

УДК 7.05:7.04:37.016

**РОЛЬ РИСУНКУ ТА ЖИВОПИСУ У
ФОРМУВАННІ ДИЗАЙНУ ПЕРСОНАЖІВ:
СУЧАСНИЙ СТАН
І РОЗВИТОК В СИСТЕМІ УКРАЇНСЬКОЇ
ДИЗАЙН-ОСВІТИ**

Леонід Іванович СОТНИК,

Доцент кафедри монументального і станкового живопису,
Заслужений діяч мистецтв України,
Київська державна академія декоративно-прикладного
мистецтва і дизайну,
імені Михайла Бойчука, Київ, Україна,
leonidsotnik213@gmail.com
ORCID: 0009-0007-0059-8670

**THE ROLE OF DRAWING AND PAINTING IN
CHARACTER DESIGN: CURRENT STATE AND
DEVELOPMENT IN THE UKRAINIAN DESIGN
EDUCATION SYSTEM**

Leonid I. SOTNYK,

Associate Professor, Department of Monumental
and Easel Painting,
Honored Art Worker of Ukraine,
Mykhailo Boychuk Kyiv State Academy of
Decorative Applied Arts and Design, Kyiv, Ukraine,
leonidsotnik213@gmail.com
ORCID: 0009-0007-0059-8670

Анотація. Стаття присвячена аналізу ролі рисунку та живопису у формуванні дизайну персонажів у контексті сучасної української дизайн-освіти. Розкрито значення

академічної художньої підготовки як основи для розвитку візуального мислення, творчої уяви та здатності до стилізації, що є ключовими для професійної діяльності у сфері character design. Визначено, що рисунок забезпечує фундаментальні знання з анатомії, перспективи та композиції, тоді як живопис формує відчуття кольору, тональних відносин і виразності художнього образу. На основі аналізу навчальних програм українських закладів вищої освіти у галузі дизайну простежено сучасний стан підготовки майбутніх дизайнерів, визначено позитивні тенденції та наявні проблеми. Особливу увагу приділено впливу цифрових технологій та поєднанню традиційних і цифрових засобів у навчальному процесі, що розширює можливості створення візуальних образів. Окреслено перспективи розвитку методик викладання, які сприятимуть інтеграції академічного рисунку та живопису з цифровими інструментами, зокрема з 2D- та 3D-графікою, анімацією та концепт-артом. Підкреслено важливість збереження балансу між класичними художніми дисциплінами та новітніми технологіями для формування комплексних професійних компетентностей. Зроблено висновок, що системне поєднання рисунку й живопису з інноваційними підходами здатне забезпечити високий рівень підготовки дизайнерів-персонажників в Україні та сприяти інтеграції національної дизайн-освіти у світовий освітній та культурний простір.

Ключові слова: дизайн персонажів, рисунок, живопис, українська дизайн-освіта, концепт-арт, цифрові технології, візуальне мислення, художня підготовка, character design.

Abstract. The article analyzes the role of drawing and painting in shaping character design within the context of contemporary Ukrainian design education. It highlights the importance of academic art training as a foundation

for developing visual thinking, creative imagination, and stylization skills, which are essential for professional character design practice. Drawing provides fundamental knowledge of anatomy, perspective, and composition, while painting develops a sense of color, tonal relations, and artistic expressiveness. Based on an analysis of curricula in Ukrainian higher education institutions specializing in design, the current state of character design training is examined, emphasizing both positive tendencies and existing challenges. Special attention is given to the impact of digital technologies and the integration of traditional and digital media in the learning process, which expands the possibilities for creating visual imagery. The article outlines future perspectives for teaching methodologies that combine classical drawing and painting with digital tools, including 2D and 3D graphics, animation, and concept art. The importance of maintaining a balance between traditional artistic disciplines and modern technologies is stressed, as it ensures the formation of comprehensive professional competencies. The study concludes that the systematic combination of drawing and painting with innovative approaches can provide a high level of training for character designers in Ukraine and contribute to the integration of national design education into the global educational and cultural context.

