



DOI <https://doi.org/10.32782/naoma-bulletin-2026-5-22>
УДК 7.038(477)"2000/2025"
ORCID ID: 0009-0007-2877-9473

Любомир Мулярчук

*аспірант кафедри теорії та історії мистецтва
Національна академія образотворчого мистецтва і архітектури
liubomyr.muliarchuk@naoma.edu.ua*

*Науковий керівник – О. Кашишай, кандидатка мистецтвознавства, доцентка
Національна академія образотворчого мистецтва і архітектури*

УКРАЇНСЬКІ 3D-ХУДОЖНИКИ ПЕРШОЇ ЧВЕРТІ ХХІ СТОЛІТТЯ: КРЕАТИВНІ АСПЕКТИ ТВОРЧОСТІ ТА СПЕЦІАЛІЗАЦІЯ У МИСТЕЦЬКІЙ ПРАКТИЦІ

Анотація. Стаття присвячена комплексному аналізу 3D-графіки як інструменту сучасної мистецької практики в українському культурно-мистецькому контексті першої чверті ХХІ століття. Розглянуто трансформацію ролі 3D-технологій від технічного засобу, притаманного дизайну, рекламі та аудіовізуальним індустріям, до повноцінного художнього механізму цифрового живопису, скульптури та допоміжного образотворчого засобу. **Мета статті** – комплексне мистецтвознавче осмислення 3D-графіки як самостійного інструменту образотворчого мистецтва в українських фахівців першої чверті ХХІ століття, виявлення креативних аспектів індивідуальних художніх практик українських митців, які застосовують 3D-технології у виставкових, цифрових формах мистецтва, а також трансформації функцій 3D-графіки від прикладного інструменту креативних індустрій до автономного засобу художнього висловлювання. Під час наукового дослідження використано історико-культурний метод, порівняльно-типологічний підхід для зіставлення різних художніх практик, а також формально-стилістичний аналіз, що дав змогу виявити особливості візуальної мови. Структурно-функціональний метод дав можливість розглянути 3D-графіку як елемент цілісної системи сучасних мистецьких практик. Метод вивчення прикладів (case study) застосовано для аналізу індивідуальних творчих стратегій українських 3D-художників. **Наукова новизна** дослідження полягає у комплексному мистецтвознавчому осмисленні 3D-графіки як самостійної художньої мови в сучасному українському мистецтві. Вперше здійснено системну класифікацію індивідуальних художніх практик, у межах яких тривимірна графіка використовується не як допоміжний технологічний інструмент, а як основний засіб образотворчого висловлювання. Доведено, що 3D-графіка має власні естетичні та виразні характеристики, які формують нові моделі просторового мислення та візуальної образності. До наукового обігу введено імена сучасних українських фахівців, які працюють з 3D-графікою, та їхні проекти, що раніше не були предметом мистецтвознавчого аналізу. Уточнено понятійно-термінологічний апарат дослідження цифрового мистецтва. У **результаті** дослідження встановлено, що 3D-графіка в сучасному українському мистецтві функціонує як інструмент, здатний формувати повноцінні образні системи, нові типи просторового мислення та візуальної мови. Доведено, що індивідуальні практики українських фахівців, які працюють із 3D-технологіями, виходять поза межі прикладних креативних індустрій й активно інтегруються в галерейний, виставковий та імерсивний мистецький простір, зокрема у форматах VR/AR і цифрових експозицій. **Практичне значення** отриманих результатів полягає у можливості їхнього використання в мистецтвознавчих і культурологічних дослідженнях сучасного цифрового мистецтва, у навчальних курсах з образотворчого мистецтва, медіарту та кураторській і виставковій діяльності. Матеріали дослідження можуть слугувати методологічною основою для аналізу творчості українських 3D-митців, сприяти подальшому визнанню 3D-графіки як інструменту сучасного образотворчого мистецтва та використовуватись під час формування міждисциплінарних програм і культурних проєктів.

Ключові слова: 3D-мистецтво, 3D-художники, українське сучасне мистецтво, нові форми мистецтва.

Lyubomyr Mulyarchuk

Postgraduate Student at the Department of Theory and History of Art

National Academy of Fine Arts and Architecture

liubomyr.muliarchuk@naoma.edu.ua

Academic supervisor – O. Kashshay, Candidate of Art History,

Associate Professor

National Academy of Fine Arts and Architecture

UKRAINIAN 3D ARTISTS OF THE FIRST QUARTER OF THE 21ST CENTURY: CREATIVE ASPECTS OF CREATIVITY, SPECIALIZATION IN ARTISTIC PRACTICES

Abstract. The article is devoted to a comprehensive analysis of 3D graphics as a tool of modern artistic practice in the Ukrainian cultural and artistic context of the first quarter of the 21st century. The transformation of the role of 3D technologies from a technical tool inherent in design, advertising and audiovisual industries to a full-fledged artistic tool of digital painting, sculpture and auxiliary visual art tool is considered. The *purpose* of the article is a comprehensive art historical understanding of 3D graphics as an independent tool of fine art among Ukrainian specialists of the first quarter of the 21st century, identifying creative aspects of individual artistic practices of Ukrainian artists who use 3D technologies in exhibition and digital forms of art, as well as the transformation of the functions of 3D graphics from an applied tool of creative industries to an autonomous means of artistic expression. During the scientific research, the following *methods* of scientific analysis were used: the historical-cultural method, the comparative-typological approach, to compare different artistic practices, and the formal-stylistic analysis, which allowed us to identify the features of the visual language. The structural-functional method made it possible to consider 3D graphics as an element of a holistic system of modern artistic practices. The case study method was used to analyze individual creative strategies of Ukrainian 3D artists. The *scientific novelty* of the research lies in the complex art-historical understanding of 3D graphics as an independent artistic language in modern Ukrainian art. For the first time, a systematic classification of individual artistic practices was carried out, within which three-dimensional graphics are used not as an auxiliary technological tool, but as the main means of visual expression. It is proven that 3D graphics have their own aesthetic and expressive characteristics that form new models of spatial thinking and visual imagery. The study introduces into scientific circulation an analysis of a number of modern Ukrainian specialists working with 3D graphics and their projects that were not previously the subject of art historical analysis. The conceptual and terminological apparatus of digital art research is clarified. *The study results* show that 3D graphics in modern Ukrainian art functions as a tool capable of forming full-fledged figurative systems, new types of spatial thinking and visual language. It is proven that the individual practices of Ukrainian specialists working with 3D technologies go beyond the boundaries of applied creative industries and are actively integrated into the gallery, exhibition and immersive art space, in particular in VR/AR formats and digital expositions. *The practical significance* of the results obtained lies in the possibility of their use in art historical and cultural studies of modern digital art, in training courses in fine arts, media art and curatorial and exhibition activities. The research materials can serve as a methodological basis for analyzing the work of Ukrainian 3D artists, contribute to the further recognition of 3D graphics as a tool of modern fine art, and be used in the formation of interdisciplinary programs and cultural projects.

Key words: 3D art, 3D artists, Ukrainian contemporary art, new forms of art.

Постановка проблеми. У зв'язку із стрімким розвитком сучасного мистецтва, яке активно запроваджує в ролі нових інструментів цифрові технології, раніше властиві, наприклад, лише галузі дизайну та кінематографу, сьогодні простежується тенденція до значного збільшення мистецьких творів і артпроектів, створених професійними художниками за допомогою 3D-графіки та інших цифрових технологій. Зокрема, в сучасному українському мистецькому просторі відомі імена таких митців, як О. Божко, М. Вепріков, Д. Данилов, О. Кусков, В. Паляниця, А. Рабарський, С. Рябченко. Деякі з них є професійними художниками, які створюють свої роботи за допомогою цифрових

інструментів, розширюючи образотворчі можливості лінійної перспективи до сконструйованих віртуальних всесвітів (наприклад, С. Рябченко), деякі приходять у сферу художньої творчості з дизайну (Д. Бутенко, Є. Голованчук, І. Діхтяр, О. Ушеньок, С. Рижков та інші), або з інших сфер, в яких застосовуються 3D-технології. Проте сьогодні сміливо можна констатувати факт широкої репрезентації у світовому та українському мистецтві художніх творів та проектів, створених за допомогою цифрового інструментарію, зокрема, 3D-графіки. Також з'явилися нові художні спеціалізації, підходи та пайплайни (послідовність етапів роботи над витвором) у процесі виконання образотворчих робіт.

