 травня 2026 року). XII Міжнародної наукової-практичної конференції «Актуальні питання графічної підготовки: теорія, практика та шляхи розвитку», присвяченої пам'яті член-кореспондента НАПН України Віктора Сидоренка (16 травня 2026 року).

Розраховано на здобувачів освіти, педагогічних працівників закладів загальної середньої, професійно-технічної, вищої, післядипломної освіти, співробітників наукових установ та закладів.

©Факультет технологій та дизайну, 2026
©УДУ імені Михайла Драгоманова, 2026
©Автори тез, 2026

ШТУЧНИЙ ІНТЕЛЕКТ У СУЧАСНИХ ПРАКТИКАХ АНІМАЦІЙНОЇ ІНДУСТРІЇ

Ліля ДЕРМАН, Аліна ВОВК

Український державний університет імені Михайла Драгоманова

Київ, Україна

***Анотація*:** *розглянуто вплив штучного інтелекту на трансформацію сучасної анімаційної індустрії в умовах цифровізації виробничих процесів. Простежено перехід від традиційних анімаційних методів до інтегрованих цифрових технологій (3D-моделювання, motion capture, VR), що розширюють інструментарій галузі та змінюють її професійну структуру. Визначено формування нової ролі аніматора як креативного фахівця, що поєднує художню діяльність із використанням AI-інструментів для генерації та обробки контенту. Наголошено на необхідності розвитку міждисциплінарних компетентностей, prompt-інжинірингу та адаптивності, а також оновлення освітніх програм відповідно до вимог сучасної цифрової креативної індустрії.*

Ключові слова: *анімація, креативні індустрії, цифрова освіта, цифрові платформи, технологічна освіта, цифрова трансформація, штучний інтелект, освітні технології.*

Стрімкий розвиток цифрових технологій, зокрема Штучного Інтелекту, поступово трансформують всі галузі нашого життя. Саме тому ШІ набув стрімкої популярності серед різних видів діяльності в креативній індустрії. А через стабільну тенденцію удосконалення цього інструмента, питання чи зможе ШІ повністю перебудувати ринок праці та які будуть наслідки й досі залишаються актуальним.

Анімаційна індустрія як невід'ємна складова частина медіа та кіномистецтва також переживає значні зміни, які несе за собою процес впровадження інтелектуальних алгоритмів. Аналізуючи, як побудований промисловий процес виготовлення анімаційного контенту, можна зрозуміти, що

навіть на трьох хвилинний анімаційний кліп йде близько 4-х місяців трудомісткої праці команди спеціалістів.

Суть реалізації традиційної анімації закладена в самій назві: «anima» - від латинського слова душа та «animation» давати життя. Також часто можна зустріти поняття «мультиплікація» (лат. multiplication), що означає множинність. Таким чином обидва поняття цілком розкривають процес створення живих картин: «оживлення» неживих предметів (ілюстрації, ляльки) завдяки швидкій зміні великої кількості кадрів перед глядачем. [1] Перший прилад, який дав можливість робити ілюзію рухомої картинки з'явився у 1877 році завдяки Емілю Рейно. Інженер-самоучка сконструював праксиноскоп («оптичний театр») – циліндр з дзеркалами по центру, які при швидкому обертанні циліндра демонстрували єдине рухоме зображення глядачу. Далі з появою фотоапаратів з'явилась техніка «стоп-моушен», яка дала можливість оживляти реальні об'єкти за допомогою незначної зміни їх розташування в кожному наступному кадрі. Вагомий внесок у вдосконалення анімаційних робіт зробила компанія Walt Disney. Саме вони почали приділяти більше уваги звуку та ввели використання багатопланової камери. У 1980-х роках з розповсюдженням комп'ютерів та удосконаленням відповідного програмного забезпечення, анімація почала реалізовуватись за допомогою мов програмування. З цього моменту комп'ютерна анімація стала затребуваною в різних сферах – від реклами до презентацій бізнес проєктів. Проте, з багатим різноманіттям софта та бажанням відтворити реалістичні моделі на екрані, процес створення сучасної анімації стає більш складним, з'являються нові професії та дедалі більше нових технік. Зокрема відтворення складних природніх явищ за допомогою анімації частинок та захоплення руху, що фіксує переміщення реальної моделі в реальності та переносить «каркас» в програму, де 3D художники далі продовжують його обробку.

Аналізуючи історію розвитку цього виду мистецтва, можна побачити, як воно постійно розвивається та трансформується, змінюються методи та способи

створення нових кінообразів. Це галузь, яка найшвидше реагує та впроваджує нові технології у своє виробництво, задля прискорення роботи та можливості чіткішого відтворення задуму режисера. ШІ використовують не тільки для створення візуального ряду, його застосування можна знайти у процесі написання сценарію, музики а також застосовувати в аналітиці майбутньої успішності картини. Саме тому ШІ вже знайшов своє місце у пайплані роботи великих студій комерційної анімації. Зокрема Karandash Animation Studio (Children on fire), Pizza Later (POOF), And action.

