

DOI 10.26886/2520-7474.4(68)2025.1

UDC 7.05:7.012:7.021:7.022:7.025.3:004.92

**THEORETICAL AND PRACTICAL FOUNDATIONS OF COMPOSITION,
PAINTING, DRAWING, DESCRIPTIVE GEOMETRY, AND 3D MODELING
IN GRAPHIC DESIGN**

Nataliia Rublevska, PhD in Arts, Associate Professor

<https://orcid.org/0000-0001-6648-7729>

E-mail: nataliianvr@gmail.com

West Ukrainian National University, PUkraine, Ternopil

Vasyl Demkiv, Doctor of Philosophy in Psychology

<https://orcid.org/0009-0001-1833-491X>

E-mail: demkiv.vasil.g@gmail.com

West Ukrainian National University, Ukraine, Ternopil

Roman Piiekh

<https://orcid.org/0009-0007-7047-4104>

E-mail: Roman.piekh@gmail.com

West Ukrainian National University, Ukraine, Ternopil

Andrii Tsup

<https://orcid.org/0009-0001-5413-1001>

E-mail: a_tsup@yahoo.com

West Ukrainian National University, Ukraine, Ternopil

Classical art disciplines – composition, painting, drawing, and descriptive geometry – in combination with digital technologies, particularly 3D modeling, form the foundation of contemporary graphic design. This synthesis ensures the development of visual thinking, the preservation of artistic authenticity, and the expansion of designers' professional tools.

Purpose: *to define the theoretical and practical foundations of integrating traditional techniques and spatial thinking with digital design tools.*

Methodology: literature analysis, synthesis of pedagogical practices, study of digital visualization. **Novelty:** a comprehensive consideration of the role of perspective as the basis of compositions and models. **Results:** the integration of classical and digital disciplines enhances thinking and professional tools. **Conclusions:** the combination of disciplines forms universal skills among students.

Keywords: graphic design, drawing, perspective, painting, 3D modeling, digital technologies, composition.

Наталія Рублевська, к.мист., доц., Василь Демків, д.ф.у галузі психології, ст.викл.; Роман П'єх; Андрій Цуп; Теоретико-практичні основи композиції, живопису, рисунку, нарисної геометрії та 3D-моделювання в графічному дизайні / Західноукраїнський національний університет, Україна, м.Тернопіль

Класичні мистецькі дисципліни – композиція, живопис, рисунок і нарисна геометрія – у поєднанні з цифровими технологіями, зокрема 3D-моделюванням, формують основу сучасного графічного дизайну. Такий синтез забезпечує розвиток візуального мислення, збереження художньої автентичності й розширення професійного інструментарію дизайнерів. **Мета:** визначити теоретико-практичні основи інтеграції традиційних технік і просторового мислення з цифровими засобами дизайну. **Методологія:** аналіз літератури, синтез педагогічних практик, дослідження цифрової візуалізації. **Новизна:** комплексний розгляд ролі перспективи як бази композицій і моделей. **Результати:** інтеграція класичних і цифрових дисциплін розвиває мислення й інструментарій. **Висновки:** поєднання дисциплін формує універсальні навички студентів.

Ключові слова: графічний дизайн, рисунок, перспектива, живопис, 3D-моделювання, цифрові технології, композиція.

Вступ. Актуальність дослідження визначається стрімким розвитком цифрових медіа, що трансформують навчання та практику графічного дизайну. Використання 3D-моделювання та цифрового живопису потребує від студентів не лише практичних навичок, а й системного розуміння композиції та просторового мислення [2].

У сучасній освіті бракує інтегрованих підручників, які поєднують композицію, живопис, рисунок, перспективу й 3D-моделювання: більшість видань охоплює окремі дисципліни, не забезпечуючи комплексного бачення взаємодії кольору, форми та простору [3; 14]. Це створює фрагментарність знань, особливо при застосуванні рисунку та живопису в цифрових завданнях [4; 12; 5].

