

**МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ**  
**ХАРКІВСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ**  
**МІСЬКОГО ГОСПОДАРСТВА імені О. М. БЕКЕТОВА**

**МЕТОДИЧНІ РЕКОМЕНДАЦІЇ**

до проведення практичних занять  
та організації самостійної роботи  
з навчальної дисципліни

**«ЦИФРОВИЙ ПРАКТИКУМ»**

*(для здобувачів першого (бакалаврського) рівня вищої освіти  
денної форми навчання зі спеціальності В4 – Образотворче мистецтво та  
реставрація (Візуальні мистецтва) другого року навчання,  
освітня програма «Образотворче мистецтво»)*

**Харків**  
**ХНУМГ ім. О. М. Бекетова**  
**2026**

Методичні рекомендації до проведення практичних занять та організації самостійної роботи з навчальної дисципліни «Цифровий практикум» (для здобувачів першого (бакалаврського) рівня вищої освіти денної форми навчання зі спеціальності В4 – Образотворче мистецтво та реставрація (Візуальні мистецтва) другого року навчання, освітня програма «Образотворче мистецтво») / Харків. нац. ун-т міськ. госп-ва ім. О. М. Бекетова ; уклад. О. А. Борзенкова.– Харків : ХНУМГ ім. О. М. Бекетова, 2026. – 48 с.

Укладач викл. О. А. Борзенкова

Рецензент

**О. В. Шило**, доктор мистецтвознавства, професор, професор кафедри образотворчого мистецтва та дизайну Харківського національного університету міського господарства імені О. М. Бекетова

*Рекомендовано кафедрою образотворчого мистецтва та дизайну,  
протокол № 1 від 19.08.2024*

Методичні рекомендації призначені для здобувачів спеціальності В4 – Образотворче мистецтво та реставрація (Візуальні мистецтва). Подано вимоги щодо оформлення, засоби та послідовність виконання завдань, список рекомендованих джерел, наведено приклади оформлення робіт.

## ЗМІСТ

|                                                                       |    |
|-----------------------------------------------------------------------|----|
| ВСТУП .....                                                           | 3  |
| МОДУЛЬ 2 КОМП'ЮТЕРНА ГРАФІКА В ОБРАЗОТВОРЧОМУ<br>МИСТЕЦТВІ.....       | 5  |
| 2.1 Композиція в комп'ютерній графіці.....                            | 5  |
| 2.2 Техніка трансформації в растровому та векторному середовищах..... | 7  |
| 2.3 Техніка цифрового живопису та графіки.....                        | 9  |
| МОДУЛЬ 3 ХУДОЖНЄ ПРОЄКТУВАННЯ .....                                   | 11 |
| 3.1 Однофігурна композиція засобами цифрового живопису.....           | 11 |
| 3.2 Багатофігурна композиція засобами цифрового живопису .....        | 12 |
| 3.3 Створення складної графічної історії.....                         | 15 |
| СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ТА РЕКОМЕНДОВАНИХ ДЖЕРЕЛ .....                    | 18 |
| ДОДАТКИ .....                                                         | 21 |

## ВСТУП

Методичні рекомендації до проведення практичних занять та організації самостійної роботи з навчальної дисципліни «Цифровий практикум» відповідають навчальним програмам із цієї дисципліни, включеним до навчальних планів зі спеціальності В4 – Образотворче мистецтво та реставрація (Візуальні мистецтва) Навчально-наукового інституту архітектури, дизайну та образотворчого мистецтва Харківського національного університету міського господарства імені О. М. Бекетова.

Програма з навчальної дисципліни «Цифровий практикум» для студентів спеціальності «Образотворче мистецтво» включає оволодіння основними знаннями, навичками, вміннями, необхідними для здійснення фахової діяльності у сфері комп'ютерної графіки. Студенти набувають навичок роботи з різними типами 2D-графічних редакторів, вчать обирати програмне забезпечення згідно з художнім завданням проєкту, працювати над проєктом поетапно і системно, згідно з технічними вимогами до готового проєкту (графічного продукту); опановують різні техніки виконання графічних цифрових творів, навчаються композиційним особливостям різних видів комп'ютерної графіки, розумінню принципів сюжетоутворення, втіленню власних ідей мовою комп'ютерної графіки.

Необхідність вивчення курсу в образотворчому мистецтві зумовлена постійним зростанням ролі цифрової графіки у творчих процесах художника. Знання загальних принципів створення комп'ютерної графіки надає художнику максимум можливостей для розвитку власної творчості, навчає роботі з найсучаснішими проєктами.

## МОДУЛЬ 2 КОМП'ЮТЕРНА ГРАФІКА В ОБРАЗОТВОРЧОМУ МИСТЕЦТВІ

### 2.1 Композиція в комп'ютерній графіці

*Практичне завдання № 9 Створення графічних композицій із різними типами простору та використанням різних графічних мов*

Мета: опанувати засоби організації умовного простору в графічній композиції, дослідити вплив різних типів простору на художню виразність твору та набути практичних навичок створення серії цифрових чорно-білих композицій із застосуванням різних графічних мов (лінія, пляма, текстура).

Потрібно створити серію із дев'яти чорно-білих композицій із різними типами простору на єдину тему, використовуючи тільки один графічний засіб та одну композицію (лінія, пляма, текстура). Композиції мають бути одного формату (наприклад, квадрат).

Першим етапом роботи над завданням має бути вибір теми композицій, збір візуального матеріалу та референсів.

Наступним етапом є робота зі створення попередніх начерків усіх дев'яти композицій та пошук оптимального розміщення елементів. Студенти вивчають особливості відтворення різних типів простору – площинного, неглибокого (рельєфного), багатопланового – на умовній площині плоского аркушу. Потрібно вивчити логіку використання і можливості різних графічних засобів для площинного, рельєфного, багатопланового просторового устрою композиції.

Наступним етапом є виконання композиції засобами цифрової графіки.

Завдання оформляється у вигляді файлу .jpg, .png, .tif тощо зі злитими шарами, без істотного зменшення якості.

*Практичне завдання № 10 Створення пар композицій із протилежними характеристиками засобами комп'ютерної графіки.*

Мета: навчитися передавати емоційно-образні та пластичні характеристики об'єкта засобами форми, пропорцій, ритму, силуету, масштабу та композиції

без використання міміки чи додаткових сюжетних елементів. Розвинути навички візуальної інтерпретації та трансформації форми в цифровій графіці.

На основі одного обраного об'єкта (дерево, камінь, будинок, квітка, човен тощо) створити серію парних композицій, у яких протилежні характеристики передаються через зміну форми та композиційної побудови. Пари характеристик: статичний – динамічний, легкий – важкий, добрий – злий.

Першим етапом роботи над завданням є вибір об'єкта трансформацій. Він має бути не надто складним. Потрібно проаналізувати його візуальні характеристики (форма, пропорції, напрям ліній, ритм та масштаб), визначити такі, які формують його впізнаваність.

Далі виконується серія ескізів, метою яких є знаходження способів зміни візуальних характеристик об'єкта без додавання антропоморфних ознак та сюжетності.

Наступним етапом є виконання обраних композицій засобами цифрової графіки.

Завдання оформляється у вигляді файлу .jpg, .png, .tif тощо зі злитими шарами, без істотного зменшення якості. Усі зображення розташовуються попарно на одному аркуші.

*Завдання до самостійної роботи «Ескізи та нариси постаті людини  
різними графічними засобами»*

Мета: опанувати прийоми швидкого цифрового рисунка постаті людини, розвинути навички передачі пропорцій, руху та характеру пози засобами різних цифрових графічних технік.

Виконати серію швидких замальовок з натури або референсів. Використовувати різні підходи – лінійний, тональний, штрихування, застосування текстури, чорно-білий або повнокольоровий. Експериментувати з різними пензлями, ефектами накладання шарів тощо.

Завдання оформляється у вигляді файлу .jpg, .png, .tif тощо зі злитими шарами, без істотного зменшення якості.

## 2.2 Техніка трансформації в растровому та векторному середовищах

### *Практичне завдання № 11 Створення стилізованого графічного зображення на базі простих геометричних фігур*

Мета: опанувати принципи стилізації природних форм засобами комп'ютерної графіки, навчитися аналізувати будову об'єкта та спрощувати його до базових геометричних форм, зберігаючи впізнаваність і характерні ознаки зображення.

Об'єктом стилізації обирається будь-яка тварина. Першим етапом роботи є підбір референсів, натурні замальовки і вивчення обраної тварини, особливостей її морфології. Створюється реалістичне зображення тварини засобами цифрової графіки. Важливо передати правильні пропорції, реалістичне освітлення, природні фактури.

На основі виконаного рисунка розробити серію стилізованих варіантів, вписуючи форму тварини у прості геометричні фігури: коло, трикутник і квадрат. Потрібно визначити, які частини тіла можна узагальнити за допомогою простих геометричних тіл, виявити домінуючі форми в будові об'єкта, відібрати необхідні деталі, позбутися зайвого і несуттєвого. Важливо зберегти впізнаваність об'єкта при максимальному спрощенні форми, досягти цілісності та лаконічності зображення.

Зображення створюється у графічному редакторі згідно з творчим задумом студента і використанням всіх освоєних цифрових інструментів.

Завдання оформляється у вигляді файлу .jpg, .png, .tif тощо зі злитими шарами, без істотного зменшення якості і включає реалістичне зображення тварини і варіанти його стилізації.

### *Практичне завдання № 12 Імітація природної або штучної текстури(фактури) із відтворенням об'єму та освітлення*

Мета: опанувати принципи цифрового відтворення природних і штучних фактур, навчитися передавати матеріальність поверхні, об'єм та взаємодію

об'єкта зі світлом, а також розвинути навички роботи з цифровими інструментами для створення переконливих візуальних образів.

Для виконання завдання обирається одна проста або більш складна форма (куля, куб, інший об'єкт). На основі однієї форми потрібно створити серію її інтерпретацій, імітуючи різні природні та штучні фактури. Приклади фактур: вода, різні види каменю, метал, вогонь, деревина, лід, скло.

Етапами роботи є обрання геометричного об'єкта, визначення джерела освітлення; дослідження особливостей обраних матеріалів, характер поверхні, блиск, прозорість, шорсткість та відбивні властивості; побудова форми із урахуванням освітлення (відтворення світла, півтіні, власної тіні, рефлексу, падаючої тіні тощо), адаптування світлотіньового рішення під особливості кожної поверхні.

Завдання оформляється у вигляді файлу .jpg, .png, .tif тощо зі злитими шарами, без істотного зменшення якості, а також додається робочий файл у кривих.

*Завдання до самостійної роботи «Розробка нюансної та контрастної колірної палітри до стилізованого зображення»*

Мета: опанувати принципи гармонізації кольору в цифровій графіці, навчитися створювати нюансні та контрастні колірні рішення, а також дослідити вплив кольору на художню виразність стилізованого зображення.

Використовується стилізоване зображення із практичного завдання № 11. Можна використовувати як векторні, так і растрові графічні інструменти.

На основі раніше створеного стилізованого зображення тварини розробити два варіанти колірного вирішення – нюансну колірну палітру і контрастну колірну палітру.

Палітри створюються у вигляді патернів і застосовуються на обраному зображенні. За бажанням для візуалізації можна використовувати мокапи.

Завдання оформляється у вигляді файлу .jpg, .png, .tif тощо зі злитими шарами, без істотного зменшення якості.

## 2.3 Техніка цифрового живопису та графіки

### *Практичне завдання № 13 Створення трьох різних концепцій художнього рішення образу на базі одного об'єкта*

Мета: розвинути навички концептуального мислення та візуального сторітелінгу, навчитися створювати різні художні інтерпретації одного об'єкта через зміну середовища існування, функціонального призначення та образу його власника, передаючи задум винятково візуальними засобами.

Студенти обирають один об'єкт (наплічник, зброя, скриня, ліхтар, книга, годинник, ємність тощо) та створюють три різні концепції його існування в різних умовах, наприклад: пустеля, підводний світ, постапокаліптичний світ, космічна станція, джунглі, середньовіччя тощо. Можна додумати власника предмета, його спосіб життя і те, як предмет виглядає при цих умовах використання, які він має функції, особливості. Також можна продумати історію існування предмета починаючи зі створення і закінчуючи знищенням. Ця робота необхідна для того, щоб виразно, правдиво та цікаво розкрити через деталі зображення історію предмета так, щоб задум був зрозумілий без текстових пояснень.

Важливим етапом роботи є пошук характерних деталей, матеріалів та слідів використання. Потрібно максимально використовувати художні виразні засоби (колір, тон, ритм, форма плям тощо) для створення потрібного образу.

Завдання оформляється у вигляді файлу .jpg, .png, .tif тощо зі злитими шарами, без істотного зменшення якості, в якому надається мінімум три суттєво різні ескізи. Також окремо потрібно закомпонувати пошукові замальовки, начерки тощо.

### *Практичне завдання № 14 Створення графічного зображення в обраній техніці цифрового живопису*

Мета: опанувати прийоми цифрового живопису та навчитися створювати завершене художнє зображення з передачею об'єму, освітлення, текстур і матеріальності.

