

ХЕРСОНСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ ТЕХНІЧНИЙ УНІВЕРСИТЕТ
ФАКУЛЬТЕТ ІНФОРМАЦІЙНИХ ТЕХНОЛОГІЙ ТА ДИЗАЙНУ
КАФЕДРА ДИЗАЙНУ

КВАЛІФІКАЦІЙНА РОБОТА БАКАЛАВРА

на тему: Використання змішаних графічних технік у дизайні
сучасних серії плакатів

Виконав: студент 4_ курсу, групи 4Д1
спеціальності
022 дизайн
(шифр і назва спеціальності)

Пітерова І.А.
(прізвище та ініціали)

Керівник доц. Миргородська Н.В.
(прізвище та ініціали)

Рецензент к.т.н., доц..
С.В. Вишемирська
(прізвище та ініціали)

ХЕРСОНСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ ТЕХНІЧНИЙ УНІВЕРСИТЕТ

(повне найменування закладу вищої освіти)

Факультет інформаційних технологій та дизайну

Кафедра дизайну

Освітній рівень бакалавр

Спеціальність 022 Дизайн
(шифр і назва)

ЗАТВЕРДЖУЮ

Завідувач

кафедри _____

“ _____ ”

_____ 20 ____ року

З А В Д А Н Н Я

НА КВАЛІФІКАЦІЙНУ РОБОТУ СТУДЕНТУ

Пітерова Ірина Андріївна

(прізвище, ім'я, по батькові)

1. Тема роботи Використання змішаних графічних технік у дизайні сучасних серії плакатів

керівник роботи Миргородська Н.В.

(прізвище, ім'я, по батькові, науковий ступінь, вчене звання)

затверджені наказом закладу вищої освіти від “23” січня 2026 року № 105-с

2. Строк подання студентом роботи _____ 02.02.2026

3. Вихідні дані до роботи _____

4. Зміст розрахунково-пояснювальної записки (перелік питань, які потрібно розробити) Розділ 1. Аналіз об'єкту проектування. Розділ 2. . Аналіз сучасних дизайнерських практик , що поєднують традиційні та цифрові засоби вираження. Розділ 3. Практична реалізація авторського проекту, що поєднує традиційну і цифрову графіку . Розділ 4. Охорона праці.

..5. Перелік графічного матеріалу (з точним зазначенням обов'язкових креслень) _____ 4 плакатів

6. Консультанти розділів роботи

Розділ	Прізвище, ініціали та посада консультанта	Підпис, дата	
		завдання видав	завдання прийняв
Основний розділ	Доцент Миргородська Н.В.	02.02	10.03
Охороно праці	доцент С.І. Кузнецов	06.05	10.05
Нормаконтроль	Ст. викладч Чорностан Г.В.	01.06	03.06

7. Дата видачі завдання _____

КАЛЕНДАРНИЙ ПЛАН

№ з/п	Назва етапів роботи	Строк виконання етапів роботи	Примітка
1	Розділ 1 <u>Аналіз об'єкту проектування.</u>	07.02.-20.02	+
2	Розділ 2. <u>Аналіз сучасних дизайнерських практик , що поєднують традиційні та цифрові засоби вираження.</u>	25.02-01.03	+
3	Розділ 3. <u>Практична реалізація авторського проєкту, що поєднує традиційну і цифрову графіку .</u>	01.03-10.03	+
4	<u>Розділ 4. Охорона праці.</u>	13.04-22.04	+
5	Оформлення плакатів	27.04-12.05	+

Студен Пітерова Ірина
 (підпис) (прізвище та ініціали)

Керівник роботи Миргородська Н.В.
 (підпис) (прізвище та ініціали)

АНОТАЦІЯ.....

Пігерова І.А. Використання змішаних графічних технік у дизайні сучасних серії плакатів. – Рукопис.

Робота на здобуття освітнього ступеня бакалавра 022Дизайн. Херсонський національний технічний університет. Хмельницький 2026.

Бакалаврська робота присвячена дослідженню проблеми поєднання традиційної та цифрової графіки у сучасних дизайнерських практиках. Актуальність теми зумовлена активним розвитком цифрових технологій у сфері візуальної комунікації та одночасним прагненням дизайнерів зберегти художню виразність, властиву традиційним технікам. У роботі розглядаються особливості гібридного підходу в графічному дизайні, що поєднує ручну пластику, фактурність і експресію з точністю, динамічністю та функціональністю цифрових засобів.