Інтеграція нарисної геометрії та перспективи є ключовою для розвитку просторової уяви та грамотності. Перспектива у поєднанні з 3D-моделюванням визначає якість реалістичних образів у рекламі, брендингу та мультимедіа [9; 18]. Отже, систематизація знань і поєднання традиційних та цифрових методів є необхідною умовою підготовки сучасного дизайнера.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. У сучасних працях з графічного дизайну акцент робиться на інтеграції традиційних мистецьких дисциплін і цифрових технологій. Гілязова [4] розглядає рисунок як основу просторового та композиційного мислення, тоді як Туманов [14] підкреслює значення живописних технік для гармонійних дизайнерських рішень. Бражнік [3] наголошує на ролі живопису у формуванні естетичного смаку та виразності, а також у розвитку індивідуального стилю студентів. В українській методологічній літературі Денисенко [7] та Куленко [10] аналізують взаємодію кольору, форми та простору як базових категорій дизайну.

Зарубіжні автори Lupton і Phillips [19], Bénard і Hertzmann [17] демонструють, що перехід від традиційних методів до мультимедійних

практик із залученням цифрових технологій суттєво розширює можливості дизайнерів. Галькун і Панфілова [3] наголошують на міждисциплінарній підготовці, яка поєднує рисунок, живопис, композицію та 3D-моделювання, що сприяє розвитку креативності та аналітичного мислення. Практична реалізація таких знань відбувається через проектну діяльність, цифрові лабораторії та інтеграцію традиційних технік у сучасні цифрові середовища [13].

Щодо перспективи: Дворкін [5] пропонує строгий геометричний фундамент, Кривенко [9] розглядає його у прикладному контексті дизайну, а Ching [18] трактує як універсальну «мову» візуальної комунікації.

Таким чином, огляд публікацій свідчить, що ефективна підготовка дизайнерів вимагає комплексного поєднання рисунку, живопису, перспективи й цифрових інструментів. Водночас залишається потреба в подальших дослідженнях оптимальних методик їх інтеграції у навчальний процес.

Метою статті є аналіз синергії кольору, форми та простору в графічному дизайні, вивчення теоретико-практичних основ композиції, живопису, рисунку, перспективи та 3D-моделювання. Особлива увага приділяється інтеграції цих знань у навчальний процес студентів спеціальності «Графічний дизайн» та формуванню у них творчого та критичного мислення.

Завдання дослідження.

1. Проаналізувати наукові джерела з композиції, живопису, рисунку, нарисної геометрії та сучасних цифрових технологій у графічному дизайні.

2. Визначити роль нарисної геометрії та перспективи у формуванні просторового мислення дизайнерів.

3. Дослідити взаємодію кольору, форми та простору як ключових складових графічного дизайну.

4. Розкрити значення класичних мистецьких дисциплін (рисунку, живопису, композиції) у підготовці майбутніх дизайнерів.

5. Обґрунтувати можливості інтеграції традиційних художніх технік із цифровим 3D-моделюванням.

6. Визначити перспективні напрями розвитку методик навчання, спрямованих на поєднання академічних мистецьких практик і сучасних графічних програм.

Виклад основного матеріалу дослідження. Композиція в графічному дизайні виступає як основа для організації візуальних елементів, що дозволяє створювати цілісні та гармонійні образи. Вона визначає, як кольори, форми та простір взаємодіють між собою, забезпечуючи естетичне сприйняття та функціональну зрозумілість дизайну [7]. Кольорова палітра не лише формує настрій і емоційне сприйняття, а й виконує комунікативну функцію, допомагаючи виділити ключові елементи композиції [10]. Важливо зазначити, що взаємодія кольору та форми є ключовою для створення візуальної ієрархії. Застосування контрастних або комплементарних кольорових рішень підкреслює значущість елементів, а гармонійні поєднання створюють цілісність та спокій сприйняття. Традиційні принципи композиції, такі як симетрія, асиметрія, ритм та баланс, залишаються актуальними і в цифровому дизайні, оскільки вони формують основу для візуальної організації [14].