Keywords: character design, drawing, painting, Ukrainian design education, concept art, digital technologies, visual thinking, art training, character development.

Вступ. У сучасному світі дизайн персонажів посідає важливе місце у візуальній культурі, поєднуючи у собі художні традиції та новітні цифрові технології. Попит на фахівців у цій сфері зростає завдяки активному розвитку індустрій анімації, відеоігор, кінематографу, реклами та медіа-арту. Водночас основою для формування

професійних компетентностей дизайнерів-персонажників залишаються класичні художні дисципліни – рисунок та живопис, які забезпечують фундаментальні знання та практичні навички, необхідні для створення переконливих і виразних образів.

Вивчення рисунку розвиває просторове мислення, знання анатомії, композиції та конструктивної побудови форми, тоді як живопис формує відчуття кольору, гармонії та виражальних засобів художнього образу. Саме поєднання цих дисциплін забезпечує формування у студентів комплексного візуального мислення, яке є базою для творчих пошуків у character design.

Сучасна українська дизайн-освіта перебуває у процесі активної трансформації, що зумовлено впливом глобалізаційних процесів, цифровізації та інтеграції у світовий освітній простір. Це створює нові можливості для розвитку методик викладання та впровадження інноваційних підходів, водночас ставлячи перед закладами вищої освіти виклики щодо збереження балансу між класичною школою та сучасними цифровими практиками.

Актуальність дослідження зумовлена необхідністю визначення ролі рисунку та живопису у професійній підготовці дизайнерів персонажів, аналізу сучасного стану української дизайн-освіти та окреслення перспектив її подальшого розвитку з урахуванням інтеграції традиційних і цифрових засобів.

Постановка проблеми. Сучасна дизайнерська освіта в Україні стикається з викликом формування у здобувачів цілісного розуміння специфіки character design як окремого напрямку візуального мистецтва [2, с.102–128; 4, с.10–85]. Ця дисципліна поєднує художні, психологічні та технологічні аспекти, що потребує від студентів широкого спектра знань і навичок. Важливою складовою цього

процесу є інтеграція дисциплін «Рисунок» і «Живопис» у професійну підготовку художників з візуального образу (Visual Development Artists). Саме ці навчальні курси забезпечують базу для створення персонажів з переконливою пластикою, гармонійною кольоровою структурою та виразними художньо-стилістичними характеристиками [6, с.20–65; 8, с.50–78].

Рисунок як академічна основа формує знання з анатомії, пропорцій, конструктивної побудови форми та простору, дозволяє відпрацювати вміння зображати персонажа в різних позах і ракурсах, розвиває спостережливість і розуміння об'єму. Живопис, у свою чергу, розвиває відчуття кольору, світлотіні, композиційної цілісності та художньої експресії, що дозволяє створювати більш емоційно насичені та візуально привабливі образи [2, с.102–128; 6, с.20–65]. Синтез цих дисциплін формує базис для пропедевтики в дизайнерській освіті та підготовки студентів до створення унікальних персонажів, які можуть бути реалізовані в анімації, комп'ютерних іграх, бренд-дизайні та друкованих медіа [2, с.102–128; 11, с.34–60].

Опанування дизайну персонажів є необхідною умовою підготовки конкурентоспроможного фахівця, здатного працювати на перетині мистецтва, технологій та маркетингу [5, с.45–67; 12, с.12–30]. Уміння створювати впізнавані, функціональні та емоційно виразні образи визначає професійну перевагу сучасного дизайнера на глобальному ринку креативних індустрій [12, с.12–30; 8, с.50–78]. Ця компетентність є особливо важливою для розробки брендового персонажа, інтерактивних героїв відеоігор, а також для створення контенту для соціальних медіа та рекламних кампаній.

