

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
КРИВОРІЗЬКИЙ ДЕРЖАВНИЙ ПЕДАГОГІЧНИЙ УНІВЕРСИТЕТ
Факультет мистецтв
Кафедра образотворчого мистецтва

**ЦИФРОВА ІЛЮСТРАЦІЯ В СУЧАСНОМУ МИСТЕЦЬКОМУ ТА
ОСВІТНЬОМУ ПРОЦЕСІ**

Кваліфікаційна робота студента
групи ОМм–24
ступінь вищої освіти «магістр»
спеціальності 014.12 Середня освіта
(Образотворче мистецтво)
Гатілова Артема Вікторовича
Керівник: к. мист., доцент
Удріс І. М.

ЗАПЕВНЕННЯ

Я, Гатілов Артем Вікторович, розумію і підтримую політику Криворізького державного педагогічного університету з академічної доброчесності. Запевняю, що кваліфікаційна робота «Цифрова ілюстрація в сучасному мистецькому та освітньому процесі» виконана самостійно, не містить академічного плагіату, фабрикації, фальсифікації. Я не надавав і не одержував недозволену допомогу під час підготовки цієї роботи. Використання ідей, результатів і текстів інших авторів мають покликання на відповідне джерело.

Із чинним Положенням про запобігання та виявлення академічного плагіату в роботах здобувачів вищої освіти Криворізького державного педагогічного університету ознайомлений. Чітко усвідомлюю, що в разі виявлення у кваліфікаційній роботі порушення академічної доброчесності робота не допускається до захисту або оцінюється незадовільно.



ЗМІСТ

ВСТУП	5
РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИКО-МЕТОДОЛОГІЧНІ ОСНОВИ ДОСЛІДЖЕННЯ ЦИФРОВОЇ ІЛЮСТРАЦІЇ.....	9
1.1. Стан наукової розробки проблеми та понятійно-термінологічний апарат дослідження	9
1.2. Історичні передумови та етапи розвитку цифрової ілюстрації.....	15
1.3. Актуальні тенденції цифрової ілюстрації в сучасному мистецькому процесі	20
1.4. Жанрово-стилістичні напрями сучасної цифрової ілюстрації: порівняльний аналіз зарубіжного й вітчизняного досвіду.....	25
Висновки до розділу 1.....	33
РОЗДІЛ 2. МЕТОДИКА ВИКОНАННЯ ПРАКТИЧНО-ТВОРЧОЇ ЧАСТИНИ КВАЛІФІКАЦІЙНОЇ РОБОТИ	35
2.1. Формування авторського задуму та концептуальної моделі цифрової ілюстрації.....	35
2.3. Методична послідовність розробки сюжетно-тематичного, стилістичного та композиційного рішення в роботі	39
2.4. Технічні аспекти реалізації задуму засобами сучасної цифрової графіки	42
Висновки до розділу 2.....	44
РОЗДІЛ 3. МЕТОДИЧНІ ЗАСАДИ ВПРОВАДЖЕННЯ ЦИФРОВОЇ ІЛЮСТРАЦІЇ В СУЧАСНИЙ ОСВІТНІЙ ПРОЦЕС	45
3.1. Цифрова компетентність як фундаментальна умова опанування цифрової ілюстрації майбутніми педагогами мистецтва.....	45
3.2. Методологія та практики навчання цифрової ілюстрації у підготовці студентів мистецьких спеціальностей	49

3.3. Педагогічні умови формування цифрової компетентності майбутніх педагогів мистецтва засобами цифрової ілюстрації.....	52
Висновки до розділу 3.....	58
ВИСНОВКИ	59
СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ.....	62
ДОДАТКИ	70
Додаток А	70
Додаток Б.....	85
Додаток В.....	89

ВСТУП

Актуальність дослідження. Стрімкий розвиток цифрових технологій у ХХІ столітті зумовив трансформацію усіх сфер людської діяльності, зокрема й художньої освіти. Сучасний освітній процес дедалі більше орієнтується на формування цифрової компетентності, яка охоплює здатність творчо використовувати інформаційно-комунікаційні технології у професійній діяльності. Для студентів образотворчих і художньо-педагогічних спеціальностей це означає необхідність не лише володіти традиційними техніками рисунку й живопису, а й опановувати цифрові засоби візуальної виразності, що формують нові можливості художньої комунікації.

Цифрова ілюстрація – один із найбільш динамічних напрямів сучасного мистецтва, який поєднує класичні принципи образотворення з технологічними інноваціями. Її інтеграція в освітній процес дозволяє реалізувати міждисциплінарний підхід до навчання, розвивати креативне мислення, візуальну культуру і комунікативні навички студентів.

Актуальність впровадження цифрової ілюстрації у професійну підготовку майбутніх педагогів мистецтва визначається потребою адаптації змісту мистецької освіти до вимог цифрової епохи. Викладання дисциплін образотворчого спрямування має не лише відтворювати традиційні академічні підходи, а й створювати умови для експерименту, інновацій і творчого самовираження у цифровому середовищі.

Отже, розгляд методичних засад упровадження цифрової ілюстрації у сучасний освітній процес є важливою складовою оновлення мистецької освіти, спрямованої на підготовку конкурентоспроможного, технологічно грамотного та креативного фахівця нового покоління.

Проблематика цифрової ілюстрації перебуває на етапі активного наукового осмислення. У зарубіжному мистецтвознавстві (А. Acerbi [46], А. Daudrich [50], S. Gupta [55], М. Keerthika [59], К. Kennedy [60], А. Krajewska [61], С. Onwuekwe [62], А. Ozcan [63], L. Pan [64], К. Smith [60; 67] та ін.) увага

зосереджена на історії становлення цифрового мистецтва, його стильових напрямках і комунікативному потенціалі. Українські дослідники (Н. Белоусова [1], В. Біла [2], С. Борисова [4], О. Гресько [8], А. Дубрівна [13-14], Т. Касьян [16], В. Комар [20], М. Левченко [23], А. Мальцева [25], О. Попінова [27; 28] та ін.) розглядають цифрову ілюстрацію у контексті розвитку сучасної графіки, дизайну та мистецької освіти (А. Блудов [3], Л. Гаврілова [6], В. Коваленко [18], Н. Колесник [19], Ю. Малежик [24], А. Омельченко [26], О. Спірін [32; 33] та ін.). Водночас питання методичного впровадження цифрової ілюстрації у навчальний процес художньо-педагогічних спеціальностей поки не має системного висвітлення, що зумовлює актуальність обраного напрямку дослідження.

Виходячи з викладеного, **метою** кваліфікаційної роботи визначено аналіз цифрової ілюстрації в контексті сучасних мистецьких практик і розроблення методичних засад її застосування у професійній підготовці майбутніх педагогів-мистців.

Відповідно до мети сформульовано наступні **завдання**:

1. Проаналізувати стан наукової розробки проблеми цифрової ілюстрації у вітчизняному та зарубіжному мистецтвознавчому дискурсі, уточнити понятійно-термінологічний апарат дослідження.
2. Визначити історичні передумови та етапи становлення цифрової ілюстрації, простежити еволюцію художніх засобів і технологічних підходів у її розвитку.
3. Розкрити специфіку цифрової ілюстрації в сучасному мистецькому процесі.
4. Виявити жанрово-стилістичні напрями сучасної цифрової ілюстрації та здійснити порівняльний аналіз зарубіжного й вітчизняного досвіду в даній галузі.
5. Сформувати концепцію практично-творчої частини кваліфікаційної роботи та визначити методичну послідовність виконання, описати технологічні етапи реалізації творчого задуму.

6. Обґрунтувати методичні засади впровадження цифрової ілюстрації у сучасний освітній процес, зокрема у підготовці студентів художньо-педагогічного профілю.

Об'єкт дослідження – процес розвитку сучасного образотворчого мистецтва в умовах цифровізації культури та освіти.

Предмет дослідження – цифрова ілюстрація як явище сучасного образотворчого мистецтва та ефективний засіб удосконалення освітнього процесу у підготовці студентів мистецьких спеціальностей.

Методи дослідження. У роботі застосовано комплекс загальнонаукових і спеціальних методів: аналітичний – для опрацювання наукових джерел і визначення стану дослідженості проблеми; порівняльно-історичний – для простеження етапів розвитку цифрової ілюстрації; мистецтвознавчий аналіз – для виявлення образно-стильових та композиційних особливостей; системний підхід – для узагальнення теоретичних положень; педагогічне спостереження та узагальнення досвіду – для розроблення методичних рекомендацій і перевірки їх ефективності в освітньому процесі.

Практичне значення. Результати роботи можуть бути використані у навчальному процесі закладів мистецької освіти під час викладання дисциплін художньо-графічного спрямування, зокрема при розробленні навчально-методичних матеріалів з основ цифрової ілюстрації. Запропоновані методичні рекомендації сприяють формуванню у студентів цифрової компетентності, розвитку творчого мислення та візуальної культури. Матеріали дослідження можуть бути використані також у творчій діяльності викладачів, дизайнерів та ілюстраторів під час інтеграції цифрових технологій у мистецьку практику.

Апробація дослідження: Гатілов А. Інформаційні технології в мистецькій освіті в умовах цифровізації. *Мистецька освіта: традиції, сучасність, перспективи* : зб. матеріалів II Міжн. наук.-практ. конф. здобувачів вищої освіти та молодих учених / ред. І. М. Власенко (відп. ред.), В. М. Міщанчук, О. І. Шрамко, О. О. Петренко. Кривий Ріг : ФОП Маринченко С. В., 2025. С. 195-199.

Структура та обсяг кваліфікаційної роботи: дана робота складається зі вступу, трьох розділів, висновків до кожного розділу, загальних висновків, списку використаної літератури, який налічує 72 позиції та додатків. Загальний обсяг кваліфікаційної роботи 99 сторінок, основний зміст викладено на 61 сторінці.

РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИКО-МЕТОДОЛОГІЧНІ ОСНОВИ ДОСЛІДЖЕННЯ ЦИФРОВОЇ ІЛЮСТРАЦІЇ

1.1. Стан наукової розробки проблеми та понятійно-термінологічний апарат дослідження

Проблематика цифрової ілюстрації та її функціонування у сучасному мистецькому й педагогічному просторі привертає дедалі більшу увагу дослідників, однак науковий дискурс щодо її теоретичних засад, термінології та місця у візуальній культурі ХХІ століття перебуває на етапі активного формування. Вітчизняні й зарубіжні автори зосереджують увагу на різних аспектах проблеми: еволюції цифрового мистецтва, техніко-технологічних параметрах ілюстрування, педагогічних можливостях цифрових інструментів, а також на питаннях ідентичності, стилістики та комунікативної специфіки цифрових образів.

Таким чином, у науковій літературі можна виокремити декілька напрямів дослідження феномену цифрової ілюстрації: мистецтвознавчий, культурологічний, педагогічний, дизайн-орієнтований та медійно-комунікативний.

У мистецтвознавчих студіях цифрова ілюстрація розглядається як складова ширшого поняття «цифрове мистецтво» або digital art, у межах якого аналізуються процеси трансформації художньої мови, зміни у формотворенні, стилістиці та матеріальності твору. Значний внесок у вивчення еволюції цифрових образів зроблено у працях, присвячених історії комп'ютерної графіки, розвитку візуальних технологій та взаємодії традиційних і цифрових технік. У цих дослідженнях наголошується, що цифрова ілюстрація постає як гібридна форма художнього висловлювання, у якому інструментарій віртуального середовища відтворює прийоми класичного живопису, графіки, декоративного мистецтва, дизайну, але водночас формує нові способи композиційної організації, кольорових рішень та пластичної мови [2; 12; 33; 42; 47].

Окремі автори акцентують увагу на естетичних параметрах цифрової ілюстрації – поняттях візуальної метафори, стильової гібридності, інтермедіальності та інтерактивності, які визначають сучасні тенденції розвитку візуального простору. Досліджується феномен «постмедійності» мистецтва, у межах якого цифрова ілюстрація перестає бути лише графічною формою, а набуває якостей синтетичного мистецького висловлювання, що поєднує в собі властивості живопису, анімації й медіадизайну [10; 28; 30; 33].

У культурологічному аспекті цифрова ілюстрація розглядається як продукт цифрової культури, у якій візуальний образ стає ключовим інструментом комунікації та репрезентації смислів. Згідно з позицією сучасних дослідників, цифрова культура формує нові типи художнього мислення – фрагментарність, мультимодальність, віртуальність і варіативність, що безпосередньо впливають на формування сучасної ілюстрації [9; 10; 43; 47].

Особливого значення набувають праці, що аналізують візуальні процеси в умовах глобалізації та медіатизації суспільства. Дослідники підкреслюють, що цифрова ілюстрація функціонує у просторі глобального візуального обміну, де перетинаються різні культурні коди, стилі, знакові системи та естетичні матриці, що визначають специфіку сучасної художньої мови [1; 7; 8; 31; 44]. У цих студіях підкреслюється, що, попри тенденції до уніфікації, цифрове мистецтво зберігає здатність до формування індивідуальних авторських стилів, що стають провідними маркерами візуальної культури XXI століття.

Важливим є також вивчення функцій цифрової ілюстрації в медійному просторі: у видавничій сфері, рекламній комунікації, соціальних мережах, журналістиці. Розробляються питання візуальної риторики, емоційного впливу, символічних структур та художньо-інформаційної взаємодії тексту і зображення [4; 7; 17; 25; 34].

Педагогічні дослідження зосереджуються на питаннях інтеграції цифрової ілюстрації в мистецьку освіту, зокрема в процес фахової підготовки

художників-ілюстраторів, дизайнерів та педагогів мистецьких дисциплін. У працях окреслюється вплив цифрових технологій на формування професійних компетентностей, розвиток творчих здібностей, рефлексивного мислення та візуальної грамотності здобувачів освіти [6; 12; 15; 23; 38].

Дослідники розкривають потенціал цифрових інструментів у навчанні образотворчого мистецтва, наголошуючи, що цифрова ілюстрація як вид художньої діяльності сприяє розвитку вміння працювати з кольором, світлотінню, композицією та фактурою у новому техніко-технологічному середовищі, а також стимулює професійну мобільність і гнучкість сучасного художника [3; 11; 22; 24; 26].

У педагогічному дискурсі активно осмислюється поняття цифрової компетентності, яке включає вміння працювати з графічними редакторами, створювати мультимедійний контент, застосовувати цифрові інструменти у творчому процесі та аналізувати візуальну інформацію. Підкреслюється, що ефективне використання цифрової ілюстрації в освітньому процесі можливе лише за умов комбінування традиційних і цифрових технік та формування критичного ставлення до цифрових образів [27; 28; 38; 41].

Значний блок джерел присвячено цифровій ілюстрації як складовій дизайну, зокрема графічного, книжкового, ігрового та мультимедійного. У цих студіях цифрова ілюстрація розглядається як інструмент, що забезпечує візуальну ідентичність продукту, його стилістичну єдність і комунікативну ефективність. Окреслюються особливості роботи з векторною графікою, цифровими пензлями, 3D-моделюванням, а також принципи композиційної побудови цифрових сцен, концепт-арту, персонажного дизайну [5; 11; 29; 36; 46]. Дослідники звертають увагу на роль цифрової ілюстрації у формуванні нових жанрів і форматів, серед яких editorial-ілюстрація, сучасна книжкова ілюстрація, motion-графіка, VR-ілюстрація, концепт-арт та візуалізація інтерактивних середовищ [4; 31; 33; 35; 45].

Візуальна комунікація розглядається сучасними дослідниками як процес передавання та інтерпретації інформації через зорово сприймані форми. За визначенням Д. Слесса, візуальна комунікація ґрунтується на здатності людини навчатися та осмислювати повідомлення, що подаються у вигляді структурованих візуальних образів, котрі організовують і спрямовують процес розуміння [66, с. 25]. К. Сміт підкреслює, що вона охоплює систему засобів, методів і медіа, які забезпечують створення, кодування та декодування зорових повідомлень, наділених інформативною, освітньою й переконливою функціями [67].

Візуальна комунікація має силу створювати емоційно значущі повідомлення, які формують довіру, лояльність і позитивний досвід взаємодії. Ефективний дизайн повинен полегшувати сприйняття інформації та враховувати користувацький досвід, поєднуючи інформативність із позитивними враженнями [7, с. 82]. Візуальна комунікація трактується також як базовий компонент масової інформаційної практики, що визначає змістові акценти, моделює суспільну свідомість і здійснює вплив на реципієнта [8, с. 4].

У цифрову епоху візуальна комунікація виконує провідну роль у поширенні та сприйнятті інформації [34, с. 154]. Вона охоплює широкий спектр засобів: знакові системи, типографіку, графіку, графічний та промисловий дизайн, ілюстрацію, рекламні образи, фотографію, кольорову анімацію й електронні медіаресурси. Її концепція ґрунтується на розумінні того, що візуальне повідомлення – у поєднанні з текстом або самостійно – має значний потенціал інформувати, просвітлювати й переконувати реципієнта [8, с. 4-6].

Розширення візуальних засобів у цифровому середовищі закономірно приводить до появи нових форм художнього висловлення. Однією з таких форм є *цифрове мистецтво*, що визначається як естетичний твір або інструмент, у якому цифрові технології є обов'язковим компонентом процесу створення чи презентації [55, с. 162]. У цьому контексті цифрові технології

виступають або засобом генерування художнього артефакту, або платформою для його демонстрації. Узагальнюючи дану позицію, М. Чікаркьова стверджує, що цифрове мистецтво становить вид художньої діяльності, у якому ключову роль відіграють цифрові засоби та програмні інструменти [43, с.110]. Таким чином, *цифрове мистецтво* – це сучасна форма художнього вираження, що створюється з використанням цифрових або електронних технологій. У такому контексті цифрове зображення виступає результатом процесу, де роль світла та оптичної фіксації замінюють математичні обчислення, виконані комп'ютером [28, с. 52].

Цифрове мистецтво радикально змінює способи сприйняття та взаємодії з художнім твором. На відміну від традиційних форм, воно створює віртуальні середовища, у яких глядач може не лише оглядати, а й взаємодіяти з образом у нових форматах, зокрема через технології VR. Водночас цифрові платформи розширюють комунікацію між художником і аудиторією, забезпечують миттєвий зворотний зв'язок та роблять мистецький контент доступним широкому колу користувачів. Завдяки цьому цифрове мистецтво виступає інструментом демократизації культурного простору та трансформації традиційних моделей споживання мистецтва [40, с. 146].

За таких умов постає питання чіткого окреслення термінів, які описують різні напрями цифрової творчості, зокрема, цифрової ілюстрації. У зарубіжних і вітчизняних джерелах поняття «*цифрова ілюстрація*» переважно трактується як вид образотворчої діяльності, створеної з використанням цифрових інструментів, які можуть імітувати традиційні художні техніки або створювати принципово нові форми зображення [65]. Згідно сучасних траєкторій дослідження, *цифрова ілюстрація* – це в першу чергу вид образотворчої діяльності, у якому художній задум реалізується за допомогою цифрових технологій, програмних інструментів і медіаплатформ. Вона поєднує традиційні принципи образотворчості з можливостями цифрових засобів і розглядається як продовження та одночасно розширення традиційного мистецтва, оскільки ґрунтується на тих самих художніх

закономірностях, але використовує нові медіа та цифрові інструменти для створення зображення [49, с. 7–8].

Отже, аналіз стану наукової розробки проблеми засвідчує, що цифрова ілюстрація є міждисциплінарним явищем, дослідження якого потребує синтезу мистецтвознавчих, культурологічних, педагогічних і дизайнерських підходів. Формування понятійно-термінологічного апарату дає змогу осмислити цифрову ілюстрацію як сучасний художній феномен, що поєднує традиційні мистецькі засади з новими техніко-технологічними можливостями, і слугує теоретичним підґрунтям для подальшого дослідження її стилістики та художньо-образних особливостей.

У сучасних дослідженнях цифрової графіки, цифрова ілюстрація розглядається як частина широкої сфери мистецтва цифрової графіки, що поєднує художні принципи з технологічними можливостями цифрових медіа. На основі запропонованої авторами класифікаційної моделі цифрова ілюстрація може бути чітко систематизована.

Відповідно до технологічного процесу виокремлюють *растрову цифрову ілюстрацію, векторну ілюстрацію, 3D-ілюстрацію, алгоритмічну й генеративну ілюстрацію*. За функціональним призначенням цифрова ілюстрація інтегрується у різні професійні галузі, набуваючи форми *дизайнерської, редакційної (editorial), концептуальної (concept art), соціально-комунікаційної та промислово-комерційної ілюстрації*. Третій критерій стосується характеру взаємодії з глядачем. Дослідження підкреслює відмінність між *статичною цифровою ілюстрацією, анімованою та інтерактивною ілюстрацією*, які застосовуються у VR/AR-середовищах і мультимедійних інтерфейсах [64].

Отже, дана класифікація дає підстави трактувати цифрову ілюстрацію як багаторівневий і міждисциплінарний феномен, що може систематизуватися за технологією створення, функціональним призначенням і ступенем інтерактивності. Такий підхід дозволяє визначити місце цифрової ілюстрації в

структурі цифрового мистецтва та окреслити її потенціал у творчій, дизайнерській і комунікаційній практиці.

1.2. Історичні передумови та етапи розвитку цифрової ілюстрації

Становлення цифрової ілюстрації є закономірним результатом розвитку образотворчого мистецтва, технічного прогресу та еволюції візуальної культури другої половини ХХ – початку ХХІ століття. Її поява була зумовлена поєднанням традицій художньої графіки з можливостями комп'ютерних технологій, що створило новий тип художньої мови – синтез аналогових і цифрових форм. Від перших експериментів з комп'ютерною графікою у 1960–1970-х роках до появи професійних графічних редакторів цифрова ілюстрація пройшла шлях від технічного новаторства до самостійного виду мистецтва.