Особлива увага приділяється використанню простору у дизайні. Простір визначає, як розташовані елементи відносно один одного та як сприймається глядачем композиція в цілому [2]. Візуальна «легкість» або «наповненість» композиції безпосередньо впливає на сприйняття інформації та емоційне реагування аудиторії. Перспектива вводить

глибину в площинні композиції, встановлює правильні пропорції та додає реалізму, що критично при переході до 3D-моделювання [5; 11].

З огляду на сучасні підходи до навчання студентів графічного дизайну, інтеграція рисунку та живопису у цифрові проекти дозволяє глибше опанувати взаємодію кольору та форми. Лубенський підкреслює, що традиційні техніки рисунку розвивають просторове мислення та аналітичні здібності, що необхідні для створення ефективних композицій у графічному дизайні. Зарубіжні джерела також підтверджують важливість синергії класичних і цифрових технік. Так, Lupton та Phillips [19] зазначають, що сучасний дизайнер повинен вміти поєднувати знання кольору та форми з цифровими інструментами, що відкриває нові можливості для експериментів із композицією.

Вивчення основ композиції та ролі кольору показує, що традиційні інструменти мистецтва – рисунок і живопис – відіграють ключову роль у формуванні глибини, структури та емоційного впливу графічних проектів. Вони дають змогу дизайнерам експериментувати з формою, текстурою та світлотінню, створюючи багатопланове сприйняття композиції та підсилюючи її виразність [14]. Рисунок у сучасному графічному дизайні виконує функцію методу мислення через лінію, контур і форму. Він дозволяє планувати композиційні зв'язки, визначати взаємодію елементів та перевіряти пропорції ще на початкових стадіях проектування. Використання як традиційних, так і цифрових технік рисунку забезпечує дизайнеру гнучкість у творчому процесі. Наприклад, робота з графічним планшетом поєднує точність лінії з можливістю корекцій, наближаючи результат до професійного художнього рівня [7]. Живопис у графічному дизайні додає колірну насиченість і емоційність, формуючи неповторну атмосферу проектів. Різноманітні техніки – акварель, гуаш, цифровий живопис – дозволяють регулювати прозорість, текстури та світлотіньові ефекти, що посилює візуальний

вплив композиції [2]. Живописні елементи часто використовуються як фокусні точки, що привертають увагу до ключових деталей та організують простір проєкту [10]. Синергія рисунку та живопису забезпечує баланс між точністю та експресією, між структурованою лінією та кольоровою гармонією. Комбінування традиційних технік із цифровими інструментами відкриває нові можливості для інноваційних рішень у графічному дизайні, особливо при створенні складних композицій, де важлива глибина та просторове відчуття [14].

Для студентів графічного дизайну інтеграція рисунку і живопису у цифрову графіку та 3D-моделювання стає ключовим етапом підготовки. Базові навички рисунку дозволяють правильно передавати перспективу, об'єм та пропорції об'єктів у тривимірному середовищі, тоді як прийоми живопису допомагають формувати реалістичні або стилізовані текстури [2]. Зарубіжні дослідження підтверджують цю тенденцію. Lupton та Phillips [19] відзначають, що володіння базовими навичками рисунку та живопису надає дизайнеру перевагу при створенні концептуальних ілюстрацій, бренд-ідей і складних композицій, оскільки він більш ефективно оперує формою, кольором та просторовим рішенням.

Поєднання традиційних технік із сучасними цифровими інструментами створює синергію, яка підвищує креативність, гнучкість та виразність дизайнерських рішень. Це особливо важливо для студентів, що навчаються розробляти оригінальні графічні проєкти, здатні поєднувати естетику та функціональність [2; 7].

Розвиток сучасного графічного дизайну неможливий без врахування тривимірного простору, який дозволяє створювати реалістичні об'єкти та поєднувати їх із елементами рисунку й живопису, надаючи композиціям об'ємності, глибини та динаміки [7]. Плавний перехід від двомірної графіки до тривимірного середовища відкриває нові можливості для експериментів із формою, кольором та текстурами.