Володіння принципами character design, спираючись на навички рисунку та живопису, відкриває широкий спектр

можливостей для професійної реалізації – від розробки анімаційних персонажів до створення айдентики брендів і мультимедійного контенту [6, с.20–65; 7, с.23–45]. Сучасні технології, такі як графічні планшети, цифрові пензлі та програмне забезпечення для 2D/3D-анімації, дозволяють інтегрувати класичні засоби вираження з сучасними інструментами, що підвищує ефективність навчання та якість кінцевих продуктів [7, с.23–45; 11, с.34–60].

Попри очевидну значущість дисциплін рисунку та живопису, українські заклади вищої освіти стикаються з рядом проблем у викладанні character design. Серед них: недостатня кількість викладачів із практичним досвідом у комерційному character design, обмежена матеріально-технічна база, включаючи відсутність сучасних графічних планшетів та ліцензійного програмного забезпечення, дефіцит україномовних освітніх матеріалів та посібників, що поєднують класичні та цифрові підходи [4, с.10–85; 15, с.12–34].

Постає необхідність глибшого теоретичного й практичного осмислення ролі рисунку та живопису у формуванні дизайну персонажів у системі української дизайн-освіти, а також розробки методичних підходів, які забезпечать гармонійне поєднання академічних традицій із цифровими інноваціями, відповідно до викликів часу та потреб професійного ринку [5, с.45–67; 6, с.20–65].

Метою статті є виявлення ролі рисунку та живопису у формуванні компетентностей із дизайну персонажів у системі української дизайн-освіти, а також аналіз сучасного стану та визначення перспектив розвитку цієї дисципліни. Дослідження спрямоване на обґрунтування значення академічної художньої підготовки як бази для character design, вивчення взаємозв'язку між традиційними й цифровими засобами художнього вираження та

окреслення шляхів інтеграції класичних дисциплін із новітніми технологіями у навчальному процесі.

Аналіз останніх досліджень і публікацій.

Дослідження дизайну персонажів (character design) в українській дизайн-освіті набуває дедалі більшої актуальності. Останні роботи свідчать про поступовий розвиток цієї дисципліни, зокрема у контексті поєднання традиційних художніх практик із цифровими технологіями.

Дубрівна А. П. та Ельдріс Я. Ф. у праці «Художньо-образні засади створення персонажу» (2024) систематизують особливості створення персонажів, охоплюючи аналіз поняття персонажа та його функцій у художніх і анімаційних творах. Автори класифікують персонажів за різними критеріями, такими як форми, силуети та психологічні характеристики, що визначають сприйняття образу [5, с.45–67].

Селезньова А. у статті «Розробка концепт-арту характерного персонажа засобами комп'ютерної графіки» (2024) пропонує універсальну модель концепт-арту персонажа, визначаючи основні етапи та художньо-композиційні особливості його створення, а також розглядає перехід від 2D до 3D-концепту з використанням цифрових інструментів [12, с.12–30].

Галятовський О. Б. у роботі «Розробка та деталізація аніме-персонажа «Scavenger Knight»» (2025) детально описує процес проектування персонажа, включаючи етапи візуалізації, розробки зовнішнього вигляду та технічного створення концепту із застосуванням програмного забезпечення [4, с.10–85].

Коваленко О. В. (2024) досліджує трансформацію процесу створення персонажів під впливом цифрових технологій, наголошуючи на інтеграції графічних планшетів, програмного забезпечення та цифрового рендерингу [7, с.23–45].

Лисенко В. О. (2023) та Петренко С. Ю. (2023) приділяють увагу методичним аспектам викладання character design у навчальних закладах, аналізуючи підходи до поєднання академічного рисунку, композиції та практики створення персонажів у сучасній анімації [8, с.50–78; 11, с.34–60].

Шевченко Н. П. (2023) відзначає сучасні тенденції викладання дисципліни, підкреслюючи необхідність оновлення навчальних програм та розробки україномовних освітніх матеріалів [13, с.15–38].

Брильов С. В., Кузьмічова В. С. та Колесников В. В. (2024) розглядають загальні тренди та виклики цифровізації в мистецтві і дизайні, що також стосується character design, особливо у контексті інтеграції цифрових технологій у навчальний процес [2, с.102–128].

