

III ВСЕУКРАЇНСЬКА НАУКОВО-ПРАКТИЧНА КОНФЕРЕНЦІЯ
З МІЖНАРОДНОЮ УЧАСТЮ

«ІННОВАТИКА В ОСВІТІ, ДИЗАЙНІ ТА МИСТЕЦТВІ»



ПІВДЕННОУКРАЇНСЬКИЙ
НАЦІОНАЛЬНИЙ
ПЕДАГОГІЧНИЙ
УНІВЕРСИТЕТ
ІМЕНІ К. Д. УШІНСЬКОГО

Державний заклад «Південноукраїнський
національний педагогічний університет
імені К. Д. Ушинського»



ХУДОЖНЬО-
ГРАФІЧНИЙ
ФАКУЛЬТЕТ

КАФЕДРА ПРОФЕСІЙНОЇ ОСВІТИ ТА ДИЗАЙНУ



23-24 КВІТНЯ 2026 Р.
м. Одеса, Україна

Міністерство освіти і науки України

**Державний заклад «Південноукраїнський національний
педагогічний університет імені К. Д. Ушинського»
художньо-графічний факультет
кафедра професійної освіти та дизайну**

ЗБІРНИК МАТЕРІАЛІВ

**III ВСЕУКРАЇНСЬКОЇ НАУКОВО-ПРАКТИЧНОЇ КОНФЕРЕНЦІЇ
З МІЖНАРОДНОЮ УЧАСТЮ**

**«ІННОВАТИКА В ОСВІТІ, ДИЗАЙНІ
ТА МИСТЕЦТВІ»**

23-24 квітня 2026 р.

Одеса, 2026

УДК: 378:[37+7]:001.895

I-66

DOI: 10.5281/zenodo.21358452

Рекомендовано до друку Вченою радою Державного закладу
«Південноукраїнський національний педагогічний університет
імені К. Д. Ушинського» (протокол № 15 від 25.06.2026 р.)

Рецензенти:

Бредньова Віра Петрівна, кандидат технічних наук, професор кафедри
нарисної геометрії та інженерної графіки Одеської державної академії
будівництва та архітектури;

Бартенєва Ірина Олександрівна, кандидат педагогічних наук, доцент,
доцент кафедри педагогіки Державного закладу «Південноукраїнський
національний педагогічний університет імені К. Д. Ушинського»

I-66 Інноватика в освіті, дизайні та мистецтві : матеріали III Всеукраїнської
науково-практичної конференції з міжнародною участю, м. Одеса,
23-24 квітня 2026 року. Одеса: Університет Ушинського, 2026. 301 с.

До збірника увійшли матеріали III Всеукраїнської науково-практичної
конференції «Інноватика в освіті, дизайні та мистецтві», яка відбулася у
Державному закладі «Південноукраїнський національний педагогічний
університет імені К. Д. Ушинського» 23–24 квітня 2026 року. Матеріали
конференції відображають науково-дослідницькі та методично орієнтовані
підходи, а також сучасні тенденції використання інновацій і висвітлюють
актуальні проблеми освіти, дизайну та мистецтва в контексті сьогодення.

Збірник призначений для науковців (докторантів, аспірантів),
здобувачів вищої освіти вітчизняних і зарубіжних закладів, педагогічних
працівників різних типів освітніх установ, а також художників, дизайнерів і
представників творчих індустрій.

Відповідальність за дотримання принципів академічної доброчесності в
текстах доповідей несуть їх автори.

© Державний заклад «Південноукраїнський
національний педагогічний університет
імені К.Д. Ушинського», 2026

© Колектив авторів, 2026

«ІННОВАТИКА В ОСВІТІ, ДИЗАЙНІ ТА МИСТЕЦТВІ»

23-24 квітня 2026 р.

ОРГКОМІТЕТ КОНФЕРЕНЦІЇ

Голова:

Штайнер Тетяна Віталіївна – викладачка кафедри професійної освіти та дизайну Державного закладу «Південноукраїнський національний педагогічний університет імені К. Д. Ушинського».

Заступник голови:

Лісогор Алла Вікторівна – викладачка кафедри професійної освіти та дизайну Державного закладу «Південноукраїнський національний педагогічний університет імені К. Д. Ушинського»

Відповідальний секретар конференції:

Шедіна Світлана Віталіївна – викладачка-стажистка кафедри професійної освіти та дизайну Державного закладу «Південноукраїнський національний педагогічний університет імені К. Д. Ушинського».