Сучасний етап її розвитку характеризується інтеграцією у видавничу, дизайнерську, анімаційну, ігрову та освітню сфери, а також формуванням глобальної візуальної спільноти митців, для яких цифрова платформа стала головним середовищем творчої реалізації. Аналіз історичних передумов дозволяє не лише окреслити хронологію розвитку цифрової ілюстрації, а й визначити закономірності її становлення як важливого культурного феномена сучасності.

Аналіз історичних передумов становлення цифрової ілюстрації доцільно розпочати з окреслення загальних тенденцій розвитку візуальної культури другої половини ХХ століття. Водночас витoki цього явища мають глибокі історичні корені, адже зв'язок технологій з ілюстрацією формувався протягом століть. Від античних рукописів до гравюр і літографій ХІV–ХІХ століть ілюстрація постійно залежала від технічних інновацій, що визначали способи відтворення зображення (гравірування, літографія тощо) [25, с. 2–3]. Саме розвиток друкарських технологій створив передумови для виникнення поліграфічної та, зрештою, цифрової ілюстрації як форми тиражованого візуального мистецтва.

Технічний прогрес другої половини ХХ століття, поява комп'ютерної графіки та нових засобів обробки зображення започаткували якісно нову парадигму художнього мислення, у межах якої поєдналися традиційні принципи образотворення й технологічні інновації. Цифрова ілюстрація постала як синтез класичної графічної мови та можливостей комп'ютерного моделювання, ставши основою нового виду художньої творчості. Розвиток фотографії, кінематографа, телевізійної графіки та поліграфії створив ґрунт для експериментів із цифровими візуальними засобами. Перехід від аналогових форм до цифрового коду спричинив революційні зміни у сфері художньої комунікації, що визначили становлення цифрової ілюстрації як окремого напрямку сучасного образотворчого мистецтва.

Умовно в історії її розвитку можна виокремити чотири основні етапи: експериментальний (1950–1970-ті роки), комерційно-графічний (1980–90-ті), інтерактивно-мережевий (2000-ті) та сучасний мультимедійно-освітній (з 2010-х рр.).

Як зазначають О. Попінова та Г. Крюкова, упродовж ХХ століття спостерігається активізація впровадження комп'ютерних технологій у художню творчість, що зумовило появу нових форм візуального вираження та змінило уявлення про саму природу мистецького процесу. Одним із перших напрямів, який започаткував цю інтеграцію, стало *комп'ютерне мистецтво* (також *генеративне мистецтво, креативне програмування* [22, с. 87]) 1950–1960-х років – феномен, що поєднав науково-технічний експеримент і художній пошук [27, с. 262]. Згідно цього, перший етап розвитку цифрової ілюстрації може бути визначений як *експериментальний* (1950–1970-ті роки). Даний період також характеризується впливом актуальних художніх практик доби модернізму (зокрема конструктивізм, супрематизм, мінімалізм, концептуалізм) на формування естетичних засад алгоритмічних засобів створення зображення [50].

Піонером цифрового мистецтва вважається американський дослідник А.-М. Нолл, почесний професор Анненберзької школи комунікації та

журналістики Університету Південної Каліфорнії. Уже на початку 1960-х років він висунув ідею про можливість використання комп'ютера як художнього середовища, здатного генерувати естетичні форми. Його роботи (Рис.А.1.1.), уперше продемонстровані у 1962 р., стали основою для подальших експериментів у сфері візуальної комунікації [56].

Значний внесок у розвиток цифрового мистецтва даного періоду зробили також Л. П. Домбіс, Б. Джулес, С. Дрейвз, Ф. Нейк (Рис.А.1.2.), Л. Шварц і, в першу чергу, Віра Молнар (Рис.А.1.3.) – французька художниця угорського походження, що з 1968 року досліджувала потенціал комп'ютерів у живописі. Завдячуючи її розробкам цифрове мистецтво отримало естетичне визнання. Молнар стала співзасновницею «Центру дослідження візуального мистецтва», її розробки сприяли розвитку кінетичного мистецтва та формуванню ринку цифрового арт-продукту [71].

Кульмінаційним моментом утвердження комп'ютерного мистецтва стала виставка «Кібернетична випадковість: комп'ютер і мистецтво», проведена у 1968 році в Інституті сучасного мистецтва в Лондоні. Її концепція була спрямована не лише на демонстрацію досягнень у галузі технологічного мистецтва, а й на осмислення нової взаємодії між наукою та художньою творчістю.

Другий, *комерційно-графічний етап* (1980–90-ті роки), характеризується поширенням персональних комп'ютерів і появою професійного програмного забезпечення – Adobe Photoshop, CorelDRAW, Illustrator, Painter, що дозволило художникам і дизайнерам створювати цифрові ілюстрації на професійному рівні. Цифрова ілюстрація набуває прикладного характеру, активно використовується у видавничій, рекламній, ігровій та поліграфічній галузях. Саме в цей час формується поняття «*digital art*» як широкого напрямку художньої практики, у межах якого ілюстрація відіграє провідну роль. Стильові ознаки цього етапу поєднують реалістичну моделювання форми, декоративні прийоми графічного дизайну та експерименти з текстурою, кольором, колажем. Поступово постає питання

індивідуального авторського стилю у цифровому середовищі, коли художники прагнуть надати своїм роботам неповторності попри використання спільних цифрових інструментів.

Третій, *інтерактивно-мережевий етап* (2000-ті роки), знаменує перехід цифрової ілюстрації у сферу масової доступності. Поширення графічних планшетів і поява інтернет-платформ для творчого обміну (DeviantArt, Behance, ArtStation) відкрили нові можливості для самопрезентації митців. У цей період активно розвиваються напрями *веб-ілюстрації, концепт-арту, персонажного дизайну, комікс-арту*, які формують нові стандарти візуальної комунікації. Цифрова ілюстрація стає важливим інструментом у сфері масової культури, дизайну відеоігор, кіноафіш, музичних альбомів. Її художня мова збагатилася елементами кінематографічності, динаміки, візуальної наративності. Водночас цифрова ілюстрація утверджується як *соціокультурний феномен*, що поєднує творчу індивідуальність автора з колективною комунікацією у цифровому просторі.

Сучасний *мультимедійно-освітній етап* (з 2010-х років до сьогодні) позначений інтеграцією цифрової ілюстрації у міждисциплінарний простір мистецтва, дизайну, освіти та наукових досліджень. Актуальними тенденціями культурного розвитку цього періоду є тотальна *цифровізація мистецтва* – поширення технологій VR/AR, NFT, генеративного мистецтва, цифрової графіки, які розширюють можливості художньої творчості та створюють нові форми взаємодії з аудиторією. Інтернет-простір відіграє важливу роль у процесах самопрезентації митця: соціальні мережі та онлайн-платформи (Instagram, Behance, Patreon та ін.) стають головними каналами комунікації, просування творчого продукту й формування професійного іміджу, висувуючи нові вимоги до візуальної культури та самоменеджменту художника [16, с. 12]. Загалом початок XXI століття, позначений стрімким розвитком цифрового мистецтва і може бути визначений як нова *«ера медійного мистецтва»* [9, с. 97], на чому наголошує С. Давимук.

З'являються нові цифрові інструменти – Procreate, Krita, Clip Studio Paint, Blender, Affinity Designer, а також алгоритмічні та штучно-інтелектуальні системи (Midjourney, DALL·E, Adobe Firefly), які значно розширюють межі художнього експерименту, зумовлюючи появу нових форматів творчості та міжмедійної взаємодії.

У новітньому освітньому просторі цифрова ілюстрація дедалі частіше інтегрується у педагогічну практику. Її використання у підготовці майбутніх митців сприяє формуванню креативного мислення, розвитку цифрової грамотності та візуальної культури студентів. Викладачі художніх дисциплін активно впроваджують цифрові технології у навчальний процес, поєднуючи традиційні засоби образотворення з інноваційними формами цифрової творчості [12, с. 2–4].

Водночас цифрова ілюстрація постає не лише як технологічний інструмент, а як повноцінна *форма художньої комунікації* [4, с. 77]. Згідно з сучасними науковими підходами, ілюстрація перестає бути другорядним доповненням текстового контенту й набуває статусу самостійного комунікативного образу. Сучасне цифрове мистецтво формує нову модель взаємодії між твором і аудиторією, перетворюючи глядача з пасивного спостерігача на активного співучасника мистецького процесу [42, с. 212], внаслідок чого «сучасний мистецький простір перестав бути ізольованим..» [20, с. 332]. З огляду на це, художник або дизайнер створює не просто зображення, а *візуальний меседж*, який передає певну концептуальну ідею. Такий підхід узгоджується із загальною тенденцією *антропоцентризми* сучасної комунікації [62], коли важливим стає не лише естетичний, а й семантичний та психологічний рівень сприйняття образу, зокрема, в рекламі [17, с. 89].

Саме тому цифрова ілюстрація сьогодні виконує подвійну функцію – естетичну та інформаційно-комунікативну, поєднуючи в собі художню виразність і раціональність графічного дизайну. У контексті мистецької освіти це означає, що цифрова ілюстрація може використовуватися не лише як

зображальний засіб, а й як *дидактичний інструмент*. Вона стає засобом розуміння складних понять через образ, формує культуру візуального сприйняття, а також сприяє інтеграції традиційних і цифрових видів мистецтва у сучасному навчальному процесі.

Таким чином, історичний розвиток цифрової ілюстрації засвідчує тісний взаємозв'язок між технологічним прогресом, художнім мисленням і трансформацією візуальної культури. Вона стала одним із ключових інструментів сучасного мистецтва, здатним поєднувати естетичне, комунікативне та освітнє начала в єдиному творчому просторі.

1.3. Актуальні тенденції цифрової ілюстрації в сучасному мистецькому процесі

Сучасна епоха цифрової культури визначається трансформацією способів художнього мислення та комунікації, що зумовлено глобальним поширенням цифрових технологій. Вони не лише розширюють межі мистецької діяльності, а й формують новий тип культурної взаємодії, у якій візуальні образи стають головним засобом передачі авторських інтенцій. Замість традиційного розуміння культури як простору, де мешкають люди, сучасні дослідники [48; 70] пропонують її трактувати як мережу, цілісність якої забезпечується системою взаємин між людьми. У цьому контексті цифрові платформи постають не лише як засіб комунікації, а й як простір конструювання ідентичностей та формування самотнього культурного наративу, опосередкованого новітніми технологіями [10, с. 346]. Як підкреслюють науковці, поява цифрових технологій викликала кардинальні перетворення у способах отримання, розповсюдження та сприйняття інформації, що безумовно вплинуло на галузь культури та мистецтва, породжуючи новий вимір творчого мислення [53, с. 50].

З огляду на вищезазначене, цифрова ілюстрація безперечно може вважатися однією з провідних форм візуальної комунікації сучасної digital-ери, що активно інтегрується до більшості сфер мистецького та

соціокультурного життя. Спираючись на ґрунтовні традиції образотворчого мистецтва та поєднуючи академічні методи з інноваційними технологіями цифрового виробництва, сучасна ілюстрація формує власну стилістику й породжує нову систему художніх образів [14, с. 47], характерних для *епохи цифрової культури*.

Спираючись на дослідження Д. Ванга та О. Дольської, видається можливість окреслити провідні риси, що можуть загалом характеризувати цифрову культуру на її сучасному етапі розвитку:

- її технологічність, зокрема, домінування комп'ютерно-інформаційних технологій у всіх сферах життя;
- віртуалізація реальності – перехід людської діяльності у віртуальний простір;
- психологічні фактори, що мають прояв у подвійній ідентичності особистості, спрощенні комунікації, мережевому громадянстві у кіберпросторі, маніпулятивності середовища, що у сукупності впливає на поведінку;
- зміна мислення та мови – поява кліпового мислення, нової семантики та термінології.

До переліку наведених характеристик автори переконливо долучають поняття *візуальної домінанти* у цифровій культурі, що означає перевагу образу над текстом і, загалом, засвідчує формування нової «візуальної епохи» [72, с. 19]. Це підтверджує вагомий статус цифрової ілюстрації не тільки як способу створення і передачі певного візуального контенту, але і як провідного інструменту діджиталізації соціуму, у тому числі, в освітній галузі [там само, с. 19–20].

Однією з головних тенденцій розвитку сучасної цифрової ілюстрації можна вважати також її *міждисциплінарність*, тобто розширення меж жанру за рахунок поєднання живопису, графічного дизайну, анімації, 3D-моделювання, фотографії, відеоарту та інтегративної AI-графіки. Ілюстратор дедалі частіше виступає не лише як традиційний художник, а й як дизайнер,

режисер, медіа-автор. Сучасні технології дозволяють створювати роботи, які одночасно функціонують у форматах друкованої ілюстрації, інтерактивної презентації або певного мультимедійного об'єкта. Таке розширення художнього простору зумовлює появу нового типу творчої особистості – *цифрового художника*, як центральної фігури сучасної CG-сфери [11, с. 168].

Іншим важливим напрямом у процесі розвитку сучасної цифрової ілюстрації є *впровадження штучного інтелекту (AI) та генеративних технологій* у процес її безпосереднього створення. Програми на основі неймереж (Midjourney, DALL·E, Leonardo AI, Stable Diffusion тощо) відкрили можливості для експериментів, що значно прискорює пошук відповідних візуальних рішень. Водночас це викликає активні дискусії щодо авторства, етичності використання згенерованих зображень і майбутнього професії цифрового художника. У цьому контексті digital-ілюстрація набуває не лише естетичного, а й філософського виміру, оскільки порушує питання взаємодії людини й алгоритму у творчості.

Не менш помітною виявляється тенденція візуального цифрового контенту до збільшення інтерактивності, що впливає як на ідейні рішення, так і на засоби створення зображення, його редагування, алгоритмізації тощо. Зокрема, завдяки VR/AR-технологіям, цифрова ілюстрація виходить за межі площини екрана, створюючи ефект присутності глядача у художньому просторі.

Віртуальні галереї, доповнена реальність у мобільних застосунках, інтерактивні книжки й комікси формують новий тип сприйняття зображення – активний, динамічний, емоційно залучений. Таким чином, цифрова ілюстрація може проходити певні стадії, пов'язані зі збільшенням її інтерактивності та загальної гейміфікації, що загалом впливає на спосіб її сприйняття та осмислення глядачем. Внаслідок даних процесів сучасна цифрова графіка може еволюціонувати від звичного «цифрового зображення» до рівня *досвіду взаємодії*, де глядач стає співучасником художнього процесу. Такий спосіб представлення візуального контенту, що часто доповнений

текстовим, аудіо та медіа-супроводом, інтерактивними інструментами (панелі, кнопки, спливаючі вікна тощо), у сучасному науковому вимірі дослідження позиціонується як інтерактивна розповідь (мультимедійна розповідь) або *візуальна новела*. Такий спосіб подання візуального контенту вимагає від сучасного цифрового художника розширення його базових компетентностей або ж кооперативної праці з фахівцями, що спеціалізуються на окремих компонентах цифрового наповнення, зокрема, впровадження сучасних ігрових рушіїв, спрямованих на посилення когнітивної інтерактивності користувача у взаємодії [30, с. 118].

Останні дослідження підтверджують той факт, що у сучасному мистецькому процесі особливу роль відіграють *соціальні медіа* та *онлайн-платформи*, які стали не лише майданчиками для демонстрації робіт, а й середовищем професійної комунікації. Платформи Behance, ArtStation, Instagram, Pinterest виконують функцію відкритих віртуальних галерей, де ілюстратори можуть презентувати свої проекти, отримувати відгуки, брати участь у конкурсах і замовленнях. Таким чином, цифрова ілюстрація інтегрується у глобальний арт-ринок, де відбувається постійна взаємодія культур, стилів і технік. Цей процес сприяє *глобалізації художньої мови*, одночасно зберігаючи авторську індивідуальність як головну цінність.

Окремо варто відзначити тенденцію синтезу цифрових і традиційних технік в межах цифрової ілюстрації, що утворює новий естетичний формат, пов'язаний з явищем *гібридизації* (змішування) різних способів представлення візуального змісту, що отримало назву – *digital mixed media*. Гібридні форми художньої творчості розмивають межі між традиційним і цифровим мистецтвом, поєднуючи ручні фактури, скановані матеріали та цифрове забарвлення, створюючи нову візуальну мову digital-ілюстрації [59, с. 130]. Це може свідчити про прагнення сучасних цифрових митців зберегти тактильність і матеріальність образу навіть у цифровому середовищі, а отже – про діалог традиції та інновації.

Суттєвий вплив на розвиток цифрової ілюстрації справляє комерційна сфера – реклама, дизайн, кінематограф, гейм-арт, книжкова ілюстрація. Це підтверджують результати статистичного аналізу, проведеного провідними фахівцями у галузі маркетингу, які прогнозують значне зростання ролі цифрового візуального контенту в період із 2025 до 2035 року [52]. Завдяки цьому цифрова ілюстрація стає не лише мистецьким явищем, але й економічним продуктом, який формує сучасний візуальний простір. Зокрема, з'являються спеціалізовані фестивалі та конкурси цифрового мистецтва міжнародного характеру, що демонструють високий рівень професіоналізації цього напрямку (Adobe MAX Awards, The World Illustration Awards [Bamford], Bologna Children's Book Fair тощо).

Нарешті, важливою тенденцією є соціальна спрямованість цифрової ілюстрації. У глобальному інформаційному потоці ілюстрація часто виступає засобом соціального висловлення, підтримки громадянських ініціатив або екологічних кампаній [14, с. 48]. Художники реагують на воєнні події, питання гендерної рівності, толерантності, екологічної свідомості. У цьому аспекті цифрова ілюстрація постає як мова сучасного суспільного діалогу, де емоційна сила зображення здатна впливати на масову свідомість швидше, ніж слово.

Отже, сучасна цифрова ілюстрація є динамічним і гнучким феноменом, який поєднує мистецьке, технологічне й комунікативне начала. Її розвиток визначається прагненням до інтерактивності, інновацій, мобільності та глобальної комунікації. Вона формує нову систему візуальних цінностей, у центрі якої – поєднання творчої індивідуальності митця з технологічними можливостями епохи. Саме тому цифрову ілюстрацію доцільно розглядати не лише як художній напрям, а як важливу складову сучасного мистецького процесу, що репрезентує перехід від матеріальної до віртуальної форми візуального мислення.

1.4. Жанрово-стилістичні напрями сучасної цифрової ілюстрації: порівняльний аналіз зарубіжного й вітчизняного досвіду

Сучасна цифрова ілюстрація у світовому мистецькому процесі постає як автономна форма візуальної творчості, що поєднує художньо-образне мислення з технологічними можливостями новітніх медіа. Її розвиток відбувається у тісному зв'язку з формуванням міжнародних інституційних платформ, освітніх програм та фестивальних рухів, які забезпечують систематизацію і популяризацію нової художньої мови [47]. Ці платформи виступають не лише простором демонстрації творчих досягнень, а й лабораторією інновацій, де відбувається обмін художніми ідеями та технологічними рішеннями.

Тематика та жанрова структура зарубіжної цифрової ілюстрації відзначаються надзвичайною варіативністю. Найбільш репрезентативними є напрями *концепт-арту*, *editorial-ілюстрації*, *fashion-ілюстрації*, *книжкової ілюстрації*, *фан-арту* та *motion-graphics*, кожен з яких має власну художню мову й систему виражальних засобів.

Художня практика провідних зарубіжних ілюстраторів охоплює широкий спектр індивідуальних стилістичних систем і творчих напрямів, що формують розмаїту палітру сучасної цифрової естетики. Візуальна репрезентація та популяризація їхніх робіт здійснюються переважно через мультимедійний контент у середовищі актуальних соціальних платформ (Instagram, TikTok, Snapchat), які перетворилися на важливі канали комунікації між митцем і глядачем, а також на інструмент формування професійної репутації та глобальної впізнаваності художника [34].

У цьому контексті варто звернутися до творчості найвідоміших представників сучасної цифрової ілюстрації зарубіжжя, чия діяльність визначає провідні тенденції стилістичного розвитку галузі. У контексті глобального мистецького процесу сучасних цифрових ілюстраторів пропонується класифікувати за домінуючими естетичними напрямками та техніко-виражальними засобами, що визначають характер їхньої творчості.

1. Живописно-пластичний напрям (*digital painting, цифровий живопис*).

З приводу специфіки даного напрямку, Храмова-Баранова зауважує, що цифрове мистецтво за своїм змістом, формою, завданнями й методами має багато спільного з традиційним живописом: сучасні графічні програми дозволяють комп'ютеру відтворювати усталені художні техніки, а монітор стає своєрідним аналогом полотна [38, с. 54]. У цьому контексті цифровий живопис можна визначити як такий, що зорієнтований на імітацію традиційних технік – акварелі, олійного живопису, акрилу, пастелі – у цифровому середовищі. Для нього властиві експресивна колористика, тонкі світлотіньові градації, реалістична пластика образу.