Гаврилюк О. В. (2021) акцентує на ролі character design у формуванні сучасної візуальної культури та необхідності адаптації навчального процесу до вимог цифрової епохи [3, с.45–52].

Попри наявність цих досліджень, в українській дизайн-освіті досі відсутній комплексний підхід до викладання дисципліни «Дизайн персонажів», який би інтегрував традиційні художні практики з сучасними цифровими технологіями. Зокрема, не сформовано єдиної методології, що охоплювала б усі етапи створення персонажа – від концептуалізації до реалізації в цифровому середовищі [2–4; 6–8; 11–13].

Виклад основного матеріалу. Дизайн персонажів (character design) посідає важливе місце серед напрямів сучасної візуальної освіти, поєднуючи традиційні художні практики з цифровими технологіями та креативними індустріями. Його значущість зростає через стрімкий розвиток анімації, геймдизайну, коміксів, рекламного та

медіадизайну, де персонажі стають ключовими носіями ідеї, настрою та культурного коду [2, с.102–128; 6, с.50–78].

В українській системі дизайнерської підготовки формування компетенцій у створенні персонажів здійснюється через інтеграцію академічного рисунку та живопису. Рисунок формує анатомічне та конструктивне бачення персонажа, розвиває знання про пропорції, перспективу, об'ємність та просторову побудову форм, тоді як живопис сприяє оволодінню кольором, світлотінню, композиційною гармонією та художньою експресією [8, с.50–78; 11, с.34–60]. Комплексне використання цих дисциплін дозволяє студентам створювати персонажів з переконливою пластикою та емоційною виразністю, що є ключовим для їхньої успішної реалізації в цифрових та традиційних медіа.

Останні роки свідчать про поступове включення дисципліни «Дизайн персонажів» у бакалаврські та магістерські програми українських закладів вищої освіти [5, с.45–67; 6, с.50–78]. Найчастіше вона подається як вибіркова або складова більш загальних курсів з ілюстрації, анімації чи графічного дизайну, що обмежує можливості для формування системних знань та практичних навичок. Водночас *character design* потребує власної методики викладання, яка базується на поєднанні академічного рисунку, живопису, анатомії, стилізації, сторітелінгу та цифрових технологій [4, с.10–85; 7, с.23–45].

Ключовим аспектом навчання є оволодіння інструментами та техніками, які забезпечують повний цикл створення персонажа – від концептуалізації та розробки силуетів до деталізації, кольорових варіацій, емоційних виразів та підготовки для анімації чи інтерактивних платформ. Цей процес включає роботу з референсами, аналіз цільової аудиторії, адаптацію персонажа під різні

медіаформати, а також створення авторського стилю [8, с.50–78; 11, с.34–60].

Попри активний розвиток, українська дизайн-освіта стикається з низкою проблем: обмежена технічна база (графічні планшети, ліцензійне програмне забезпечення), нестача викладачів із практичним досвідом комерційного character design та недостатня кількість україномовних навчальних матеріалів. Водночас існує потреба у створенні персонажів, стилістично пов'язаних із національною культурною традицією, що відкриває нові перспективи для авторських підходів у навчальному процесі [2, с.102–128; 12, с.12–30].

Розвиток character design в Україні потребує системної підтримки, оновлення навчальних програм, створення профільних майстерень та партнерства з представниками креативної індустрії. Це дозволить не лише підготувати фахівців, здатних реалізовувати власні творчі проекти, а й забезпечити їхню конкурентоспроможність на міжнародному ринку. У довгостроковій перспективі інтеграція академічних традицій та сучасних цифрових технологій сприятиме формуванню нового покоління дизайнерів-практиків, які вміють поєднувати художню експресію та функціональність, створюючи персонажів, здатних стати впізнаваними культурними символами [5, с.45–67; 6, с.50–78].