3D-моделювання реалізовує перспективу в об'ємі. Навички рисунку допомагають у побудові перспективної геометрії, а живопис – у текстурванні, що сприяє реалістичному або стилізованому відчуттю об'єктів [7]. Поєднання цих технік з цифровими можливостями відповідає сучасним [19].

Навички рисунку полегшують роботу з 3D-моделями, оскільки знання перспективи, пропорцій, анатомії та правил композиції дозволяє коректно розташовувати об'єкти у просторі та забезпечувати їх гармонійне поєднання з іншими елементами композиції [14]. Живописні прийоми сприяють створенню текстур, шейдерів і кольорових акцентів, що робить візуалізацію більш привабливою та емоційно виразною [2].

Іноземні джерела також підтверджують важливість поєднання традиційних мистецьких навичок із цифровим дизайном. Lupton та Phillips [19] відзначають, що інтеграція 3D-моделювання з рисунком і живописом дозволяє передавати концептуальні ідеї та візуальні образи з максимальною естетичною цілісністю.

Практичний досвід студентів спеціальності графічного дизайну демонструє, що використання 3D-моделювання в поєднанні з рисунком і живописом сприяє розвитку просторового мислення, креативності та адаптивності. Цей підхід дозволяє працювати не лише з плоскими композиціями, а й створювати інтерактивні проекти, анімацію та візуалізації для різних медіа-платформ [2; 15]. 3D-моделювання виступає як місток між класичними мистецькими техніками та сучасним цифровим дизайном, забезпечуючи синергію форми, кольору і простору. Такий підхід дозволяє студентам опанувати комплексні методи створення графічних композицій, поєднуючи традиційні техніки рисунку та живопису з новітніми цифровими інструментами [1; 7; 14].

У сучасному графічному дизайні спостерігається чітка тенденція до поєднання традиційних мистецьких технік із цифровими технологіями,

що забезпечує комплексний підхід до створення візуального контенту [2; 14] Синергія рисунку, живопису та тривимірного моделювання дозволяє формувати більш глибокі, об'ємні та експресивні композиції. Ручний рисунок продовжує відігравати ключову роль у початкових етапах проектування, оскільки він дає змогу швидко зафіксувати ідеї та візуальні концепції [9]. Ці начерки часто цифрово обробляються та інтегруються з 3D-моделями, поєднуючи гнучкість традиційних методів із точністю сучасного програмного забезпечення [14]. Живописні елементи, такі як акварельні текстури, мазки олією або цифрові живописні ефекти, використовуються для створення емоційного фону, формування кольорових акцентів та підкреслення композиційної динаміки [2; 3]. Це додає естетичну цінність проектам і підкреслює їх унікальність у конкурентному середовищі графічного дизайну.

Сучасний графічний дизайн активно трансформується під впливом цифрових технологій, інтерактивних медіа та глобалізації творчих практик [2; 7]. Основним трендом є інтеграція традиційних технік рисунку та живопису з цифровими інструментами, що дозволяє поєднувати художню виразність із технічною точністю [14].

Однією з ключових тенденцій є використання 3D-моделювання у створенні візуальних концепцій, яке забезпечує об'ємність, глибину та динаміку композицій. Таке поєднання дає змогу реалізовувати складні дизайнерські рішення, що раніше були доступні лише у студіях високого рівня [7]. У професійній практиці також спостерігається активне впровадження гібридних методів, коли традиційні рисунки та живописні елементи скануються, оцифровуються та інтегруються у цифрові платформи. Це підвищує продуктивність творчого процесу та зберігає індивідуальний стиль художника [2].

Соціальні мережі та платформи для творчих спільнот, такі як Behance, Instagram та Dribbble, відіграють важливу роль у популяризації

нових стилів та поширенні трендів [7]. Дизайнери отримують можливість демонструвати власні проекти світовій аудиторії, отримувати зворотний зв'язок та адаптувати творчі рішення під глобальні стандарти. Варто зазначити, що сучасні тренди також включають акцент на емоційну взаємодію користувача з візуальним контентом. Використання живописних елементів та ручного рисунку підвищує сприйняття та створює унікальний художній ефект, що важко відтворити лише цифровими засобами [2; 14].