Часто представники цього напрямку не лише створюють власні цифрові інструменти – авторські пензлі, текстури, матеріали чи алгоритми побудови зображення, а й стають засновниками приватних онлайн-шкіл цифрового живопису, проводять майстер-класи та створюють відеотьюторіали для широкої аудиторії. Серед відомих представників варто назвати Лоїс ван Барле (Loish) (Рис.А.1.4.), Паскаля Кемпіона (Pascal Champion) (Рис.А.1.5.), Росс Трена (Ross Tran), Віктора Міллера-Гаусу (Viktor Miller-Gausa) (Рис.А.1.6.), Майка Гернандеза (Mike Hernandez) (Рис.А.1.7.), Юміна Лі (Yuming Li) (Рис.А.1.8.), Квентіна де Воррена (Quentin de Warren) та Натана Фаукса (Nathan Fowkes) (Рис.А.1.9.).

2. Графічно-дизайнерський напрям (векторна ілюстрація, мінімалізм, flat design)

ґрунтується на точності лінії, геометризації форми, декоративній узагальненості й обмеженій, ретельно продуманій палітрі кольорів. Такий стиль органічно відповідає потребам *editorial-ілюстрації*, адже його ключова функція – структурувати, підсилювати й інтерпретувати зміст медіатексту.

За даними джерела UDIT, для *editorial-ілюстрації* особливо важливими є: візуальна ясність і семантична точність, що дозволяє ілюстрації швидко «зчитуватися» в умовах інформаційного перенасичення; метафоричність, завдяки якій зображення не дублює текст, а створює додану візуальну цінність – інтелектуальну, емоційну або комунікативну; лаконізм форми, що

забезпечує універсальність і ефективність у різних форматах: на шпальті журналу, у веб-публікації, у мобільному інтерфейсі; адаптивність, оскільки векторна ілюстрація легко масштабується без втрати якості, що є критично важливим для сучасних медіа [54]. Представниками цього напрямку є Маліка Фавр (Malika Favre) (Рис.А.1.10.), Овен Деві (Owen Davey) (Рис.А.1.11.) та Том Огома (Tom Naugomat), чії роботи демонструють візуальну стриманість, властиве якісній editorial-практиці.

3. *Символічно-метафоричний напрям або концептуальна ілюстрація* (conceptual illustration, цифровий сюрреалізм) – характеризується асоціативним мисленням, складною візуальною метафориною та постмодерністськими прийомами. До поширених методів створення ілюстрації, зокрема, в сюрреалістичному контексті, відносять цифровий фотомонтаж, 3d-рендеринг, інструменти віртуальної та доповненої реальності.

З цього приводу В. Біла зазначає, що саме сюрреалістичні тривимірні об'єкти здатні чинити глибинний психологічний вплив на аудиторію, який виходить за межі простого інформування. Завдяки активації підсвідомих асоціативних механізмів вони спричиняють емоційні реакції, що й забезпечує їхню високу ефективність у рекламній комунікації [2, с. 132]. У дослідженні В. Хведчик та О. Сєдак підкреслюється також, що значний пласт сучасної концептуальної ілюстрації фокусується на суспільно чутливих темах – насильстві, контролі над зброєю, екологічних загрозах, расизмі та сексизмі, питаннях особистісного вибору, що слугує дієвим засобом акцентування уваги на необхідності соціальних змін [37, с.7].

До концептуального напрямку належать Джеймс Джин (James Jean) (Рис.А.1.12.), Вікто Нгай (Victo Ngai) (Рис.А.1.13.), Андре Ван (Andrea Wan) (Рис.А.1.14.), Елайза Лі (Elizah Leigh), Деніел Рід (Daniel Reid), Юнцян Лі (Yongqiang Li), які створюють інтелектуально насичені образи.

4. *Концепт-арт ілюстрація (entertainment / concept art)* – зорієнтована на розробку візуальних світів для кіно, анімації та ігрової індустрії. Концепт-арт як проєктна діяльність передбачає не лише створення візуальних світів, а

й вирішення конкретних дизайнерських і геймдизайнерських задач. Перед концепт-художником стоїть необхідність швидко та точно передати ідею, яка стане основою для подальшої роботи 3D-моделерів, аніматорів, художників локацій та інших фахівців виробничого циклу.

Колектив авторів в одному з останніх досліджень, присвячених розкриттю специфіки концепт-ілюстрації зазначає, що концепт-арт функціонує як першочерговий етап візуального проєктування, де художник визначає жанрову тональність, стилістику, силуетність і візуальну мову проєкту, формуючи так званий *сеттинг* гри – сукупність характерних елементів, які ідентифікують вигаданий світ [44, с. 392]. Також у публікації акцентується, що сучасний концепт-арт активно використовує комбіновані техніки, поєднуючи 2D-та 3D-методи: швидкі 3D-заготовки застосовуються для пошуку ракурсу та світла, тоді як фінальний художній образ доопрацьовується у 2D-редакторах. Не менш важливим є й системний підхід до створення концептів: робота з референсами, побудова *influence map* та *moodboard*, вивчення перспективи, анатомії, конструкції предмета тощо [там само, с. 392–395].

Загалом даний напрям представлений широким рядом відомих цифрових митців, таких як Крейг Маллінс (Craig Mullins) (Рис.А.1.15.), Фен Чжу (Feng Zhu), Мацей Куцяра (Maciej Kuciara) (Рис.А.1.16.), Енді Волш (Andy Walsh), Андрій Рябовітчев (Andrei Riabovitchev), Ебігейл Ларсон (Abigail Larson).

5. *Попкультурний і постмедійний напрям* (fan-art, NFT-art, motion graphics) – об'єднує митців, які працюють у полі масової культури, поєднуючи ілюстрацію, анімацію та 3D-моделювання. Йому властиві експерименти з кольором, глітч-ефектами та динамічними переходами. Серед представників – Beeple (Mike Winkelmann) (Рис.А.1.17.), Blake Kathryn, Pak, Fewocious (Рис.А.1.18.).

6. *Гібридно-текстурний напрям (digital mixed media)* – поєднує цифрові технології з ручними техніками (акварель, туш, колаж), зберігаючи відчуття

матеріальності та фактурності зображення. Цей напрям свідчить про діалог традиції та інновації у сучасному цифровому живописі. У якості прикладу можуть позиціонуватись Ліза Конгдон (Lisa Congdon) (Рис.А.1.19.), Ola Liola, Ольга Глазунова (Olia Glazunova).

У глобальному контексті цифрова ілюстрація постає як відкрита система, в межах якої відбувається активна інтерференція культурних кодів. Така взаємодія формує динамічне середовище, у якому візуальна мова постійно оновлюється та збагачується багатоплановими культурними нашаруваннями.

Як засвідчує дослідження Л. Вентури та співавторів, цифрові алгоритми й моделі генерації зображень не лише відтворюють культурні коди, а й вступають із ними у складну взаємодію, іноді трансформуючи або знеособлюючи їх унаслідок глобалізаційних процесів і алгоритмічних уподобань. Це створює ризик часткової уніфікації візуальної мови, коли стилістичні особливості можуть нівелюватися технологічними патернами [70].

З огляду на це, у сфері цифрової ілюстрації провідною естетичною цінністю залишається авторська індивідуальність, репрезентована унікальною манерою митця та його здатністю інтерпретувати культурні архетипи. Саме ці особливості протистоять тенденціям стандартизації, зумовленої алгоритмічними технологіями, і забезпечують життєздатність нової глобальної візуальної мови.

У цьому широкому міжнародному контексті особливо показовим є розвиток української цифрової ілюстрації, яка на початку XXI століття формується як цілісне художнє явище, що поєднує традиції національної школи образотворчого мистецтва з новітніми візуальними технологіями. Її становлення відбувається у руслі глобальних процесів цифровізації, але водночас має власну культурну специфіку, зумовлену історико-ментальним досвідом, естетикою народного декоративного мистецтва та соціокультурними викликами сьогодення.

Сучасні українські дослідники підкреслюють, що цифрове мистецтво в Україні функціонує як простір динамічної взаємодії традиції та інновації, де новітні інструменти стають засобом актуалізації та переосмислення культурної спадщини [1; 4; 5]. У вітчизняній візуальній культурі цифрова ілюстрація виконує роль медіатора національної пам'яті, транслюючи глибинні архетипи й символи через сучасні художні форми, що посилює її значення як носія української ідентичності.

Особливістю української цифрової ілюстрації є те, що вона стає каналом репрезентації культурного коду, де традиційні мотиви не лише зберігаються, а й інтерпретуються відповідно до нових комунікативних потреб. Дослідники зазначають, що завдяки поєднанню орнаментальності, декоративної площинності та символічності з цифровими технологіями формується характерна національна естетична модель – «digital folk», у якій народні візуальні структури отримують інноваційне трактування [13; 14].

В умовах сучасних соціокультурних трансформацій, зокрема пов'язаних із російсько-українською війною, цифрова ілюстрація виконує також функцію культурного опору та візуальної резистентності. Вона фіксує досвід травми, солідарності й боротьби, транслюючи емоційні та смислові наративи, важливі для збереження національної самоідентифікації [23, с. 105]. Важливою тенденцією є і паралельний розвиток нової моделі мистецької освіти, орієнтованої на інтеграцію традиційних і цифрових технік, що формує в здобувачів нову візуальну грамотність і здатність працювати у гібридному художньому середовищі [35, с. 154].

Таким чином, українська цифрова ілюстрація постає як багатовимірне, поліфонічне явище, у якому традиційна образність не втрачається, а навпаки – набуває нового дихання в контексті цифрової культури, забезпечуючи безперервність національної художньої традиції та її адаптацію до сучасних глобальних процесів.

У сучасному українському мистецькому середовищі можна виокремити низку митців, чия творчість становить репрезентативний зріз цифрової

ілюстрації. Анна Сарвіра – одна з найвідоміших українських ілюстраторок, чия творчість вирізняється експресивністю лінії, асоціативністю кольору та глибокою образною метафорикою (Рис.А.1.20.). Її роботи поєднують дитячу безпосередність і філософську глибину, демонструючи високий рівень візуальної культури. Оксана Драчковська тяжіє до декоративно-пластичного трактування форми, зберігаючи у цифровому форматі відчуття ручної фактури (Рис.А.1.21.). Лера Стадник розвиває напрям соціальної іронії та психологічної ілюстрації, у якій цифрова лінія стає засобом вираження динамічного емоційного стану. Андрій Єрмоленко формує плакатно-символічну образність, у якій поєднуються національні архетипи з елементами сучасного графічного дизайну (Рис.А.1.22.). Юлія Табенська (рис.А.1.23.) та Оля Гайдаш працюють у гібридній техніці, інтегруючи акварельну фактуру, текстури тканини чи паперу у цифрове середовище, досягаючи ефекту живописної присутності в екранному форматі.

Вагомим чинником розвитку української цифрової ілюстрації є її активна інтеграція у міжнародний художній простір. Українські автори беруть участь у Bologna Children's Book Fair, Frankfurt Book Fair, проєктах Creative Europe, а також у діяльності професійних спільнот – Ukrainian Illustrators Club, Pictoric Illustrators Club, Art of Freedom. Ці платформи стають комунікаційними майданчиками, де формується професійна культура ілюстратора, орієнтована на європейські стандарти якості й художньої автономії. До найбільш активних та впізнаваних цифрових ілюстраторів з України, що систематично приймають участь у виставках, фестивалях та продають свої твори на арт-майданчиках цифрового мистецтва можна віднести такі прізвища (часом псевдоніми): Sander Morph (Рис.А.1.24.), Євген Зосін (Рис.А.1.25.), Сергій Луценко (Рис.А.1.26.), Marta Vidiari (Рис.А.1.27.), Олена Болотова (Рис.А.1.28.), Сергій Бучур (Рис.А.1.29.), Євген Ліскін (Рис.А.1.30.) та б.ін.

Порівняльний аналіз зарубіжних і українських практик цифрової ілюстрації дає змогу виявити спільні вектори розвитку та національні

відмінності, що зумовлені соціокультурними, освітніми й економічними чинниками. Попри різні історичні передумови становлення, у сучасних умовах обидві школи перебувають у спільному інформаційному полі, де технологічний прогрес визначає характер художнього мислення й візуальної мови.

Серед *спільних тенденцій* можна відзначити демократизацію мистецької діяльності, доступність цифрових інструментів, розширення форм професійної самоосвіти та комунікації через мережеві платформи. Для обох контекстів характерне прагнення до *інтермедіальності* – поєднання традиційних технік із цифровими. В обох випадках цифрова ілюстрація виходить за межі прикладного жанру, перетворюючись на автономну форму художньої творчості, де поєднуються елементи композиційної побудови, колористики, символізму та експерименту з матерією зображення.

Разом з тим, *відмінності між українським та зарубіжним досвідом* пов'язані насамперед із масштабом інституційної підтримки, інфраструктурою арт-ринку та умовами культурного виробництва. Західна школа цифрової ілюстрації спирається на потужну систему галерей, конкурсів, освітніх програм і грантових ініціатив, що створюють цілісну екосистему підтримки митця. Український простір, натомість, перебуває на етапі становлення подібних механізмів.

Суттєвою відмінністю є і смислове навантаження ілюстративного образу. Для західної ілюстрації характерна стилістична різноманітність і акцент на формальних пошуках, тоді як українська цифрова ілюстрація тяжіє до змістової насиченості, метафоричної образності та соціальної ангажованості. В умовах війни вона виконує функцію візуального опору, фіксує національну пам'ять, транслює ідеї свободи й самоідентифікації. Таким чином, українська ілюстраційна школа вирізняється етико-естетичною спрямованістю, де емоційна експресія й символізм виступають засобом збереження культурного коду в цифрову добу.

Важливим напрямом взаємодії є глобалізація художньої комунікації, завдяки якій українські митці інтегруються в міжнародні арт-процеси, а західні художники – черпають натхнення з національних образів та візуальної поетики України. Цей діалог культур сприяє формуванню поліцентричної моделі цифрової ілюстрації, де кожна локальна школа зберігає власну ідентичність, водночас долучаючись до спільного світового дискурсу.

Перспективи розвитку української цифрової ілюстрації у глобальному контексті пов'язані з формуванням *концепції «цифрового гуманізму»*, що передбачає гармонійне поєднання технологічного мислення й духовно-ціннісного змісту. У межах цієї парадигми цифрова ілюстрація може стати не лише інструментом візуальної комунікації, а й засобом естетичного виховання, збереження культурної спадщини та креативної самореалізації особистості.

Отже, попри відмінності у рівні технічного оснащення та ринкової інфраструктури, українська цифрова ілюстрація демонструє високу динаміку розвитку, виразну образну мову й потужний духовно-культурний потенціал, який визначає її місце у світовому мистецькому процесі.

Висновки до розділу 1

У першому розділі узагальнено теоретико-методологічні підходи до дослідження цифрової ілюстрації, що дозволило визначити її як складний міждисциплінарний феномен сучасної культури. Аналіз понятійного апарату підтвердив, що цифрова ілюстрація поєднує принципи традиційного образотворення з техніко-технологічними можливостями цифрових медіа та виконує подвійну функцію – естетичну й комунікативну.

Розгляд історичних передумов показав, що становлення цифрової ілюстрації є результатом розвитку комп'ютерної графіки другої половини ХХ століття, поширення графічних редакторів, появи інтерактивних платформ і нових форматів візуальної комунікації. Від алгоритмічних експериментів 1960-х до сучасних VR/AR і AI-технологій відбулася якісна трансформація

художньої мови, що вплинула на композицію, колористику та пластичні можливості цифрового образу.

Аналіз актуальних тенденцій засвідчив, що цифрова ілюстрація розвивається в напрямі міждисциплінарності, мультимедійності та інтерактивності. Значну роль відіграють соціальні медіа й онлайн-платформи, які формують нову модель професійної комунікації та сприяють демократизації доступу до мистецтва. Водночас активне впровадження алгоритмічних технологій та штучного інтелекту розширює творчий інструментарій, але ставить перед митцями нові етичні й методологічні виклики.

Порівняльний аналіз міжнародного та українського контекстів продемонстрував спільність технологічних тенденцій і наявність виразних національних особливостей. Українська цифрова ілюстрація інтегрує елементи народної орнаментики, символіки та актуальних соціокультурних наративів, виконуючи важливу ідентифікаційну й культурно-резистентну функцію, особливо в умовах війни.

У межах жанрово-стилістичного огляду виокремлено основні напрями сучасної цифрової ілюстрації – живописний, графічно-дизайнерський, концептуальний, концепт-арт, попкультурний і гібридно-текстурний. Їх різноманітність підтверджує поліструктурність і динамічність сучасної цифрової художньої практики.

Узагальнюючи, можна стверджувати, що цифрова ілюстрація посідає важливе місце в сучасному мистецькому процесі, формуючи нові форми візуального мислення та відкриваючи широкі перспективи для творчої, комунікативної й освітньої діяльності. Теоретичні положення цього розділу створюють методологічне підґрунтя для аналізу практичної реалізації творчого задуму, здійсненого у наступній частині роботи.

РОЗДІЛ 2. МЕТОДИКА ВИКОНАННЯ ПРАКТИЧНО-ТВОРЧОЇ ЧАСТИНИ КВАЛІФІКАЦІЙНОЇ РОБОТИ

2.1. Формування авторського задуму та концептуальної моделі цифрової ілюстрації

У сучасному візуальному просторі цифрова ілюстрація посідає провідне місце як одна з найдинамічніших форм художнього висловлення. Поєднуючи традиційні засади образотворчості з можливостями цифрових технологій, вона забезпечує оперативність створення, варіативність образних рішень та високу адаптивність до різних медіаплатформ [64]. Її інструментарій дозволяє художнику моделювати складні композиційні структури, працювати з багаторівневими колірними схемами, інтегрувати текст і візуальний наратив у цілісну комунікативну систему.

Водночас ефективність цифрової ілюстрації значною мірою визначається її здатністю впливати на глядача не лише через формально-естетичні параметри, а й через емоційний компонент, адже емотивний аспект сприйняття безпосередньо пов'язаний з особливостями поведінки, пам'яті, соціальних установок та вольових якостей людини [21, с. 93]. Інформація, що має емоційне забарвлення, запам'ятовується значно краще й швидше переходить у довгострокову пам'ять [1, с. 164]. Саме тому цифрова ілюстрація, здатна працювати з нюансами настрою чи символічної напруги, виступає дієвим інструментом культурної комунікації, освіти та популяризації історико-культурної спадщини.

Як наслідок вищеназваних факторів, сформувалась загальна концепція практично-творчої частини кваліфікаційної роботи, що ґрунтується на актуалізації та прагненні до художнього переосмислення важливих маркерів культурної ідентичності Криворіжжя, зокрема, міфологічного змісту. Таким чином, за основу розробки та проєктування цифрового візуального контенту було взято славнозвісну легенду від часів заснування нашого міста –

«Інгулець і Рудана» [31]. Вона давно побутує в усній та поетичній традиції, а також відзначається виразним емоційним потенціалом та драматургією сюжету – властивостями, що безпосередньо резонують із психологічними механізмами сприйняття. З нашої точки зору, саме ця емоційна напруга та міфологічна глибина роблять легенду особливо придатною для сучасного візуального трактування у площині цифрової ілюстрації.

На нашу думку, поєднання міфологічної основи з мовою цифрової ілюстрації створює можливість сформуванню не лише сюжетне відтворення подій, а й нову художню інтерпретацію, у якій акцент зміщується до символічного трактування, передачі психологічних станів персонажів та просторово-часової атмосфери. Таким чином, цифрова візуалізація стає засобом не просто передачі легенди, а її емоційного переживання – і саме це забезпечує глибше та триваліше запам'ятовування, як свідчать останні дослідження в галузі сучасного цифрового мистецтва [1, с. 164].

Концептуальна ідея творчої роботи була сконцентрована навколо прагнення передати саме ключові мотиви легенди – красу й відвагу дівчини Рудани, жертвність і мужність Інгульця, трагізм їхньої історії та трансформацію особистих почуттів у природний феномен. Поетичний текст [29] містить багату систему метафор, які стали підґрунтям для розвитку візуальної мови проєкту: *«золотокоса дівчина»*, *«страшний небесний знак»*, *«дві ріки, червоні наче кров»* [там само], перехід від радості до випробувань, від життя до втрати, і від втрати – до нового символічного народження двох потоків. Ці образи визначили як загальний настрій ілюстративного циклу, так і композиційну структуру кожної сцени.

Візуальний ряд циклу цифрових ілюстрацій розроблявся поетапно – від збору референсів і створення первинних тональних ескізів до лінійного компонування, а також фінальної кольорової стилізації. Тут варто наголосити, що ескізно-пошукові варіанти рішення в площині цифрової ілюстрації та спосіб їх виконання хоча і має певні спільні методи з класичними формами образотворчості (накидок, ескіз, скетч, замальовка, підмальовок тощо), проте

всі вони відбуваються у нематеріальному вимірі цифрового простору. Саме це забезпечує оперативність і гнучкість: відсутність матеріальних підготовчих етапів, миттєве коригування кольору й композиції, можливість швидкого усунення помилок без втрати якості. Додаткові інструменти графічних редакторів – фільтри, текстурні накладання, генерація шумів – дозволяють посилити виразність і надати зображенню необхідної пластичності та динаміки [13, с.4].

У підготовчому блоці до ілюстрування легенди були використані фотографії скульптур-ідолів, емоційні портретні ракурси та ландшафтні мотиви (форма кручі, русло ріки, характер крокування ліній рельєфу). Ці матеріали дозволили знайти точний баланс між реалістичною основою й стилізованою авторською мовою. У тональних начерках визначалася драматургія світлотіні, розподіл акцентів, напрямки руху погляду глядача, а також емоційний темп кожної композиції.