Студент обирає один із попередньо створених концептуальних ескізів та виконує його в деталях в обраній техніці цифрового живопису.

Етапами роботи є вибір ескізу, визначення техніки цифрового живопису, уточнення композиції та пропорцій, побудова об'ємів та освітлення, опрацювання матеріалів та текстур, деталізація, фінальна корекція кольору і об'ємів.

Завершена робота має демонструвати навички роботи студента із об'ємом, освітленням, текстурою та вміння створювати завершений художній образ.

Завдання оформляється у вигляді файлу .jpg, .png, .tif тощо зі злитими шарами, без істотного зменшення якості.

*Завдання до самостійної роботи «Пошук референсів до обраної техніки виконання, аналіз засобів втілення ідеї»*

Мета: навчитися здійснювати візуальне дослідження, аналізувати художні прийоми та свідомо використовувати референси для формування власного творчого рішення.

Студенти мають підібрати референси відповідно до обраної техніки цифрового живопису та проаналізувати засоби художньої виразності, які можуть бути використані для реалізації власної ідеї. Результатом роботи є сформований перелік художніх засобів, які можна використати для реалізації власної авторської ідеї.

Завдання оформляється у вигляді файлу .jpg, .png, .tif тощо зі злитими шарами, без істотного зменшення якості, в якому зібрані потрібні роботи-референси.

## МОДУЛЬ 3 ХУДОЖНЄ ПРОЄКТУВАННЯ

### 3.1 Однофігурна композиція засобами цифрового живопису

*Практичне завдання № 15 Створення концепції графічного роману, сюжету, його локації тощо*

Мета: розвинути навички концептуального мислення, візуального сторітелінгу та побудови цілісного художнього світу, навчитися поєднувати сюжет, персонажів і середовище в єдину систему візуальної комунікації.

Концепція графічного роману включає основну ідею, короткий сюжет, персонажів (персонажа), локації, місце та час подій.

Концепція роману оформляється у вигляді візуальної презентації. Вона включає як власні схеми і замальовки, так і підібрані референси візуальної стилістики, мудборди на персонажів та локації.

*Практичне завдання № 16 Створення зооморфної, антропоморфної або трансморфної фігури персонажа за заданими характеристиками*

Мета: розвинути навички асоціативного мислення, стилізації та художньої трансформації об'єктів, навчитися створювати оригінального персонажа на основі поєднання візуальних та смислових характеристик різних образів.

Завдання передбачає створення персонажа із використанням форми, фактури, кольору, характеру, символічних асоціацій тощо та візуальних характеристик будь-якої страви.

На початковому етапі потрібно обрати страву або їжу і виокремити характерні ознаки, якими буде наділений персонаж. Потрібно створити антропоморфного персонажа – подібного до людини, зооморфного – подібного до тварини (це може бути існуюча тварина чи вигадана) або трансморфного – гібридний образ.

Завдання оформляється у вигляді файлу .jpg, .png, .tif тощо зі злитими шарами, без істотного зменшення якості. Фінальний варіант завдання включає

реалістично відмальовану страву і два персонажі на її основі. Також як окремий файл потрібно зберегти пошукові замальовки, начерки тощо.

*Практичне завдання № 17 Створення чотирьох варіантів автопортрета  
із різними особистісними характеристиками*

Мета: розвинути навички самоаналізу та візуальної інтерпретації особистості, навчитися передавати різні стани, соціальні ролі та риси характеру засобами цифрової графіки.

Завдання передбачає створення чотирьох різних образів на основі автопортрета, які відображають різні прояви власної особистості. Кожен образ має відрізнятися емоційним станом, пластикою, стилісткою, історичним або культурним контекстом, позою, деталями або кольоровим рішенням. Обов'язковим етапом є натурні замальовки-автопортрети із різним емоційним станом.

Завдання оформляється у вигляді файлу .jpg, .png, .tif тощо зі злитими шарами, без істотного зменшення якості. Фінальний варіант завдання включає чотири автопортрети однакового розміру і формату, зібрані на один аркуш. Також як окремий файл потрібно зберегти пошукові замальовки, начерки тощо.

### **3.2 Багатофігурна композиція засобами цифрового живопису**

*Практичне завдання № 18 Складання мудборду, рефборду,  
сетингу тощо для кількох персонажів*

Мета: розвинути навички візуального дослідження та систематизації творчої ідеї, навчитися формувати цілісний художній світ, використовуючи мудборд, рефборд та елементи сетингу для забезпечення стилістичної єдності персонажів і середовища.

Це завдання є підготовчим етапом роботи над власним персонажем. На цьому етапі студент визначається із роллю персонажа в історії (головний герой, антагоніст, другорядний персонаж), мотивацією, цінностями, аркою персонажа

впродовж історії, а також сетингом, стилізацією, підбирає візуальні референси. Результатом роботи над завданням є мудборд, що передає настрій, кольорову гаму та загальне образне рішення персонажу, рефборд з прикладами одягу, предметів архітектури, побуту, окремими деталями, які створюють образ персонажа, а також нариси, натурні замальовки, начерки за темою.

Концепція персонажів оформляється у вигляді візуальної презентації. Вона включає як підібрані референси візуальної стилістики, мудборди на персонажів, так і власні схеми і замальовки, натурний матеріал.

*Практичне завдання № 19 Розробка персонажа (персонажів) до власної графічної історії, реалізація в обраній техніці*

Мета: розвинути навички створення дизайну персонажів, навчитися поєднувати зовнішній вигляд, характер, функцію та художню стилістику в єдиний завершений художній образ.

Завдання передбачає створення оригінального дизайну персонажів для власної графічної історії та реалізацію в обраній техніці цифрового живопису. Робота ведеться послідовно, із продовженням логіки попереднього завдання, від концептуального задуму до фінальної реалізації в обраній техніці цифрової графіки.

На основі підготовчої роботи (завдання № 18) студент створює декілька варіантів дизайну персонажа, різних за силуетом і пропорціями. Серед ескізів обирається той, який за візуальними характеристиками найбільше відповідає характеру персонажа.

Далі опрацьовуються риси обличчя, деталі одягу, взуття. Деталі та колірне рішення мають підкреслювати характер і особливості особистості персонажа. Бажано звертати увагу на пластику, тобто промалювати декілька характерних рухів або жестів персонажа.

Завдання здається у вигляді файлу .jpg, .png, .tif тощо зі злитими шарами, без істотного зменшення якості. На фінальному аркуші мають міститися декілька виглядів персонажа (вигляд спереду, збоку), збільшені фрагменти

характерних деталей, кольорова палітра. Також окремим файлом потрібно зберегти пошукові замальовки, начерки, замальовки персонажа в різних позах тощо.

*Практичне завдання № 20 Карта емоцій персонажа (персонажів)  
власної графічної історії*

Мета: розвинути навички передачі емоційного стану персонажа.

Завдання передбачає відтворення мінімум восьми варіантів різних емоційних станів обраного персонажа.

Першим етапом роботи є визначення ключових емоційних станів саме для цього персонажа та аналіз способів передачі емоцій – через міміку, позу, жести, пластику та за допомогою інших засобів виразності.

Обов'язковим є створення серії пошукових замальовок.

Завдання оформляється у вигляді файлу .jpg, .png, .tif тощо зі злитими шарами, без істотного зменшення якості. Фінальний варіант завдання включає всі обрані емоційні стани, відмальовані у фінальній стилістиці на одному аркуші. Також як окремий файл потрібно зберегти пошукові замальовки, начерки тощо.

*Завдання до самостійної роботи «Виконання замальовок, пошукових ескізів,  
елементів макетування до завдань модуля»*

Мета: закріпити практичні навички роботи з цифровими інструментами, розвинути візуальне мислення та сформувати власний творчий процес від пошуку ідеї до її художньої реалізації.

Роботи, виконані для цього завдання, включаються у загальну презентацію до завдань № 19 та № 20.

### 3.3 Створення складної графічної частини

*Практичне завдання № 21 Створення розкадрування графічної історії (із тональним рішенням або введенням кольору) з об'ємом від 16-ти розворотів*

Мета: розвинути навички візуального сторітелінгу та навчитися будувати послідовну графічну розповідь, використовуючи композицію, ритм, кадрування, тональне або кольорове рішення для передачі сюжету й емоційного наповнення історії.

Завдання полягає у створенні розкадрування власної графічної історії обсягом не менше 16-ти розворотів. Виконується або у чорно-білому тональному варіанті, або із застосуванням кольору. Текстові блоки не передбачені, можливе використання тексту у формі реплік персонажів. Історія розповідається «без слів».

Важливим для виконання завдання є структурування сюжету – потрібно розподілити історію на окремі сюжетні епізоди, визначити ключові моменти, кульмінацію, ритм розвитку подій. Матеріал розподіляється по 16-ти розворотах, визначається швидкість розповіді та послідовність сцен. Важливим є не тільки розвиток сюжету як опис подій в історії, а і його візуальне втілення – через зміну тонального настрою, колірних акцентів, співвідношення чорного і білого, зміни ритму, масштабу тощо впродовж всіх розворотів.

Наступним етапом є робота з окремими розворотами, розроблення композиції сторінок, вибудовування мізансцен або розташування фреймів на сторінці, визначення акцентів та точки уваги.

Усі розвороти повинні бути стилістично єдиними (якщо інше не передбачено концепцією), історія має зчитуватися без додаткових пояснювальних ремарок, послідовно і художньо виразно.

Завдання оформляється у вигляді файлу .jpg, .png, .tif тощо зі злитими шарами, без істотного зменшення якості. Фінальний варіант завдання включає всі розвороти на одному аркуші, без фінального деталювання, але із зрозумілим

тональним або колірним рішенням і розташуванням елементів. Також як окремий файл потрібно зберегти пошукові замальовки, начерки тощо.

*Практичне завдання № 22 Проробка одного або двох розворотів із графічної історії в обраній техніці*

Мета: навчитися переводити ескізне розкадрування у завершений художній продукт, опрацьовуючи композицію, персонажів, середовище, освітлення, колір та деталі відповідно до обраної техніки виконання.

Для виконання завдання обирається один або два розвороти із уже пропрацьованого розкадрування графічної історії.

Ескізне рішення уточнюється, проробляється в деталях, робота ведеться від цілого до часткового і від часткового до цілого. Після роботи над деталями, текстурами, об'ємом, освітленням потрібно повернутися до загального враження від розвороту, розставити акценти, підпорядкувати деталі цілому, виправити неточності освітлення і інтерпретації форми.

Готові роботи мають демонструвати оволодіння студентом техніками цифрової графіки (цифрового живопису, прийомів колажування тощо) та принципами візуального розкриття історії.

Завдання оформляється у вигляді файлу .jpg, .png, .tif тощо зі злитими шарами, без істотного зменшення якості.

*Завдання до самостійної роботи «Виконання замальовок та пошукових ескізів, ескізних варіантів розкадрування, ескізних варіантів окремих сторінок та розворотів»*

Мета: закріпити навички послідовного проектування графічної історії та сформулювати індивідуальний творчий процес від пошуку ідеї до створення завершених сторінок.

Замальовки та пошукові ескізи – важлива частина роботи над розкадруванням. В пошукових ескізах студенти експериментують із композицією, ритмом та структурою розворотів, різними варіантами

розташування об'єктів на розворотах, колірним та тональним рішенням. Замальовки, робота з натури роблять творчий процес більш індивідуальним, запобігають стереотипізації композиційних рішень, розширюють технічні можливості студента в передачі об'єму, простору, пропорцій, кольору.

Роботи, виконані для цього завдання, включаються у загальну презентацію до завдань № 21 та № 22.

## СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ТА РЕКОМЕНДОВАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Методичні рекомендації до практичних занять і самостійної роботи з дисципліни «Рисунок, живопис, скульптура». Загальний курс академічного рисунка (для здобувачів першого (бакалаврського) рівня вищої освіти зі спеціальності 191 – Архітектура та містобудування) [Електрон. ресурс] / Харків. нац. ун-т міськ. госп-ва ім. О. М. Бекетова ; уклад. : П. В. Мирончик, В. П. Манохін, Н. С. Вінтаєва. – Електрон. текст. дані. – Харків : ХНУМГ ім. О. М. Бекетова, 2021. – 222 с – Режим доступу: <https://eprints.kname.edu.ua/57607/1/2021%20457%D0%9C%20%D0%A1%D0%A1%D0%BF%D0%B5%D1%87%20%D0%B2%D0%B0%D1%80%202010%D0%A0%D0%B8%D1%81%D0%BE%D0%B2%D0%B0%D0%BD%D0%B8%D0%B5.pdf>, вільний (дата звернення: 07.05.2024). – Назва з екрана.