У цифровому мистецтві нині працюють не лише розробники, дизайнери і професіонали креативних індустрій, які приходять з ґрунтовним володінням інструментами візуалізації, але й художники традиційних образотворчих форм, зокрема, живописці (цифровий живопис, ілюстрація), графіки (комп'ютерна графіка, анімація), які освоюють інструмент 3D-графіки як новий засіб образотворення. Адже навіть побіжне ознайомлення із змістовим наповненням виставок сучасного мистецтва засвідчує збільшення кількості творів цифрового мистецтва, виконаних у різних медіа: цифрова скульптура, цифрова ілюстрація, інтерактивні інсталяції, генеративне мистецтво тощо.

Проте сьогодні у науковому середовищі та суспільстві відчувається певне розмиття поняття «художник», яке активно застосовується до автора не лише у сфері художньої творчості, але й у дизайні та в культурних індустріях. З іншого боку, досі розповсюдженою є тенденція виключати митців з поля художньої творчості у разі використання ними цифрових інструментів, зокрема, 3D-технологій і долучати до дизайну, реклами або кінематографічної індустрії, оскільки саме цим сферам більшою мірою притаманне використання комп'ютерних технологій. Через стрімкий розвиток цифрового мистецтва, виникнення нових його напрямів та різновидів, виникає нагальна потреба систематизації сфери використання 3D-технологій в сучасному культурно-мистецькому середовищі та культурних індустріях заради виокремлення специфіки застосування 3D у творчості.

Необхідно зазначити, що представлене наукове дослідження зосереджується на 3D-мистецтві як засобі мистецької практики. В українському науковому дискурсі досі відсутня усталена термінологія щодо визначення 3D-графіки в образотворчому мистецтві, оскільки вона є відносно новим і маловивченим інструментом.

Також потребують класифікації й систематизації художні спеціальності, які її застосовують, що важливо для подальшого коректного використання в науковому середовищі. У публікаціях використовуються поняття «цифрове мистецтво», «медіаарт», «віртуальне мистецтво», «3D-візуалізація», які часто описуються із спільними художніми прийомами, ознаками, застосованими інструментами та прийомами, стилістичними й композиційними ознаками. Це створює методологічну проблему, коли художні практики 3D-митців редукуються до технічних або дизайнерських процесів. Усе

вищесказане обумовлює актуальність даного дослідження.

Аналіз останніх досліджень та публікацій. У дослідженні 3D-графіки як засобу сучасної художньої практики спостерігається поступове розширення тематики та міждисциплінарне зближення мистецтвознавства, дизайну й реклами, медіадосліджень і візуальних студій. Значна частина емпіричного матеріалу формується на основі інтерв'ю з 3D-художниками, авторських публікацій у професійних виданнях, а також текстів, присвячених індивідуальним творчим практикам. Водночас останні роки характеризуються зростанням кількості наукових праць, що засвідчують інтерес молодих дослідників до проблеми застосування 3D-графіки в мистецтві та суміжних напрямках.

Вагомий внесок у теоретико-методичне осмислення здійснено авторами праць, в яких розкриваються питання використання тривимірної графіки у творчій діяльності, зокрема, А. Шопен (Ami Chopine) [1], Д. Катер (Geoffrey Kater) [2] та М. Омернік (Matthew Omernick) [3]. У контексті візуальної комунікації та рекламної індустрії застосування 3D-графіки як творчого інструментарію розглядають І. Адашевська, О. Краєвська та І. Шеліхова [4, с. 129–141], підкреслюючи її здатність посилювати емоційний вплив і формувати складні образні структури. Естетичні аспекти 3D-графіки в дизайні осмислює у своїх працях С. Вергунов [5].

Застосування 3D-технік у концепт-арті висвітлено в практичному дослідженні І. Конткенен (Iida Kontkanen) [6], де 3D-інструменти постають як засіб розширення й оптимізації образотворчого процесу. Питання використання 3D-технологій у суміжних мистецьких галузях порушуються в роботах А. Доколової [7, с. 197–203], М. Стрельчук [8, с. 216–217].

Окремий напрям досліджень пов'язаний із імерсивними середовищами, віртуальною та доповненою реальністю. У працях Т. Міронової проаналізовані експозиційні практики сучасних українських митців, що використовують цифрові та 3D-інструменти [9, с. 143]. Контекст імерсивних середовищ у медіамистецтві України розглядає О. Чепелик, акцентуючи увагу на ролі VR/AR в інтерактивних виставкових просторах [10, с. 26–27]. Науковці В. Муллокгайнен і В. Бойко фіксують успішні кейси цифрових артпроектів, у яких 3D-середовища стають основою формування новітніх художніх образів [11, с. 127].

Важливу групу публікацій становлять роботи, присвячені використанню 3D-графіки у відеоіграх як формі візуального мистецтва. Зокрема, зростаюча кількість досліджень здобувачів другого (магістерського) рівня вищої освіти може свідчити про актуальність теми серед молодих науковців та спеціалістів. Наприклад, Д. Мельніченко [12] та Є. Сніцар [13] аналізують застосування моделей, акцентуючи увагу на їхньому художньо-образному потенціалі та ролі в побудові нарративу. Формування образу персонажів, роботу з цифровою пластикою та стилізацією описують Є. Бугацький [14], Д. Хаапауро (Jirko Naararuro) [15] та Д. Олліла (Juho Ollila) [16].

Тематичний і візуальний матеріал сучасних митців за період військового протистояння, зокрема тих, хто використовує 3D-графіку у своїх роботах, описала дослідниця цифрового мистецтва О. Голуб [17].

Мета статті передбачає аналіз застосування 3D-графіки українськими митцями як самостійного інструменту; виявлення специфіки використання 3D-технологій, а також має цілі: охарактеризувати сфери використання художниками 3D-інструментів, виокремити характеристики спеціалізацій, уточнити поняття «3D-художник» і розглянути креативні аспекти його творчості.

Виклад основного матеріалу. У межах дослідження творчого доробку українських митців, які використовують 3D-графіку, систематизовано й структуровано їхню діяльність відповідно до характеру художньої практики, професійної спеціалізації та сфер застосування цифрових технологій. Запропонований умовний поділ творчих аспектів діяльності на кілька взаємопов'язаних груп.

1. Сфери професійної реалізації, в яких застосовується 3D-графіка як інструмент художнього формотворення: індустрія комп'ютерних ігор; кінематограф та анімація; графічний дизайн і рекламна індустрія; галерейні та виставкові практики.

2. Художні спеціалізації у межах виробничого та творчого процесу, що визначають характер роботи з формою, образом і простором: художники персонажів; художники твердотілих об'єктів (hard-surface); концепт-художники; художники середовища; спеціалісти зі створення матеріалів і візуальних ефектів; індивідуальні авторські мистецькі практики, в яких 3D-графіка використовується як самостійний засіб художнього висловлювання.

Запропонована структуризація дає змогу розглядати діяльність сучасних українських 3D-митців як різноманіття творчих стратегій для роботи у названих вище сферах. Таким чином, у зазначених межах поєднуються різні типи художнього мислення, професійних навичок, що формують специфіку розвитку цифрового мистецтва в Україні.

Найбільшою сферою, в якій нині працюють митці 3D-графіки, є розробка комп'ютерних ігор, що традиційно входить до сфери діяльності дизайну. Адже саме культурна індустрія і дизайн здебільшого виробляють продукцію, яка створюється із застосуванням 3D-графіки й потребує відповідних кваліфікованих фахівців. Робота художників у цій сфері заохочується як фахова діяльність, популяризується. Відповідно, зростає кількість молодих авторів, які раніше працювали у сферах дизайну, аудіовізуальних медіа, а також власне художників, які працюють у сфері культурних індустрій та професійно розробляють за допомогою художніх засобів ігри, рекламу та аудіовізуальний контент. Більшість згаданих у дослідженні авторів працюють саме в ігровій сфері, для якої характерна увага до оптимізації, простота текстур, обмеження у використанні матеріалів. Також тут важливим є силует, ієрархія об'єктів у сцені та композиції, дотримання єдиної стилістики. Подібних критеріїв розробники дотримуються у процесі створення об'єктів для web-середовища.