Члени оргкомітету:

Твердохлібова Яніна Миколаївна – виконувачка обов'язків деканки художньо-графічного факультету Державного закладу «Південноукраїнський національний педагогічний університет імені К. Д. Ушинського»;

Усов Валентин Валентинович – завідувач кафедри професійної освіти та дизайну Державного закладу «Південноукраїнський національний педагогічний університет імені К. Д. Ушинського», доктор фізико-математичних наук, професор;

Колесова Олена Анатоліївна – кандидатка філософських наук, старша викладачка кафедри професійної освіти та дизайну Державного закладу «Південноукраїнський національний педагогічний університет імені К. Д. Ушинського»;

Кібіч Денис Олександрович – доктор філософії, викладач кафедри професійної освіти та дизайну Державного закладу «Південноукраїнський національний педагогічний університет імені К. Д. Ушинського»;

Страутман Лінда Леонідівна – асистентка кафедри професійної освіти та дизайну Державного закладу «Південноукраїнський національний педагогічний університет імені К. Д. Ушинського».

СЕКЦІЯ 3.

ІННОВАЦІЇ В СУЧАСНОМУ МИСТЕЦТВІ ТА ДИЗАЙНІ

Берегова Б. В., Снасскова О. П.

ТРАНСФОРМАЦІЯ ХУДОЖНЬОГО ОБРАЗУ «ЛЮДИНА І МОРЕ» В
КОНТЕКСТІ РОЗВИТКУ ЖАНРУ МАРИНИ 195

Brednyova V.

INNOVATIVE APPROACHES TO PROFESSIONAL GRAPHIC
TRAINING OF FUTURE DESIGNERS 201

Ватраль Б. І., Удріс І. М.

ЦИФРОВІ ТЕХНОЛОГІЇ В СУЧАСНІЙ СКУЛЬПТУРІ:
ТРАНСФОРМАЦІЯ ФОРМИ, МАТЕРІАЛУ ТА ХУДОЖНЬОГО
МИСЛЕННЯ 204

Ващенко Є. О., Пильнік Р. О.

ТЕОРЕТИЧНІ ОСНОВИ ДРУКОВАНОЇ ГРАФІКИ: ІСТОРІЯ,
КЛАСИФІКАЦІЯ ТА ВИРАЖАЛЬНІ ЗАСОБИ 209

Коломоєць Н. В., Брижата І. Г.

СУЧАСНІ ТЕНДЕНЦІЇ РОЗВИТКУ ГРАФІКИ ТА РИСУНКУ В
КОНТЕКСТІ МИСТЕЦЬКИХ ІННОВАЦІЙ 213

Kuznetsova K., Shtainer T.

INNOVATIVE APPROACHES IN PHOTO DESIGN: THE INTEGRATION
OF DIGITAL TECHNOLOGIES AND ARTISTIC EXPRESSION 217

Кутас А. І., Пономаренко М. В.

СТИЛІЗАЦІЯ ЯК ОСНОВНИЙ ЗАСІБ ВИРАЗНОСТІ В МИСТЕЦТВІ
СУЧАСНОГО ГОБЕЛЕНУ 220

Макаренко С. М., Брижата І. Г.

ІННОВАЦІЙНІ СТРАТЕГІЇ ХУДОЖНЬОЇ ТРАНСФОРМАЦІЇ У
СУЧАСНОМУ ГРАФІЧНОМУ ПОРТРЕТІ: ВІД АКАДЕМІЧНОГО
КАНОНУ ДО АВТОРСЬКОЇ СТИЛІСТИКИ 226

Малік О. В.

СОЦІОКУЛЬТУРНІ ПАРАДОКСИ ПОЛЬСЬКОЇ ШКОЛИ ПЛАКАТА
ТА ЇХ РЕФЛЕКСІЯ В СУЧАСНОМУ ПЛАКАТІ УКРАЇНИ 231

Miroshnuchenko O.

THE ROLE OF COLOUR IN INTERCULTURAL DESIGN EDUCATION:
FORMATION OF CREATIVE IDENTITY THROUGH EDUCATIONAL
DESIGN PROJECTS 237

Ніколайчук І. Р., Удріс І. М.