2. Методичні рекомендації до практичних занять і самостійної роботи з дисципліни «Рисунок, живопис, скульптура». Загальний курс живопису (для здобувачів першого (бакалаврського) рівня вищої освіти зі спеціальності 191 – Архітектура та містобудування) [Електрон. ресурс] / Харків. нац. ун-т міськ. госп-ва ім. О. М. Бекетова ; уклад. : П. В. Мирончик, В. П. Манохін. – Електрон. текст. дані. – Харків : ХНУМГ ім. О. М. Бекетова, 2021. – 60 с. – Режим доступу: <https://eprints.kname.edu.ua/57606/1/2021%20458%D0%9C%20%D0%BF%D0%B5%D1%87%20%D0%9F%D0%97%20%D0%B7%20%D0%B4%D0%B8%D1%81%D1%86%D0%B8%D0%BF%D0%BB%D1%96%D0%BD%D0%B8%20%D0%A0%D0%96%D0%A1%20%28%D0%B6%D0%B8%D0%B2%D0%BE%D0%BF%D0%B8%D1%81%29.pdf>, вільний (дата звернення: 07.05.2024). – Назва з екрана.

3. Рисунок та пластична анатомія [Електрон. ресурс] : навч. посіб. / О. Ю. Оленіна, В. П. Манохін, П. В. Мирончик, Н. С. Вінтаєва, Д. Ю. Вінтаєв, П. О. Дзюбенко, О. Ч. Чирва ; за заг. ред. О. Ю. Оленіної. – Електрон. текст. дані. – Харків : ХНУМГ ім. О. М. Бекетова, 2021. – 237 с. – Режим доступу: <https://eprints.kname.edu.ua/61460/>, вільний (дата звернення: 07.05.2024). – Назва з екрана.

4. Gottfried Bammes. The Complete Guide to Anatomy for Artists & Illustrators / Gottfried Bammes. – Kent : Search Press, 2017. – 504 p. : ill.

5. Бовкун С. А. Лінійна перспектива [Електрон. ресурс] : навч. посіб. / Бовкун С. А. Бовкун С. А. – Електрон. текст. дані. – Запоріжжя : ЗНТУ, 2017. – 116 с. – Режим доступу: [http://eir.zntu.edu.ua/bitstream/123456789/2527/1/Bovkun\\_Tutorial\\_on\\_discipline.pdf](http://eir.zntu.edu.ua/bitstream/123456789/2527/1/Bovkun_Tutorial_on_discipline.pdf), вільний (дата звернення: 07.02.2024). – Назва з екрана.
6. Брюханова Г. Комп'ютерні дизайн-технології: навч. посіб. / Г. Брюханова. – Київ : Центр учбової літератури, 2021. – 180 с.
7. Емброуз Г. Основи. Графічний дизайн 03 Генерування ідей / Г. Емброуз, Н. Ніл Леонард. – Київ : ArtHuss, Basic Graphic Design, 2019. – 192 с.
8. Емброуз Г. Основи. Графічний дизайн 01 Підхід і мова / Г. Емброуз, Н. Оно-Біллсон. – Київ : ArtHuss, Basic Graphic Design, 2019. – 192 с.
9. Емброуз Г. Основи. Графічний дизайн 02 Дизайнерське дослідження / Г. Емброуз, Н. Оно-Біллсон. – Київ : ArtHuss, Basic Graphic Design, 2019. – 192 с.
10. Гілязова Н. М. Рисунок. Живопис [Електрон. ресурс] : навч. посіб. для студ. вищих навч. закл. / Н. М. Гілязова. – Електрон. текст. дані. – Івано-Франківськ : Симфонія форте, 2020. – 112 с. – Режим доступу: <https://issuu.com/i.grebeniuk80/docs/>, вільний (дата звернення: 07.02.2024). – Назва з екрана.
11. Джахірул Амін. Анатомія для художників: наочний посібник із зображення людського тіла / Джахірул Амін. – Київ : ArtHuss, 2022. – 304 с.
12. Пічугін М. Комп'ютерна графіка : навч. посіб. / М. Пічугін, І. Канкін, В. Воротніков. – Київ : Центр навчальної літератури, 2019. – 346 с.
13. Маценко В. Г. Комп'ютерна графіка [Електрон. ресурс] : навч. посіб. – В. Г. Маценко. – Електрон. текст. дані. – Чернівці : Рута, 2009 – 343 с. – Режим доступу: <https://mmi.stu.cn.ua/wp-content/uploads/2016/09/MatsenkoKompGrafyka.pdf>, вільний (дата звернення: 07.02.2024). – Назва з екрана.
14. Посібник користувача Adobe Photoshop [Електрон. ресурс]. – Електрон. текст. дані. – Режим доступу: <https://helpx.adobe.com/ua/photoshop/user-guide.html>, вільний (дата звернення: 07.02.2024). – Назва з екрана.

15. Посібник користувача Adobe Illustrator [Електрон. ресурс]. – Електрон. текст. дані. – Режим доступу: <https://helpx.adobe.com/ua/illustrator/user-guide.html>, вільний (дата звернення: 07.02.2024). – Назва з екрана.

16. Синєпулова Н. Композиція: Тотальний контроль / Н. Синєпулова. – Київ : ArtHuss, 2020. – 240 с

17. Сучасні інформаційно-комунікаційні технології [Електрон. ресурс] : навч. посіб. / Г. Г. Швачич, В. В. Толстой, Л. М. Петречук, Ю. С. Іващенко, О. А. Гуляєва, О. В. Соболенко. – Електрон. текст. дані. – Дніпро : НМетАУ, 2017. – 231 с. – Режим доступу: [https://nmetau.edu.ua/file/ikt\\_tutor.pdf](https://nmetau.edu.ua/file/ikt_tutor.pdf), вільний (дата звернення: 07.02.2024). – Назва з екрана.

## ДОДАТОК А

### Приклади виконання навчальних робіт за завданнями курсу



Рисунок А.1 – Навчальні роботи за завданням «Створення графічних композицій із різними типами простору із використанням різних графічних мов»



Рисунок А.2 – Навчальні роботи за завданням «Створення графічних композицій із різними типами простору та використанням різних графічних мов»

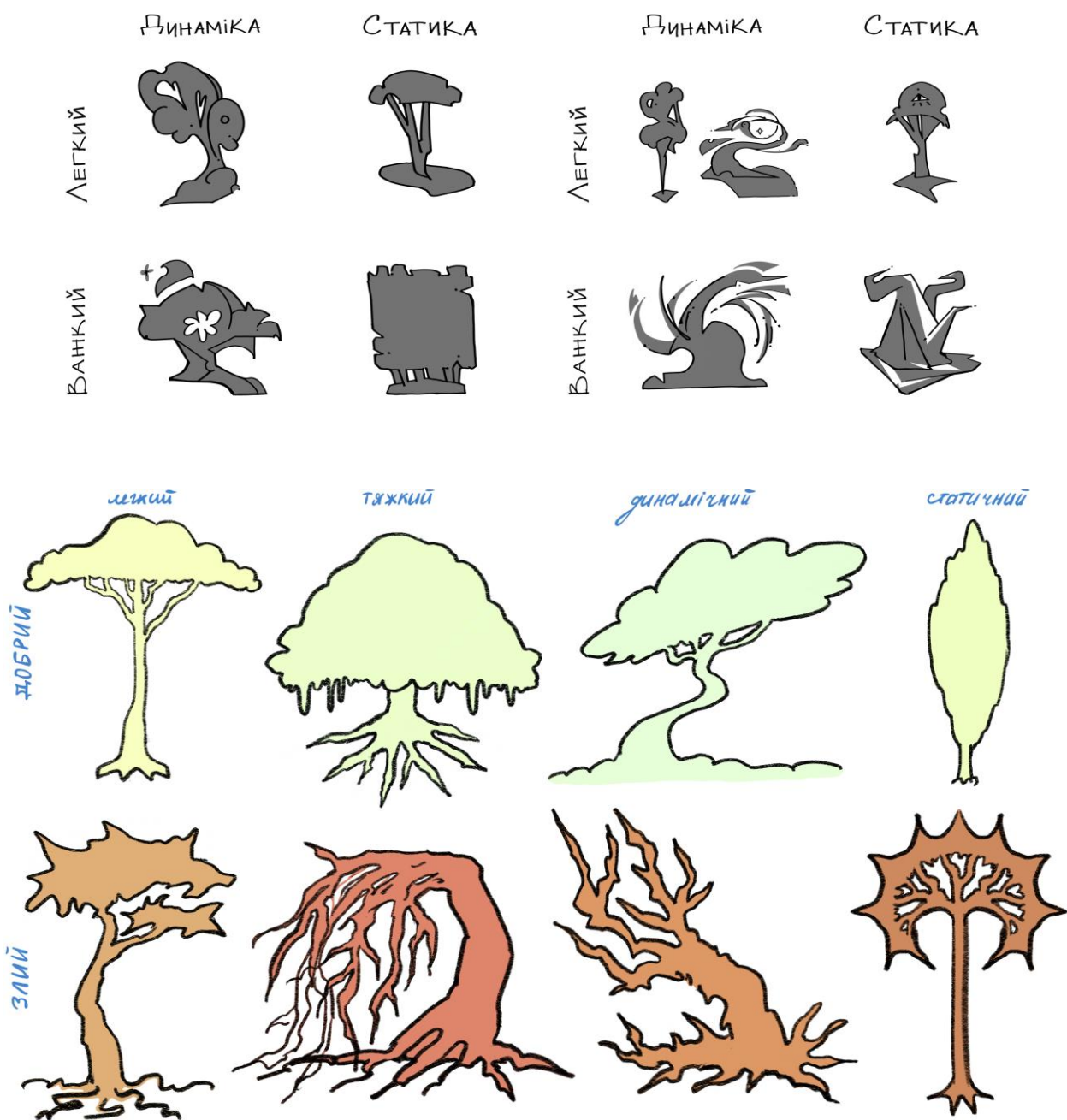


Рисунок А.3 – Навчальні роботи за завданням «Створення пар композицій із протилежними характеристиками засобами комп'ютерної графіки»

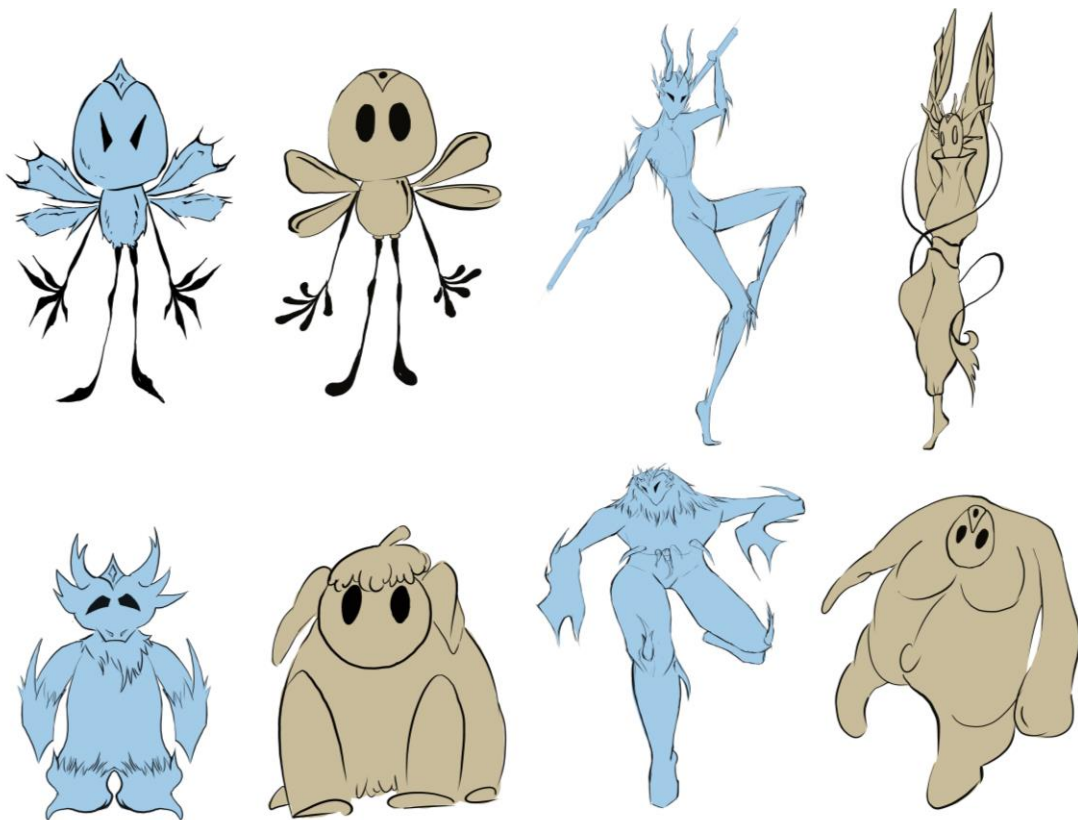


Рисунок А.4 – Навчальні роботи за завданням «Створення пар композицій із протилежними характеристиками засобами комп'ютерної графіки»