На прикладі створення нової анімаційної роботи від Karandash Animation Studio «Children on fire» можна зазначити один з методів використання ШІ, як дієвого інструмента в пайплані роботи команди. В даному випадку була використана процедурна модель генерації зображень Stable Diffusion на веб-інтерфейсі для оптимізації робочого процесу ComfyUI. Головна ціль використання ШІ в роботі була, пришвидшити процес створення фонів на основі готових концептів, створених художниками методом фотобашу. Таким чином, загальний вигляд картинки не тільки ставав більш об'єднаним (адже першочергово він складений з різних фрагментів), а й здобував живописних мазків та деталізації, де цього не вистачало. Також, за допомогою налаштованих моделей, ілюстрації можна було підігнати під загальну стилістику проєкту, додати карту глибини, що впливає на атмосферу роботи, та покращити якість зображення. Таким чином в роботі були задіяні вся команда художників та окремо одна людина, яка проганяла їх роботи через ШІ з подальшою пост обробкою та розбивкою по шарам. В результаті достатньо великий пласт роботи було виконано в рази швидше, але це стало можливо тільки завдяки тому, що ШІ використовували як інструмент, як той довгоочікуваний «пензлик який робить гарно». Проте навіть цим «пензликом» потрібно навчитись користуватись правильно, щоб результат був очікуваним і залишався в рамках технічного завдання.

Іншим прикладом є робота команди Pizza Later «POOF», де всі зображення створені за допомогою моделі Midjourney, музика на платформі Udio AI, а відео завдяки Luma Labs Dream Machine & Runway Gen-3 (модель ШІ, яка швидко створює високоякісні реалістичні відео з тексту та зображень). Проте до готового результату проєкт пройшов значний процес пост обробки графіки в Adobe After Effects та редагування аудіо в Adobe Audition. Завдяки цьому реліз виглядає досить чистим та реалістичним.

Улітку 2024 року на фестивалі LINOLEUM були представлені анімаційні роботи з використанням ШІ та проведено тематичні вебінари. Зокрема, проєкт «Помішані на інтернеті» Райнгольда Біднера демонстрував генерацію відео з анімованими мемами за допомогою моделей штучного інтелекту. Під час зустрічі з Іваном Іващенком (And Action) було представлено практичні кейси використання Midjourney, Adobe Photoshop і Stable Diffusion у створенні рекламного ролика COMFY: від генерації зображень і колажування до доопрацювання художниками та подальшої анімації, що відображає гібридний підхід до сучасного анімаційного виробництва.

Проте є й митці та студії, які повністю замінюють традиційне створення анімації Штучним Інтелектом. Серед них Storybook Studios (Космічні ветеринари), Хав'єр Де Ла Чика та Гільєрмо Міранда (Запізнення на роботу).

Окрім позитивних зрушень, які може надати Штучний інтелект, як зазначає аніматор Фабіан Мозеле, є певні ризики. Зокрема на фоні технооптимізму від легкості та швидкості, які надає Штучний Інтелект у виробництві фільму, за словами митця, він ставить під сумнів саму мету їх створення. Значне пришвидшення виробництва анімаційного ряду, пропускаючи належний етап пост обробки, зміщує фокус у бік автоматизації та підвищує пріоритет швидкості а не якості. Але разом з тим він зазначає, що ШІ може відкрити нові шляхи візуалізації історій, які були неможливі до цього. [2]

Питання заміни окремих етапів анімаційного виробництва штучним інтелектом викликає занепокоєння в професійному середовищі. Водночас історія

розвитку індустрії свідчить, що технологічні інновації не усувають фахівця, а трансформують структуру його діяльності та вимоги до компетентностей. На сучасному етапі розвитку (слабкий ШІ) такі інструменти виконують допоміжну функцію, прискорюючи виробничі процеси, однак потребують кваліфікованого оператора, здатного формулювати запити та керувати результатом. Це зумовлює появу нових професійних ролей, пов'язаних із машинною генерацією контенту, та актуалізує необхідність адаптації освітніх програм до потреб цифрової індустрії.

Отже, Штучний інтелект уже відіграє важливу роль у розвитку анімаційної індустрії, значно полегшуючи процеси створення та підвищуючи якість фінальних продуктів. Деякі митці порівнюють появу ШІ в анімації з початком використання звуку у минулому столітті в фільмах. Його використання відкриває безліч нових можливостей для аніматорів, дозволяючи швидко виконувати певний етап розробки проєкту. Однак разом із цими можливостями виникають і виклики, пов'язані з етикою, авторськими правами та впливом на ринок праці. Тим не менш, майбутнє анімації, безсумнівно, буде тісно пов'язане з розвитком і вдосконаленням Штучного інтелекту, що дає підстави сподіватися на нові, незвичайні та захоплюючі проєкти.

Література

1. Безклубенко С. Відеологія. Основи теорії екранних мистецтв. К.: Альтерпрес, 2004 –328 с.

2. Fabian Mosele. What are good AI Films in 2024? From fancy slideshows to boundary pushing films. Feb 14, 2024, URL: https://medium.com/@fabianmosele/what-are-good-ai-films-in-2024-17f3522fb550