ВЕЧІРНІЙ ЧАС У ПЕЙЗАЖНИХ ТВОРАХ ВІТЧИЗНЯНИХ
ЖИВОПИСЦІВ ОСТАННЬОЇ ЧВЕРТІ ХІХ – ПОЧАТКУ ХХ СТОЛІТЬ 240

ЦИФРОВІ ТЕХНОЛОГІЇ В СУЧАСНІЙ СКУЛЬПТУРІ: ТРАНСФОРМАЦІЯ ФОРМИ, МАТЕРІАЛУ ТА ХУДОЖНЬОГО МИСЛЕННЯ

Ватраль Борис Ігорович

*здобувач другого (магістерського) рівня вищої освіти
спеціальності 014.12 Середня освіта (Образотворче мистецтво),
Криворізький державний педагогічний університет
м. Кривий Ріг, Україна*

Удріс Ірина Миколаївна

*науковий керівник: професорка кафедри образотворчого мистецтва
Криворізького державного педагогічного університету,
м. Кривий Ріг, Україна*

Ключові слова: 3D моделювання, скульптура, комп'ютерні технології, ZBrush.

Сучасний етап розвитку образотворчого мистецтва характеризується глибокою інтеграцією цифрових технологій у всі його сфери, і скульптура не є винятком. Традиційно скульптура асоціювалася з фізичною матеріальністю, ручною працею та безпосереднім контактом митця з матеріалом – каменем, деревом, металом чи глиною. Проте впровадження цифрових інструментів кардинально змінює як процес створення скульптури, так і її концептуальну основу, відкриваючи нові можливості для взаємодії формотворення та осмислення мистецького об'єкта [4]. Одним із ключових аспектів процесу цифровізації скульптури є використання технологій тривимірного моделювання.

Програмні середовища для 3D-дизайну дозволяють митцям створювати складні форми, які часто неможливо реалізувати традиційними методами. Алгоритмічне мислення стає важливим компонентом творчого процесу: поряд із ручним формуванням об'єкта художник дедалі частіше працює з параметрами, функціями та

генеративними системами. Це означає перехід від безпосереднього «ліплення» форми до її програмування. Внаслідок цього скульптура стає не лише матеріальним об'єктом, а й результатом обчислювальних процесів [3].

Принципове значення для розуміння місця цифрових технологій у скульптурі має технологія адитивного виробництва – 3D-друку. Вона забезпечує переклад цифрової форми у фізичний об'єкт з високою точністю збереження деталей, що дозволяє реалізовувати складні геометричні рішення, технічно недосяжні при традиційному ручному виконанні. Водночас отриманий об'єкт нерідко стає відправною точкою для подальшої ручної доробки – шліфування, патинування, розфарбовування, – що повертає процес у площину безпосереднього контакту митця з матеріалом. Таке поєднання цифрового та аналогового етапів свідчить не про витіснення традиції, а про її органічне розширення. З теоретичної точки зору, впровадження цифрових технологій у скульптуру актуалізує низку питань щодо природи скульптурної форми та авторства. Якщо скульптурна форма визначається не фізичним матеріалом, а пластичним рішенням – характером поверхні, ритмом об'ємів, взаємодією з простором, – то цифрове середовище є цілком правомірним полем її реалізації [2]. Саме цей аргумент дозволяє розглядати цифрову скульптуру не як окремий, технологічно детермінований жанр, а як закономірний етап у розвитку скульптури як виду мистецтва.

Крім того, цифрове виробництво дозволяє легко відтворювати або модифікувати об'єкти, що ставить під сумнів традиційне поняття унікальності скульптури. Не менш важливим є вплив цифрових технологій на концепцію авторства. У класичному розумінні скульптор виступає єдиним творцем об'єкта, який контролює всі етапи його створення. У цифрову епоху процес часто включає співпрацю між художником, програмістом, інженером та навіть самими алгоритмами [3].

Якщо раніше твір мистецтва був нерозривно пов'язаний із фізичним носієм, то сьогодні скульптура може існувати у віртуальному просторі. Віртуальна та доповнена реальність дозволяють створювати об'єкти, які не мають матеріальної форми, але сприймаються глядачем як повноцінні художні явища. Такі скульптури можуть змінюватися в реальному часі, реагувати на дії користувача або інтегруватися в навколишнє середовище через цифрові інтерфейси. Це розширює межі мистецтва, перетворюючи його зі статичного об'єкта на процес або досвід. Інтерактивність є ще одним важливим виміром сучасної цифрової скульптури [2].