Наступний етап – лінійне рішення – дав змогу виокремити пластичну будову персонажів та об'єктів: різьблені кам'яні статуї, руки закоханих, ритмічно ділене тло, вибудоване за принципами давніх орнаментальних структур. У лінійній графіці закладалася стилістична єдність циклу – хвилясті лінії води, фактурні штрихи, декоративно-площинна трактовка форм. Фінальний кольоровий етап увиразнив символічну гаму легенди: теплі рожево-помаранчеві тони любові та життя, холодні синьо-фіолетові відтінки трагедії, контрасти між світлом і тінню, які підсилюють драматичний перелом у сюжеті.

Зважаючи на актуальні тенденції у розвитку сучасної цифрової ілюстрації, а саме її прагнення до мультимедійності та інтерактивності у взаємодії, в межах концептуального рішення практичної частини кваліфікаційної роботи було прийнято рішення перетворити цикл цифрової візуалізації криворізької легенди в остаточному вигляді у мультимедійну презентацію. Такий формат відповідає сучасним підходам до подання

візуального матеріалу та дає змогу значно розширити його комунікативний потенціал.

В останніх дослідженнях підкреслюється, що мультимедійні презентації забезпечують різнорівневий підхід до подання візуального й текстового матеріалу, поєднуючи графіку, текст, аудіо та відео, що підвищує ступінь занурення аудиторії у зміст і сприяє критичному осмисленню інформації [18, с.18]. Поміж іншим, сучасні інструменти, інтегровані зі штучним інтелектом, відкривають можливість не лише автоматизувати створення презентацій, а й адаптувати їх під потреби конкретної аудиторії та підсилити інтерактивність демонстрації [там само].

Таким чином, перехід до мультимедійної форми став логічним продовженням творчої концепції проєкту, адже презентація дозволяє структурувати наратив легенди у візуально та емоційно динамічний формат, доповнити зображення анімаціями, інфографікою, інтерактивними вставками чи аудіосупроводом, а також застосувати інструменти цифрового аналізу й автоматичного компонування матеріалу. Зокрема, використання сервісів штучного інтелекту (Gamma, Canva чи Alayna AI for Google Slides) значно оптимізує процес створення презентації, забезпечуючи підвищення якості візуального представлення матеріалу та економію часу завдяки автоматизації роботи зі слайдами [там само, с. 23].

Актуальність представленого проєкту зумовлена кількома чинниками. По-перше, цифрова ілюстрація сьогодні виступає дієвим інструментом культурної освіти та популяризації локальної спадщини. Візуальна репрезентація легенд сприяє відновленню інтересу молоді до нематеріальної культурної спадщини регіону, а також допомагає інтегрувати традиційні наративи у сучасний візуальний простір. По-друге, цифровий формат дає змогу демонструвати гнучкість художнього процесу – від пошуку ідей до багатоступеневої побудови композиції, що є цінним матеріалом для навчання майбутніх художників-педагогів.

Практична значущість проєкту полягає у можливості його використання як навчального прикладу для дисциплін, пов'язаних із розвитком фахових компетентностей майбутніх педагогів мистецтва та дизайнерів. Такий формат може бути впроваджений у навчальний процес як методичний приклад сучасної міждисциплінарної практики, що поєднує мистецтвознавчий аналіз, цифрові технології й авторську творчість.

Зрештою, створена серія ілюстрацій не лише візуалізує легенду, а й формує нову художню інтерпретацію місцевої історії, яка сприяє зміцненню регіональної самоідентичності, розвитку візуальної культури студентів і розширенню практик творчого осмислення фольклорних джерел засобами цифрового мистецтва.

2.2. Методична послідовність розробки сюжетно-тематичного, стилістичного та композиційного рішення в роботі

Легенди криворізької землі... Веселі і сумні, великі і малі...

Т. Прозорова [29]

Методична логіка створення ілюстративного циклу, побудованого на легенді «Інгулець і Рудана», передбачає поетапне формування змістовного, стилістичного й композиційного рішення. Кожен етап мав власну художню мету та професійну задачу, що забезпечило органічний зв'язок між літературним джерелом, емоційною драматургією й цифровою технікою виконання.

На аналітичному етапі, виходячи зі змісту поетичного тексту легенди, створеного криворізькою поетесою Тетяною Прозоровою [29] було здійснено виокремлення ключових сюжетних вузлів: гармонійне життя молодої пари; раптове нашествя лиха; трагедія закоханих; поява двох річок як символічне продовження їхнього життя. Паралельно визначено домінантні образи: кам'яні ідоли-обереги, степові ландшафти Криворіжжя, жестове єднання рук, контраст між життям і руйнацією. Така структуризація дозволила сформувати

драматичний каркас майбутньої композиції та встановити логіку переходу від кадру до кадру.

Наступний етап включав роботу з відбором референсів та побудовою візуальної бібліотеки образів. Використані матеріали зображали монументальні кам'яні статуї, характерні для степових культур; портретні ракурси, що передають інтимність взаємин; панорамні види річок і круч; фактурні зображення висохлого степу та елементи тваринного символізму. Референси стали основою для формування пластичного ладу, для точного розуміння пропорцій, світлових акцентів і ритміки природних ліній.

Тут варто зауважити, що досвід роботи з референсами є ключовим елементом сучасної методики цифрової ілюстрації. Референси не є інструментом копіювання – вони виконують функцію пошуку рішення, допомагаючи вибудувати цілісну систему візуальних орієнтирів. Їх правильний добір дозволяє уникати шаблонності, контролювати точність деталей і формувати переконливу логіку художнього образу. Крім того, робота з різними групами референсів допомагає глибше зрозуміти закономірності об'єктів та явищ, які ілюструються, та створювати більш виразні, аргументовані візуальні рішення [36].

Для побудови візуальної бібліотеки в цифровій практиці застосовують низку перевірених ресурсів. Серед найпоширеніших – Pinterest із широкими добірками стилістичних і сюжетних прикладів; ArtStation і Behance для аналізу академічних та професійних робіт; Unsplash, Pexels, Pixabay для пошуку реалістичних фотографій високої роздільності; Google Arts & Culture для вивчення музейних колекцій та історичних артефактів; а також тематичні архіви (National Geographic, NASA Image Library, British Library Collections), що забезпечують доступ до фактурних та унікальних документальних матеріалів. Ці ресурси дозволяють створити багатопланову систему

референсів, яка слугує не лише технічним орієнтиром, а й концептуальною опорою для формування візуального образу [там само].

Наступний етап був пов'язаний зі створенням монохромних варіацій циклу ілюстрацій, в котрих були визначені основні композиційні схеми (Рис.Б.2.1.): розташування фігур ідолів по колу, емоційний центр у вигляді багаття, розширені перспективні лінії степу, крупні портретні плани, що контрастують із широкими панорамами.

Далі основний фронт роботи полягав у лінійно-графічному моделюванні зображення (Рис.Б.2.2.). На цьому кроці відбулася трансформація тональної структури у чіткий лінійний каркас. Стилістика лінії була навмисно декоративною – хвилясті структури волосся, орнаментальні ритми у різьбленні ідолів, виразні контури рук, що створюють пластичну напругу сцени. Кожен кадр набув завершеної графічної форми, яка забезпечує впізнаваність стилю всього циклу.

Колористична система циклу ілюстрацій (Рис.Б.2.3.) вибудована на зіставленні теплих рожево-помаранчевих тонів (любов, життя, внутрішнє тепло) та холодних синьо-фіолетових контрастів (трагічність, ніч, руйнування). Лінії рельєфу та силуети довкілля отримали декоративно-умовний характер, що підкреслює міфологічність історії. Кольорове рішення стало ключем до створення емоційної цілісності – у кадрах трагедії домінують охолоджені відтінки, тоді як сцени єднання – пронизані теплим сяйвом.

На завершальному етапі було виконано композиційну інтеграцію циклу (Рис.Б.2.4.). Після завершення окремих ілюстрацій відбулася зведена композиційна робота: узгодження ритмів, вирівнювання масштабу об'єктів, формування загальної візуальної драматургії. Завдяки цьому цикл читається як послідовний вислів з чітким емоційним наростанням і логічною кульмінацією. Композиція стала не просто сукупністю кадрів, а цілісною

«візуальною легендою». Завершальна композиційна інтеграція об'єднала ілюстрації в цілісний міфопоетичний наратив, підсилюючи художню логіку та емоційну цілісність авторського задуму.

2.4. Технічні аспекти реалізації задуму засобами сучасної цифрової графіки

Технічне виконання ілюстративного циклу легенди «Інгулець і Рудана» повністю здійснювалося в середовищі професійної цифрової програми Adobe Photoshop, що дало змогу реалізувати багаторівневу структуру роботи – від лінійного креслення до інтеграції зображень у формат мультимедійної презентації. У сучасних дослідженнях Photoshop послідовно розглядається як повноцінний інструмент цифрового живопису й ілюстрації, а не лише засіб обробки фотографій. В останніх публікаціях підкреслюється потенціал програми як ефективного інструменту цифрового живопису і графіки для створення растрованих ілюстрацій, де важливими є можливості пошарового опрацювання, точного накладання кольору та багаторазового виправлення або швидкого повернення до попередньо спроектованих варіантів [62, с. 2–3].

Робота з шарами стала конструктивною основою проєктування кожної ілюстрації. Лінійний контур, тональний підмалюнок, шари локального кольору, глибоких тіней і декоративних деталей були розмежовані, що забезпечило чистоту контуру, контроль над композицією та неструктивне редагування. Подібний підхід цілковито корелює з висновками дослідників, які вказують, що поява спеціалізованих програм для ілюстрації (насамперед Adobe Photoshop) трансформувала графічний дизайн, зробивши пошарове редагування, корекцію кольору й комбінування ефектів базовою нормою професійної практики [63].

Інструменти цифрового живопису, доступні у площині програмного забезпечення Adobe Photoshop (кастомні та текстурні пензлі, різні режими накладання), використовувалися для моделювання фактури кам'яних ідолів,

степового рельєфу, неба та м'якості шкіри в портретних сценах. В межах навчальних ресурсів з цифрового мистецтва зазначається, що Adobe Photoshop став бестселером цифрового живопису саме завдяки можливості тонкого керування текстурами й кольором, а також гнучкому налаштуванню пензлів під задачу художника [60]. Професійні кейси відомих сьогодні ілюстраторів, зокрема опис процесу створення роботи Лоїс ван Баарле на офіційному сайті Adobe, демонструють застосування схожої логіки: послідовний перехід від ескізу до кольорового моделювання через систему пензлів, шарів і методів змішування кольорів [58].

Колористична корекція у циклі здійснювалася за допомогою інструментів Color Balance, Gradient Maps та Selective Color, що дало змогу сформувати єдину колірну систему, у якій теплі й холодні гами чітко підпорядковані драматургії легенди. Описані в академічних і професійних матеріалах підходи до цифрового живопису підкреслюють важливість таких інструментів саме для побудови емоційно вивіреного кольорового середовища, де градієнтні карти використовуються як швидкий спосіб керування тонально-колірними переходами в межах цілого зображення [62; 60].

Композиційне компонування реалізовувалося через трансформаційні можливості Photoshop (Scale, Warp, Liquify), що дозволило узгодити перспективу, масштаб і ритміку об'єктів у межах циклу. У роботах, присвячених впливу цифровізації на ілюстрацію, наголошується, що саме такі інструменти відкривають можливість пластично коригувати фігуру, виразність жестів та міміки без повторного перемальовування й втрати якості, роблячи процес композиційного пошуку більш гнучким та варіативним [63].

На завершальному етапі здійснено мультимедійну інтеграцію: завершені ілюстрації були змонтовані в презентацію, що поєднує художні кадри, інфографіку та озвучення фрагментів легенди, створене засобами AI-синтезу мовлення. Поєднання статичного зображення з текстом та аудіо перетворює ілюстрацію на мультимодальний комунікативний інструмент, здатний

посилювати емоційне залучення глядача й підвищувати навчальний потенціал візуального матеріалу [1, с. 164].

Таким чином, технічна реалізація задуму в Adobe Photoshop, підкріплена апробованими в сучасних дослідженнях принципами цифрового живопису й ілюстрації, демонструє інноваційний підхід до візуалізації культурної спадщини та засвідчує високий потенціал цифрової графіки як інструмента художнього й педагогічного впливу.

Висновки до розділу 2

У другому розділі представлено цілісний процес створення авторського ілюстративного циклу, що поєднав мистецьку інтерпретацію локальної легенди та можливості сучасної цифрової графіки. На основі сюжету «Інгулець і Рудана» вибудовано концептуальну модель циклу, визначено ключові смисли та сформовано переконливу візуальну драматургію.

Поетапна методика розробки цифрової ілюстрації, що включала всі необхідні методичні та техніко-технологічні рівні застосування, засвідчила ефективність системного підходу як у творчій роботі, так і в освітньому контексті. Технічна реалізація в Adobe Photoshop продемонструвала потенціал цифрових інструментів для моделювання форми, атмосфери та стилістичної єдності циклу.

Завершальна мультимедійна презентація розширила комунікативні можливості проєкту, поєднавши зображення, інфографіку та аудіосупровід. Загалом практична робота підтвердила значущість цифрової ілюстрації як засобу художньої інтерпретації культурної спадщини та як ефективного інструмента підготовки майбутніх педагогів мистецьких спеціальностей.

РОЗДІЛ 3. МЕТОДИЧНІ ЗАСАДИ ВПРОВАДЖЕННЯ ЦИФРОВОЇ ІЛЮСТРАЦІЇ В СУЧАСНИЙ ОСВІТНІЙ ПРОЦЕС

3.1. Цифрова компетентність як фундаментальна умова опанування цифрової ілюстрації майбутніми педагогами мистецтва

Цифровізація сучасної освіти та мистецької практики суттєво трансформує вимоги до професійної підготовки студентів мистецьких спеціальностей. У цих умовах цифрова компетентність постає однією з ключових інтегральних складових фахового становлення майбутнього художника, дизайнера, педагога мистецтва. Її формування визначає можливості студента повноцінно функціонувати в сучасному візуально-комунікативному середовищі, опановувати технології цифрової графіки та створювати конкурентоспроможний мистецький продукт.

Інституційне визнання цифрової компетентності як базової складової професійної підготовки було суттєво посилене після ухвалення Європейським Союзом «Цифрового порядку денного для Європи 2020» та запровадження в Україні «Концепції розвитку цифрової економіки та суспільства на 2018–2020 рр.» [32, с. 1096]. У зазначених документах наголошено на стратегічній необхідності розвитку цифрових умінь громадян відповідно до європейських орієнтирів, оновлення освітніх стандартів, розроблення сучасного навчально-методичного забезпечення та підвищення рівня цифрової компетентності педагогів. Таким чином, формування цифрової компетентності майбутніх фахівців мистецької галузі розглядається не лише як внутрішня потреба освітнього процесу, а як вимога державної та європейської політики, спрямованої на інтеграцію України у сучасний цифровий освітній та культурний простір.

Цифрова компетентність розглядається сучасними науковцями як інтегральна характеристика особистості, що включає систему знань, умінь, навичок, ціннісних орієнтацій та відповідальну поведінку, які забезпечують ефективне, безпечне, критичне й творче використання цифрових технологій у

професійній, навчальній та повсякденній діяльності [32, с.1095]. Відповідно до підходів, визначених Об'єднаним дослідницьким центром Європейської Комісії [48], одним із ключових компонентів цифрової компетентності є *здатність створювати цифровий контент*.

Існує також офіційно затверджений критеріальний перелік, на основі якого здійснюється оцінювання рівня сформованості цифрових компетентностей (базовий, середній, високий, експертний). Саме *експертний рівень* передбачає здатність аналізувати й розв'язувати завдання, що характеризуються багатьма взаємопов'язаними чинниками, а також опрацьовувати складні творчі проблеми, зумовлені впливом численних параметрів. Натомість попередні рівні охоплюють стандартні навички, які дають змогу розв'язувати типові, чітко окреслені задачі без необхідності звернення до пошуку оригінального чи креативного рішення [32, с. 1095].

Відповідно, формування цифрової компетентності студентів мистецьких спеціальностей передбачає не лише оволодіння технічними операціями, а й розвиток здатності до критичного мислення, творчої інтерпретації та усвідомленого використання цифрових інструментів у художній діяльності. У контексті цифрової ілюстрації це означає, що студент повинен не лише володіти програмним забезпеченням і технологіями цифрового зображення, але й уміти інтегрувати їх у власну художню практику, розвивати авторський стиль, аналізувати візуальні рішення та приймати обґрунтовані творчі рішення.

Сучасні дослідження підкреслюють, що цифрова компетентність включає як *технологічну складову* (уміння працювати з графічними редакторами, цифровими інструментами, мультимедійним контентом), так і *когнітивно-творчу* (здатність створювати оригінальні цифрові образи, інтерпретувати інформацію, застосовувати цифрові засоби для художнього самовираження) [39, с. 98–99; 51].

У низці європейських стратегічних документів, на які посиляється О. Спірін та співавтори, окреслено системні засади формування цифрової

компетентності громадян, що мають безпосереднє значення для модернізації професійної підготовки майбутніх педагогів мистецтва. Зокрема, реалізація ініціативи «Європейський освітній простір» до 2025 року визначає цифрову освіту одним із пріоритетних напрямів розвитку, акцентуючи увагу на підвищенні якості підготовки педагогів, забезпеченні рівного доступу до цифрових ресурсів та оновленні освітніх програм відповідно до викликів цифрового суспільства [33, с. 162].

У контексті європейських освітніх стратегій, зокрема програми «Цифрове десятиліття до 2030 року» [45], цифрова компетентність розглядається як комплексне явище, що охоплює цифрову грамотність, уміння працювати з програмним забезпеченням, обчислювальне мислення, грамотність роботи з даними, розуміння принципів штучного інтелекту, кібербезпеку та здатність створювати інноваційний цифровий контент [33, с. 163]. Для студентів мистецьких спеціальностей ці положення визначають необхідність інтеграції цифрових технологій у творчий процес, критичного аналізу візуальної інформації та опанування інструментів, властивих креативним індустріям.

Особливо актуальним є акцент програми «Горизонт Європа» [57] на сфері культури й творчості [33, с. 164], що підкреслює значущість цифрових медіа та технологій оцифрування культурної спадщини і створює концептуальні умови для розуміння цифрової ілюстрації як важливого інструменту формування цифрової компетентності майбутніх педагогів мистецтва.

Не менш актуальним у сучасних умовах є фактор розвитку навичок XXI століття (XXI-century skills), які суттєво впливають на функціонування більшості інформаційно-комунікаційних сфер та трансформують освітнє середовище. Узагальнюючи положення, подані А. Череп та співавторами, можна стверджувати, що концепція саме *цифрових навичок XXI століття* тісно корелює з вимогами до формування цифрової компетентності майбутніх педагогів мистецтва, оскільки охоплює широкий спектр умінь, які

безпосередньо проявляються у процесі опанування цифрової ілюстрації. Зазначені авторами групи навичок – інформаційна грамотність, цифрова комунікація, аналітичні здібності, креативність, безпека в інтернеті, алгоритмічне мислення, адаптивність та інноваційність – формують комплексну основу, необхідну для ефективного функціонування педагога в сучасному цифровому освітньому середовищі [41, с. 42–43].

Для студентів мистецьких спеціальностей ці навички мають особливе значення. Опанування цифрової ілюстрації передбачає не лише технічні уміння роботи з графічними редакторами, а й здатність до критичного аналізу візуальної інформації, усвідомленого відбору джерел, створення оригінального цифрового контенту та його безпечного поширення в мережі. Важливими складовими цього процесу є розвиток інформаційної грамотності, цифрової комунікації та етичної поведінки онлайн, які визначають професійну відповідальність майбутнього педагога мистецтва.

Цифрова компетентність також сприяє підвищенню академічної мобільності здобувачів освіти, їх здатності працювати у командних, колаборативних і проєктних формах діяльності, що є важливою умовою підготовки фахівців у мистецьких та креативних індустріях. Водночас вона виступає підґрунтям для інтеграції традиційних видів мистецької освіти з інноваційними технологіями, забезпечуючи гармонійне поєднання академічної художньої школи з вимогами цифрової доби.

Отже, цифрова компетентність студентів є системоутворювальним компонентом художньо-педагогічної підготовки, що визначає їхню здатність ефективно функціонувати у сучасному мистецькому та інформаційно-комунікаційному середовищі, формує професійну готовність до роботи із цифровою ілюстрацією та забезпечує високий рівень художньої й технологічної культури майбутнього фахівця.

3.2. Методологія та практики навчання цифрової ілюстрації у підготовці студентів мистецьких спеціальностей

У сучасних умовах цифрової трансформації освітнього середовища особливої актуальності набуває питання оновлення професійної підготовки майбутніх педагогів мистецтва з урахуванням зростаючої ролі цифрових технологій. Як слушно зауважує А. Омельченко, сучасний учитель мистецтва має володіти не лише фаховими теоретичними знаннями та художньо-виконавськими вміннями, а й демонструвати високий рівень професійної компетентності у сфері цифрових технологій та інноваційних методик їх застосування в освітньому процесі [26, с. 286]. Розмаїття цифрових засобів, що забезпечують роботу з графічною, текстовою, аудіо- та відеоінформацією, створює якісно нові можливості для модернізації змісту й форм мистецької освіти, роблячи її більш динамічною, доступною та інтерактивною.

Водночас дослідниця підкреслює низку суперечностей, які ускладнюють ефективну цифровізацію мистецької освіти: розрив між потребою модернізації та домінуванням традиційних моделей навчання; відставання педагогічної практики від стрімкого розвитку цифрових технологій; недостатній рівень цифрової грамотності вчителів; обмеженість матеріально-технічних ресурсів закладів освіти [там само]. Ці проблеми окреслюють необхідність розроблення сучасних методологічних засад навчання, здатних забезпечити цілісне формування цифрової компетентності майбутніх педагогів мистецтва.