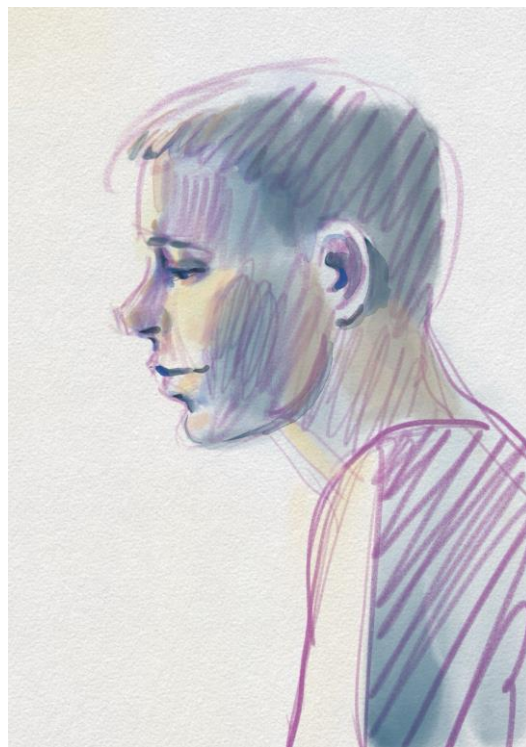


Рисунок А.5 – Навчальні роботи за завданням «Ескізи та нариси постаті людини різними графічними засобами»

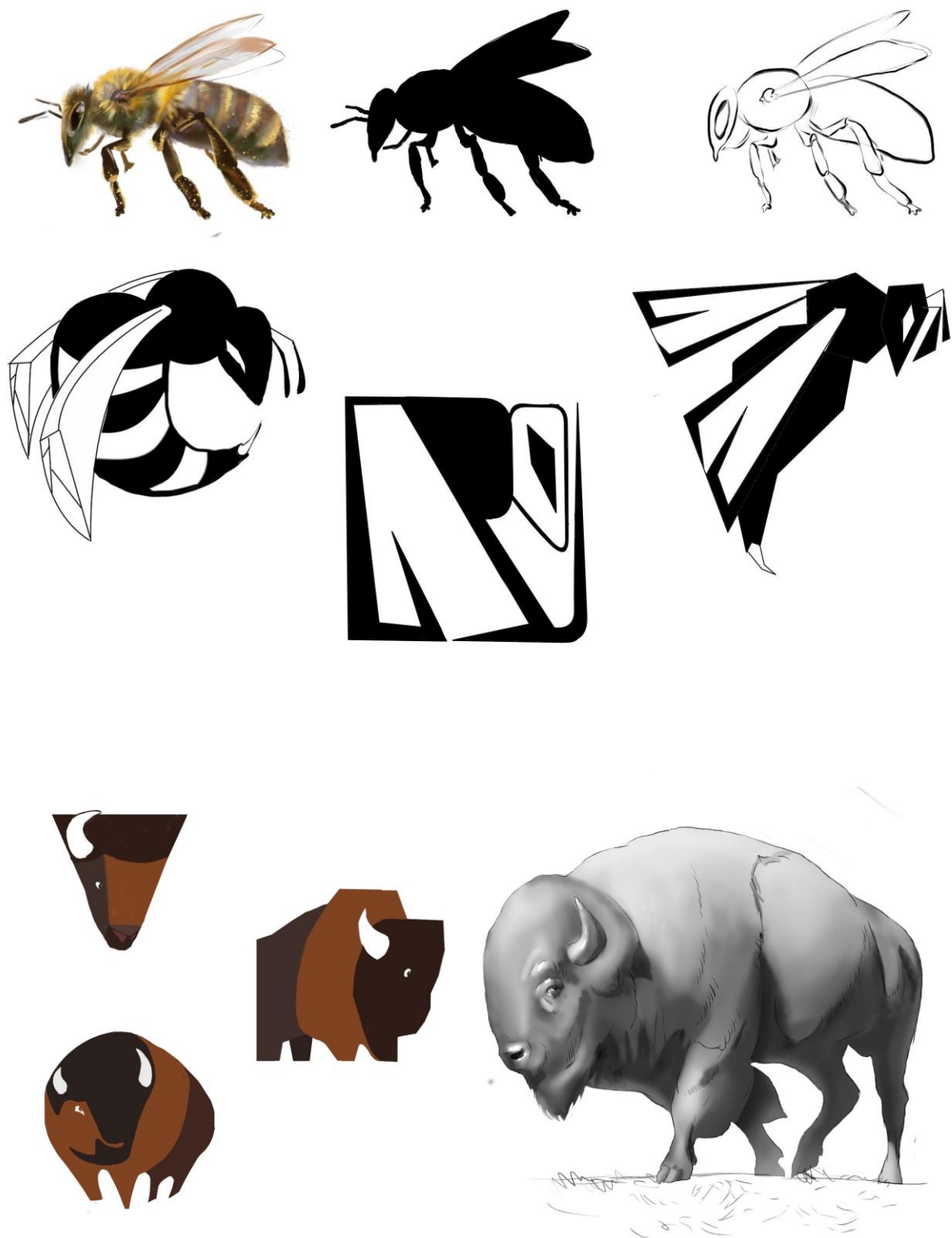


Рисунок А.6 – Навчальні роботи за завданням «Створення стилізованого графічного зображення на базі простих геометричних фігур»

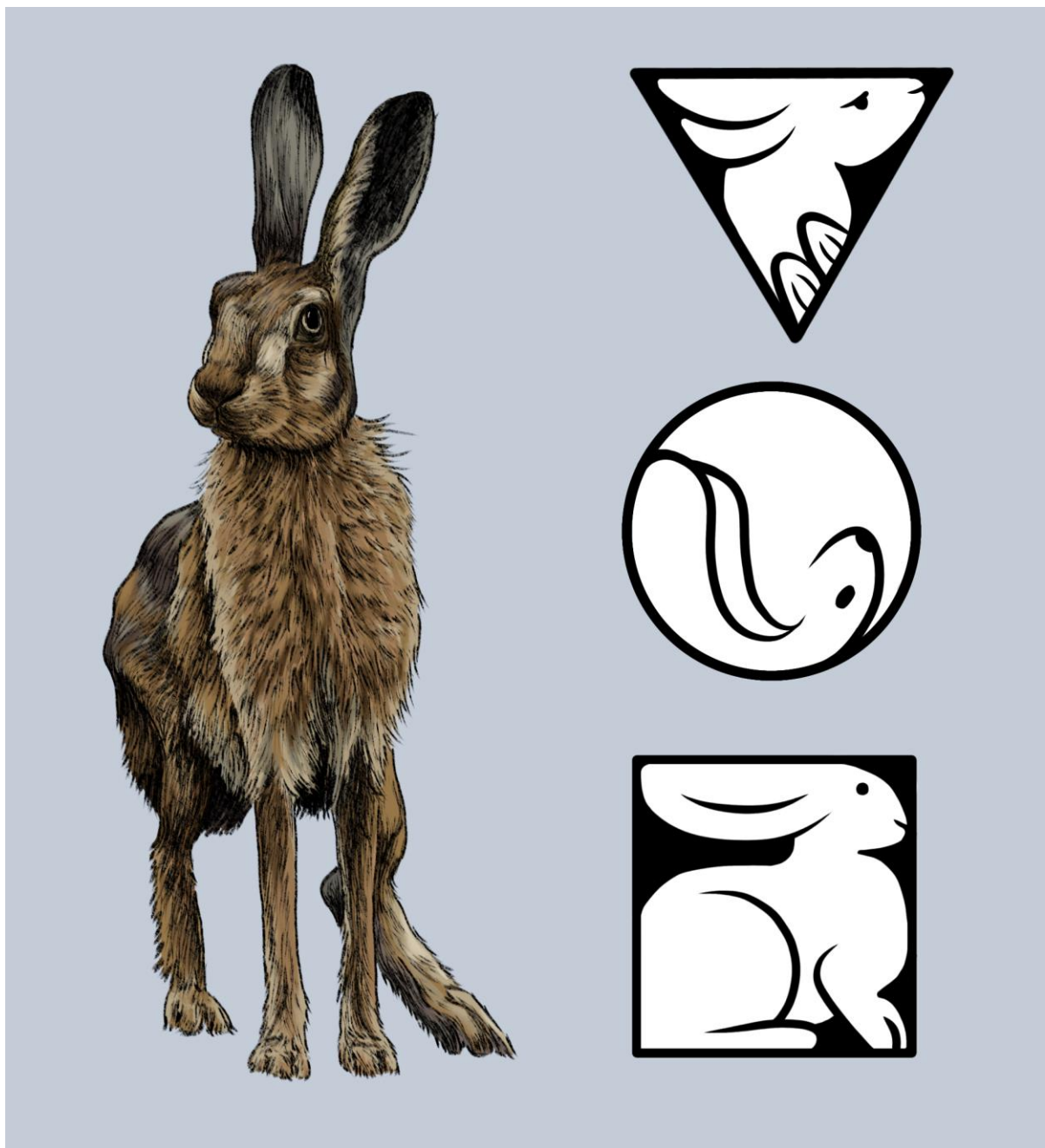


Рисунок А.7 – Навчальні роботи за завданням «Створення стилізованого графічного зображення на базі простих геометричних фігур»

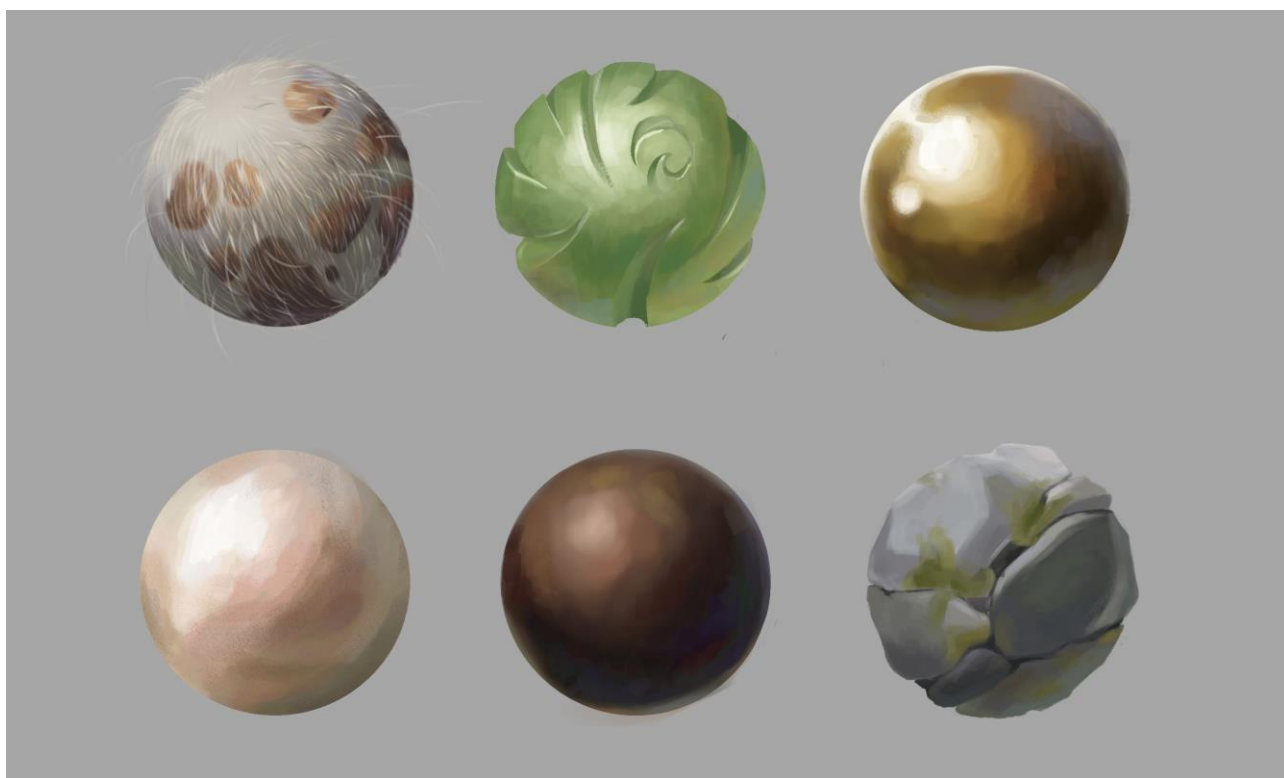
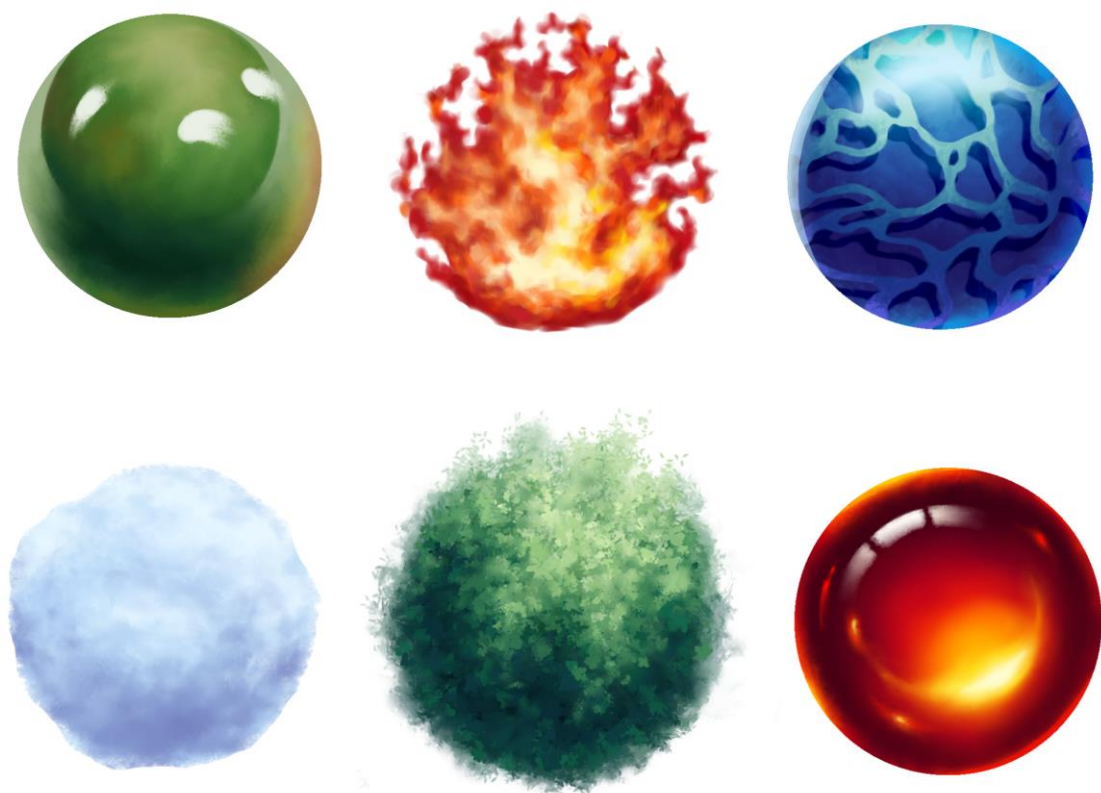