Центральне місце серед цифрових інструментів скульптора посідає програмне середовище ZBrush – спеціалізований застосунок для цифрового ліплення, який відтворює логіку традиційної роботи з матеріалом, але звільняє митця від фізичних обмежень. Скульптор працює за допомогою цифрових пензлів, що імітують витягування, вдавлювання, згладжування чи текстуркування поверхні, накладаючи мільйони полігонів для досягнення найдрібніших деталей. Скульптор працює за допомогою цифрових пензлів, що імітують витягування, вдавлювання, згладжування чи текстуркування поверхні, накладаючи мільйони полігонів для досягнення найдрібніших деталей. Американський 3д художник Жорже Нограад, відомий своєю роботою над персонажами для кіновиробництва та іграшкової індустрії, демонструє, як ZBrush дозволяє досягати рівня деталізації, порівнянного з найвищою традиційною скульптурою – від пор шкіри до найтонших складок тканини. Схожий підхід властивий Таїландській скульпторки Шеріф Доувуд чиї цифрові портрети вражають психологічною глибиною та реалістичністю людської анатомії. Окрему роль у цифровій скульптурі відіграє опанування анатомії та форми людського тіла.

Важливим аспектом цифрової скульптури є перехід від екрана до матеріального об'єкта через технологію 3D-друку та фрезерування. Ця можливість кардинально змінює виробничий процес: цифрова модель стає не кінцевим продуктом, а детальним кресленням, за яким

виготовляється фізична скульптура. Американська студія Legasy Effects, відома роботою над реквізитом для кінофраншиз, активно використовує цифрове моделювання і друк для створення масштабних скульптурних об'єктів з надзвичайно складною геометрією поверхні – тією, яку вручну відтворити було б практично неможливо. Окрему увагу варто приділити екологічному аспекту. З одного боку, цифрові технології можуть сприяти більш ефективному використанню ресурсів, зменшенню відходів та оптимізації виробничих процесів. З іншого боку, вони пов'язані з енергоспоживанням, використанням рідкісних матеріалів та утворенням електронних відходів. Тому важливим завданням є пошук балансу між інноваціями та екологічною відповідальністю.

Також заслуговує уваги доцільність включення цифрових технологій у систему фахової підготовки скульпторів. Навчальний процес у мистецьких закладах вищої освіти традиційно ґрунтується на засвоєнні класичних дисциплін — академічного малюнку, пластичної анатомії, ліплення з натури, роботи з різними матеріалами. Ці дисципліни формують фундамент художнього мислення, без якого цифровий інструментарій перетворюється на технічну навичку, позбавлену змістовного наповнення. Саме тому введення цифрових технологій у навчальні програми доцільне не як заміна традиційних курсів, а як їх природне продовження – на старших курсах, коли студент уже має сформовану художню базу. У такому контексті освоєння програм тривимірного моделювання та адитивного виробництва сприяє розширенню виражальних можливостей майбутнього скульптора, не підміняючи собою фундаментальної мистецької підготовки [1]. Такий підхід відповідає досвіду провідних зарубіжних мистецьких шкіл, де цифрові дисципліни інтегруються в навчальний процес паралельно з традиційними, а не замість них.

У підсумку, цифрові технології не просто доповнюють традиційну скульптуру, а радикально переосмислюють її сутність. Вони змінюють способи створення, сприйняття та функціонування мистецьких об'єктів, відкриваючи нові горизонти для творчості.

Водночас ці трансформації супроводжуються складними викликами, що потребують осмислення з боку як митців, так і теоретиків мистецтва. Таким чином, цифрова скульптура постає як динамічне поле взаємодії технологій і культури, яке продовжує активно розвиватися та формувати нові художні практики.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Микитин. Ю. В. *Цифрові технології як інструмент збереження та популяризації культурної спадщини*. 2025. С. 13-26.
2. Щербаков С. О. *Образотворче мистецтво, декоративне мистецтво, реставрація*. 2025. С. 276-280.
3. Що таке Digital Art та цифрове мистецтво?. URL: <https://sparklingman.com/blog/cifrove-mistectvo>
4. Як сучасні технології змінюють мистецтво. URL: <https://supportyourart.com/stories/art-technology/>
5. Mariana-Daniela González-Zamar, Emilio Abad-Segura, Antonio Luque de la Rosa and Eloy López-Meneses. *Digital Education and Artistic-Visual Learning in Flexible University Environments: Research Analysis*. 2020. Pp. 20.