Актуальність оновлення методик навчання художньо-графічних дисциплін підтверджує й І. Іщенко, наголошуючи, що сучасне покоління здобувачів освіти – «покоління Альфа» – з раннього віку занурене в цифровий простір, орієнтоване на інтерактивність і швидкий зворотний зв'язок [15, с. 44]. Для таких студентів цифрові інструменти є природним способом сприйняття та продукування інформації, а тому digital-практики – цифрова ілюстрація, моушн-дизайн, 3D-графіка, AR/VR – повинні бути інтегровані в

освітній процес як невід'ємна складова підготовки конкурентоспроможного фахівця.

Значущі методологічні орієнтири подає Н. Колесник, яка розглядає цифровізацію мистецької освіти як комплексний процес, що поєднує традиційні художні техніки з цифровими інструментами, медіаплатформами та алгоритмами штучного інтелекту [19, с. 262]. Використання графічних редакторів, мультимедійних ресурсів і платформ візуальної комунікації, за її висновками, сприяє розвитку візуально-аналітичного мислення, художнього бачення та технологічної грамотності майбутніх дизайнерів і педагогів мистецтва [там само, с. 263].

У таких умовах трансформації зазнає і структура педагогічної взаємодії. Як наголошує Ю. Малежик, викладач перестає бути лише «носієм знань» і стає наставником та куратором індивідуальних освітніх траєкторій студента. Навчання набуває діяльнісного, студійного та проєктного характеру, у центрі якого – здатність студента аналізувати, інтерпретувати, конструювати та деконструювати візуальні образи, працювати з різними форматами цифрових медіа та створювати власні візуальні концепції [24, с. 34].

Методологічні акценти, запропоновані А. Мальцевою та співавторами, додатково підкреслюють важливість цифрової ілюстрації як однієї з провідних форм сучасної художньої практики. Дослідники зазначають, що вона інтегрує технічні, творчі та комунікативні складові професійної діяльності, охоплюючи сфери web-дизайну, реклами, видавничих проєктів і комп'ютерних ігор [25, с. 1–3]. Сучасні графічні редактори (Adobe Photoshop, Illustrator) не лише розширюють інструментарій митця, а й впливають на формування художньої ідеї, забезпечуючи можливості експериментування завдяки широкому спектру ефектів, текстур та алгоритмів моделювання форми [там само, с. 4–5].

Саме тому проблема інтеграції цифрових технологій у систему професійної мистецької підготовки набуває особливої актуальності. Аналіз навчальних планів і робочих програм художньо-графічного відділення факультету мистецтв КДПУ засвідчує позитивну динаміку впровадження цифрових практик. Оновлені освітні програми 2024–2025 н.р. передбачають можливість виконання практичних завдань у цифровому форматі в таких дисциплінах, як «Живопис», «Сучасна графіка», «Цифрові технології в образотворчому мистецтві» тощо. Студентам пропонується альтернативний шлях виконання робіт – на планшетах або у графічних редакторах (Adobe Photoshop, Krita, Clip Studio Paint).

Особливо показовою є вибіркова дисципліна «Цифрові технології в графіці», що містить системний зміст із digital art, концепт-арту та цифрового живопису, пропонує чітко структуровані практичні завдання, орієнтовані на формування візуального мислення та опанування етапів виробничого циклу цифрової графіки.

Однак комплексний аналіз програм засвідчує, що інтеграція цифрових технологій залишається фрагментарною. Відсутня єдина наскрізна методика формування цифрової компетентності від першого курсу до завершення навчання, не вибудовано міждисциплінарної узгодженості між циклами рисунка, живопису, композиції та фахових дисциплін. Додаткові труднощі створює недостатня матеріально-технічна база – обмежена кількість планшетів, стилусів, комп'ютерів та ліцензійного ПЗ. До того ж практичні завдання нерідко не супроводжуються методичними рекомендаціями щодо поетапності виконання цифрової ілюстрації, роботи з файлами та стилістичними вимогами.

Таким чином, попри очевидну позитивну динаміку, нинішній стан цифрової підготовки студентів мистецьких спеціальностей характеризується

радше стихійним, ніж системно організованим упровадженням цифрових технологій. Це зумовлює потребу розроблення цілісної методичної моделі, здатної забезпечити поетапне та науково обґрунтоване формування цифрової компетентності майбутніх педагогів і дизайнерів засобами цифрової ілюстрації.

3.3. Педагогічні умови формування цифрової компетентності майбутніх педагогів мистецтва засобами цифрової ілюстрації

Формування цифрової компетентності майбутніх педагогів мистецтва у сучасних умовах цифровізації освіти вимагає науково обґрунтованої системи педагогічних умов, які забезпечують цілісність, поетапність та професійну спрямованість навчання. Згідно з висновками сучасних дослідників, цифрова компетентність постає як інтегральна характеристика особистості, що охоплює знання, уміння, навички та ціннісні орієнтири, необхідні для ефективного використання цифрових технологій у професійній діяльності (О. Овчарук, О. Спирін) [32, с. 1095–1096]. У дослідженнях Н. Колесник підкреслюється, що цифровізація мистецької освіти вимагає поєднання технологічних, діяльнісних і творчих компонентів, які сприяють розвитку візуально-аналітичного мислення та художнього бачення здобувачів [19, с. 262–263]. І. Іщенко та А. Омельченко звертають увагу на необхідність адаптації методик викладання до умов цифрового середовища та потреб покоління «Альфа», яке з раннього віку інтегроване у цифровий простір і тяжіє до інтерактивності [15, с. 44; 26, с. 286]. У контексті цифрової ілюстрації це означає не лише оволодіння техніко-технологічними операціями, а й осмислене створення цифрового образу, розвиток авторського стилю та інтеграцію цифрових технологій у мистецьку освіту.

Однією з провідних педагогічних умов формування цифрової компетентності є *мотиваційно-ціннісний компонент*, що передбачає розвиток внутрішньої зацікавленості студентів до опанування цифрової ілюстрації як актуальної художньої практики й професійного інструмента педагога. Це здійснюється через демонстрацію можливостей цифрового мистецтва в креативних індустріях, ознайомлення з досвідом українських та зарубіжних цифрових ілюстраторів, організацію лекцій, вебінарів, воркшопів і творчих лабораторій, спрямованих на формування індивідуального digital-портфоліо. Як зазначає А. Омельченко, саме розуміння значущості цифрових технологій у мистецькій та педагогічній діяльності підсилює мотиваційний аспект професійної підготовки [26, с. 286].

Наступною педагогічною умовою є змістова *узгодженість навчального матеріалу*, яка забезпечує поетапне занурення студентів у цифрову ілюстрацію – від базових понять та інструментів цифрового зображення до опанування жанрово-стилістичних систем і професійних стандартів цифрової графіки. Необхідним є створення наскрізної міждисциплінарної лінії, яка логічно поєднувала б дисципліни «Рисунок», «Живопис», «Композиція», «Сучасна графіка», «Цифрові технології в образотворчому мистецтві» та забезпечувала системний розвиток цифрових компетентностей. І. Іщенко підкреслює, що сучасний здобувач освіти очікує інтерактивності та гнучкого навчального змісту, який відповідає динаміці цифрового середовища [15, с. 44].

Технологічно-операційний компонент охоплює забезпечення студентів сучасними засобами цифрової діяльності й формування умінь їх практичного застосування. Це включає використання графічних планшетів і стилусів, мультимедійних комплексів, програмного забезпечення Adobe Photoshop, Illustrator, Krita, Procreate, Clip Studio Paint, а також платформ Behance,

ArtStation, Figma. У роботах Н. Колесник підкреслюється важливість технологічної грамотності, що сприяє розвитку цифрового художнього мислення [19, с. 263]. Суттєвим елементом сучасної мистецької підготовки є також інтеграція AI-інструментів (Midjourney, Adobe Firefly), що потребує формування етичної та критичної компетентності студентів щодо їх застосування.

Інтерактивно-комунікативний компонент передбачає організацію освітнього процесу на основі студійних форм роботи, групових творчих проєктів, реер-to-реер консультацій та аналізу портфоліо. Така діяльність формує навички професійної комунікації, колаборативної взаємодії та включення студентів у сучасні цифрові художні спільноти. На думку І. Іщенко, саме інтерактивні методи навчання відповідають когнітивним особливостям сучасних здобувачів, підвищуючи рівень їхнього залучення [15, с. 44].

Завершальним є *рефлексивно-оцінювальний компонент*, який забезпечує здатність здобувача аналізувати результати власної цифрової творчості, здійснювати самооцінку та експертний аналіз робіт одногрупників. Його реалізація включає використання критеріїв оцінювання цифрової ілюстрації, проведення щотижневих оглядів, міжсесійних і семестрових переглядів, міні-презентацій. Важливою складовою є участь студентів у творчих виставках, конкурсах і фестивалях цифрового мистецтва, що формує мотивацію до професійного зростання та сприяє розвитку рефлексивної культури. Як зазначає А. Омельченко, саме зовнішня презентація результатів творчої діяльності підсилює професійну відповідальність майбутнього педагога [26, с. 287].

Формування цифрової компетентності майбутніх педагогів мистецтва передбачає системну інтеграцію цифрової ілюстрації у навчальний процес, що ґрунтується на сучасних педагогічних підходах та специфіці цифрової

художньої діяльності. Як зауважує Л. Гаврілова, цифрові технології докорінно змінюють структуру художньої освіти, оскільки забезпечують «розширення художньо-виражальних можливостей студента та переорієнтацію навчання з репродуктивних на творчо-пошукові форми» [6, с. 8]. Саме тому впровадження цифрової ілюстрації має здійснюватися не як технічне доповнення до традиційних дисциплін, а як повноцінний компонент фахової підготовки педагогів мистецтва.

Важливим аспектом є переосмислення ролі викладача у процесі навчання. Цифрові інструменти часто змінюють модель взаємодії між викладачем і студентом, переводячи акценти на самостійне дослідження та творче експериментування. Відтак педагог стає не носієм готових знань, а фасилітатором, консультантом та куратором індивідуальних освітніх траєкторій, що особливо важливо у сфері цифрової ілюстрації, де успіх значною мірою залежить від здатності студента до самостійного пошуку образних, стилістичних і технологічних рішень.

Суттєвим методичним орієнтиром є те, що цифровий живопис та цифрова графіка мають власні закономірності формотворення, які потребують спеціально організованого навчання. А. Блудов підкреслює, що цифрова художня діяльність вимагає поетапного опанування – від роботи з плоскими масами та силуетами до складних багатошарових цифрових композицій, включно з використанням текстур, фільтрів, алгоритмічних методів моделювання об'єму [3, с. 110]. Це цілком відповідає методології навчання цифрової ілюстрації, у якій важливо структурувати завдання так, щоб студент поступово оволодівав складністю технічних і художніх прийомів.

Сучасні дослідження підкреслюють і трансформацію самого поняття «ілюстрування» у цифрову добу. А. Мальцева та співавтори доводять, що сучасні графічні редактори змінюють не лише техніку виконання, але й спосіб

мислення художника: цифрові інструменти стають «активним учасником творчого процесу», впливають на формування задуму й відкривають можливості експериментування, недоступні в традиційних техніках [25, с. 3–4]. Відповідно навчання цифрової ілюстрації має включати опанування саме цих специфічних принципів – роботи з шарами, масками, цифровим кольором, різними видами цифрових пензлів, алгоритмічними ефектами.

У статті Ю. Малежик наголошується, що цифровізація мистецької освіти вимагає «перебудови змістових модулів дисциплін, оновлення методик та створення міждисциплінарних зв'язків» [24, с. 34]. Це особливо важливо для цифрової ілюстрації, яка за своєю природою інтегрує знання з рисунка, живопису, композиції, графічного дизайну, цифрового моделювання. Отже, пропозиції щодо впровадження цифрової ілюстрації передбачають створення наскрізної освітньої траєкторії, яка забезпечує логічну послідовність формування цифрових компетентностей протягом усього навчання.

Важливим підтвердженням необхідності системного впровадження цифрових технологій є результати дослідження, наведені у статті Л. Гаврілової, де зазначено, що саме цифрова художня діяльність сприяє «розвитку креативності, візуального мислення, адаптивності та аналітичних навичок» [6, с. 6]. Ці компетентності є ключовими для професійної діяльності вчителя мистецтва, а цифрова ілюстрація – один із найбільш ефективних інструментів для їхнього розвитку.

На основі аналізу зазначених джерел можна сформулювати низку методичних пропозицій щодо впровадження цифрової ілюстрації в навчальний процес:

1. Створення вибіркової дисципліни «Основи цифрової ілюстрації» (для студентів бакалаврату спеціальності А14 Середня освіта. Мистецтво /

Образотворче мистецтво), що покриває базові поняття, жанри, техніки та технологічні процеси. Курс може мати обсяг, що корелює з подібними дисциплінами і складати 3,0 кредити (загальний обсяг годин – 90, аудиторної роботи – 30, з них: лекцій 6 год.; лабораторних занять – 24 год., самостійної роботи – 60 год.). У додатках до розділу подаємо індивідуальний проєкт-пропозицію силабуса, що може бути використаний в якості вихідного параметру для подальшої розробки навчальної програми та інтеграції до циклу вибіркових навчальних дисциплін кафедри образотворчого мистецтва КДПУ (Дод.В.).

2. Модернізація традиційних дисциплін фахової підготовки майбутніх художників-педагогів («Рисунок», «Живопис», «Композиція») через введення окремих практичних завдань у цифровому форматі. Серед пріоритетних форм практично-творчої роботи можна виокремити – цифровий скетчинг, цифрові пошукові замальовки, начерки, етюдів, цифрове колажування у розробці композиції, а також завершені цифрові роботи в різних жанрах і техніках виконання.

3. Оновлення матеріально-технічної бази художньо-графічного відділення відповідно до рекомендацій – закупівля планшетів, стилусів, ліцензійного ПЗ.

4. Інтеграція результатів творчих конкурсів, виставок, курсів неформальної освіти, присвячених цифровій ілюстрації, у систему оцінювання успішності студентів за відповідними фаховими дисциплінами.

5. Обов'язкове створення цифрового портфоліо студентів та його періодична інтроспекція.

6. Використання AI-інструментів у межах етичних практик (з урахуванням рекомендацій статей про цифрові ризики та академічну доброчесність).

7. Створення методичного посібника для студентів, який міститиме етапи побудови цифрової ілюстрації та опис технологічних процедур.

Висновки до розділу 3

У третьому розділі узагальнено методичні засади інтеграції цифрової ілюстрації в систему професійної підготовки педагогів мистецьких спеціальностей. Аналіз наукових праць і нормативних документів засвідчив, що розвиток цифрової компетентності є ключовою умовою сучасної мистецької освіти, оскільки охоплює не лише володіння графічними редакторами, а й уміння критично опрацьовувати візуальну інформацію, створювати цифровий контент і застосовувати технології у педагогічній практиці.

Сучасні дослідження вказують на доцільність поєднання традиційних художніх дисциплін із цифровими техніками, використання проєктних і студійних форм навчання, інтерактивних платформ та інструментів штучного інтелекту. Водночас окреслені проблеми – недостатня технічна база, фрагментарність змісту та нестача методичних матеріалів – демонструють потребу в оновленні освітніх підходів.

Узагальнення отриманих результатів дає підстави вважати, що ефективне впровадження цифрової ілюстрації можливе лише за умови створення цілісної методичної моделі, яка інтегрує цифрові художні практики в навчальний процес, сприяє розвитку креативного й технологічно грамотного мислення студентів та формує їхню готовність до професійної діяльності в умовах цифрової культури.

ВИСНОВКИ

У кваліфікаційній роботі комплексно досліджено цифрову ілюстрацію як явище сучасного образотворчого мистецтва та ефективний інструмент удосконалення мистецької освіти в умовах цифровізації. Поєднання теоретичного аналізу, практичної художньої реалізації та розроблення методичних засад дало змогу всебічно охарактеризувати специфіку, функції та педагогічний потенціал цифрової ілюстрації у професійній підготовці майбутніх педагогів мистецтва.

У ході дослідження було проаналізовано стан наукової розробки проблеми цифрової ілюстрації у вітчизняному та зарубіжному мистецтвознавчому дискурсі. Уточнення понятійно-термінологічного апарату дало змогу визначити структурні та функціональні характеристики цифрової ілюстрації, окреслити її місце серед суміжних категорій – цифрової графіки, цифрового живопису, концепт-арту та редакційної ілюстрації. З'ясовано, що цифрова ілюстрація постає як окремий вид художньої діяльності, у якому поєднуються традиційні принципи образотворення та технологічні можливості цифрових інструментів.

Досліджено історичні передумови формування цифрової ілюстрації та простежено еволюцію художніх і технологічних підходів у її розвитку. Показано, що становлення цифрової ілюстрації пов'язане із зародженням комп'ютерного мистецтва, появою графічних редакторів, поширенням мультимедіа і глобальної цифрової культури. Установлено, що саме інтеграція художньої традиції з інноваційними цифровими засобами визначає гнучкість і динамічність цього напрямку.

У роботі розкрито специфіку цифрової ілюстрації в сучасному мистецькому процесі. Виявлено, що вона функціонує не лише як вид творчої

практики, а й як ефективний інструмент візуальної комунікації, який активно використовується у рекламі, видавництві, кіноіндустрії, вебдизайні, освітньому середовищі. Цифрова ілюстрація характеризується міжмедійністю, варіативністю технік, візуальною мобільністю та високим рівнем авторської індивідуалізації.

Порівняльний аналіз зарубіжного та українського мистецького досвіду дав змогу окреслити актуальні жанрово-стилістичні напрями цифрової ілюстрації. Зафіксовано тенденції до гібридності технік, синтезу традиційних і цифрових засобів, поширення персональних стилів, а також розвиток української естетики *digital folk*, що поєднує національні орнаментальні традиції та символічні образи з сучасними візуальними технологіями. Встановлено, що українська цифрова ілюстрація виконує важливу ідентифікаційну та комунікативну функції, особливо в умовах соціокультурних викликів сьогодення.

У практичній частині сформовано й реалізовано авторську концепцію цифрової ілюстрації на основі легенди «Інгулець і Рудана». Розроблено методичну та технологічну послідовність роботи – від аналізу змісту та створення ескізів до фінального композиційного вирішення й технічної реалізації в Adobe Photoshop. Отриманий ілюстративний цикл та його мультимедійна презентація підтверджують ефективність цифрових технологій у художньому переосмисленні культурної спадщини та розвитку емоційно-образного мислення.

У роботі обґрунтовано методичні засади впровадження цифрової ілюстрації у сучасний освітній процес. Визначено педагогічні умови формування цифрової компетентності здобувачів мистецької освіти, зокрема мотиваційно-ціннісний, змістовий, технологічно-операційний, інтерактивно-комунікативний та рефлексивно-оцінювальний компоненти. Запропоновано

методичні рекомендації щодо інтеграції цифрової ілюстрації в навчальні дисципліни художньо-педагогічного циклу, що сприяє формуванню у студентів візуального мислення, технологічної грамотності, креативності й здатності працювати з сучасними цифровими медіа.

Узагальнюючи результати дослідження, можна стверджувати, що цифрова ілюстрація є значущим мистецьким і педагогічним феноменом, який поєднує інноваційні технології з традиційними художніми принципами та сприяє модернізації сучасної мистецької освіти. Створений авторський ілюстративний цикл та розроблені методичні рекомендації підтверджують практичну цінність отриманих результатів і можуть бути використані в подальшій творчій, науковій та педагогічній діяльності.

СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ

1. Белоусова Н., Ціось З. Цифрове мистецтво як інструмент сучасної пропаганди у системі масових комунікацій. *Acta de Historia & Politica: Saeculum XXI*. 2025. № 9. С. 161–170.
2. Біла В. Цифровий сюрреалізм в мультимедійному контенті соціальних медіа. *Future of science: innovations and perspectives: The 11th International scientific and practical conference*. (Stockholm, September 8-10, 2025). Stockholm, 2025. С. 130–134.
3. Блудов А. Особливості формування процесу викладання цифрового живопису. *Українська академія мистецтва*. 2023. Вип. 33. С. 106–114.
4. Борисова С. В., Семенова Є. І. Цифрова ілюстрація як форма візуальної комунікації. *International scientific conference (Częstochowa, the Republic of Poland, 6–7 Dec. 2023)*. С. 76–79.
5. Вплив цифрових технологій на розвиток ілюстрації в графічному дизайні / Мальцева А. О. та ін. *Технології та дизайн*. 2017. № 2. С. 1–9.
6. Гаврілова Л. М. Цифрові технології викладання образотворчого мистецтва на сучасному етапі реформування мистецької освіти. *Професіоналізм педагога: теоретичні й методичні аспекти*. 2024. Вип. 21. С. 5–18.
7. Гієнко К., Чемерис Г. Візуальна комунікація як ефективний інструмент взаємодії з користувачами у просторі. *Design and Visual Art Creativity : 2nd International scientific & practical Conference (Zaporizhzhia, 12 December, 2023)*. Запоріжжя, 2023. С. 81–84.
8. Гресько О. В. Візуальна комунікація як основа масово-інформаційної діяльності ХХІ століття. *Держава та регіони*. 2015. № 1. С. 4–8.
9. Давимук С. Цифровізація мистецтва як вагомий тренд формування нової моделі культури: ретроспективний аналіз. *Народознавчі зошити*. 2025. № 1 (181). С. 95–109.