Сучасні студенти спеціальності графічний дизайн, опановуючи ці інтегровані підходи, отримують універсальні навички, що дозволяють поєднувати творчість, технічну експертизу та актуальні тенденції ринку.

Висновки і перспективи подальших досліджень. Сучасний графічний дизайн формується на основі синтезу класичних мистецьких дисциплін (рисунку, живопису, композиції, перспективи) та цифрових технологій. Таке поєднання розширює інструментарій дизайнерів, розвиває просторове мислення, зберігає художню автентичність і забезпечує конкуренто-спроможність у професійному середовищі.

Перспективи подальших досліджень полягають у поглибленому вивченні інтеграції штучного інтелекту та генеративних алгоритмів у графічний дизайн, аналізі взаємодії традиційних технік із віртуальною та доповненою реальністю, а також у розробці педагогічних методик, що поєднують академічні художні практики з новітніми цифровими інструментами. Особливу увагу варто приділити питанням збереження художньої автентичності у цифровому середовищі та формуванню міждисциплінарних підходів, які сприятимуть створенню інноваційних і конкурентоспроможних візуальних рішень.

Література:

1. Антонович, Є.А. і Губаль, Б., 2011. *Композиція в дизайні. Одно-, дво- і тривимірний простір: навч. посіб.* Тернопіль: ПЦ Матвей.
2. Бражнік, О.В., 2021. *Живопис для студентів графічного дизайну: навч. посіб.* Київ: КУГК.
3. Галькун, Т.Д. і Панфілова, О.Г., 2022. *Живопис натюрморту аквареллю: метод. вказівки.* Кременець: КОГПІ.
4. Гілязова, Н.М., 2020. *Рисунок. Живопис: навч. посіб.* Івано-Франківськ: Симфонія Форте.
5. Дворкін, В.С., 2016. *Нарисна геометрія та перспектива: навч. посіб.* Київ: Каравела.
6. Дворник, Ю.В., 2009. *Жива вода рисунка: навч. посіб.* Тернопіль: Навчальна книга – Богдан.
7. Денисенко, С.М., 2021. *Основи композиції і проєктної графіки: навч. посіб.* Київ: НАУ.
8. Коломієць, Ю.Д., 2001. *Малювання з уяви з використанням графічних технік: метод. реком.* Київ: КНУБА.
9. Кривенко, А.П., 2019. *Основи перспективи в образотворчому мистецтві та дизайні: навч. посіб.* Харків: ХДАДМ.
10. Куленко, М.Я., 2015. *Основи графічного дизайну: підручник. 3-є вид.* Київ: Кондор.
11. Михайленко, В.Є. і Яковлев, М.І., 2004. *Основи композиції: навч. посіб.* Київ: Каравела.
12. Потрашкова, Л.В., 2007. *Основи композиції та дизайну: навч. посіб.* Харків: ХНЕУ.
13. Синєпупова, Н., 2019. *Композиція: тотальний контроль.* Київ: ArtHuss.
14. Туманов, І.М., 2010. *Рисунок, живопис, скульптура: навч. посіб.* Львів: Аверс.

15. Шалінський, І.П., 2020. *Композиція видання: дизайн художньої літератури: практикум*. Київ: КПІ ім. Ігоря Сікорського.

16. Шелмашчук, Г.Г. (упор.), 2009. *Графіка. Сакральний живопис: альбом*. Львів: Априорі.

17. Bénard, P. and Hertzmann, A., 2018. Line drawings from 3D models. *arXiv preprint*, pp.1–12.

18. Ching, F.D.K., 2015. *Design Drawing*. Hoboken: Wiley.

19. Lupton, E. and Phillips, J.C., 2015. *Graphic Design: The New Basics*. 2nd ed. New York: Princeton Architectural Press.