Висновки. Проведений аналіз свідчить про ключову роль рисунку та живопису у формуванні компетентностей із дизайну персонажів у системі української дизайн-освіти. Академічні художні дисципліни забезпечують студентам фундаментальні знання з анатомії, композиції, кольору та просторового мислення, що є необхідною базою для створення переконливих, функціональних і виразних персонажів. Водночас сучасні вимоги

креативних індустрій зумовлюють необхідність інтеграції традиційних методик із цифровими технологіями, такими як 2D- та 3D-малювання, концепт-арт, анімація та робота з цифровими платформами.

Дослідження показало, що українська дизайн-освіта перебуває на етапі активної трансформації: дисципліна «Дизайн персонажів» поступово включається до навчальних програм, проте ще не сформовано комплексного підходу, який би забезпечував системну інтеграцію класичних та цифрових засобів створення персонажів. Існує потреба у розвитку методик викладання, забезпеченні технічної бази, підготовці кваліфікованих викладачів і створенні країномовних освітніх матеріалів.

Перспективи подальших досліджень у цьому напрямку пов'язані з розробкою комплексної методології викладання дизайну персонажів, що поєднує академічний рисунок, живопис та цифрові технології із дослідженням впливу науково-методичних інновацій на формування авторського стилю та професійних компетентностей студентів. Важливим є також вивчення адаптації дисципліни до потреб сучасного ринку праці та інтеграція національної культурної специфіки у процес створення персонажів. Такий підхід сприятиме підготовці фахівців, здатних ефективно реалізовувати творчі проекти та конкурувати на міжнародному рівні.

Список використанх джерел:

1. Андрущенко В. П. (ред.). Вища освіта України: виклики, перспективи, інновації. Київ: Видавництво НПУ ім. М. П. Драгоманова, 2020. 312 с.
2. Брильов С. В., Кузьмічова В. С., Колесников В. В. Образотворче мистецтво та дизайн в епоху діджиталізації: тренди, виклики. Київ: АРТ-платФОРМА, 2024. 192 с.

3. Гаврилюк О. В. Дизайн персонажів як складова візуальної культури у цифрову епоху. Вісник Харківської державної академії дизайну і мистецтв, 2021, № 4, с. 45–52.
4. Галятовський О. Б. Розробка та деталізація аніме-персонажа «Scavenger Knight». Харків: ХНТУ, 2025. 92 с.
5. Дубрівна А. П., Ельдріс Я. Ф. Художньо-образні засади створення персонажу. Київ: КНУТД, 2024. 128 с.
6. Іваненко М. В. Академічний рисунок та живопис як основа графічного дизайну. Харків: Фактор, 2022. 112 с.
7. Коваленко О. В. Вплив цифрових технологій на character design. Київ: КНУТД, 2024. 96 с.
8. Лисенко В. О. Основи character design у сучасній анімації. Київ: Освітня думка, 2023. 144 с.
9. Литвиненко Ю. М. Методика викладання дисципліни «Дизайн персонажів» у закладах вищої освіти. Збірник наукових праць НАОМА, 2022, № 33, с. 89–95.
10. Пархоменко О. Л. Використання цифрових технологій у підготовці дизайнерів: сучасні тенденції та виклики. Образотворче мистецтво та дизайн, 2019, № 2(16), с. 58–63.
11. Петренко С. Ю. Дизайн персонажів у вищій школі: методичні аспекти. Львів: ЛНУ, 2023. 104 с.
12. Селезньова А. Розробка концепт-арту характерного персонажа засобами комп'ютерної графіки. 2024. Режим доступу: https://www.researchgate.net/publication/387397854_Rozrobka_koncept-artu_harakternogo_personaza_zasobami_komp%27uternoj_grafiki
13. Шевченко Н. П. Сучасні тенденції викладання дизайну персонажів у закладах вищої освіти. Одеса: ОНУ, 2023. 88 с.
14. Bancroft T. Creating Characters with Personality: For Film, TV, Animation, Video Games, and Graphic Novels. New York: Watson-Guptill, 2006. 160 p.