Рисунок А.8 – Навчальні роботи за завданням «Імітація природної або штучної текстури (фактури) із відтворенням об'єму та освітлення»

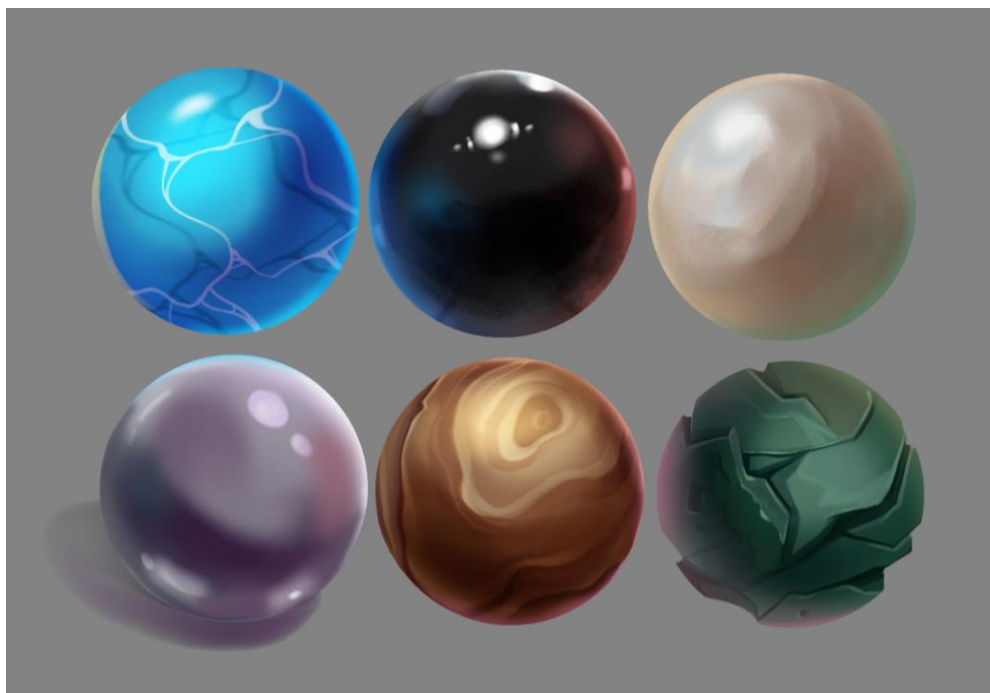


Рисунок А.9 – Навчальні роботи за завданням «Імітація природної або штучної текстури (фактури) із відтворенням об'єму та освітлення»

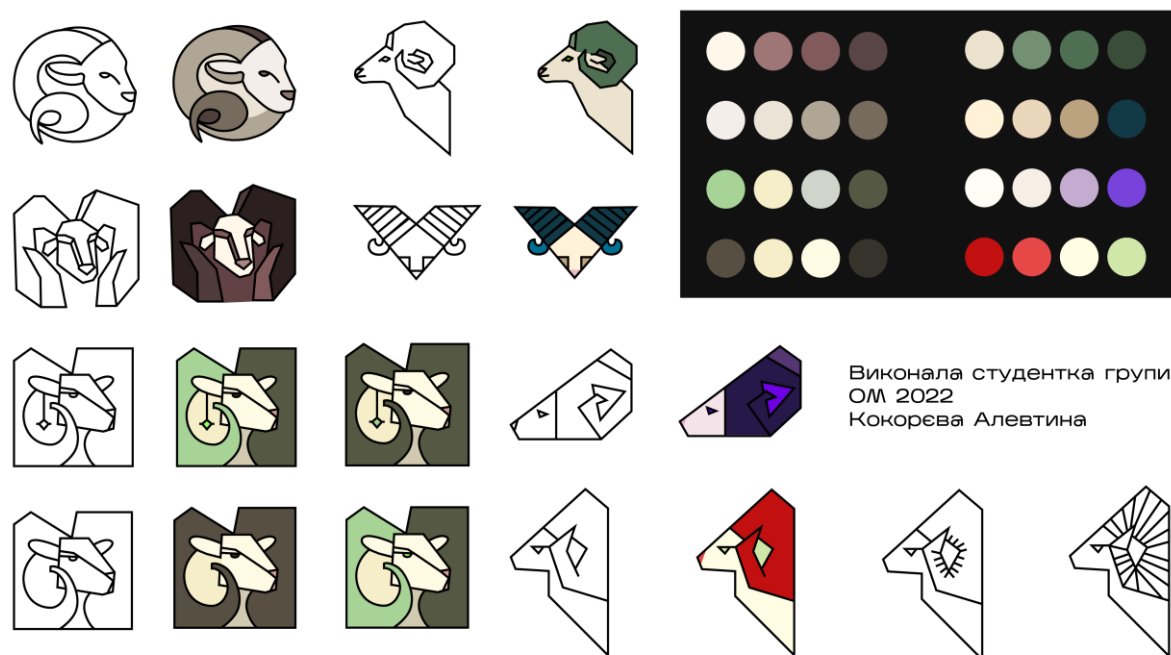


Рисунок А.10 – Навчальна робота за завданням «Розробка нюансної та контрастної колірної палітри до стилізованого зображення»

## ЗОМБІАПОКАЛІПСИС

ОСТАННІЙ ШТАМП КОВІД-19 ПЕРЕТВОРИВ ЛЮДЕЙ НА ЗОМБІ, ЛЮДИ ЯКІ ЗАЛИШИЛИСЬ ПРИ СВІДОМОСТІ, СТВОРЮЮТЬ ЗНАРЯДДА ЗАХИСТУ ЗІ ВСЬОГО, ЩО ТРАПЛЯЄСЯ ПІД РУКУ



## ОКЕАН

ВТРАТИВШИ ДВА ЩУПІЛЬЦЯ В БИТВІ, ВЛАСНИК ЦІЄЇ СОКИРИ ПОЖЕРТВУВАВ ЖИТТЯМ, ПОМСТИВШИСЬ ОПОНЕНТОВІ, ТЕПЕР ЙОГО ДУША ЖИВЕ У СОКИРІ І НАЗАВЖДИ ПОЄДНАНА З МАГІЧНИМИ КАМЕНЯМИ ОКЕАНСЬКОГО ДНА



## ЛІС

ПРИРОДА ДУЖЕ РАНО ЗАБРАЛА ЖИТТЯ ЦІЄЇ ТВАРИНИ, АЛЕ ЛІСНИЙ ДУХ ЗАТОЧИВШИ СЕБЕ В ПОСОХ, ВИРІШИВ ДАТИ ЇЙ ШАНС НА ВІДНОВЛЕННЯ СПРАВЕДЛИВОСТІ



море

тарівний  
ліс



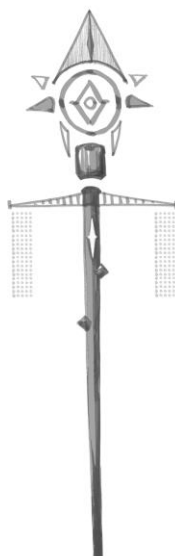
Таємниця  
петера

Рисунок А.11 – Навчальні роботи за завданням «Створення трьох різних концепцій художнього рішення образу на базі одного об'єкта»



#### Море

Посох морської відьми, яка живе на дні океану. Він виготовлений зі шматка коралу та частини великої мушлі. Усередині нього замкнена магічна рибка, яка є джерелом енергії цього магічного артефакту. На вигинах посоху знаходяться мушлі та перини, які з часом стали його невід'ємною частиною



#### Майбутнє (релігія)

Скіпетр монаршої родини майбутнього. Він виготовлений за технологією магнітної левітації: елементи скіпетра левітують, але не розлітаються завдяки електромагнітній взаємодії матеріалів. Символом цієї релігії є магічна зірка, закріплена в металевому колі, а також продубльована нижче у вигляді гравіювання. Скіпетр містить елементи терезів, які є символом бога цієї релігії. Виступаючі кристали слугують підтримувальними елементами для контролю потоків енергії



#### Ліс

Посох цілителя магічного народу лісу. Він виготовлений із великої гілки дерева-матері та створений для лікування й захисту племені. Підвіски є магічними амулетами з каменів, ниток і мішечків із пахощами. Сяючий метелик не є постійним мешканцем посоха, але ці метелики часто з'являються на території цього народу



#### Ліс

Ця сокира була інструментом лісового Стража, який стояв на варті таємниць та рівноваги. Пророслий мох на рукояті свідчив про те, що вона була чутливою до серця лісу, завжди готовою захищати його від небезпеки. Люди вірили, що сокира обирає свого власника та передає йому давні знання



#### Море

Легенди говорять: той, хто підніме цю сокиру, отримає владу над морськими стихіями та мудрість вітрів. Розповідали, що сокира може викликати туманні кораблі, рятувати моряків під час бурі та вести свого власника шляхом великих морських пригод



#### Апокаліпсис

Ці сокири були витвором простих рук, які шукали засоби для виживання серед залишків світу. Вони стали знаряддям у новій реальності, де кожен витвір мав свою історію. У їхніх простих формах криється сила перетворення та воля до життя в непередбачуваному світі

Рисунок А.12 – Навчальні роботи за завданням «Створення трьох різних концепцій художнього рішення образу на базі одного об'єкта»

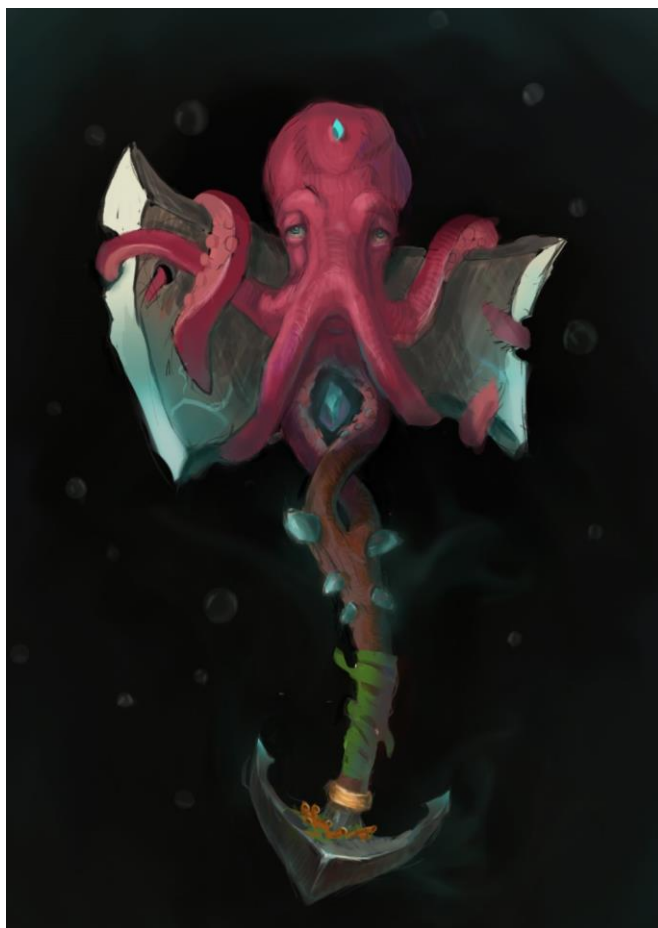


Рисунок А.13 – Навчальні роботи за завданням «Створення графічного зображення в обраній техніці цифрового живопису», варіанти 1 і 2

