трансформацією ролі художника від ремісника до куратора генеративних процесів; необхідністю розробки нових правових механізмів захисту інтелектуальної власності. Перспективним напрямом подальших досліджень є розробка методів забезпечення структурної цілісності AI-генерованих об'єктів та інтеграція фізичного моделювання безпосередньо у генеративний конвеєр.

Список використаних джерел

1. Mildenhall B., Srinivasan P. P., Tancik M., Barron J. T., Ramamoorthi R., Ng R. NeRF: Representing Scenes as Neural Radiance Fields for View Synthesis. *Communications of the ACM.* 2021. Vol. 65, No. 1. P. 99–106. DOI: 10.1145/3503250.

2. Kerbl B., Kopanas G., Leimkühler T., Drettakis G. 3D Gaussian Splatting for Real-Time Radiance Field Rendering. *ACM Transactions on Graphics.* 2023. Vol. 42, No. 4. Art. 139. DOI: 10.1145/3592433.

3. Faruqi F. et al. MechStyle: Augmenting Generative AI with Mechanical Simulation to Create Stylized and Structurally Viable 3D Models. *Proc. ACM Symposium on Computational Fabrication.* 2025. DOI: 10.1145/3689782.

4. Zhang J., Huang X., Liu S. et al. Text-to-3D with Classifier Score Distillation. *Proc. International Conference on Learning Representations (ICLR).* 2024.

5. U.S. Copyright Office. Copyright Registration Guidance: Works Containing Material Generated by Artificial Intelligence. *Federal Register.* 2025. Vol. 90, No. 35. P. 9788–9803.

УДК 7.021.32:004.9
ORCID 0000-0001-6890-1145

ФОРМУВАННЯ ХУДОЖНЬОГО ОБРАЗУ: ЕСТЕТИКА НЕДОСКОНАЛОСТІ У ЦИФРОВОМУ СКЕТЧІНГУ

Віксенко А.О., здобувач вищої освіти
Нестеренко Д.І., здобувач вищої освіти
Пашукова С.Г., старший викладач кафедри цифрового мистецтва
Київський національний університет технологій та дизайну

Ключові слова: цифровий скетчінг, естетика помилки, художній образ, спонтанність, гіперболізація, візуальна мова.

У мистецтві скетчінг трансформувався з підготовчого етапу у самостійну форму висловлювання. Це особливо характерно для цифрового мистецтва – яке стало домінуючим форматом художньої практики останнього десятиліття. Концепт «естетики помилки» набирає дедалі

більшої уваги у сучасній культурі, технічний збій чи неточність стають художнім засобом, випадкові лінії не видаляються, а інтегруються в образ.

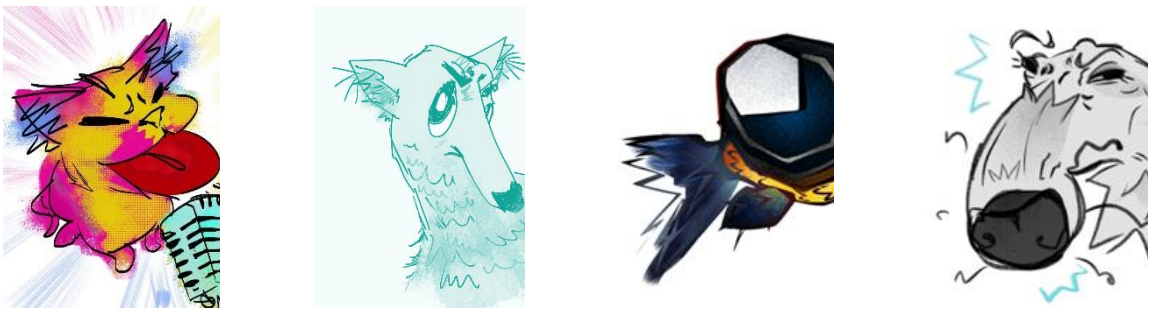
Скетч зазвичай виконується в обмежений проміжок часу для фіксації творчих ідей. За таких умов швидкість виконання перестає сприйматись як недолік і набуває значення творчого ресурсу [4]. Відхилення в лініях чи формі стають поштовхом до нових художніх рішень, допомагаючи вийти за межі шаблонного мислення та трансформувати первинний задум у процесі роботи.