Наступною сферою застосування 3D-технологій є фільми та анімація. Підхід до створення 3D-робіт для цієї сфери відрізняється від ігрової індустрії меншими вимогами до оптимізації, збільшенням часу на виконання, вузьким розподілом завдань у межах командної роботи. Представники цього креативного сектору зосереджуються на створенні емоційно забарвленої фінальної картини, з ретельною деталізацією та розрахунком на значну постобробку. Досвід створення 3D-графіки для фільмів представлено в інтерв'ю з такими українськими фахівцями, як В. Сорокін, М. Чижевський, С. Мельніченко.

Третьою сферою поширеного використання креативних робіт із застосуванням 3D-графіки є графічний дизайн і реклама, де традиційно високий попит на професійних художників та дизайнерів. 3D-інструменти почали застосовувати у цій сфері як один з найпоширеніших засобів, про що зазначає у своїй статті М. Стрельчук [8, с. 216–217]. Відмінність від попередніх сфер

полягає в акцентуації на образі ключових характеристик та орієнтації на єдиний продукт або послугу. Для дослідження творчості художників у цій сфері були розглянуті роботи О. Антонова, М. Чижевського, Д. Ковалевського, О. Кускова та К. Коріновської.

Однією з найбільш вагомих креативних спеціалізацій у сфері реклами є розробник персонажів. Вона потребує найбільше професійних навичок і фахового досвіду. Глибоке знання анатомії та скульптурної пластики людського й тваринних тіл, уміння передати характер персонажа за постановкою пози, деталей обличчя та зачіски, елементів костюма – це лише базові компоненти, що необхідні під час створення образу. Робота 3D-розробника персонажів є особливим видом сучасної художньої практики, що поєднує традиції пластичного формоутворення з цифровими технологіями моделювання. Основним об'єктом творчості є тривимірний образ персонажа, який виступає носієм візуальної, емоційної та смислової інформації й водночас функціонує як структура, призначена для анімації, візуалізації або інтеграції в кінематографічний простір.

Першою визначальною особливістю діяльності розробника персонажів є орієнтація на образ людини чи іншого створіння як центрального предмета художнього аналізу. Розробник працює з тілесністю, характером, мімікою та жестом, що зумовлює необхідність глибокого знання анатомії. Подібно до роботи класичного скульптора, він формує об'єм у просторі, проте робить це в цифровому середовищі, де форма створюється через полігональну або воксельну структуру, а не за допомогою фізичного ліплення матеріалу.

Другою важливою особливістю розробника персонажів є поєднання креативного і технічного мислення. Створення персонажа у 3D-середовищі вимагає розуміння принципів топології, оптимізації форми, взаємодії з освітленням. Розробник має розуміти форму як динамічну структуру, здатну до трансформації, що відрізняє цифрового персонажа від статичної скульптури.

Третьою особливістю є багаторівневий характер художнього образу персонажа, який у 3D-графіці існує одночасно на кількох рівнях: як пластична форма, як візуальний символ і наративний суб'єкт. Зовнішні риси (пропорції тіла, силует, фактура поверхні) мають відповідати внутрішньому характеру, соціальній ролі та психологічному стану персонажа. Таким чином, робота наближається до творіння скульптора, який

працює над драматургією образу, розгорнутого в часі. Важливою особливістю є також процес ітеративного формотворення. На відміну від традиційного мистецтва, де твір часто має чітко визначену завершену форму, 3D-персонаж створюється через послідовність змін, уточнень і корекцій.

Відомими у цій сфері є українські художники-розробники С. Бобрук, О. Божко, М. Гайдар, В. Гриценко, М. Гуненко, Д. Данилов, Т. Демакіна, Б. Жуков, О. Запісочний, А. Карпиленко, М. Клименко, С. Коновалов, А. Кривуля, І. Логінов, М. Малицький, О. Мазюра, Є. Михайлина, Н. Ноченко, Д. Осипенко, С. Остріков, В. Паляниця, Х. Перінська, А. Рабарський, С. Рябченко, С. Солоп, Д. Соловійов, В. Свахін, В. Сєрьогін, В. Сілкін, В. Ткач, О. Тураєв, А. Васін, С. Коновалов, М. Чемерис, А. Шустова, Т. Шеремета. Автор дослідження для детального розгляду творчості цих художників консультувався наявними статтями про них та інтерв'ю, в яких прочитуються рекомендації для інших фахівців.

Так, 3D-художник персонажів Д. Писарцев, який працював у сфері ігор та музичних відеокліпів, описав у статті для видання «Gamedev.dou» процес створення персонажів за допомогою програмних інструментів, а також власну специфіку створення скульптури й текстурування персонажа [18], згідно з якою простежуються етапи, властиві суто художній творчості: скульптинг, топологія, етапи деталізації та створення текстур. Переважна більшість представників креативних індустрій цієї сфери використовують саме такі етапи в своїй роботі, що вказує на спільну рису, яка характеризує спеціальність 3D-художника персонажів.

Також своїм досвідом роботи із персонажами поділилась в інтерв'ю для журналу «Фокус» znana у світі 3D-розробниця з Харкова А. Беганська, яка має значний досвід в індустрії розробки комп'ютерних ігор та відіграла ключову роль в успіху багатьох компаній. Співпраця авторки з відомими студіями демонструє її здатність створювати персонажі різноманітними та унікальними для кожного з проектів [19]. В інтерв'ю художниця окреслила першу особливість етапів роботи над персонажами, водночас зазначивши, що на відміну від індивідуальної або локальної художньої практики, робота в міжнародних проектах передбачає створення персонажа не як автономного мистецького об'єкта, а як частину цілісної виробничої системи, де кожен етап пов'язаний з роботою інших спеціалістів. Другою особливістю

є поєднання художнього мислення з анатомічною і пластичною точністю. 3D-художник персонажів повинен мати глибокі знання з анатомії людини та тварин, володіти принципами пластики, пропорціями, ритмом й балансом форми, що історично сформувалися у традиційній скульптурі. Третьою особливістю є адаптація художнього стилю до глобального візуального коду, що вимагає від автора здатності працювати з варіативністю стилізацій – від фотореалізму до умовної, стилізованої форми. Водночас спеціаліст має уникати локальних візуальних кодів, які можуть бути неправильно інтерпретовані. Натомість мисткиня акцентує увагу на колективному характері авторства. Хоча діяльність розробника персонажів у сфері графічного дизайну і реклами є максимально наближеною до творчого процесу, який реалізує митець у своїй художній практиці. Проте від індивідуальної практики діяльність розробника відрізняє спільна з іншими фахівцями робота і заздалегідь сформований концепт. Варто зазначити, що в сучасних практиках нерідко зустрічаються колективні художні твори, що поступово змінює уявлення про художника як індивідуального автора.

Окремо також варто звернути увагу на роботу художника по костюмах, яка є частиною більш широкої спеціалізації «художник персонажів». Згідно з поясненнями специфіки цієї креативної діяльності викладача курсу «3D-художник персонажів» у школі поп-культури «Skvot» П. Немирівського [20], різні ділянки персонажа створюють різні спеціалісти, водночас обов'язки у кожного з них можуть бути дуже вузькими. Наприклад, над складними завданнями працює «лід-художник» (Lead Artist), тоді як іншими ділянками займаються розробники: хтось може робити тільки волосся, хтось – одяг. Так, П. Немирівський, працюючи в студії «Ulysses Graphics» у Києві, здебільшого займався саме створенням одягу, який розробляв для персонажа 1–2 місяці, що залежало від загального стилю проєкту [21].