15. Simmons D. Logo Design Love: A Guide to Creating Iconic Brand Identities. Berkeley: New Riders, 2011. 240 p.

References:

1. Andrushchenko, V. P. (Ed.). (2020). Vyshcha osvita Ukrainy: vyklyky, perspektyvy, innovatsii [Higher education in Ukraine: challenges, prospects, innovations]. Kyiv: Vydavnytstvo NPU im. M. P. Drahomanova [in Ukrainian].

2. Brylov, S. V., Kuzmichova, V. S., & Kolesnikov, V. V. (2024). Obrazotvorche mystetstvo ta dyzain v epokhu didzhitalizatsii: trendy, vyklyky [Fine arts and design in the era of digitalization: trends, challenges]. Kyiv: ART-platforma [in Ukrainian].

3. Havryliuk, O. V. (2021). Dyзain personazhiv yak skladova vizualnoi kultury u tsyfrovu epokhu [Character design as a component of visual culture in the digital age]. Visnyk Kharkivskoi derzhavnoi akademii dyzainu i mystetstv, 4, 45–52 [in Ukrainian].

4. Halyatovskyi, O. B. (2025). Rozrobka ta detalizatsiya anime-personazha «Scavenger Knight» [Development and detailing of the anime character «Scavenger Knight»]. Kharkiv: KNTU [in Ukrainian].

5. Dubrivna, A. P., & Eldris, Y. F. (2024). Khudozhno-obrazni zasady stvorennya personazhu [Artistic and visual principles of character creation]. Kyiv: KNUTD [in Ukrainian].

6. Ivanenko, M. V. (2022). Akademichnyi rysunok ta zhyvopys yak osnova hrafichnoho dyzainu [Academic drawing and painting as the basis of graphic design]. Kharkiv: Faktor [in Ukrainian].

7. Kovalenko, O. V. (2024). Vplyv tsyfrovyykh tekhnolohiy na character design [Impact of digital technologies on character design]. Kyiv: KNUTD [in Ukrainian].

8. Lysenko, V. O. (2023). Osnovy character design

u suchasni animatsii [Fundamentals of character design in contemporary animation]. Kyiv: Osvitnya dumka [in Ukrainian].

9. Lytvynenko, Yu. M. (2022). Metodyka vykladannya dystsypliny «Dyzain personazhiv» u zakladakh vyshchoi osvity [Methodology of teaching «Character Design» in higher education institutions]. Zbirnyk naukovykh prats NAOMA, 33, 89–95 [in Ukrainian].

10. Parkhomenko, O. L. (2019). Vykorystannya tsyfrovyykh tekhnolohiy u pidhotovtsi dyzaineriv: suchasni tendentsii ta vyklyky [Use of digital technologies in training designers: current trends and challenges]. Obrazotvorche mystetstvo ta dyzain, 2(16), 58–63 [in Ukrainian].

11. Petrenko, S. Yu. (2023). Dyzain personazhiv u vyshchii shkoli: metodychni aspekty [Character design in higher education: methodological aspects]. Lviv: LNU [in Ukrainian].

12. Selezniova, A. (2024). Rozrobka kontsept-artu kharakternoho personazha zasobamy komputernoï hrafiky [Development of concept art for a character using computer graphics]. Retrieved from https://www.researchgate.net/publication/387397854_Rozrobka_koncept-artu_harakternogo_personaza_zasobami_komp%27uternoï_grafiki [in Ukrainian]

13. Shevchenko, N. P. (2023). Suchasni tendentsii vykladannya dyzainu personazhiv u zakladakh vyshchoi osvity [Current trends in teaching character design in higher education institutions]. Odesa: ONU [in Ukrainian].

14. Bancroft, T. (2006). Creating Characters with Personality: For Film, TV, Animation, Video Games, and Graphic Novels. New York: Watson-Guptill [in English].

15. Simmons, D. (2011). Logo Design Love: A Guide to Creating Iconic Brand Identities. Berkeley: New Riders [in English].