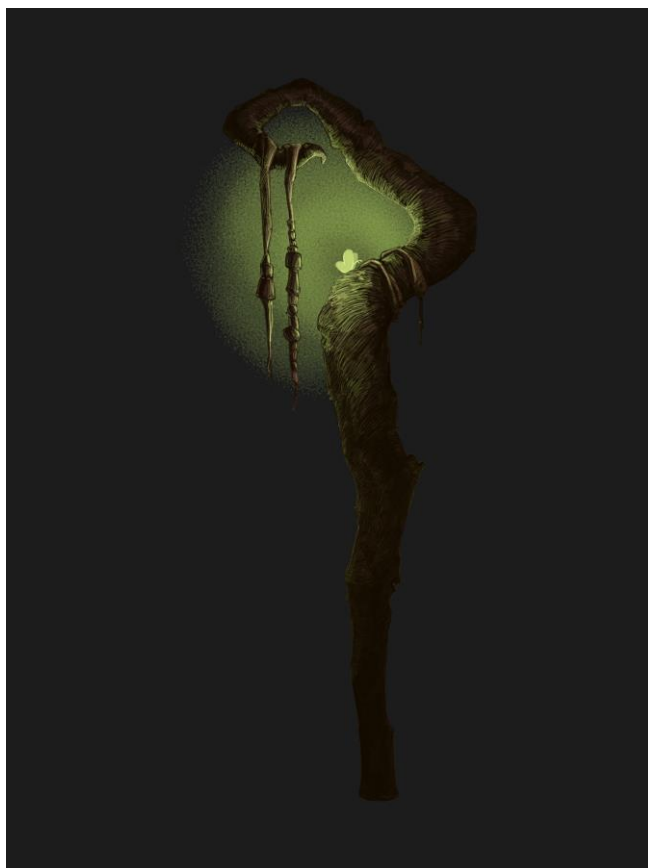


Рисунок А.14 – Навчальні роботи за завданням «Створення графічного зображення в обраній техніці цифрового живопису», варіанти 3 і 4



Рисунок А.15 – Навчальні роботи за завданням «Створення зооморфної, антропоморфної або трансморфної фігури персонажа за заданими характеристиками»

Алевтина



Алька



Тинка



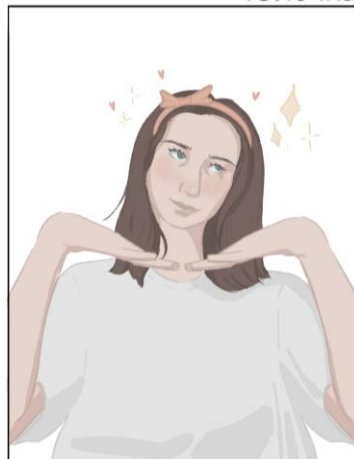
Тіна



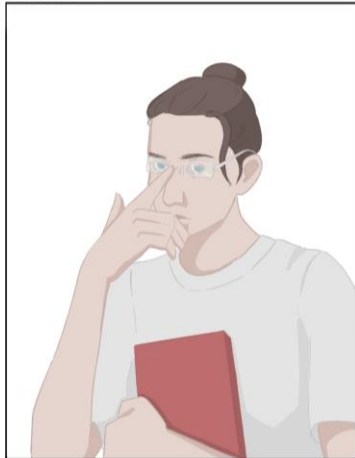
Юля



Юлечка



Юлія



Йуля

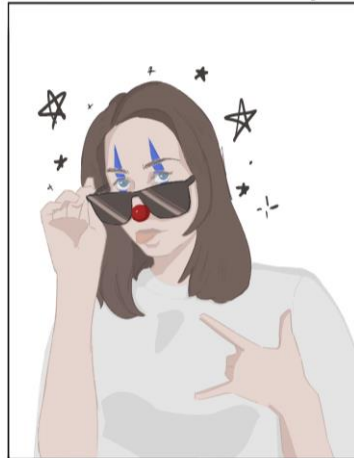


Рисунок А.16 – Навчальні роботи за завданням «Створення чотирьох варіантів автопортрета із різними особистісними характеристиками»



Рисунок А.17 – Навчальні роботи за завданням «Розробка персонажа (персонажів) до власної графічної історії, реалізація в обраній техніці»



Рисунок А.18 – Навчальна робота за завданням «Розробка персонажу (персонажів) до власної графічної історії, реалізація у обраній техніці»



Рисунок А.19 – Навчальні роботи за завданнями «Розробка персонажа (персонажів) до власної графічної історії, реалізація в обраній техніці». «Карта емоцій персонажа (персонажів) власної графічної історії»

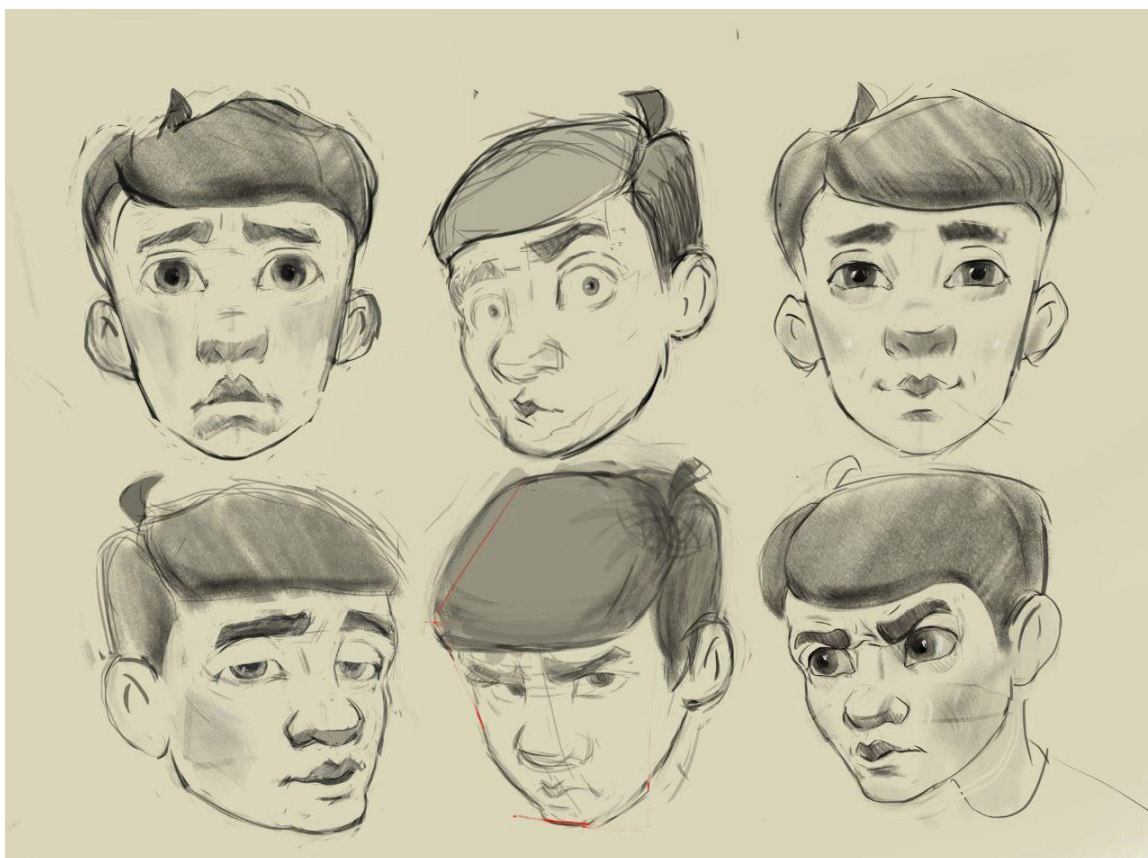
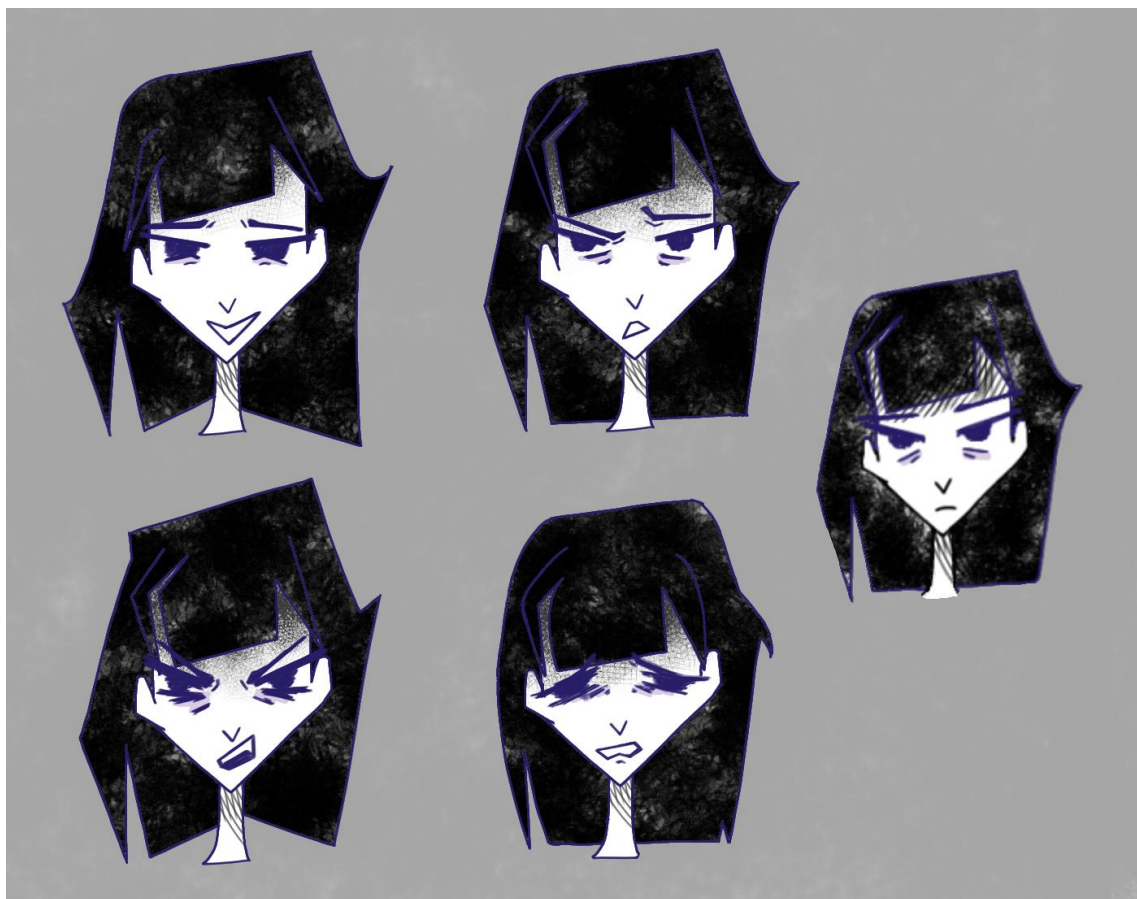


Рисунок А.20 – Навчальні роботи за завданням «Карта емоцій персонажа (персонажів) власної графічної історії»

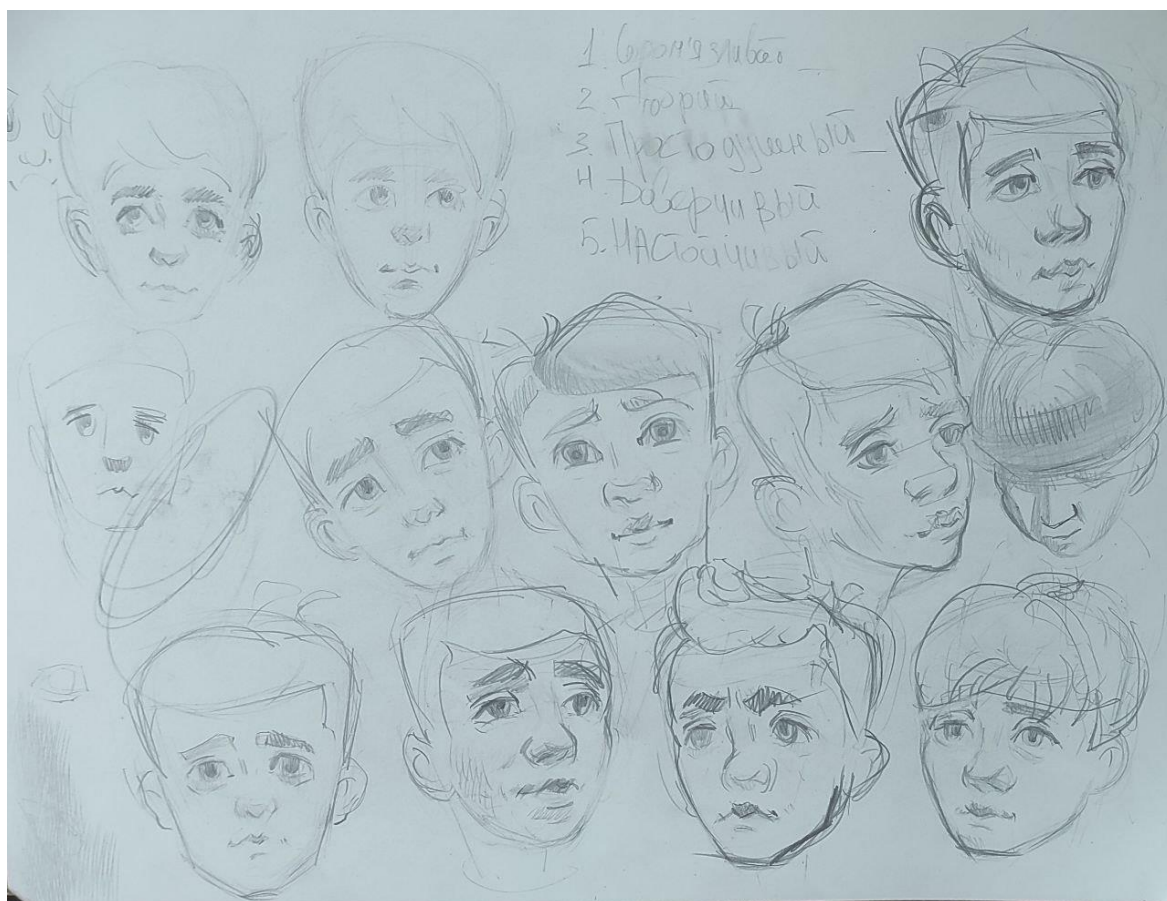


Рисунок А.21 – Навчальні роботи за завданням «Виконання замальовок, пошукових ескізів, елементів макетування до завдань модуля»