Про схожий досвід зазначає кропивницька художниця й 3D-модельєрка Т. Барвицька, яка відома сучасним цифровим образом українки, що створений під враженням війни в Україні. Основою образу стала українська дівчина-аватар, автентичний народний одяг, зокрема, спідниця і весільна домоткана сорочка (з с. Димине Маловисківської територіальної громади Новоукраїнського району Кіровоградської області), а також бронежилет. Створення всього образу тривало понад два

тижні [22]. 3D-мисткиня К. Коріновська, яка працює у сфері реклами і створює моделі костюмів для українських брендів, розробляла сцени з об'єктами, що створюють враження присутності людини та тканин у русі. До того ж особлива увага приділяється деталям вишивки та візерункам і відповідності настрою основного об'єкта.

Також розробники персонажів часто створюють некомерційні роботи, надихаючись творчістю митців (fan art). Як приклад можемо згадати українського 3D-художника персонажів з компанії «Ubisoft Kyiv» А. Карпиленка та його роботу, яку він створив на основі твору скульптора Д. Саммерса (Dave Summers) «Augustus Tribute – Emperor Cat» [23] та опублікував на суспільній платформі 26 вересня 2023 року [24]. Головною ідеєю художньої роботи був заклик «Просто пожертвуй», спрямований на допомогу Україні через донати у такі благодійні фонди, як United 24, «Повернись живим», Благодійний фонд Сергія Притули, а також на підтримку місцевого притулку для тварин. Під час створення образу розробник використав нові технічні засоби, які допомогли йому в моделюванні, зокрема, програму для моделювання 3D-графіки Blender з цифровим інструментом для створення волосся.

Порівнюючи роботу вищезгаданих розробників персонажів та розробників костюмів, виявлено відмінності в підходах до роботи: для зазначених творців персонажів важливою була наближеність до образів, продиктованих концептом, переконлива передача характеру та передісторії персонажа; у художників костюмів увага звернена на деталізацію драперій та чистоту зображуваних тканин. Основним критерієм були відмінні деталі під час роботи, на яких акцентували свою увагу автори у статтях та інтерв'ю. З'ясовано, що робота зі створення 3D-персонажів відрізняється від роботи із створення пропсів (предмети, що використовуються для наповнення сцен), оточення або розробки цифрових костюмів. Автори описували інші процеси творення образу, де враховується подальша взаємодія з ним, існує більше ітерацій внесення змін, а процеси роботи над твором тривають довше.

Ще однією спеціалізацією за кількістю фахівців, що працюють в ігровій індустрії, є «художники твердотілих об'єктів» (Hard-Surface), які створюють об'єкти, що мають чітку геометричну структуру: техніка, архітектурні елементи, зброя, транспорт, механізми, промислові форми. Їхнє мислення є близьким до інженерного та

архітектурного, адже для них важливі: конструктивна доцільність форми; логіка з'єднань деталей; теоретична й логічна функціональність. Відомими українськими розробниками цієї спеціалізації є Д. Бутенко, Р. Гайдаков, С. Дужик, І. Діхтяр, Є. Квітчастий, А. Кенц, Б. Львов, А. Михайлов, Д. Михайлик, О. Пташник, С. Рижков, А. Смірнов, О. Ушеньок та інші.

На противагу іншим спеціалізаціям, *hard-surface* вимагає: ідеально чистої топології; точних кутів, фасок, симетрії; роботи з *Sub-D* моделями, *Boolean*-операціями, модульністю, що формує естетику точності, де форма не допускає випадковості. Особлива увага приділяється зображенню матеріалів, їхньому зношуванню, подряпинам, слідам експлуатації, реалістичній роботі з металом, пластиком, композитами, *PBR*-текстурам і фізично коректному освітленню. Попри технічну складність, *hard-surface*-художник: формує наратив через об'єкт; передає ідеї технологічної цивілізації, футуризму, контролю, сили, прогресу або занепаду; використовує форму як носія ідеологічного та культурного сенсу. Одним з провідних українських *hard-surface* розробників є Д. Михайлик – провідний 3D-художник у французькій компанії «Ubisoft», яка спеціалізується на створенні відеоігор. Розробник дотримується судження, що професія художника не має завершення, її не можна опанувати «від» і «до» [25].

Однією з найважливіших сфер у цифровому мистецькому середовищі є концепт-арт. Концепт-арт виступає проміжною ланкою між творчим задумом і його технічною реалізацією у тривимірному середовищі, поєднуючи художнє бачення з раціональним проектуванням. Саме він визначає візуальну мову, стиль і настрій майбутнього твору: фільму, гри, цифрової скульптури або артінсталяції. Для 3D-художників концепт-арт є вихідною точкою, на основі якої будуються форма, пропорції, матеріали, світло й атмосфера об'єкта чи сцени. Він задає не лише зовнішній вигляд, але й внутрішню логіку образу – його функціональність, взаємодію з простором, пластичні акценти. Тому 3D-художник, працюючи з концепт-артом, має не просто «відтворювати» картинку, а перекладати художню ідею у тривимірну структуру, зберігаючи емоційну і змістову цілісність. Відомими українськими художниками в цій сфері є: А. Васильєв, Є. Лиса, С. Сидоренко, Р. Луценко, М. Кухарук, М. Доброштан.

На відміну від класичного живопису, концепт-арт у 3D-графіці вимагає точного володіння

програмними засобами (*ZBrush*, *Blender*, *Maya* тощо), але без втрати художнього мислення. Для митців у цій сфері важливо знайти гармонію між креативністю й технічною складовою. Деякі аспекти раннього етапу в українській творчості концепт-арту, зокрема, у сфері розробок комп'ютерних ігор, описав дослідник Ю.-В. Ольшевський [26].

Прикладом українського концепт-арту є робота команди міжнародної компанії-розробника мобільних ігор *Plarium Ukraine*, яка створює українських персонажів для комп'ютерних ігор. Це демонструє розширення зацікавленості іноземних компаній у створенні українських персонажів [27]. Наприклад, образ «Стефанії Шевченко» для комп'ютерної гри «*Mech Arena*» від харківського концепт-художника Є. Моцака. Елементи персонажа були відтворені у 3D-графіці та наслідували класичний український стиль з деталями національного одягу, зачіскою (дві довгі коси), які поєднали із навушниками, стилізованими під квітковий вінок (потужний народний оберіг), джойстиком, стилізованим під тризуб (державний герб України).

Виявлено, що у 3D-графіці концепт-арт визначає силуети, композиційні вирішення, колірні доміанти та характер освітлення, де мають бути поєднані естетика з функціональністю. 3D-художник має розуміти ці принципи, щоб відтворити їх у тривимірному просторі максимально виразно. Головна увага зосереджується на формоутворенні – як об'єкт сприймається в об'ємі, які мають бути пропорції, ритм ліній, маса та баланс. Концепт-арт задає характер поверхонь – відтінки, блиск, фактуру. 3D-художники інтерпретують ці якості через матеріали, шейдери, нормалі й деталізацію, щоб досягти реалістичного чи стилізованого ефекту. Одним із ключових елементів є робота зі світлом, тінню і колірною температурою, що визначає емоційний стан сцени і настроїв глядача. Концепт-арт завжди несе смислове навантаження. 3D-художник має розуміти, що за ідеєю стоїть історія, філософія чи культурний контекст, які потрібно зберегти навіть у цифровій формі.

Отже, концепт-арт для 3D-художників – це водночас виклик і метод мислення, що вимагає синтезу художнього бачення, просторового аналізу й технологічної майстерності. Він є ключовим етапом, де народжується ідея, формується естетика та визначається майбутня візуальна ідентичність проекту.

Художник середовища (*Environment Artist*) у 3D-мистецтві є ключовою фігурою у процесі

формування ціннісного візуального простору, де поєднуються архітектура, ландшафт, предметний світ і наратив. Художник середовища мислить простором як художньою системою, враховуючи побудову перспективи та глибини сцени, керуючи увагою глядача через композиційні акценти. Середовище функціонує як повноцінний візуальний образ, стає емоційним носієм сенсу, а не лише фоном. Художник середовища працює з архітектурними структурами, природними елементами, дрібним реквізитом (props), що «оживляє» сцену. Важливою є цілісність стилю всіх компонентів. Такий розробник розповідає історію без персонажів і слів через сліди присутності людини. Скажімо, розкиданий одяг, використані інструменти, залишена їжа чи чашка кави, ознаки, за якими глядач уявляє, що могло відбуватись у сцені тощо. Автор має стилістичну гнучкість, може працювати у фотореалістичній манері зі стилізованими та концептуальними середовищами, фантастичними, історичними або футуристичними світами.