20. Meggs, P.B., 2016. *A History of Graphic Design*. 6th ed. New York: Wiley.

References:

1. Antonovych, Ye.A. i Hubal, B., 2011. *Kompozytsiia v dyzaini. Odn-, dvo- i tryvymirnyi prostir: navch. posib.* Ternopil: PTs Matviei.

2. Brazhnik, O.V., 2021. *Zhyvopys dlia studentiv hrafichnoho dyzainu: navch. posib.* Kyiv: KUHК.

3. Halkun, T.D. i Panfilova, O.H., 2022. *Zhyvopys naturmortu akvarelliu: metod. vказivky.* Kremenets: KOHPI.

4. Hiliazova, N.M., 2020. *Rysunok. Zhyvopys: navch. posib.* Ivano-Frankivsk: Symfoniia Forte.

5. Dvorkin, V.S., 2016. *Narysna heometriia ta perspektyva: navch. posib.* Kyiv: Karavela.

6. Dvornyk, Yu.V., 2009. *Zhyva voda rysunka: navch. posib.* Ternopil: Navchalna knyha – Bohdan.

7. Denysenko, S.M., 2021. *Osnovy kompozytsii i proiektnoi hrafiky: navch. posib.* Kyiv: NAU.

8. Kolomiiets, Yu.D., 2001. *Maliuvannia z uiavy z vykorystanniam hrafichnykh tekhnik: metod. rekom.* Kyiv: KNUBA.

9. Kryvenko, A.P., 2019. Osnovy perspektyvy v obrazotvorchomu mystetstvi ta dyzaini: navch. posib. Kharkiv: KhDADM.
10. Kulenko, M.Ia., 2015. Osnovy hrafichnoho dyzainu: pidruchnyk. 3-ye vyd. Kyiv: Kondor.
11. Mykhailenko, V.Ie. i Yakovliev, M.I., 2004. Osnovy kompozytsii: navch. posib. Kyiv: Karavela.
12. Potrashkova, L.V., 2007. Osnovy kompozytsii ta dyzainu: navch. posib. Kharkiv: KhNEU.
13. Synieupova, N., 2019. Kompozytsiia: totalnyi kontrol. Kyiv: ArtHuss.
14. Tumanov, I.M., 2010. Rysunok, zhyvopys, skulptura: navch. posib. Lviv: Avers.
15. Shalinskyi, I.P., 2020. Kompozytsiia vydannia: dyzain khudozhnoi literatury: praktykum. Kyiv: KPI im. Ihoria Sikorskoho.
16. Shelماشchuk, H.H. (upor.), 2009. Hrafika. Sakralnyi zhyvopys: albom. Lviv: Apriori.
17. Bénard, P. and Hertzmann, A., 2018. Line drawings from 3D models. arXiv preprint, pp.1–12.
18. Ching, F.D.K., 2015. Design Drawing. Hoboken: Wiley.
19. Lupton, E. and Phillips, J.C., 2015. Graphic Design: The New Basics. 2nd ed. New York: Princeton Architectural Press.
20. Meggs, P.B., 2016. A History of Graphic Design. 6th ed. New York: Wiley.

Citation: Nataliia Rublevska, Vasyl Demkiv, Roman Piiekh, Andrii Tsup (2025). INDIVIDUAL LEADERSHIP STYLES IN CHILDREN'S MUSIC ENSEMBLES: TO THE QUESTION OF DIAGNOSIS. Frankfurt. TK Meganom LLC. Paradigm of knowledge. 4(68). doi: 10.26886/2520-7474.4(68)2025.1

Copyright Nataliia Rublevska, Vasyl Demkiv, Roman Piiekh, Andrii Tsup ©. 2025. This is an openaccess article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution License (CC BY). The use, distribution or reproduction in other forums is permitted, provided the original author(s) or licensor are credited and that the original publication in this journal is cited, in accordance with accepted academic practice. No use, distribution or reproduction is permitted which does not comply with these terms.