10. Дарованець К.І. The digital Era: from Transformation of Culture to Changes in its Popularization. *Культурологічний альманах*. 2024. Вип. 2 (10). С. 344–350.
11. Демакіна Т. А., Фефелов А. О. Особливості CG індустрії. *Соціокультурні тенденції розвитку сучасного дизайну та мистецтва* : Матеріали VII Міжн. наук.-практ. конф. (м. Херсон, 08-10 вер. 2021 р.). Херсон: ХНТУ, 2021. С. 167–170.
12. Дробот Б. В., Пацалюк І. І., Базильчук, Л. В. Інтерактивні технології у викладанні образотворчого мистецтва. *Академічні візії*. 2025. № 46. С. 1–12.
13. Дубрівна А. П., Крижанівська К. О. Художньо-образні засади digital-мистецтва в сучасній ілюстрації. *Технології та дизайн*. 2020. № 3 (36). С. 1–11.
14. Дубрівна, А. П., Єрмак, І. О. Цифрова ілюстрація в контексті російсько-української війни. *Український мистецтвознавчий дискурс*. 2023. № (2). С. 46–52.
15. Іщенко І. Інтеграція новітніх художньо-графічних технік у навчальний процес. *Естетичні засади розвитку педагогічної майстерності викладачів мистецьких дисциплін* : матеріали VII Міжнар. наук.-практ. конф. (м. Умань, 15-16 трав. 2025 р.). Умань : Візаві, 2025. С. 44–49.
16. Касьян Т. К. Мистецький простір: тенденції й виклики для молодих митців. *Research on the development of science and the implementation of technology* : The 3rd International scientific and practical conference. (Hamburg, Germany. 16-19 Sept. 2025). Hamburg, 2025. С. 12–14.
17. Клименко І. В. Антропоцентризм у семіотичному просторі реклами. *Наука і освіта*. 2012. № 9. С. 88–91.
18. Коваленко В. В., Яцишин А. В. Використання сервісів штучного інтелекту для створення мультимедійних презентацій в освіті і наукових дослідженнях. *Освіта та розвиток обдарованої особистості*. 2025. № 1 (96). С. 17–25.

19. Колесник Н. Цифрова трансформація мистецької освіти: від традиційних підходів – до штучного інтелекту. *Професійне становлення особистості: проблеми і перспективи* : XIII Міжн. наук.-практ. конф. (м. Хмельницький, 6–7 лист. 2025 р.). Хмельницький, 2025. С. 262–263.
20. Комар В. О. Мистецькі проекти в контексті трансформації культурнокреативних індустрій в Україні першої чверті ХХІ століття: культурологічні аспекти концептуалізації. *Культурологічний альманах*. 2025. Вип. 1 (13). С. 326–336.
21. Кузнєцов М. А. Емоційна пам'ять людини. *Вісник Харківського національного університету імені В.Н. Каразіна*. 2010. № 44 С. 93–98.
22. Курило А., Олефіренко Н. Креативне програмування як інструмент для створення художніх творів. *Цифрові технології в освіті*. 2024. Вип. 24. С. 86–96.
23. Левченко М., Лимаренко Л., Терешенко Н. Мистецтво на передовій : візуальна культура війни та образ перемоги в українському арт-дискурсі 2022-2024 років. *Українська культура : минуле, сучасне, шляхи розвитку*. 2025. № (50). С. 100–108.
24. Малежик Ю., Дерев'янка М. Інтеграція цифрових технологій у викладанні образотворчих дисциплін. *Архітектурний рисунок у контексті професійної освіти*. 2025. № 9. С. 32–37.
25. Мальцева А. О., Кугай Т. А., Павленко А. Ф., Басанець О. П., Бистрякова В. Н. Вплив цифрових технологій на розвиток ілюстрації в графічному дизайні. *Технології та дизайн*. 2017. № 2 (23). С. 1–9.
26. Омельченко А., Кисельова О. Використання цифрових технологій у мистецькій освіті. *Наукові записки Бердянського державного педагогічного університету*. 2022. Вип. 2. С. 285–294.
27. Попінова О. М., Крюкова Г. О. Інтеграція технологій і образотворчого мистецтва: від комп'ютера до цифрових медіа. *Вісник Національної академії керівних кадрів культури і мистецтв*. 2024. № 1. С. 260–265.

28. Попінова О., Крюкова Г., Крюк О. Технології як муза: мистецтво у цифрову епоху. *Актуальні питання гуманітарних наук*. 2025. Вип. 84, Т. 3. С. 51–56.

29. Прозорова Т. Інгулець і Рудана (легенда). URL: <https://surli.cc/vzhrzk> (дата звернення: 2.11.2025).

30. Роскошна А., Шипова М. Візуальні новели, як спосіб сучасного інтерактивного представлення інформації. *Інформаційні технології в сучасному світі: дослідження молодих вчених* : тези доповідей Міжн. наук.-практ.конф. молодих учених, аспірантів та студентів (м. Харків, 27–28 лют. 2025 р.). Харків : ХНЕУ імені Семена Кузнеця, 2025. С. 118.

31. Скіфи, Рудана й історія назви міста: легенди Криворіжжя. URL: <https://history.1kr.ua/publication/76> (дата звернення: 2.11.2025).

32. Спірін О. М., Овчарук О. В. Цифрова компетентність. *Енциклопедія освіти* / Нац. акад. пед. наук України: 2-ге вид., допов. та перероб. Київ: Юрінком Інтер, 2021. С. 1095–1096.

33. Спірін О., Олексюк В., Василенко Я., Сіренко О. Модель розвитку цифрової компетентності наукових та науково-педагогічних працівників. *Інформаційні технології і засоби навчання*. 2024. Т. 104, №6. С. 156–179.

34. Старкова Г. В., Крамаренко С.М. Роль соціальних мереж у популяризації мистецтва: поради для харківських галерей. *Актуальні проблеми соціальних комунікацій у XXI столітті* : матер. міжнар. наук.-практ. конф. (м. Рівне, 17 груд. 2021 р.). Рівне, 2021. URL: <http://repository.hneu.edu.ua/handle/123456789/27575> (дата звернення: 14.09.2025).

35. Стянова Д., Мільковська А. Візуальна комунікація в цифрову епоху: вплив зображень на інтерпретацію новинного контенту. *Міжкультурна комунікація в контексті глобалізаційного діалогу: стратегії розвитку* : збірник матеріалів IV Міжн. наук.-практ. конф. (м. Одеса, 21-23 трав. 2025 р.). Одеса, 2025. С. 153–158.

36. Федотова Ю. Пошук рішень, а не натхнення. Як дизайнеру працювати із референсами. URL: <https://proit.ua/poshuk-rishien-a-nie-natkhnennia-iak-dizainieru-pratsiuvati-z-riefieriensami/> (дата звернення: 10.11.2025).

37. Хведчик В. Л., Сєдак О.І. Концептуальна ілюстрація як напрям сучасної книжкової графіки. *Технології та дизайн*. 2020. № 3 (36). URL: http://nbuv.gov.ua/UJRN/td_2020_3_5 (дата звернення: 18.10.2025)

38. Храмова-Баранова О. Л. Цифровий живопис: становлення та перспективи. *Культура і сучасність*. 2023. № 1. С. 49–55.

39. Цись Я. Інформаційно-цифрова компетентність: теоретичні засади та нормативне забезпечення. *Технології, інструменти та стратегії реалізації наукових досліджень*. 2025. С. 98–101. URL: <https://doi.org/10.62731/mcnd-25.07.2025.005> (дата звернення: 30.10.2025).

40. Чембержі Д., Пашукова С., Єрмак І. Цифрове мистецтво у соціальнокультурному просторі: вплив, взаємодія та перспективи. *Актуальні питання гуманітарних наук*. 2023. Вип. 64, Т. 2. С. 144–149.

41. Череп А., Воронкова В., Череп О., Нікітенко В. Освіта, наука та цифрові навички ХХІ століття. *Освіта і наука в період глобальних криз та конфліктів у ХХІ столітті* : матеріали Міжн. наук.-практ. конф. (м. Київ, 08–09 груд. 2023 р.). Київ : ДП «Експрес-об'ява», 2023. С. 32–47.

42. Чернявський К. В., Чернявська Т. В. Еволюція візуальних образів людини у сучасному цифровому мистецтві. *Український мистецтвознавчий дискурс*. 2025. Вип.1. С. 209–217.

43. Чікарькова М. Цифрове мистецтво: дефініції та витоки. *Українська культура: минуле, сучасне, шляхи розвитку*. 2022. Вип. 42. С. 108–113.

44. Шевченко А., Кугай А., Ключевська А., Гапон А. Генеза СГ мистецтва та візуальної стилістики гри. *Наукові записки БДПУ*. 2022. Вип.3. С. 389–397.

45. 2030 Digital Compass: the European way for the Digital Decade. European Commission. Brussels: European Commission, 2021. URL: <https://surli.cc/clfxqt> (date of access: 29.10.2025).
46. Acerbi A. Cultural Evolution in the Digital Age. Oxford: Oxford University Press, 2020. 272 p.
47. Bamford A. World Illustration Awards 2025 winners unveiled. URL: <https://www.creativeboom.com/news/world-illustration-awards-2025-winners-unveiled/> (date of access: 27.08.2025).
48. Carretero S., Vuorikari R., Punie Y. DigComp 2.1: The Digital Competence Framework for Citizens with eight proficiency levels and examples of use. Luxembourg: Publications Office of the European Union, 2017. 48 p.
49. Chipambwa W, Manyengavana M, Sithole F. Trajectories in digital art illustration and design: A Zimbabwean perspective. *Design+*. 2025. № 2 (1). C. 1–11.
50. Daudrich A. Algorithmic Art and Its Art-Historical Relationships. *Journal of Science and Technology of the Arts*. 2016. № 8 (1). URL: [10.7559/citarj.v8i1.220](https://doi.org/10.7559/citarj.v8i1.220) (date of access: 10.08.2025).
51. Description of Educator's digital Competence / N. Morze et al. *Open educational e-environment of modern university*. 2019. Special edition. URL: <https://doi.org/10.28925/2414-0325.2019s39> (date of access: 28.10.2025).
52. Digital Illustration App Market. URL: <https://surli.cc/kkcijp> (date of access: 25.08.2025).
53. Digital transformation in culture and art: exploring the challenges, opportunities, and implications in cultural studies / Koshelieva O. et al. *Research Journal in Advanced Humanities*. 2023. Vol. 4, I. 3. PP. 41–55.
54. Editorial illustration: what it is, formats and examples. URL: <https://www.udit.es/en/ilustracion-editorial-que-es-formatos-y-ejemplos/> (date of access: 10.09.2025).
55. Gupta S. The Rise of Digital Art. *International Journal of Research - GRANTHAALAYAH*. 2019. Vol. 7 (11). P. 161–164.

56. Historical Figures in Generative Art – A. Michael Noll. URL: <https://medium.com/the-link-art-blocks/ab-101-historical-figures-in-generative-art-a-michael-noll-5a23ea78ac41> (date of access: 10.08.2025).
57. Horizon Europe. European Commission: Research and innovation. URL: <https://surli.cc/bykoyi> (date of access: 29.10.2025).
58. How Lois van Baarle created “Red”. URL: <https://surli.cc/xlvmgf> (date of access: 16.11.2025).
59. Keerthika M., Shailaja N.. The Impact of Digital Art on Traditional Art Forms. *Contemporaneity of Language and Literature in the Robotized Millennium*. 2025. Vol. 7(2), C. 129–135.
60. Kennedy K.R., Smith K. Introduction to Digital Art. Lemoore: Lemoore College, 2024. 217 p. URL: <https://surli.cc/gqhuxf> (date of access: 12.11.2025).
61. Krajewska A. The Anthropocene Shifts in Visual Arts: A Case against. *Anthropocentrism de arte*. 2017. № 52. PP. 29–53.
62. Onwuekwe C. Trends in illustration: a digital approach to large format illustrations on igbo folklore. *Mgbakoigba: journal of african studies*. 2012. Vol. 1. PP. 1–19.
63. Ozcan A., Cidik E., Kandirmaz E.A. The effect of digitalization on illustration in graphic design. *Innovations in publishing, printing and multimedia technologies*. 2021. PP. 39–51. URL: <https://surli.cc/dcnece> (date of access: 10.11.2025).
64. Pan L. Research on the Construction of Digital Art Graphics Classification and Retrieval Framework under Machine Learning Technology. PP. 101-106. URL: [0.1145/3759928.3759946](https://surli.cc/0.1145/3759928.3759946) (date of access: 24.10.2025).
65. Ryan. What is Digital Illustration? A Beginner’s Guide / 21 Draw. URL: <https://www.21-draw.com/what-is-digital-illustration-a-beginners-guide/> (date of access: 24.10.2025).
66. Sless D. Learning and visual communication. Routledge: Taylor & Francis Group, 1981. 187 p. URL: <https://surli.cc/bgunqz> (date of access: 8.10.2025).

67. Smith K., Moriarty S., Barbatsis G., Kenney K. Handbook of visual communication: theory, methods, and media. London: Lawrence Erlbaum Associates, 2005. 123 p. URL: <https://surli.cc/oatzyb> (date of access: 8.10.2025).
68. Stiegler B. The Age of Disruption: Technology and Madness in Computational Capitalism. Cambridge, 2019. 418 p.
69. Taj I., Ali S. A. A., Ameen M. Exploring the Challenges and Opportunities of Digital Art in Contemporary Exhibitions on Social Media Platforms: Insights from Practitioners. *Pakistan Journal of Humanities and Social Sciences*. 2024. Vol. 12, no. 2. P. 1929–1941.
70. Ventura L., Ben-David E., Korhonen A., Reichart R. Navigating Cultural Chasms: Exploring and Unlocking the Cultural POV of Text-To-Image Models. URL: <https://arxiv.org/pdf/2310.01929> (date of access: 8.10.2025).
71. Vera Molnár. URL: <https://ropac.net/artists/231-vera-molnar/> (date of access: 12.08.2025).
72. Wang D., Dolska O. O. Digital culture: features and its main characteristics. *Актуальні проблеми філософії та соціології*. 2023. No. 41. P. 15–21.

ДОДАТКИ

Додаток А



Рис.1.1 А.М. Нолл. Цифрова лінійна композиція, 1964 р.

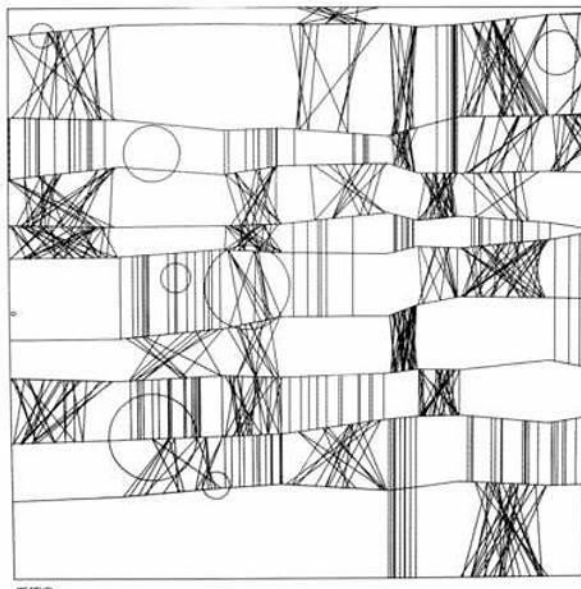


Рис.1.2. Ф. Нейк. *Nr. 2*, 1965 р.

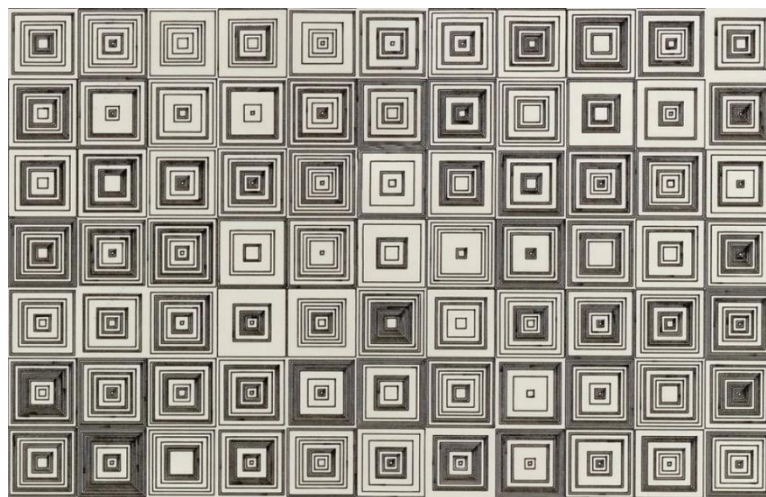


Рис.1.3.В. Мольнар. Цифрова композиція, 1960-і рр.

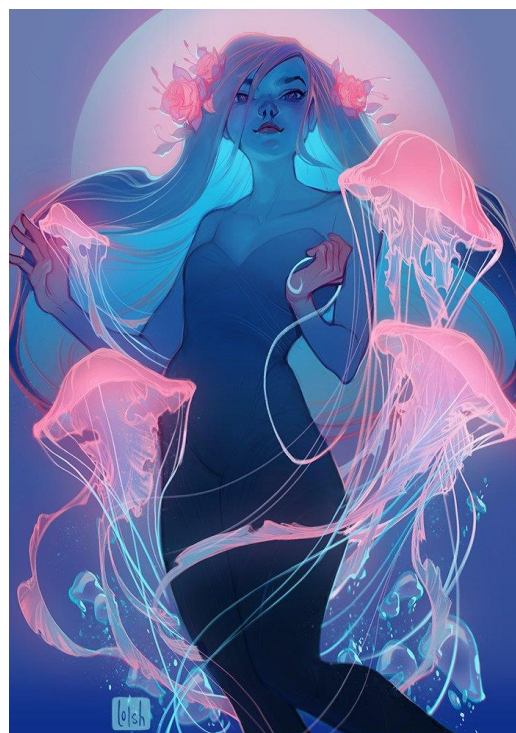


Рис.1.4. Цифрова ілюстрація Лойс ван Барле (Loish).

Живописно-пластичний напрям

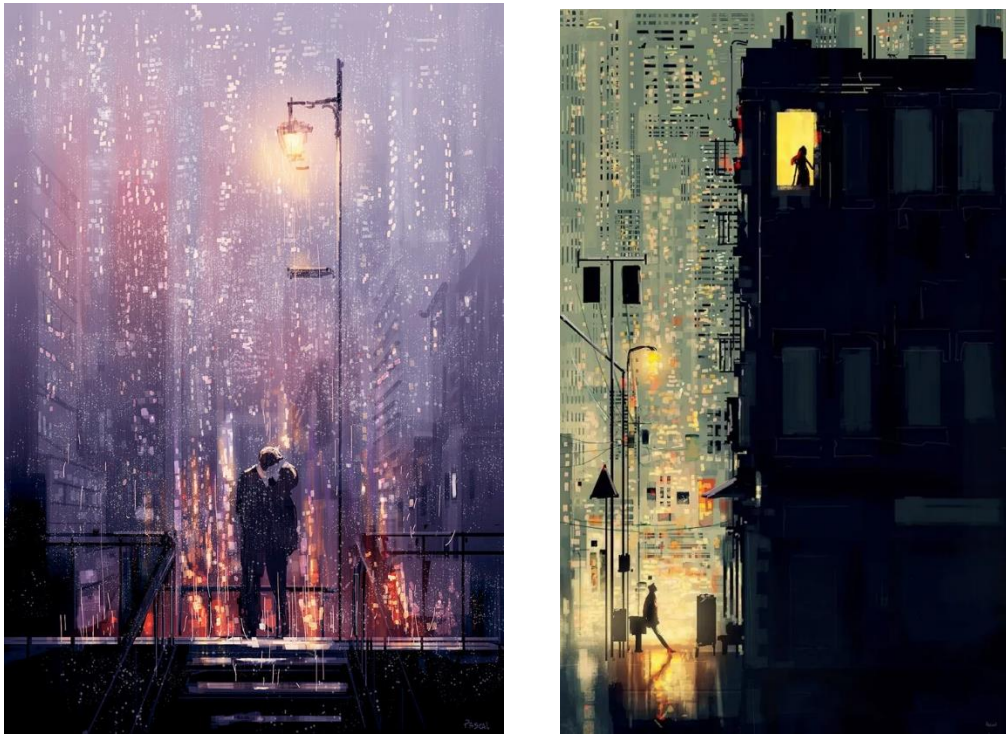


Рис.1.5. Цифрова ілюстрація Паскаля Кемпіона (Pascal Campion).

Живописно-пластичний напрям



Рис.1.6. Цифрова ілюстрація Віктора Міллера-Гаусу (Viktor Miller-Gausa).