Художник середовища створює візуальний світ як просторову метафору, де форма, світло, матеріал і масштаб працюють разом для формування атмосфери та смислу. Його робота трансформує 3D-простір у повноцінне художнє середовище, здатне впливати на сприйняття, емоції й інтерпретацію реальності. Прикладом такої інтерпретації є робота українського 3D-розробника С. Дужика, який створив образ майбутнього Києва у стилістиці кіберпанку в особистому проєкті «CyberPunk Kyiv» на атмосферній та деталізованій сцені. Частину елементів доквілля автор створив самостійно, частину взяв у відкритих ресурсах та бібліотеках Quixel Megascans, KitBash3D. У сцені простежуються впізнавані образи відомих в Україні брендів та міських реквізитів. Митець використав рушій Unreal Engine 5.3 та його інструменти, зокрема, Lumen для налаштування освітлення. Повний список митець зазначив у описі публікованого твору. Автор окремо зауважив, що сторонні моделі використовував тільки у творчих цілях. Митець згадує, що він «...працював у вільний від роботи час десь близько пів року. Дуже захотілося повторити щось в цьому стилі, але більш оригінальне і близьке для України, з усіма деталями. Тому пів року ходив, дивився на всі будівлі та графіті в місті, збирав максимально референсів...» [28].

Дуже вузькою спеціалізацією для художників середовища є створення матеріалів та спецефектів,

що вимагає знання фізичних властивостей матеріалів та балансу між художнім стилем і фізичною правдоподібністю. Такі вимоги зближують фахівця з науковим мисленням.

В результаті дослідження з'ясовано, що поверхня передає історію об'єкта, стає інструментом, який розкриває та доповнює форму. Фахівці з текстур використовують процедурні інструменти, параметричні вирішення, які легко адаптуються; системи частинок, симуляцію рідин, газів, тканин. Водночас результат має бути візуально виразним, а не лише фізично правильним. Наприклад, розробник Д. Федоренко у статті, розміщеній у виданні «Gamedev.dou», докладно розповів про засоби та інструменти, які використовує, а розробник В. Григорів сформував ефективний пайплайн, яким поділився на шпальтах того ж видання [29; 30].

Митців, які створюють фантастичних істот, також зазвичай називають creature-художниками. [31]. Такими українськими митцями є О. Божко, В. Григорів, І. Калміков, С. Мінгулін, В. Паляниця, А. Черепін та інші.

Варто також зазначити, що працюючи в командах, спеціалісти розподіляють роботу над об'єктом на етапи й можуть поділятися на тих, хто займається моделінгом, скульптингом, ретопологією, розгорткою, текстурином, запіканням текстур, ригінгом тощо. Але це не є окремою художньою спеціалізацією, а технічним етапом роботи над мистецьким твором. Такий розподіл процесів подібний до розподілу у традиційних видах мистецтва, зокрема, у скульптурі, де існує такий етап, як «формовка», коли з готового скульптурного зліпка утворюється гіпсова форма для відливу. Загалом таке порівняння окреслює відмінність між художньою й технічною стороною роботи 3D-митця.

У зв'язку з вищезазначеною систематизацією творчих аспектів авторів у сфері графічного дизайну, аудіовізуальних медіа та креативних індустрій, доцільним є окреме акцентування уваги на діяльності професійних художників, які застосовують широкий спектр 3D-інструментів для створення мистецьких творів. Сьогодні в Україні сформувалося покоління незалежних 3D-митців, які працюють у полі художньої творчості та реалізують мистецькі проєкти, яким властива авторська стилістика, індивідуальна образна мова, символічний або наративний підтекст. Твори 3D-митців широко представлені у мистецькому контексті, зокрема, у галерейній (С. Рябченко, О. Затов),

виставковій (О. Сай, С. Шауліс) та колекційній сферах (С. Дядко, GYDRAVLIK, В. Манжос).

Окремо варто зауважити економічну та інституційну самостійність вищезгаданих митців. Вони використовують власні художні твори у форматах авторського брендового товару, колаборацій із брендами, створюють власні NFT колекції та беруть участь у проєктах на підтримку ЗСУ та збору коштів для відновлення [32]. Особливо важливими стали твори українського цифрового 3D-мистецтва в Україні під час повномасштабного вторгнення, оскільки комунікують із глядачем універсальною мовою сучасних образів і 3D-технологій. Отже, 3D-мистецтво виступає не лише як естетичний феномен, але й як форма громадянського та культурного активізму, що поєднує художню автономію з актуальною соціальною функцією.

Важливо підкреслити, що йдеться не про 3D-візуалізацію як складову індустріального виробництва, а про 3D як художній засіб для цифрового живопису, скульптури та медіаарту. Показовими у цьому контексті є практики таких українських митців, як О. Божик, О. Затов, М. Кравцов, О. Кусков, С. Рябченко, М. Вепріков та інших, чий твори активно демонструються на виставках, беруть участь у кураторських проєктах в Україні та поза її межами. Їхня творчість засвідчує перехід 3D-графіки з площини технічного інструменту у сферу самостійного художнього висловлювання, де цифрове середовище стає простором для формування нової візуальної реальності. Інколи митці переносять роботи з віртуального середовища у фізичний вимір завдяки друку, наприклад, художники Stanislover [33] та С. Рябченко [34], який працює на межі класичної художньої графіки, живопису, скульптури та 3D-моделювання. Один з його відомих творів – артоб'єкт у вигляді друкованої скульптурної роботи «Квітка, що гуляє» (2016). Митець неодноразово представляв серії своїх цифрових творів у галерейних проєктах в «PinchukArtCentre», Мистецькому Арсеналі та інших авторитетних інституціях, галереях та виставкових залах.

Іншим зразком практики, де 3D доповнює художні роботи, є стінопис з елементами доповненої реальності «Sound of Freedom» в Ліверпулі у Великій Британії, створений стріт-арт художницею М. Сорокіною (Пташка

Сомарі) спільно із Н. Кітінгом, присвячений «Євробаченню 2023» [35].

Висновки та перспективи використання результатів дослідження. Українські 3D-художники першої чверті XXI століття сформували самодостатнє професійне середовище, інтегроване у світову індустрію і водночас пов'язане з національним культурним контекстом. Їхня творчість розвивається на перетині образотворчого мистецтва, дизайну, цифрових технологій та медіакультури.

Спеціалізація є ключовим фактором формування художньої ідентичності 3D-митця. Відповідно до неї, усі згадані нами творці працюють, використовуючи різну візуальну мову, специфічні інструменти та реалізують художні завдання.

Робочі сфери визначають домінуючі художні стратегії. У геймдеві та кінематографії пріоритетними є наративність, функціональність і технічна оптимізація. У рекламі та комерційному дизайні – візуальна привабливість, швидка комунікація образу та маркетингова ефективність. У сучасному мистецтві концептуальність, експеримент із формою, тілесністю, простором і цифровою матеріальністю. Натомість окремо акцентовано увагу на діяльності професійних українських художників, які застосовують широкий спектр 3D-інструментів для створення мистецьких творів. У своїй творчості вони вільно застосовують досвід використання 3D-технологій для розробки високохудожніх цифрових проєктів, оскільки не обмежені технічною оптимізацією та спеціалізацією культурних індустрій.

У науково-дослідній сфері результати можуть бути використані для подальшого вивчення цифрового мистецтва, 3D-графіки як феномена сучасної візуальної культури, а також для міждисциплінарних досліджень у галузях мистецтвознавства, культурології та медіадосліджень.

В освітньому процесі матеріали дослідження можуть бути застосовані під час розробки курсів з історії і теорії мистецтва, а також у процесі підготовки навчальних програм для мистецтвознавців і представників творчих спеціальностей. У ширшому культурному контексті дослідження сприяє легітимації 3D-графіки як повноправної частини сучасного українського мистецтва та фіксує її роль у формуванні візуального образу України в глобальному цифровому просторі.