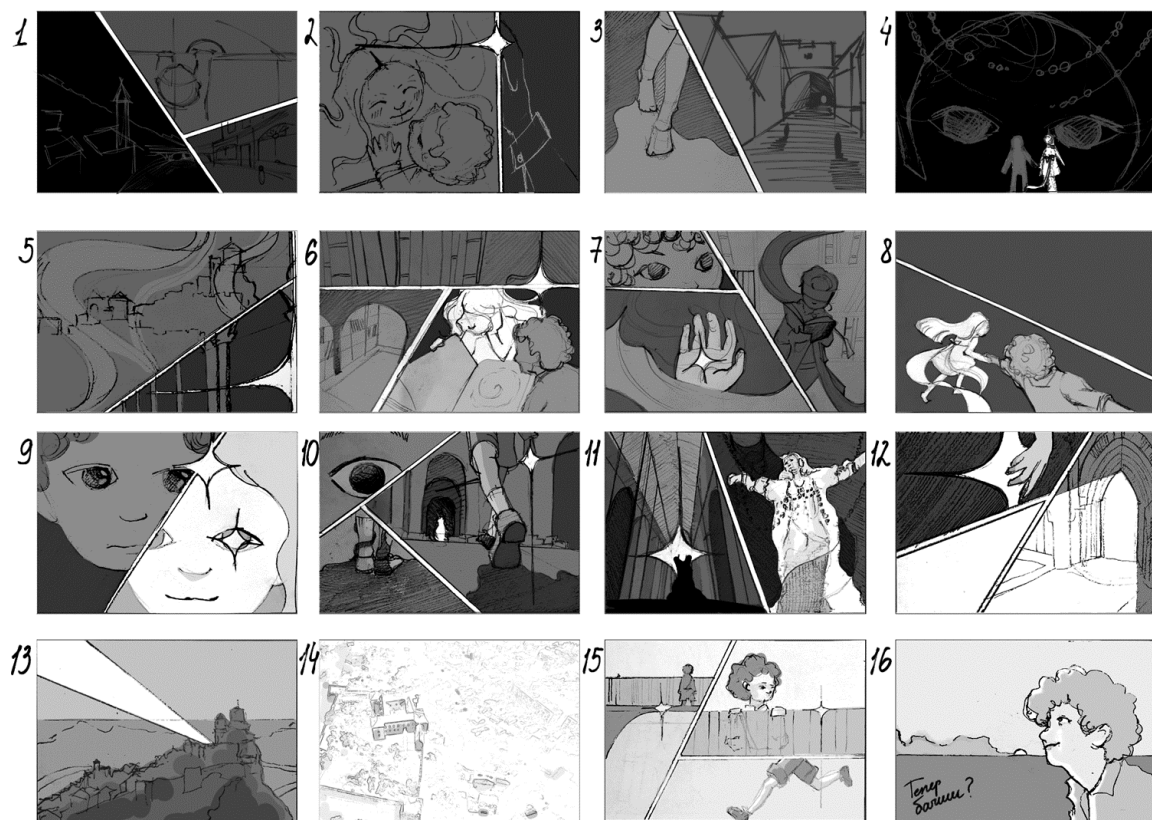
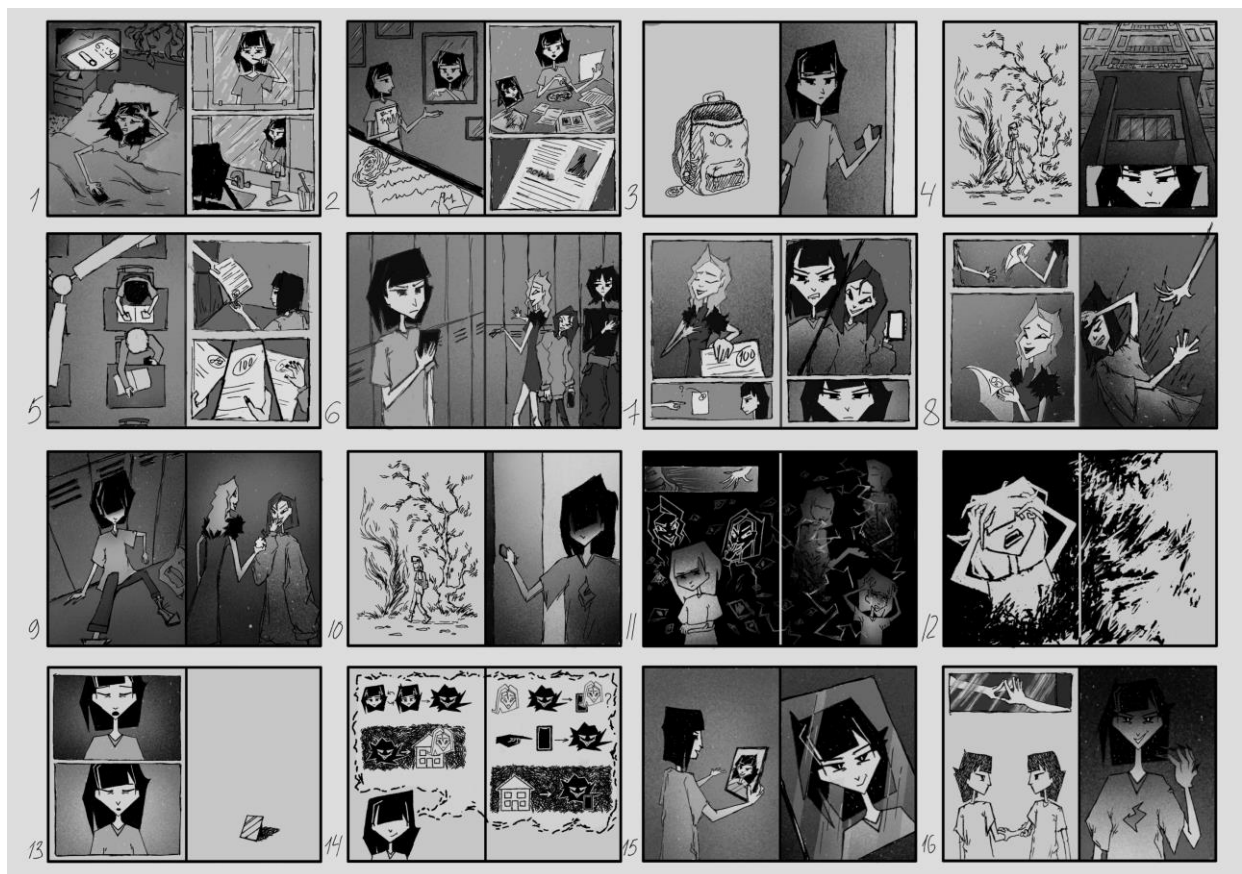


Рисунок А.22 – Навчальні роботи за завданням «Створення розкадрування графічної історії (із тональним рішенням або введенням кольору) в об'ємі від 16-ти розворотів», варіанти 1 і 2



Рисунок А.23 – Навчальні роботи за завданням «Створення розкадрування графічної історії (із тональним рішенням або введенням кольору) в об'ємі від 16-ти розворотів», варіант 3

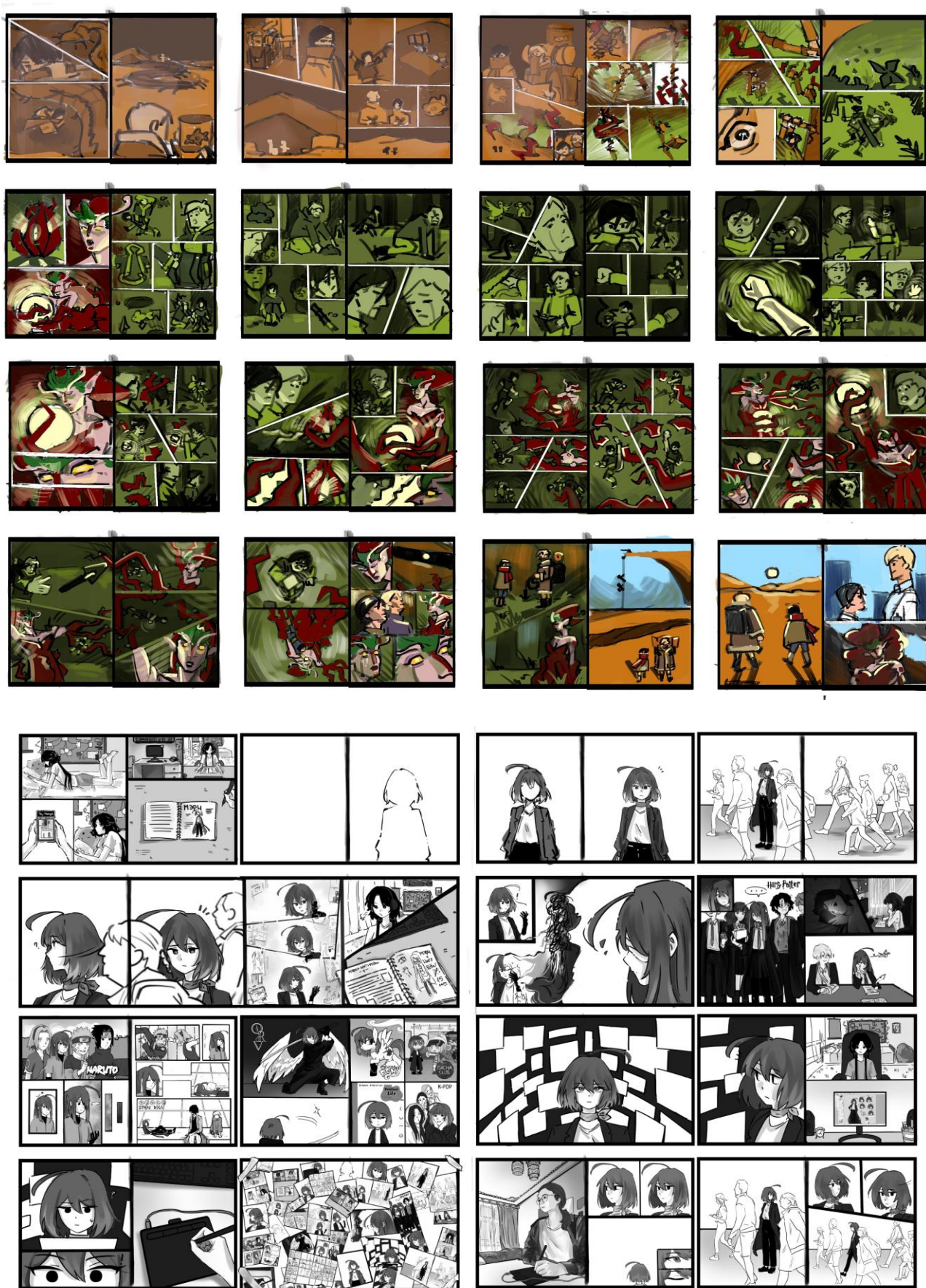


Рисунок А.24 – Навчальні роботи за завданням «Створення розкадрування графічної історії (із тональним рішенням або введенням кольору) в об'ємі від 16-ти розворотів», варіанти 4 і 5