Живописно-пластичний напрям

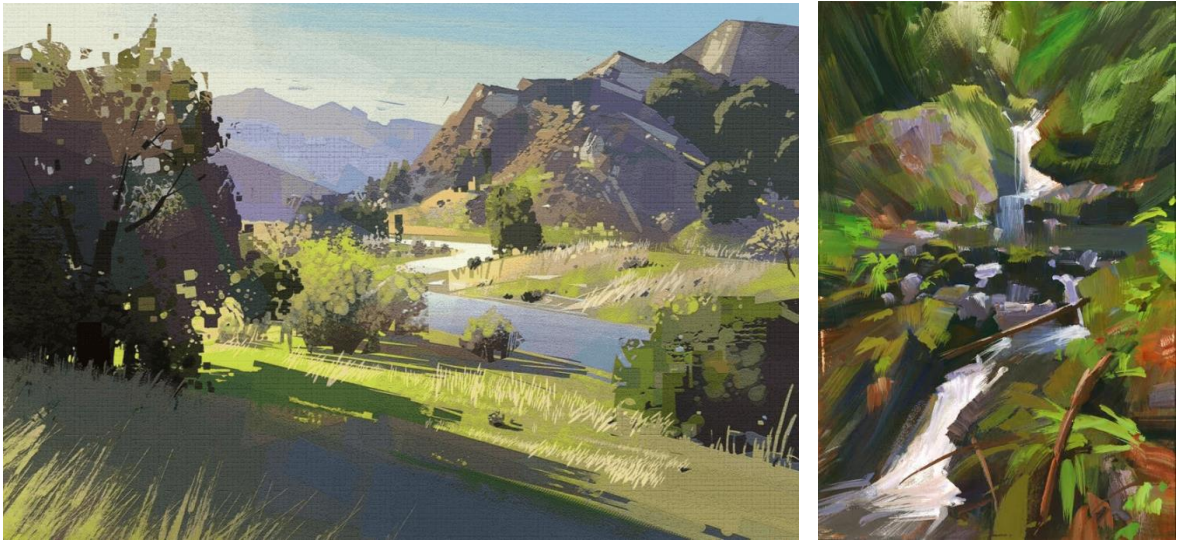


Рис.1.7. Цифрова ілюстрація Майка Гернандеса (Mike Hernandez).

Живописно-пластичний напрям



Рис.1.8. Цифрова ілюстрація Юмін Лі (Yuming Li).

Живописно-пластичний напрям

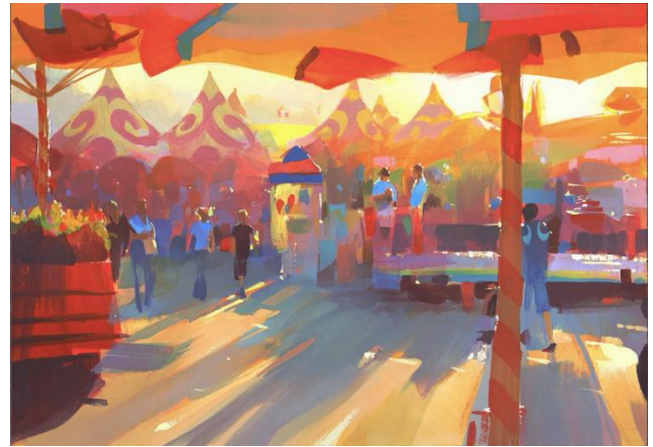
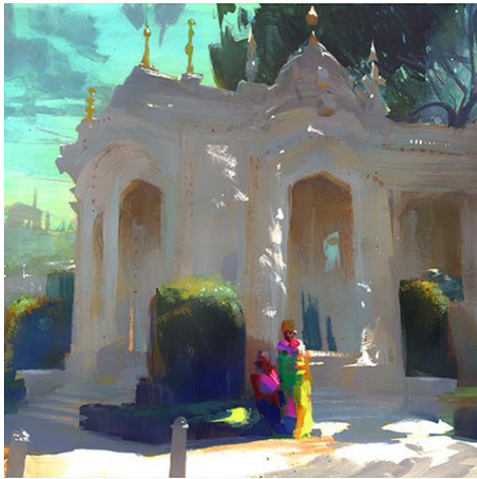


Рис.1.9. Цифрова ілюстрація Натана Фаукса (Nathan Fowkes).

Живописно-пластичний напрям

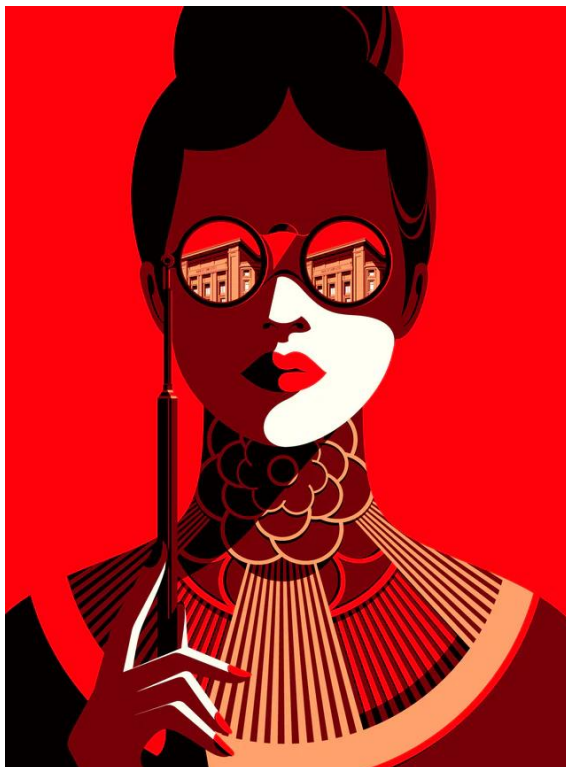


Рис.1.10. Цифрова ілюстрація Маліки Фавр (Malika Favre).

Графічно-дизайнерський напрям



Рис.1.11. Цифрова ілюстрація Овен Деві (Owen Davey).

Графічно-дизайнерський напрям



Рис.1.12. Цифрова ілюстрація Джеймса Джина (James Jean).

Символічно-метафоричний напрям



Рис.1.13. Цифрова ілюстрація Вікто Нгай (Victo Ngai)

Символічно-метафоричний напрям



Рис.1.14. Цифрова ілюстрація Андре Вана (Andrea Wan)

Символічно-метафоричний напрям



Рис.1.15. Цифрова ілюстрація Крейга Маллінса (Craig Mullins)

Концепт-арт

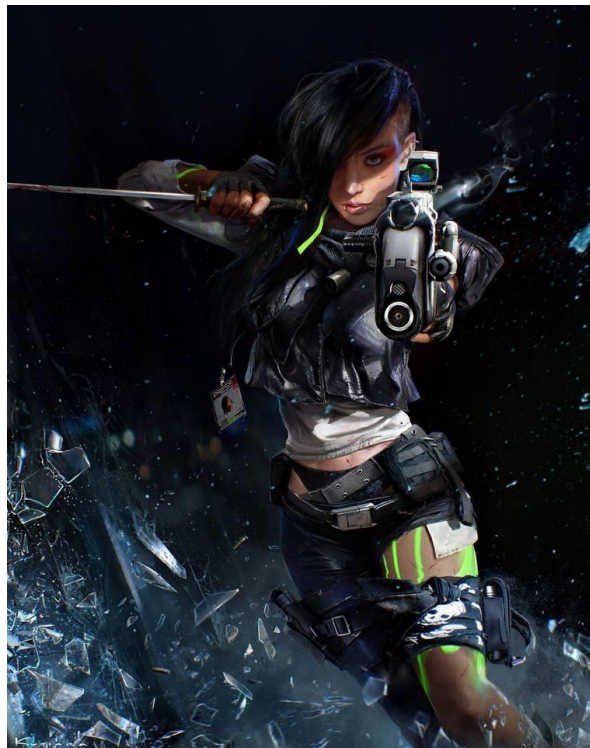


Рис.1.16. Цифрова ілюстрація Мацей Куцяра (Maciej Kuciara)

Концепт-арт



Рис.1.17. Цифрова ілюстрація Веерле (Mike Winkelmann)

Попкультурний / постмедійний напрям



Рис.1.18. Цифрова ілюстрація Fewocious

Попкультурний / постмедійний напрям



Рис.1.19. Цифрова ілюстрація Лізи Конгдон (Lisa Congdon).

Гібридно-текстурний напрям (digital mixed media)



Рис.1.20. Анна Савріра на тлі своїх ілюстрацій.



Рис.1.21. Ілюстрації Оксани Драчовської.



Рис.1.22. Ілюстрація Андрія Єрмоленка.



Рис.1.23. Ілюстрація Юлії Табенської.



Рис.1.24. Sander Morph. Натхнення.



Рис.1.25. Євген Зосін. Загублений світ.

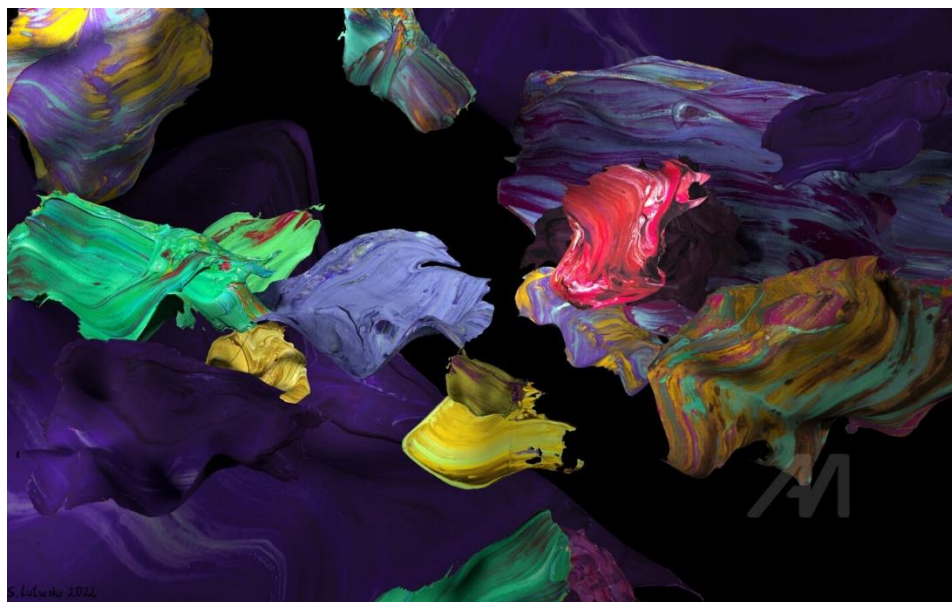


Рис.1.26. Сергій Луценко. Метамагнетизм.

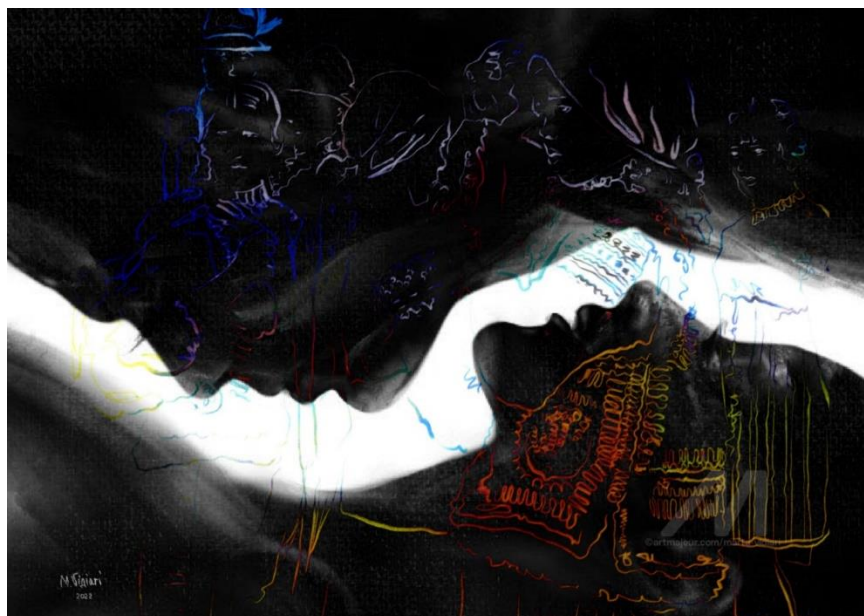


Рис.1.27. Marta Vidiari. Привиди міста.



Рис.1.28. Олена Болотова. Mattiasharaldsson – hatriðmunsigna.

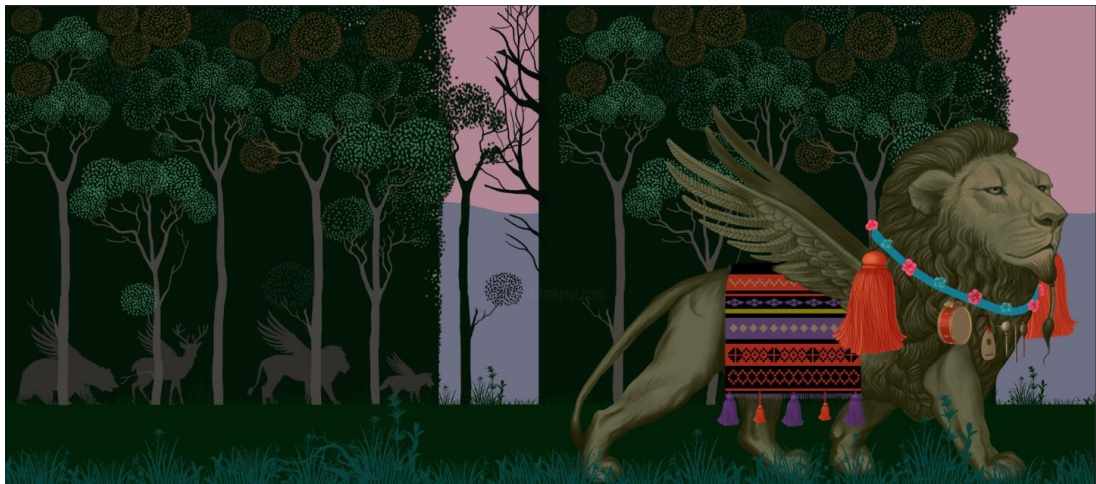


Рис.1.29. Сергій Бучур. Пісня лісу.



Рис.1.30. Євген Ліскін. «5».

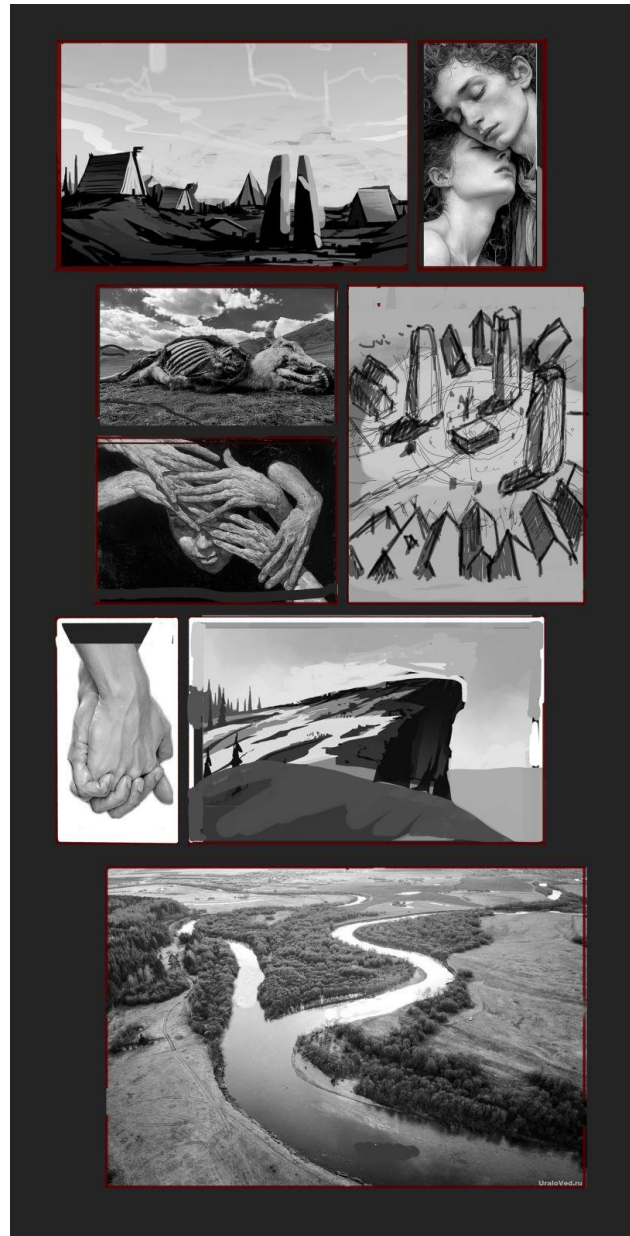


Рис.2.1. Підбір референсів та композиційного розташування фрагментів
ілюстрованої оповіді

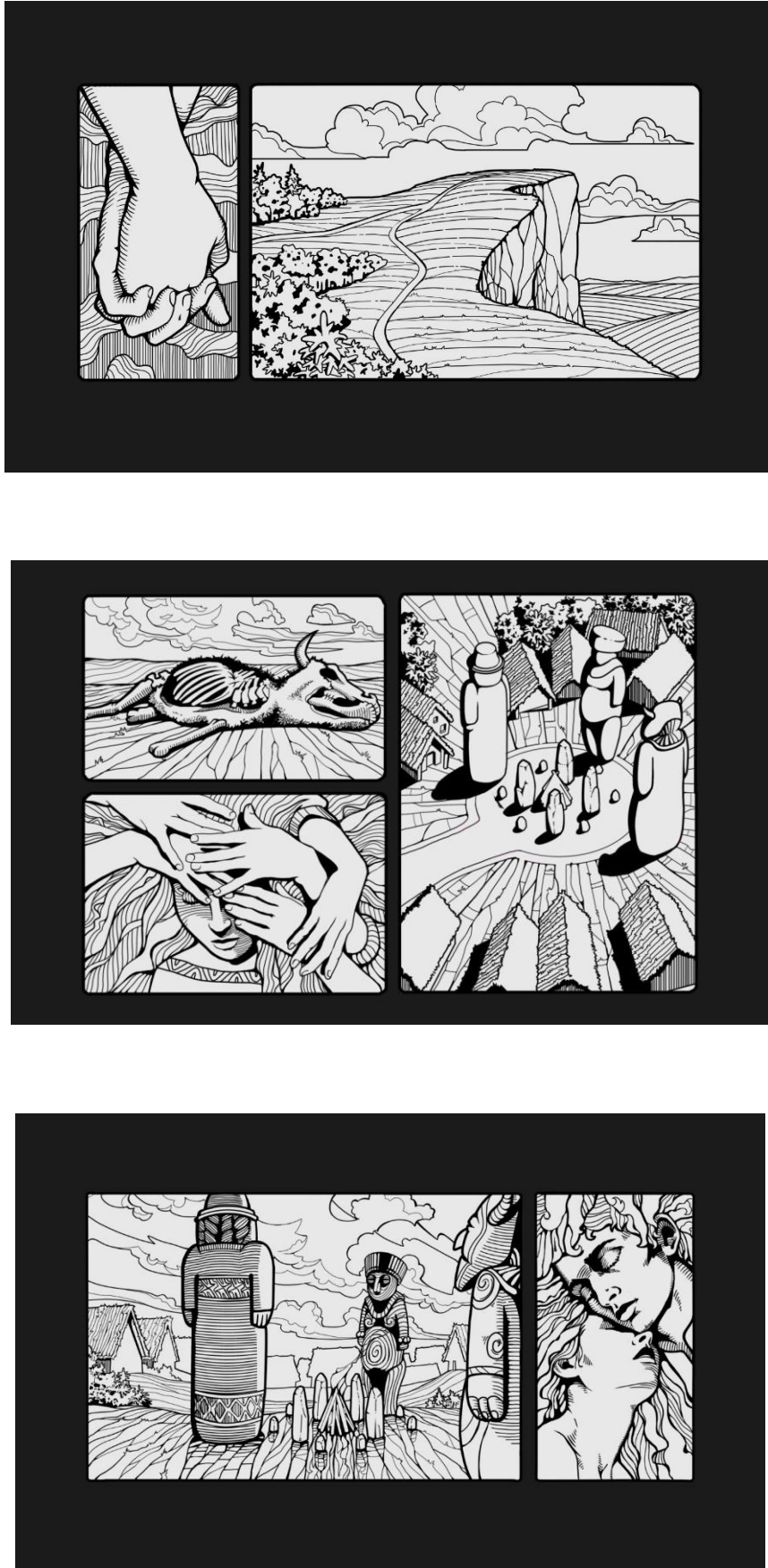


Рис.2.2. Лінійні ахроматичні пошуки образів в серії ілюстрацій до оповіді

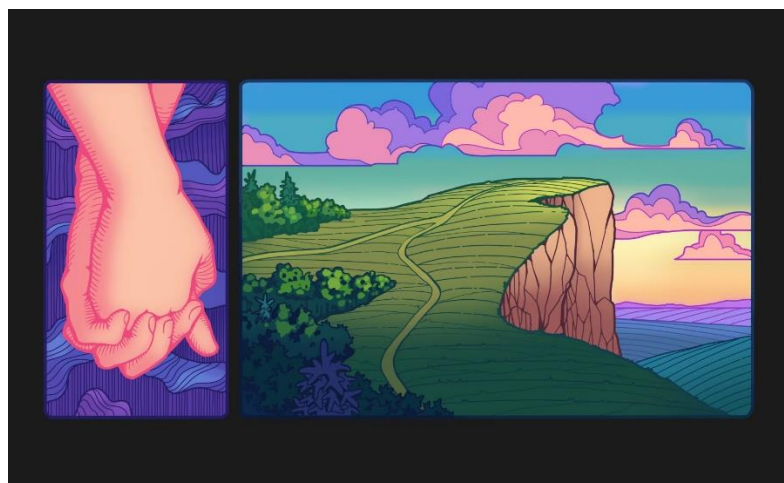


Рис.2.3. Кольорові пошуки образів в серії ілюстрацій до оповіді



Рис.2.4. Загальний вигляд серії ілюстрацій до оповіді

СИЛАБУС НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

Назва дисципліни	ОСНОВИ ЦИФРОВОЇ ІЛЮСТРАЦІЇ
Рівень вищої освіти	Перший (бакалаврський)
Спеціальність	A4 Середня освіта
Предметна спеціальність	A4.12 Середня освіта (Мистецтво. Образотворче мистецтво)
Освітня програма	Мистецтво. Образотворче мистецтво
Форма здобуття освіти	очна / денна / заочна
Статус дисципліни	вибіркова
Семестр	VIII (денна) / VIII (заочна)
Обсяг дисципліни	кредити – 3,0 / 3,0 загальний обсяг годин – 90 / 90, аудиторної роботи – 30 / 14, з них: лекцій 6 / 2 лабораторних занять – 24 / 12, самостійної роботи – 60 / 76.
Форма звітності	Залік – VIII сем.
Викладач	
Персональна сторінка викладачів	
Контактна інформація	

ЗАГАЛЬНИЙ ОПИС ДИСЦИПЛІНИ

Навчальна дисципліна «Основи цифрової ілюстрації» спрямована на формування у студентів системи знань та практичних умінь, необхідних для створення цифрових зображень у сучасних графічних редакторах. Курс поєднує традиційні принципи академічної образотворчої школи з технологічними можливостями цифрових інструментів, формуючи навички візуальної комунікації, стилістичного мислення та професійної роботи з цифровим контентом.