Ключовим моментом є здатність до вільної пластичної імпровізації, що ґрунтується на інтуїтивному відчутті пластики та ритму. Така стратегія базується на активації правопівкульного режиму сприйняття, що дозволяє мінімізувати логічний контроль на користь експресивного вираження форми [2]. Спонтанна лінія часто створює нові композиційні рішення, недоступні при ретельному плануванні. У цьому контексті спонтанність постає не як помилка, а як пошук живої візуальної мови та прояв індивідуального авторського стилю [3; 5].

Використання цифрових інструментів значно розширює можливості скетчінгу, оскільки дозволяє працювати з різними техніками та швидко вносити корективи під час створення зображення. Цифрові текстурні пензлі надають контроль та гнучкість, дозволяючи експериментувати з прозорістю, насиченістю кольору та структурою лінії без обмежень традиційних інструментів [1]. Можливість роботи з шарами та динамічного редагування відкриває нові можливості для творчого пошуку [5].

З метою практичного дослідження ролі спонтанності та творчого відхилення від натури у художньому процесі було виконано серію карикатурних замальовок тварин (рис. 1). Основна увага приділялася не академічній точності, а виявленню характеру, динаміки та передачі емоцій.

Зокрема, одним із ключових прийомів стало підсилення художнього образу за рахунок гіперболізації та викривлення форми. Перебільшення окремих рис (наприклад, розміру очей, довжини лап, динаміки ліній) дозволило акцентувати увагу на характерних особливостях тварин для створення більш емоційно насичених образів.



а) б) в) г)

Рис. 1. Скетчі тварин

а), б) – Нестеренко Дмитро; в), г) – Віксенко Аліна.

Водночас випадкові неточності ставали важливим моментом для розробки художнього задуму. Вони не усувалися, натомість відбувався аналіз та інтегрування у зображення, як ресурс для подальшого творчого розвитку.

Результати виконаного завдання показали, що свідома робота з відхиленнями від натури активізує креативність та допомагає у формуванні авторського почерку. Цифровий скетчінг постає як простір творчої імпровізації, де «помилка» є не дефектом, а ключовим інструментом візуальної інтерпретації реальності.

Список використаних джерел

1. Балан У. Г. (2024). Діджитал скетчінг у сучасному навчальному процесі: переваги, недоліки та найпопулярніші графічні редактори // Мистецька освіта в контексті глобалізаційних процесів. Ужгород: Видавництво Закарпатської академії мистецтв, 2024. С. 10–13.
2. Едвардс Б. Малювання правою півкулею мозку. Київ: Профільні книги, 2025. 320 с.
3. Пашукова С. Г., Чембержі Д. А., Дубрівна А. П. Скетчінг як ефективний інструмент творчої діяльності // Арт-платформа. Київ: КМАЕЦМ, 2023. Вип. 2, Т. 8. С. 309–320.
4. Савчук О. В. Цифровий скетчінг як інструмент креативного процесу в сучасному мистецтві // Артдизайн: мистецтвознавчі дослідження. Київ: КНУТД, 2023. Вип. 3. С. 45–52.
5. Lewis M., Sturdee M. Sketching in Human Computer Interaction: A Practical Guide to Sketching Theory and Application // *Springer*, 2024. URL: https://link.springer.com/chapter/10.1007/978-3-031-50136-4_9 (дата звернення: 17.03.2026).

УДК 004.92:7.05:611
ORCID 0000-0001-6890-1145

CREATURE DESIGN У ЦИФРОВОМУ СЕРЕДОВИЩІ: ВІД РЕАЛЬНОЇ АНАТОМІЇ ДО ХУДОЖНЬОЇ ІНТЕРПРЕТАЦІЇ

Когтєва А.М., здобувач вищої освіти
Пашукова С.Г., старший викладач кафедри цифрового мистецтва
Київський національний університет технологій та дизайну

Ключові слова: цифрове мистецтво, дизайн істот, анатомія тварин, зоологічні форми, художня трансформація, стилізація, концепт-арт.

Поширеною проблемою у створенні істот у цифровому мистецтві є бездумне копіювання та комбінування візуальних референсів без глибокого аналізу їхньої анатомічної структури. Такий спосіб знижує художню виразність, а також обмежує створення унікальних,