Список використаних джерел

1. Chopine A. 3D Art Essentials. New York : Routledge, 2011. 288 p. DOI: <https://doi.org/10.4324/9780240814728> (дата звернення: 18.09.2025).
2. Kater G. Design first for 3D artists. Plano, Texas : Jones & Bartlett Learning, 2005. 307 p. URL: https://books.google.com.ua/books?id=KsTWxxAKRPIC&printsec=frontcover&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false (дата звернення: 18.09.2025).
3. Omernick M. Creating the Art of the Game. [S.L.] : New Riders, 2004. 320 p. URL: https://books.google.com.ua/books?hl=ru&lr=&id=27-4GmyMBGEC&oi=fnd&pg=PP24&dq=3D+artists&ots=fMmx1rjb2z&sig=Hc-ZWkcf24aLd7TVbbRZk7mipaM&redir_esc=y#v=onepage&q=3D%20artists&f=false (дата звернення: 18.09.2025).
4. Адашевська І. Ю. Особливості технології анімації у сучасній рекламі / І. Ю. Адашевська, О. О. Краєвська, І. Б. Шеліхова. *Поліграфічні, мультимедійні та веб-технології. Сучасний стан : монографія*. Харків : Друкарня Мадрид, 2023. С. 129–141. URL: <https://openarchive.nure.ua/server/api/core/bitstreams/b64e8930-5711-4c71-93a3-b2c194131389/content> (дата звернення: 18.09.2025).
5. Вергунов С. В. Тривимірне моделювання у промисловому дизайні України кінця XX – початку XXI ст. : автореф. дис. ... кандидата мистецтвознавства : 17.00.07 / Харківська державна академія дизайну і мистецтв. Харків, 2010. 20 с. URL: <https://elib.nakkkim.edu.ua/handle/123456789/2205> (дата звернення: 18.09.2025).
6. Kontkanen I. Using 3D Techniques in Video Game Concept Art: Creating Environmental Concept Art for a Video Game : bachelor's thesis. Tampere University of Applied Sciences, 2021. 77 p. URL: <https://www.theseus.fi/handle/10024/501432> (дата звернення: 18.09.2025).
7. Доколова А. С. 3D-mapping як засіб створення асоціативних аспектів художнього образу. *Вісник КНУКіМ. Серія : Мистецтвознавство*. 2019. Вип. 40. С. 197–203. DOI:10.31866/2410-1176.40.2019.172704 (дата звернення: 18.09.2025).
8. Стрельчук М. С. Специфіка використання 3d-моделювання в процесі створення візуальних матеріалів у рекламній продукції. *Український мистецтвознавчий дискурс*. 2025. Вип. 6. С. 215–222 DOI: <https://doi.org/10.32782/uad.2025.6.25> (дата звернення: 18.09.2025).
9. Міронова Т. Віртуальна і доповнена реальності в творчості українських мистців. *Art and Design*. 2021. Вип. 2. С. 141–151 DOI: <https://doi.org/10.30857/2617-0272.2021.2.13> (дата звернення: 18.09.2025).
10. Чепелик О. Імерсивні середовища, VR, AR в українському сучасному мистецтві останніх років. *Сучасне мистецтво*. 2021. Вип. 17. С. 23–40 DOI: <https://doi.org/10.31500/2309-8813.17.2021.248423> (дата звернення: 18.09.2025).
11. Мулкохайнен В., Бойко В. Образотворчий потенціал імерсивних технологій в українському дизайні. *Теорія та практика дизайну*. 2024. Вип. 31. С. 124–132 DOI: <https://doi.org/10.32782/2415-8151.2024.31.14> (дата звернення: 18.09.2025).
12. Мельніченко Д. О. Дослідження технологій створення 3D-моделей для AAA відеоігор : кваліфікаційна робота / М-во освіти і науки України, Харківський національний ун-т радіоелектроніки. Харків, 2024. 73 с. URL: <https://openarchive.nure.ua/handle/document/26149> (дата звернення: 18.09.2025).
13. Сніцар Є. А. Розробка функціональної 3D моделі персонажа та її інтеграція у відеоігрове середовище : кваліфікаційна робота / М-во освіти і науки України, Харківський національний університет радіоелектроніки. Харків, 2023. 51 с. URL: <https://openarchive.nure.ua/entities/publication/758ab022-b33c-4040-bd3a-fa65b7f8ba12> (дата звернення: 18.09.2025).
14. Бугацький Є. С. 3D-візуалізація моделі персонажа з використанням програмного забезпечення Blender : кваліфікаційна робота / керівник А. В. Школяр. Кривий Ріг : КДПУ, 2025. 32 с. URL: <https://elibrary.kdpu.edu.ua/bitstream/123456789/11858/5/%d0%91%d1%83%d0%b3%d0%b0%d1%86%d1%8c%d0%ba%d0%b8%d0%b9%20%d0%84.%d0%a1.%20.pdf> (дата звернення: 18.09.2025).
15. Naarapuro J. The Process of Modelling and Animating a Stylised 3D Video Game Character : bachelor's thesis. Tampere University of Applied Sciences, 2022. 40 p. URL: https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/783461/Naarapuro_Jirko.pdf?sequence=2 (дата звернення: 18.09.2025).
16. Ollila J. Character Creation: Comparison of 3D and 2D Video Game Graphics Workflow : bachelor's thesis. JAMK University of Applied Sciences, 2023. 44 p. URL: <https://www.theseus.fi/handle/10024/815497> (дата звернення: 18.09.2025).
17. Голуб О. Передчуття та реальність війни у цифровому мистецтві України. *Суспільне Культура. 16 листопада, 2022*. URL: <https://suspilne.media/culture/316062-peredcutta-ta-realnist-vijni-u-cifrovomu-mistectvi-ukraini-kolonka-mistkini-oleni-golub/> (дата звернення: 18.09.2025).
18. Писарцев Д. Створення реалістичного персонажа у ZBrush та іншому софті. Гайд Діми Писарцева, 3D Character Artist з Одеси. *GameDev. 17 лютого, 2023*. URL: <https://gamedev.dou.ua/forums/topic/42180/> (дата звернення: 18.09.2025).
19. Бережна Д. Анна Беганська. Українська 3D-художниця, яка здобула міжнародне визнання у світі. *Фокус. 10 грудня, 2024*. URL: <https://focus.ua/uk/ukraine/682887-anna-beganska-ukrajinska-3d-hudozhnitsya-yaka-zdobula-mizhnarodne-viznannya-u-sviti> (дата звернення: 18.09.2025).
20. Petro Nemyrivskiy : [портфоліо] *Artstation*. 2023. URL: <https://www.artstation.com/penem> (дата звернення: 18.09.2025).
21. Цаценко Ж. 3D-художник персонажів Петро Немирівський – про копіювання реальності, анатомію для персонажника та здоровий розвиток у 3D. *Skvot Mag. 27 вересня, 2023*. URL: <https://skvot.io/uk/blog/ne-soromno-zapitati-chim-zaymayetsya-3d-hudozhnik-personazhiv> (дата звернення: 18.09.2025).