Особлива увага приділяється практичній роботі в середовищі Adobe Photoshop, Procreate, Krita, умінню виконувати скетчі, розробляти композицію, працювати з шарами, пензлями, тоном і кольором. Дисципліна завершується створенням індивідуального цифрового проєкту.

МЕТА НАВЧАННЯ

Метою курсу є формування у студентів базових компетентностей зі створення цифрової ілюстрації як виду сучасної художньої діяльності; навчити застосовувати цифрові інструменти для реалізації художнього

задуму, а також інтегрувати цифрову ілюстрацію у власну навчально-творчу та педагогічну практику.

Завдання курсу: Ознайомити студентів з основними поняттями цифрової графіки та цифрової ілюстрації; сформувати базові навички роботи у графічних редакторах (Adobe Photoshop / Procreate / Krita); навчити створювати прості й складні цифрові ілюстрації: від лінійного скетчу до повноцінної кольорової композиції; розвинути розуміння жанрів та стилістичних напрямів цифрової ілюстрації; сформувати первинні навички побудови авторського цифрового стилю; навчити студентів презентувати власні цифрові роботи, формувати портфоліо.

У результаті вивчення навчальної дисципліни здобувачі освіти повинні **знати:** понятійно-термінологічний апарат цифрової ілюстрації та цифрової графіки; основні жанри, напрями й стилістичні моделі цифрової ілюстрації; базові принципи цифрового живопису, векторної графіки та комбінованих цифрових технік; принципи композиції, побудови форми, роботи з кольором і світлотінню у цифровому середовищі; інструменти, функції та можливості графічних редакторів (Adobe Photoshop, Procreate, Krita); цифрові платформи та ресурси для підбору референсів, побудови moodboard і формування авторського стилю; особливості використання сучасних ШІ-інструментів у створенні інтерактивної або мультимедійної цифрової ілюстрації; вимоги до підготовки ілюстрації для друку, веб-середовища та мультимедійних презентацій; етичні та правові аспекти цифрової творчості, включно з авторським правом, роботою з AI-генерацією та академічною доброчесністю. На основі здобутих знань, здобувачі повинні **вміти:** користуватися графічними редакторами для створення растрових і векторних ілюстрацій; виконувати художній скетч, лайнарт, тональне й кольорове опрацювання цифрового зображення; формувати композиційне рішення ілюстрації відповідно до тематичного й стилістичного задуму; застосовувати цифрові пензлі, текстури, шари й маски для моделювання форми та фактури; створювати візуальні концепти, підбирати референси, будувати moodboard, аналізувати стилістику; працювати над авторською цифровою ілюстрацією від задуму до фінального рендеру; оптимізувати файли, готувати роботи до друку, онлайн-публікації або мультимедійної презентації; застосовувати інтегративні інструменти (візуальні AI-сервіси, озвучення, анімаційні елементи) для створення інтерактивної ілюстрації чи медіапродукту; презентувати власні роботи у форматі портфоліо (Behance, ArtStation), пояснювати концепцію та технологію виконання.

ТЕМАТИЧНИЙ ПЛАН

Програма з дисципліни, яка викладається у VIII семестрі, містить 2 змістових блоки.

Блок 1. Теоретико-методологічні засади цифрової ілюстрації та основи візуальної мови цифрового зображення. Тема 1.1. Цифрова ілюстрація як сучасний вид художньої діяльності («цифрова графіка»,

«цифрова ілюстрація», «цифровий живопис», «векторна ілюстрація», «растрова ілюстрація» тощо). Розгляд історичних передумов становлення цифрової ілюстрації, ключових етапів розвитку digital-арту та впливу технологічних інновацій на образотворчу практику. Аналіз провідних жанрів і стилістичних напрямів, творчості видатних українських і зарубіжних цифрових художників. *Тема 1.2. Візуальна мова та художні принципи цифрової ілюстрації.* Розгляд основ композиції, світлотіньової побудови, колористики та формотворення у цифровому середовищі. Вивчення принципів стилізації: декоративність, геометризація, силуетний підхід. *Тема 1.3. Інструменти та технології створення цифрової ілюстрації.* Знайомство з функціоналом програм Adobe Photoshop, Procreate, Krita, Clip Studio Paint. Налаштування пензлів, робота з шарами, масками та текстурами. Порівняння векторних та растрових підходів. Використання графічного планшета та стилуса. Вивчення цифрових платформ для збереження, експорту та демонстрації ілюстрацій. *Тема 1.4. Пошук ідей, робота з референсами та формування художнього задуму.* Методика підбору референсів, побудова moodboard, збір візуального матеріалу. Створення попередніх ескізів та композиційних схем. Практичні вправи з цифрового скетчингу, пошук силуету та побудова художнього образу. *Тема 1.5. Етичні та правові аспекти цифрової творчості.* Авторське право у цифровому середовищі. Використання ШІ-генерації в ілюстрації: можливості, ризики, правила етичного застосування. Дотримання академічної доброчесності під час створення цифрових робіт.

Блок 2. Практика створення цифрової ілюстрації: технології, поетапне виконання та мультимедійна презентація проєкту. *Тема 2.1. Лінійний скетч та композиційна побудова цифрової ілюстрації.* Створення лінійних нарисів у цифровому середовищі: робота з інструментами лайнарту, побудова форми, пошук ракурсу. Перший етап роботи над авторським проєктом – створення серії підготовчих скетчів. *Тема 2.2. Тональна розробка цифрової ілюстрації.* Побудова grayscale-етюду, моделювання об'єму, робота зі світлотіньовими масами. Розуміння ролі тону в композиції та формуванні образу. Практичні вправи в Adobe Photoshop / Procreate. *Тема 2.3. Кольорове рішення: палітра, освітлення, атмосфера.* Розробка кольорової гамми: теплі/холодні рішення, контраст, колірна драматургія. Робота з палітрами, експериментування з цифровими засобами освітлення. Перехід від тональної до кольорової версії авторської ілюстрації. *Тема 2.4. Деталізація, опрацювання фактури та фіналізація цифрової роботи.* Деталізація образів, створення фактури за допомогою цифрових пензлів, обробка переднього та заднього плану. Підготовка фінальної версії ілюстрації з урахуванням вимог до якості та формату. *Тема 2.5. Підготовка цифрової ілюстрації до презентації та створення мультимедійного продукту.* Оптимізація файлів (PNG, JPEG, PSD), підготовка версій для друку та онлайн-публікації. Створення мультимедійної презентації (візуальний ряд, інфографіка, аудіосупровід за

допомогою AI-технологій). Завершальний етап індивідуального авторського проєкту – презентація цифрової ілюстрації у форматі портфоліо.

ВИДИ РОБІТ І ЗАВДАНЬ. ІНСТРУМЕНТАРІЙ НАВЧАННЯ

Робоча програма вибіркової дисципліни «Основи цифрової ілюстрації» охоплює комплекс теоретичних і практичних тем, спрямованих на формування у здобувачів освіти базових компетентностей у створенні цифрових зображень.

Курс передбачає *лекційні заняття, практичні (лабораторні) роботи та самостійну творчу діяльність*, що поєднує аналіз професійних зразків, виконання графічних вправ, розробку авторських ілюстрацій і підготовку мультимедійних презентацій.

Для виконання завдань пропонується використання: графічних цифрових планшетів, комп'ютерів, стилусів, професійних графічних редакторів або доступних веб-ресурсів (Adobe Photoshop, Procreate, Krita, Clip Studio Paint), а також навчально-методична література, цифрові референси й додаткові матеріали.

ПОЛІТИКА НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

Політика дисципліни ґрунтується на принципах академічної доброчесності, поваги до авторського права, самостійності виконання творчих завдань та етичного використання цифрових інструментів. Студент повинен: регулярно відвідувати заняття та бути готовим до активної участі в обговореннях; виконувати лабораторні й самостійні роботи у встановлені терміни; дотримуватися норм поведінки в аудиторії та цифровому середовищі; не використовувати сторонні згенеровані матеріали (AI-зображення) без відповідних посилань і дозволів; демонструвати навички критичного аналізу та самопрезентації власних творчих результатів. Недотримання цих вимог може вплинути на підсумкову оцінку.

СИСТЕМА ОЦІНЮВАННЯ

Викладач контролює виконання завдань протягом семестру через *поточний* (перевірка робіт здобувачів протягом семестру) та *змістовий* (наприкінці семестру роботи здобувачів оцінюються колегіально) *контроль*. Також при оцінюванні враховується додаткова навчально-творча активність, успішність виконання завдань, виконання самостійних робіт. Оцінювання відбувається згідно кредитно-модульної системи за 100-бальною шкалою.

ПЛАН-КОНСПЕКТ ЛЕКЦІЇ

для вибіркової дисципліни «Основи цифрової ілюстрації»

Тема: *Цифрова ілюстрація як сучасний вид художньої діяльності*

Тривалість: 1 пара (65 хв.)

Мета лекції: розкрити сутність цифрової ілюстрації як окремого виду художньої діяльності; охарактеризувати базові поняття: *цифрова графіка, цифрова ілюстрація, цифровий живопис, растрова ілюстрація, векторна ілюстрація*; продемонструвати роль цифрових технологій у формуванні сучасного візуального середовища; актуалізувати значення цифрової ілюстрації для мистецької, дизайнерської та педагогічної практики.

Завдання лекції:

1. Проаналізувати еволюцію цифрової графіки та її місце у сучасній культурі.
2. Окреслити класифікацію видів цифрової ілюстрації.
3. Розглянути інструменти, технічні особливості та характерні прийоми створення цифрових робіт.
4. Сформувати розуміння специфіки художнього образу в цифровому середовищі.
5. Визначити можливості застосування цифрової ілюстрації у професійній підготовці художника та педагога мистецтва.

Структура лекції

I. Організаційний момент (7 хв.): привітання, фіксація присутніх; короткий вступ про актуальність цифрових індустрій; постановка запитання для налаштування уваги: *«Чи може цифрова ілюстрація замінити традиційний малюнок та живопис?»*

II. Основна частина (50 хв.)

1.1. Вступ до понятійного апарату (10 хв.): Цифрова графіка: визначення, сфери використання, ключові характеристики. Цифрова ілюстрація: специфіка, мультимедійність, роль у комунікації. Цифровий живопис: імітація традиційних технік, художні можливості цифрового пензля. Взаємозв'язок цифрових і традиційних засобів (лінія, тон, фактура, композиція залишаються вірними традиціям, просто «переїхали» у планшет).

1.2. Типологія цифрових ілюстрацій (10 хв.): Растрова ілюстрація (побудова з пікселів; гнучкість для живописних технік; популярні програми: Photoshop, Procreate, Krita); векторна ілюстрація (побудова з кривих Безьє; масштабованість без втрати якості; застосування у логотипах, інфографіці, editorial design; комбіновані техніки).

1.3. Інструменти цифрового художника (8 хв.): графічні планшети, стилуси, дисплейні планшети; огляд програмних платформ: Adobe Photoshop/Illustrator, Procreate, Clip Studio Paint, Affinity; цифрові «пензлі» та налаштування: форма, текстура, чутливість до натиску; можливості шарів та масок як нової «матеріальної бази» цифрового мистецтва.

1.4. Особливості творчого процесу в цифровій ілюстрації (10 хв.): етапи роботи: скетч → лінійний контур → кольорове рішення → рендеринг → фіналізація; переваги цифрового середовища: швидкість, «undo», варіативність, інтерактивність; художній образ у цифровій ілюстрації (вплив стилізації; характер ідеї та наративності; візуальний стиль як впізнаваний художній «почерк»).

1.5. Сучасний контекст і застосування цифрової ілюстрації (12 хв.) роль у книговидаванні та editorial-ілюстрації; анімації; геймдеві; рекламі та брендингу; освітньому контенті (створення візуальних пояснень, дидактичних матеріалів). Місце цифрової ілюстрації у мистецькій педагогіці (формування

цифрової та візуальної грамотності; розвиток креативності у сучасного педагога; можливості для індивідуалізації навчання.

III. Підбиття підсумків лекції (8 хв.): узагальнення ключових понять; коротке обговорення: «Що відрізняє цифрову ілюстрацію від традиційної?»; відповіді на запитання студентів; нагадування про практичне завдання.

Методи навчання: проблемно-пошуковий; пояснювально-ілюстративний; аналіз і порівняння зразків цифрової і традиційної ілюстрації; мультимедійна презентація; елементи міні-дискусії.

Засоби наочності: презентація з прикладами робіт; демонстрація інтерфейсів програм; планшет з підключенням до проєктора; зразки растрових і векторних зображень; короткі відео з робочого процесу художників.

Очікувані результати. Після лекції студенти розуміють основні терміни та класифікації цифрової ілюстрації; орієнтуються в сучасних цифрових інструментах; знають специфіку векторної та растрової графіки; усвідомлюють роль цифрової ілюстрації у культурному та освітньому просторі; готові до виконання практичного завдання.

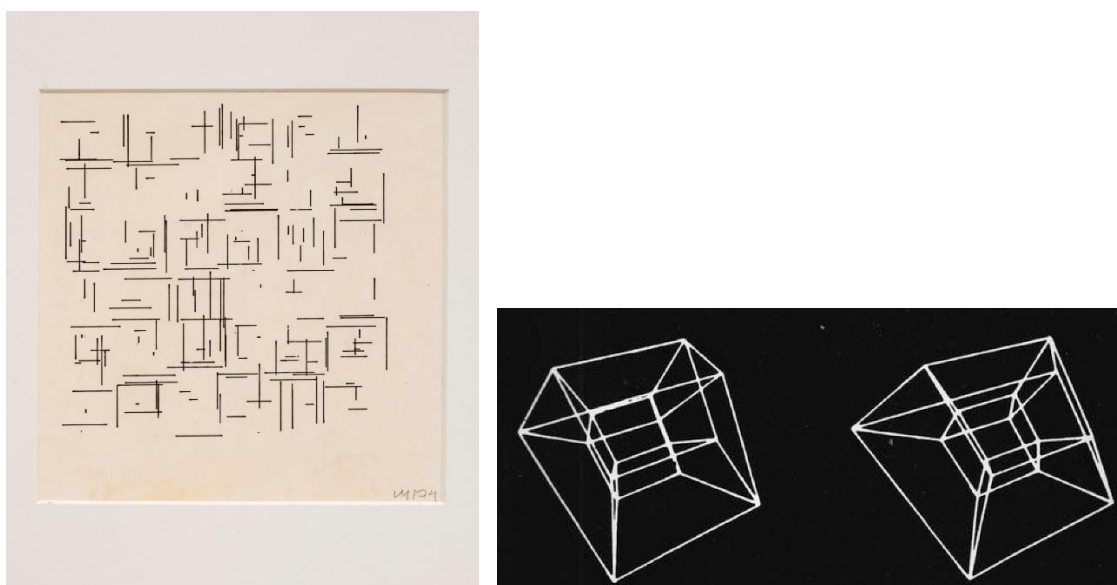
Список рекомендованих джерел.

1. Дубрівна А. П., Крижанівська К. О. Художньо-образні засади digital-мистецтва в сучасній ілюстрації. *Технології та дизайн*. 2020. № 3 (36). С. 1–11.
2. Храмова-Баранова О. Л. Цифровий живопис: становлення та перспективи. *Культура і сучасність*. 2023. № 1. С. 49–55.
3. Борисова С. В., Семенова Є. І. Цифрова ілюстрація як форма візуальної комунікації. *International scientific conference* (Częstochowa, 6–7 Dec. 2023). Częstochowa, 2023. С. 76–79.
4. Мальцева А. О., Кугай Т. А., Павленко А. Ф., Басанець О. П., Бистрякова В. Н. Вплив цифрових технологій на розвиток ілюстрації в графічному дизайні. *Технології та дизайн*. 2017. № 2 (23). С. 1–9.

5. Омельченко А., Кисельова О. Використання цифрових технологій у мистецькій освіті. *Наукові записки Бердянського державного педагогічного університету*. 2022. Вип. 2. С. 285–294.
6. Chipambwa W., Manyengavana M., Sithole F. Trajectories in digital art illustration and design: A Zimbabwean perspective. *Design+*. 2025. № 2 (1). С. 1–11.
7. Ozcan A., Cidik E., Kandirmaz E. A. The effect of digitalization on illustration in graphic design. *Innovations in publishing, printing and multimedia technologies*. 2021. Pp. 39–51. URL: <https://surli.cc/dcnece> (date of access: 10.11.2025).
8. Ryan. What is Digital Illustration? A Beginner's Guide. *21 Draw*. URL: <https://www.21-draw.com/what-is-digital-illustration-a-beginners-guide/> (date of access: 24.10.2025).
9. Pan L. Research on the Construction of Digital Art Graphics Classification and Retrieval Framework under Machine Learning Technology. Pp. 101–106. DOI: 0.1145/3759928.3759946 (date of access: 24.10.2025).
10. Kennedy K. R., Smith K. Introduction to Digital Art. Lemoore: Lemoore College, 2024. 217 p. URL: <https://surli.cc/gqhuxf> (date of access: 12.11.2025).

Візуальний ряд до лекції

1. Алгоритмічна графіка 1960–70-х (витоки цифрового мистецтва)



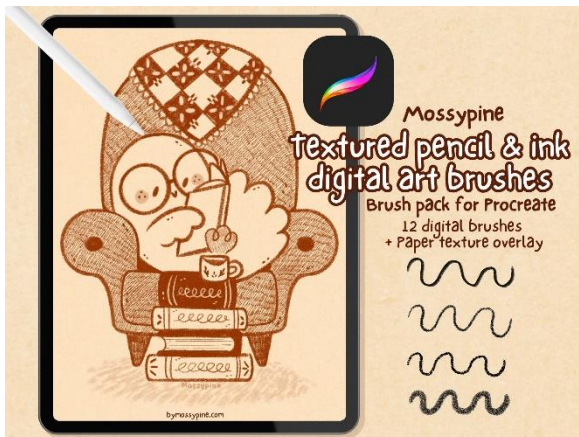
Коментар: Віра Молнар і А.-М. Нолл. Їхні роботи демонструють ранні алгоритмічні підходи, що стали основою digital-art.

2. Векторна ілюстрація (flat, clean shapes, scalable graphics)



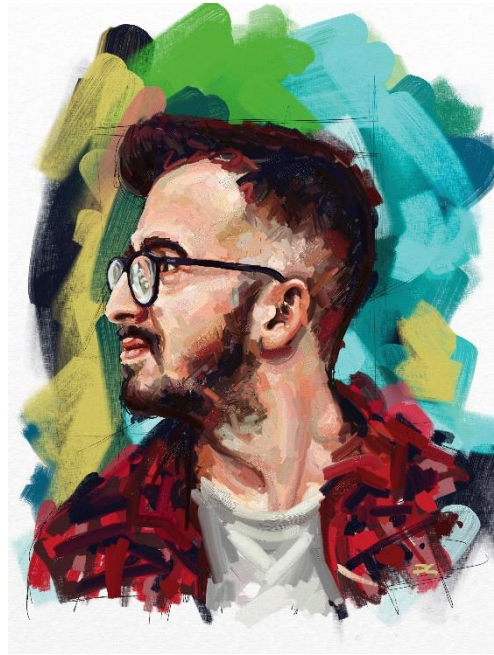
Акцент: Векторні криві, масштабованість, чисті форми, дизайн для брендингу та редакційних матеріалів.

3. Растрова ілюстрація



Акцент: Піксельна природа, живописні техніки, гра світлотіні, авторські текстури й пензлі.

4. Цифровий живопис (імітація традиційних технік)



Акцент: ілюстрації, що наслідують олійний живопис, акварель, пастель та ін. техніки.

5. Editorial illustration (ілюстрація для журналів і медіа)



Акцент: смислові метафори, інформаційна структура, робота з наративом.

6. Концепт-арт та ілюстрація для геймдеву



Акцент: *створення персонажів, середовищ, концептуальних світів – складова індустрії цифрового мистецтва.*

7. Приклад інтерфейсу графічних програм



Акцент: *Показати студентам робочу площину, шари, пензлі та налаштування.*

8. Приклад етапності створення цифрової ілюстрації



Акцент: *Скетч → контур → локальний колір → рендер → фінальна обробка.*