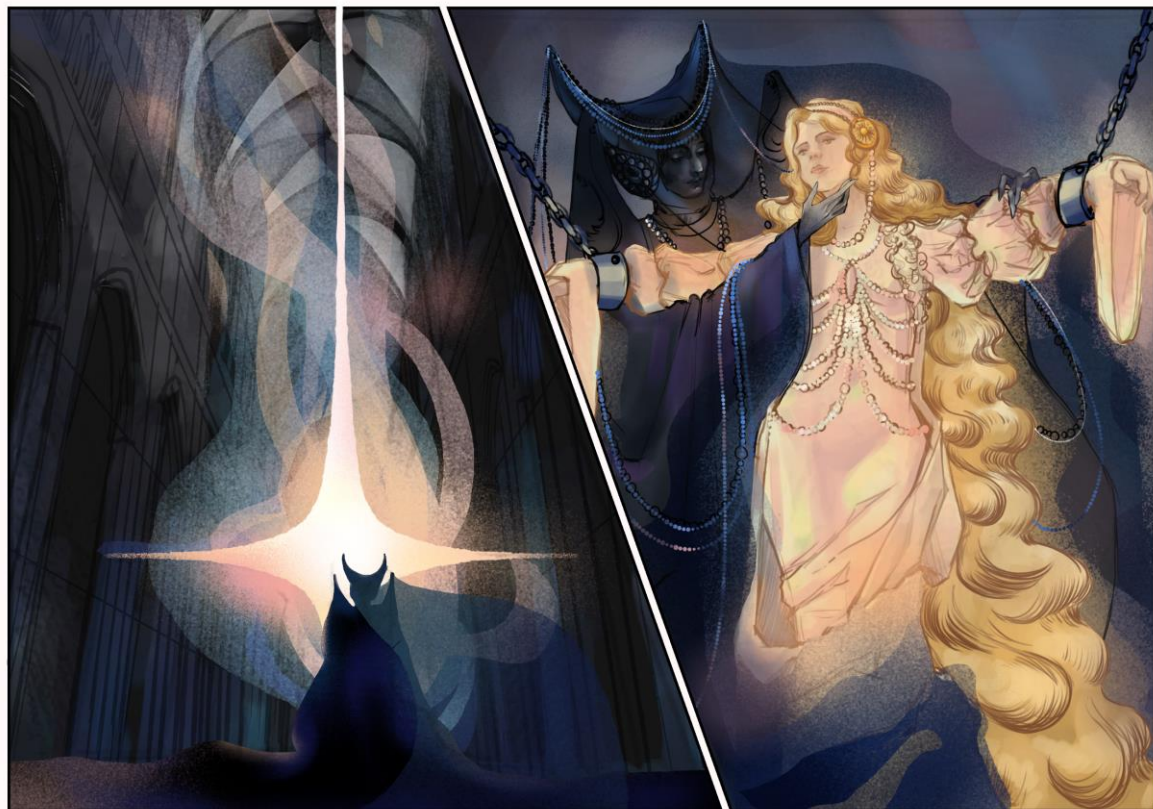
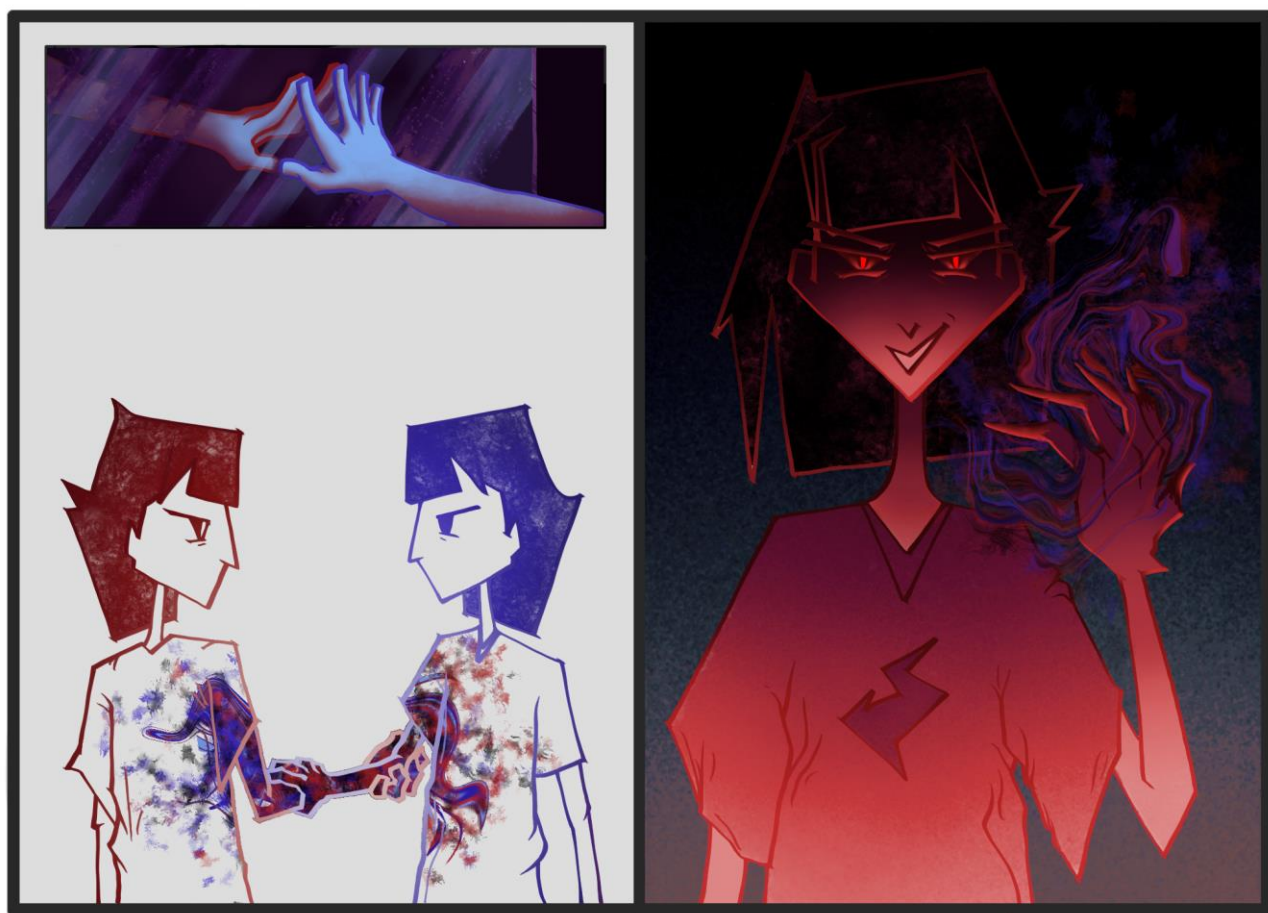


Рисунок А.25 – Навчальні роботи за завданням «Проробка одного або двох розворотів із графічної історії в обраній техніці», варіанти 1 і 2



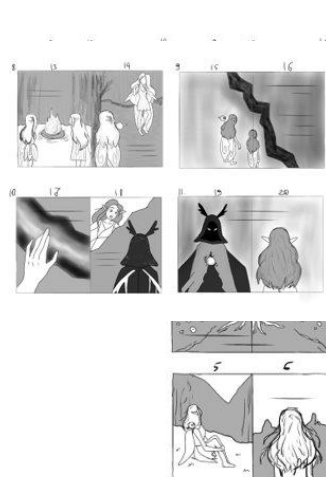
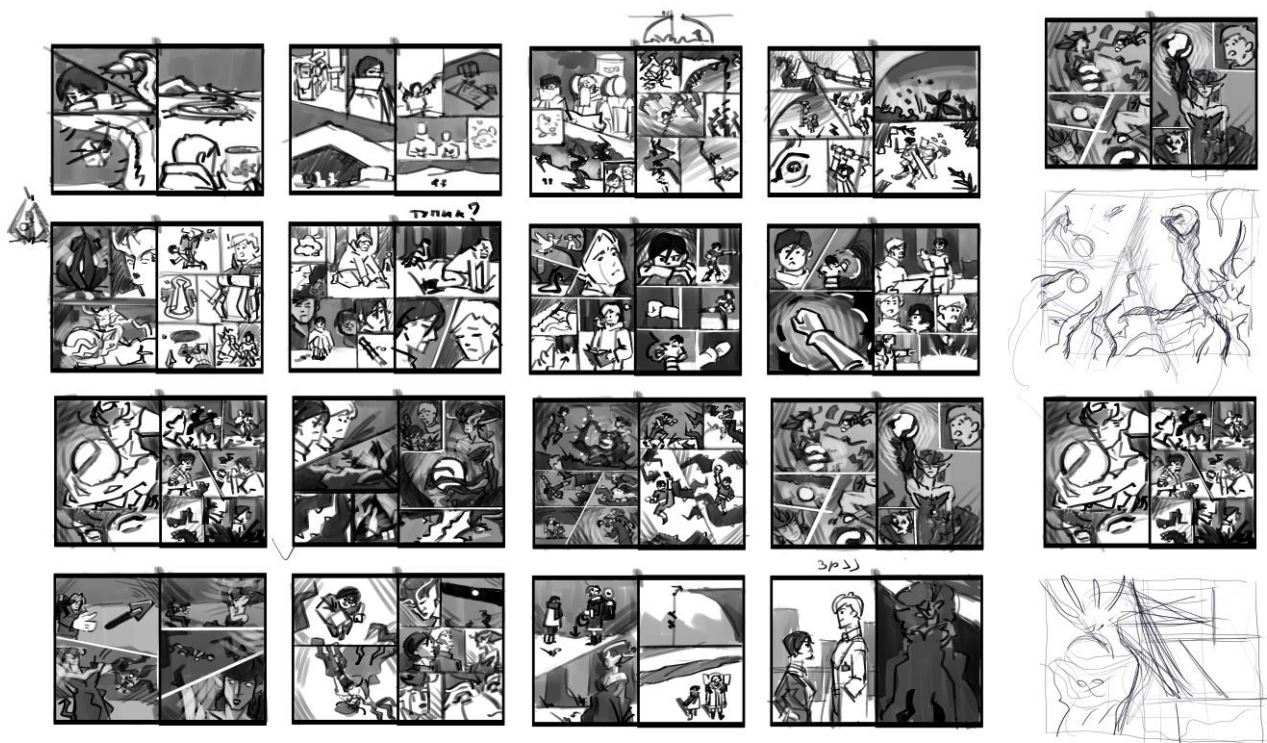
Рисунок А.26 – Навчальні роботи за завданням «Проробка одного або двох розворотів із графічної історії в обраній техніці», варіанти 3 і 4



Тут я впала  
вперше.

І знайшла його  
голос...

Рисунок А.27 – Навчальні роботи за завданням «Проробка одного або двох розворотів із графічної історії в обраній техніці», варіанти 5 і 6



#### Персонажі:

##### Персонажі:

##### — 1. Айлі — головна героїня

Фея зі здатністю чути голоси природи

Айлі — молода, але рішуча фея, яка має рідкісний дар: вона чує шепіт дерев, річок, вітру й навіть каміння. Її крила напівпрозорі, із легким сизим, що пульсує в такт серцю природи. Вона доброзичлива, але інколи занадто довірлива. У її душі — жага допомогти своєму світу, навіть якщо для цього треба вирушити туди, де панує морок. Її внутрішня сила — у зв'язку з живим. Вона не воїн, але її чутливість — її головна зброя.

##### — 2. Монік — викрадач Іскри Життя

#### Назва: Іскра Ельмора

Концепція: Країна фей, Ельмор, — це чарівний світ, де феї живуть у гармонії з природою, керуючи стихіями та підтримуючи баланс у всесвіті. Проте одного дня одна з головних іскор життя, яка живить магію Ельмора, зникає. Без неї світ фей починає слабшати: квіти в'януть, небо темнішає, а магія поступово згасає.

Головна героїня — юна фея Айлі, яка завжди була трохи іншою, ніж решта. Вона не володіє потужною магією, як інші феї, але має особливий дар — вона може чути голоси самої природи. Айлі відчуває, що іскра не зникла остаточно, а була викрадена кимось, хто хоче змінити баланс світу.

Щоб врятувати Ельмор, Айлі вирушає в подорож до Забутих Земель — місця, куди феї не наважуються заходити. Там вона зустрічає різних істот: тінювих фей, які давно живуть у вигнанні, духів, що зберігають таємниці древніх, і навіть істот, які, можливо, винні в крадіжці іскри.

копила задрість і зав Іскру Життя і частину себе на темну Іскру, очі як безодня. Айлі зможе

зго сльва з ігла й звуків, але його ін має здатність

Рисунок А.28 – Навчальні роботи за завданням «Виконання замальовок та пошукових ескізів, ескізних варіантів розкадрування, ескізних варіантів окремих сторінок та розворотів»

*Електронне навчальне видання*

Методичні рекомендації

до проведення практичних занять  
та організації самостійної роботи  
з навчальної дисципліни

**«ЦИФРОВИЙ ПРАКТИКУМ»**

*(для здобувачів першого (бакалаврського) рівня вищої освіти  
денної форми навчання зі спеціальності В4 – Образотворче мистецтво та  
реставрація (Візуальні мистецтва) другого року навчання,  
освітня програма «Образотворче мистецтво»)*

Укладач **БОРЗЕНКОВА** Олександра Анатоліївна

Відповідальний за випуск *О. Ю. Оленіна*

Редактор *О. А. Норик*

Комп'ютерне верстання *О. А. Борзенкова, І. В. Волосожарова*

План 2026, поз. 138М

---

Підп. до друку 21.08.2026. Формат 60 × 84/16.

Ум. друк. арк. 2,8.

Видавець і виготовлювач:

Харківський національний університет  
міського господарства імені О. М. Бекетова,  
вул. Чорноглазівська, 17, Харків, 61002.  
Електронна адреса: office@kname.edu.ua  
Свідоцтво суб'єкта видавничої справи:  
ДК № 8386 від 14.07.2025.