22. Іванов П., Демчак О. Честь, воля, сила. Кропивницька 3D-художниця створила образ українки для участі у міжнародному конкурсі. *Супільне Кропивницький*. 30 квітня, 2022. URL: <https://suspilne.media/kropivnytskyi/234382-cest-vola-sila-kropivnicka-3d-hudoznica-stvorila-obraz-ukrainki-dla-ucasti-u-miznarodnomu-konkursi/> (дата звернення: 18.09.2025).
23. Dave Summers. Augustus Tribute – Emperor Cat. *Darkswordminiatures*. <https://www.darkswordminiatures.com/shop/augustus-tribute-emperor-cat/> (дата звернення: 18.09.2025).
24. Карпуленко Андрій. Ілюстрація моделі “Emperor Cat – Just Donate”. *Artstation*. 2023. URL: <https://www.artstation.com/artwork/XgYmJ3> (дата звернення: 18.09.2025).
25. Михайлик Д. Шлях 3D Artist, цінність фідбеку, помилки в текстурингу. Запис стріму з Дмитром Михайликом, Lead 3D Artist з Ubisoft. *GameDev*. 2023. URL: <https://gamedev.dou.ua/forums/topic/42557/> (дата звернення: 18.09.2025).
26. Ольшевський Ю. В. Концепт-арт у відео-іграх в стилі наукової фантастики 2000–2020 РР. *Мистецтвознавство. Актуальні питання гуманітарних наук*. 2021. Т. 4. Вип. 35. С. 4–11. DOI: <https://doi.org/10.24919/2308-4863/35-4-1>.
27. Mech Arena : [Ілюстрація моделі] *Artstation*. 2022. URL: <https://www.artstation.com/artwork/b53EJd> (дата звернення: 18.09.2025).
28. Степурок Н. 3D Artist з України представив атмосферний рендер кіберпанкового Києва на Unreal Engine 5. *GameDev*. 2023. URL: <https://gamedev.dou.ua/news/cyberpunk-kyiv-from-3d-artist/> (дата звернення: 18.09.2025).
29. Федоренко Д. Пайплайн створення VFX для ігор. Як зробити ефект піщаної бурі з Dune для гри та синематику. *GameDev*. 2022. URL: <https://gamedev.dou.ua/blogs/creating-a-sandstorm-vfx-effect-from-dune/> (дата звернення: 18.09.2025).
30. Григорів В. Insectalis. Покроковий 3D Case Study від художника, що працював над Hogwards Legacy, Horizon та Call Of Duty. *GameDev*. 2024. URL: <https://gamedev.dou.ua/blogs/insectalis-case-study/> (дата звернення: 18.09.2025).
31. Mikhel A. Українські монстри. Пайплайни та скілет creature і character художників. *GameDev*. 2025. URL: <https://gamedev.dou.ua/articles/ukrainian-monsters/> (дата звернення: 18.09.2025).
32. Редько Т. Український NFT-art: як він працює під час війни та хто його створює. *Українська правда*. 7 червня 2022. URL: <https://life.pravda.com.ua/culture/2022/06/7/248993/> (дата звернення: 18.09.2025).
33. Mikhel A. Мультидисциплінарний художник Stanislover – про роботу над альбомом Джамали QIRIM, потенціал Blender та ігри в зошиті. *GameDev*. 2024. URL: <https://gamedev.dou.ua/articles/stanislover-interview/> (дата звернення: 18.09.2025).
34. Степан Васильович Рябченко. *Національна академія мистецтв України*. URL: <https://academyart.org.ua/academicians/riabchenko-stepan-vasylouych> (дата звернення: 18.09.2025).
35. Горова Д. Інтерв'ю з українською стріт-художницею Пташкою Сомарі, яка створює мурали в Німеччині. *Амаль Берлін*. 12.10.2023. URL: <https://amalberlin.de/ua/2023/10/12/interview-with-ukrainian-street-artist-ptashka-somari-who-creates-murals-in-germany/> (дата звернення: 18.09.2025).

References

1. Chopine, A. (2011). *3D Art Essentials*. Routledge. DOI: <https://doi.org/10.4324/9780240814728> [in English].
2. Kater, G. (2005). *Design first for 3D artists*. Jones & Bartlett Learning. https://books.google.com.ua/books?id=KsTWxxAKRPIC&printsec=frontcover&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false [in English].
3. Omernick, M. (2004). *Creating the Art of the Game*. New Riders. https://books.google.com.ua/books?hl=ru&lr=&id=27-4GmyMBGEC&oi=fnd&pg=PP24&dq=3D+artists&ots=fMmx1rjb2z&sig=Hc-ZWkff24aLd7TVbbRZk7mipaM&redir_esc=y#v=onepage&q=3D%20artists&f=false [in English].
4. Adashevska, I.Yu. (2023). Osoblyvosti tekhnolohii animatsii u suchasni reklami [Features of animation technology in modern advertising]. In I. Yu. Adashevska, O. O. Kraievskaya, I. B. Shelikhova, *Polihrafichni, multymediini ta web-tekhnolohii. Suchasnyi stan* [Printing, multimedia and web technologies. Current state] [Monohrafiia]. *Drukarnia Madryd*. <https://openarchive.nure.ua/server/api/core/bitstreams/b64e8930-5711-4c71-93a3-b2c194131389/content> [in Ukrainian].
5. Verhunov, S.V. (2010) *Tryvymirne modeliuвання u promyslovomu dyzaini Ukrainy kintsia XX – pochatku XXI st.* [Three-dimensional modeling in industrial design of Ukraine in the late 20th – early 21st centuries] (Avtoreferat. Dysertatsii, Kharkivska derzhavna akademiia dyzainu i mystetstv). Kharkiv State Academy of Design and Arts. <https://elib.nakkkim.edu.ua/handle/123456789/2205> [in Ukrainian].
6. Kontkanen, I. (2021). *Using 3D Techniques in Video Game Concept Art: Creating Environmental Concept Art for a Video Game* (Bachelor's thesis. Tampere University of Applied Sciences). <https://www.theseus.fi/handle/10024/501432> [in English].
7. Dokolova, A.S. (2019) 3D-mapping yak zasib stvorennia asotsiatyvnykh aspektiv khudozhnoho obrazu [3D-mapping as a means of creating associative aspects of an artistic image] *Visnyk KNUKiM. Seriya : Mystetstvoznnavstvo* [Bulletin of KNUCA. Series: Art History], (40), 197–203. <https://www.researchgate.net/scientific-contributions/Alona-Sergiiivna-Dokolova-2160362784> [in Ukrainian].
8. Strelchuk, M. (2025). Spetsyfika vykorystannia 3d-modeliuвання v protsesi stvorennia vizualnykh materialiv u reklamni produktsii [Specifics of using 3D modeling in the process of creating visual materials in advertising products].

Ukrainskyi mystetstvoznavchyi dyskurs [Ukrainian art history discourse], (6), 215–222. <https://doi.org/10.32782/uad.2025.6.25> [in Ukrainian].

9. Mironova, T. (2021). Virtualna i dopovnena realnosti v tvorchosti ukrainskykh myststiv [Virtual and augmented reality in the work of Ukrainian artists]. *Art and Design*, (2), 141–151. DOI: <https://doi.org/10.30857/2617-0272.2021.2.13> [in Ukrainian].

10. Chepelyk, O. (2021). Imersyvnii seredovyscha, VR, AR v ukrayins'komu suchasnomu mystetstvi ostannikh rokiv [Immersive environments, VR, AR in Ukrainian contemporary art of recent years]. *Suchasne mystetstvo* [Contemporary art], (17), 23–40. DOI: <https://doi.org/10.31500/2309-8813.17.2021.248423> [in Ukrainian].

11. Mulkokhainen, V., & Boyko, V. (2024). Obrazotvorchyi potentsial imersyvnykh tekhnolohii v ukrainskomu dyzaini [The creative potential of immersive technologies in Ukrainian design]. *Teoriya ta praktyka dyzaynu* [Theory and Practice of Design], (31), 124–132. DOI: <https://doi.org/10.32782/2415-8151.2024.31.14> [in Ukrainian].

12. Melnichenko, D.O. (2024). *Doslidzhennia tekhnolohii stvorennia 3D-modelei dlia AAA videoihor* [Research on technologies for creating 3D models for AAA video games] (Kvalifikatsiina robota, Kharkivskiy natsionalnyi radioelektroniky). <https://openarchive.nure.ua/handle/document/26149> [in Ukrainian].

13. Snitsar, Ye.A. (2023). *Rozrobka funktsionalnoi 3D modeli personazha ta yii intehratsiia u videoihrove seredovyshe* [Development of a functional 3D character model and its integration into a video game environment] (Kvalifikatsiina robota, Kharkivskiy natsionalnyi radioelektroniky). <https://openarchive.nure.ua/entities/publication/758ab022-b33c-4040-bd3a-fa65b7f8ba12> [in Ukrainian].

14. Buhatskyi, Ye.S. (2025). *3D-vizualizatsiia modeli personazha z vykorystanniam prohramnoho zabezpechennia Blender* [3D visualization of a character model using Blender software] (Kvalifikatsiina robota. Kryvyrozh state Pedagogical University). <https://elibrary.kdpu.edu.ua/bitstream/123456789/11858/5/%d0%91%d1%83%d0%b3%d0%b0%d1%86%d1%8c%d0%ba%d0%b8%d0%b9%20%d0%84.%d0%a1.%20.pdf> [in Ukrainian].

15. Haapapuro, J. (2022). *The Process of Modelling and Animating a Stylised 3D Video Game Character* (Bachelor's thesis. Tampere University of Applied Sciences). https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/783461/Haapapuro_Jirko.pdf?sequence=2 [in English].

16. Ollila, J. (2023). *Character Creation: Comparison of 3D and 2D Video Game Graphics Workflow* (Bachelor's thesis. JAMK University of Applied Sciences). <https://www.theseus.fi/handle/10024/815497> [in English].

17. Golub, O. (2022). Peredchuttia ta realnist viiny u tsyfrovomu mystetstvi Ukrainy [The Premonition and Reality of War in Digital Art in Ukraine]. *Sespilne Kultura* [Social Culture]. <https://suspilne.media/culture/316062-peredcutta-ta-realnist-vijni-u-cifrovomu-mistectvi-ukraini-kolonka-mistkini-oleni-golub/> [in Ukrainian].

18. Pysartsev, D. (2023). Stvorennia realistychnoho personazha u ZBrush ta inshomu softi. Haid Dimy Pysartseva, 3D Character Artist z Odesy [Creating a realistic character in ZBrush and other software. Guide by Dima Pisartsev, 3D Character Artist from Odessa]. *GameDev*. <https://gamedev.dou.ua/forums/topic/42180/> [in Ukrainian].

19. Berezhna, D. (2024). Anna Behanska. Ukrainka 3D-khudozhnytsia, yaka zdobula mizhnarodne vyznannya u sviti [Anna Beganska. Ukrainian 3D artist who has gained international recognition in the world]. *Focus* [Focus]. <https://focus.ua/uk/ukraine/682887-anna-beganska-ukrajinska-3d-hudozhnycya-yaka-zdobula-mizhnarodne-viznannya-u-sviti> [in Ukrainian].

20. Petro Nemyrivsky (2023). [Portfolio] *Artstation*. <https://www.artstation.com/penem> [in Ukrainian].

21. Tsatsenko, Z. (2023). 3D-khudozhnyk personazhiv Petro Nemyrivskiy – pro kopiiuvannia realnosti, anatomiiu dlia personazhnyka ta zdorovyi rozvytok u 3D [3D character artist Petro Nemyrivsky – on copying reality, anatomy for a character artist, and healthy development in 3D]. *Skvot Mag*. <https://skvot.io/uk/blog/ne-soromno-zapitati-chim-zaymayetsya-3d-hudozhnik-personazhiv> [in Ukrainian].

22. Ivanov, P., & Demchak, O (2022). Chest, volia, syla. Kropyvnytska 3D-khudozhnytsia stvorila obraz ukrainky dlia uchasti u mizhnarodnomu konkursi [Honor, will, strength. A 3D artist from Kropyvnytskyi created the image of a Ukrainian woman to participate in an international competition]. *Suspilne Kropyvnytskyi* [Social Kropyvnytskyi]. <https://suspilne.media/kropyvnytskiy/234382-cest-vola-sila-kropivnicka-3d-hudoznica-stvorila-obraz-ukrainki-dla-uchasti-u-mizhnarodnomu-konkursi/> [in Ukrainian].

23. Dave Summers (n.d.). Augustus Tribute – Emperor Cat. *Darkwordminiatures*. <https://www.darkwordminiatures.com/shop/augustus-tribute-emperor-cat/> [in English].

24. Karpilenko, A. (2023). Model illustration “Emperor Cat – Just Donate”. *Artstation*. <https://www.artstation.com/artwork/XgYmJ3> [in Ukrainian].

25. Mykhaylik, D. (2023). Shliakh 3D Artist, tsinnist fidbeku, pomylky v teksturyntu. Zapys strimu z Dmytrom Mykhailykom, Lead 3D Artist z Ubisoft [The path of a 3D Artist, the value of feedback, mistakes in texturing. Stream recording with Dmitry Mykhailik, Lead 3D Artist at Ubisoft]. *GameDev*. <https://gamedev.dou.ua/forums/topic/42557/> [in Ukrainian].

26. Olshevskiy, Y.-V. (2021). Kontsept-art u video-ihrah v styli naukovoï fantastyky 2000–2020 RR [Concept art in video games in the style of science fiction 2000–2020]. *Mystetstvoznavstvo. Aktualni pytannia humanitarnykh nauk* [Art history. Current issues in the humanities], 4 (35), 4–11. <https://doi.org/10.24919/2308-4863/35-4-1> [in Ukrainian].

27. Plarium (2022). Mech Arena [Model illustration] *Artstation*. <https://www.artstation.com/artwork/b53EJd> [in English].

28. Steporuk, N. (2023). 3D Artist z Ukrainy predstavyyv atmosfernyi render kiberpankovoho Kyieva na Unreal Engine 5 [3D Artist from Ukraine Presents Atmospheric Render of Cyberpunk Kyiv on Unreal Engine 5]. *GameDev*. <https://gamedev.dou.ua/news/cyberpunk-Kyiv-from-3d-artist/> [in Ukrainian].

29. Fedorenko, D. (2022). Paipain stvorennia VFX dlia ihor. Yak zrobyty efekt pishchanoi buri z Dune dlia hry ta synematyku [Paipain VFX creations for ihor. How to make the effect of the sandstorm from Dune for the game and the animation]. *GameDev*. <https://gamedev.dou.ua/blogs/creating-a-sandstorm-vfx-effect-from-dune/> [in Ukrainian].

30. Hryhoriv, V. (2024). Insectalis. Pokrokovyi 3D Case Study vid khudozhnyka, shcho pratsiuvav nad Hogwards Legacy, Horizon ta Call Of Duty [Step-by-step 3D Case Study from an artist who worked on Hogwards Legacy, Horizon and Call Of Duty]. *GameDev*. <https://gamedev.dou.ua/blogs/insectalis-case-study/> [in Ukrainian].

31. Mikhel, A. (2025). Ukrainski monstry. Paiplainy ta skilset creature i character khudozhnykiv [Ukrainian monsters. Pipelines and skillsets of creature and character artists]. *GameDev*. <https://gamedev.dou.ua/articles/ukrainian-monsters/> [in Ukrainian].

32. Redko, T. (2022). Ukrainskyi NFT-art: yak vin pratsiuie pid chas viiny ta khto yoho stvoriuie [Ukrainian NFT-art: how it works during war and who creates it.]. *Ukrainska pravda* [Ukrainian truth]. <https://life.ppravda.com.ua/culture/2022/06/7/248993/> [in Ukrainian].

33. Mikhel, A. (2024). Multydystsyplinaryni khudozhnyk Stanislover – pro robotu nad albomom Dzhamaaly QIRIM, potentsial Blender ta hry v zoshyti [Multidisciplinary artist Stanislover – about working on Jamala's album QIRIM, the potential of Blender, and notebook games]. *GameDev*. <https://gamedev.dou.ua/articles/stanislover-interview/> [in Ukrainian].

34. Stepan Vasylovych Riabchenko [Stepan Vasylovich Ryabchenko].(n.d.). *Natsionalna akademiia mystetstv Ukrainy* [National Academy of Arts of Ukraine]. <https://academyart.org.ua/academicians/riabchenko-stepan-vasylovych> [in Ukrainian].

35. Horova, D. (2023). Interv'iu z ukrainskoiu strit-khudozhnytseiu Ptashkoiu Somari, yaka stvoriuie muraly v Nimechchyni [Interview with Ukrainian street artist Ptashka Somari, who creates murals in Germany]. *Amal Berlin*. <https://amalberlin.de/ua/2023/10/12/interview-with-ukrainian-street-artist-ptashka-somari-who-creates-murals-in-germany/> [in Ukrainian].



Стаття поширюється на умовах
ліцензії відкритого доступу (CC BY 4.0)

Дата першого надходження статті до видання: 19.02.2026
Дата прийняття статті до друку після рецензування: 20.03.2026
Дата публікації (оприлюднення) статті: 27.04.2026