Метою є виявлення принципів, закономірностей і художніх можливостей синтезу традиційних та цифрових технік у процесі створення сучасних дизайнерських проєктів. Для досягнення мети проаналізовано теоретичні аспекти розвитку графіки, визначено основні напрями гібридного дизайну, досліджено творчість українських і зарубіжних дизайнерів, що використовують комбіновані методи вираження.

Практична частина роботи полягає у створенні авторського дизайнерського проєкту, що реалізує концепцію взаємодії традиційної та цифрової графіки. Розроблений візуальний продукт демонструє можливість гармонійного поєднання класичних засобів художнього вираження з сучасними цифровими технологіями у сфері брендингу та ілюстрації.

Ключові слова: графічний дизайн, традиційна графіка, цифрова графіка, гібридний дизайн, айдентика, художнє мислення, синтез технік.

ABSTRACT

Piterova I.A. The Use of Mixed Graphic Techniques in the Design of a Modern Poster Series. – Manuscript.

Bachelor's thesis for the degree of Bachelor in 022 Design. Kherson National Technical University. Khmelnytskyi, 2026.

The bachelor's thesis is devoted to studying the problem of combining traditional and digital graphics in contemporary design practices. The relevance of the topic is determined by the rapid development of digital technologies in the field of visual communication and the simultaneous desire of designers to preserve the artistic expressiveness inherent in traditional techniques. The work examines the peculiarities of the hybrid approach in graphic design, which combines manual plasticity, texture, and expression with the precision, dynamism, and functionality of digital tools.

The aim of the study is to identify the principles, patterns, and artistic possibilities of synthesizing traditional and digital techniques in the process of creating modern design projects. To achieve this aim, the theoretical aspects of graphic development are analyzed, the main directions of hybrid design are defined, and the works of Ukrainian and foreign designers employing combined methods of expression are explored.

The practical part of the thesis consists of developing an original design project that implements the concept of interaction between traditional and digital graphics. The created visual product demonstrates the possibility of harmoniously combining classical means of artistic expression with modern digital technologies in the fields of branding and illustration.

Keywords: graphic design, traditional graphics, digital graphics, hybrid design, brand identity, artistic thinking, synthesis of techniques.

ЗМІСТ

Вступ.....	7
Розділ 1. АНАЛІЗ ОБ’ЄКТУ ПРОЄКТУВАННЯ	9
1.1. Історичні передумови розвитку графічного дизайну: від ручних технік до цифрових технологій.....	9
1.2. Традиційна графіка як основа художнього мислення дизайнера	13
1.3. Цифрові технології у графічному дизайні: нові інструменти й можливості	
Висновки.....	19
Розділ 2. АНАЛІЗ СУЧАСНИХ ДИЗАЙНЕРСЬКИХ ПРАКТИК , ЩО ПОЄДНУЮТЬ ТРАДИЦІЙНІ ТА ЦИФРОВІ ЗАСОБИ ВИРАЖЕННЯ.....	20
2.1. Характеристика напрямів сучасного графічного дизайну з елементами гібридності	20
2.2. Аналіз робіт українських і світових дизайнерів, які поєднують традиційну та цифрову графіку.....	23
2.3. Принципи гармонійного поєднання аналогових і цифрових засобів у сучасних дизайнерських проектах.....	28
Висновки.....	33
РОЗДІЛ 3. ПРАКТИЧНА РЕАЛІЗАЦІЯ АВТОРСЬКОГО ПРОЄКТУ, ЩО ПОЄДНУЄ ТРАДИЦІЙНУ І ЦИФРОВУ ГРАФІКУ.....	35
3.1 Ідея, мета та завдання практичного проекту.....	35
3.2 Технічні матеріали та інструменти проекту.....	38
3.3. Аналіз ефективності застосованих методів.....	40
Висновки.....	41
Розділ 4. Охорона праці.....	43
ЗАГАЛЬНІ ВИСНОВКИ.....	46
ДОДАТКИ	48
СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ.....	53

Вступ

Сучасний етап розвитку візуальної культури характеризується стрімкою інтеграцією цифрових технологій у всі сфери художньо-дизайнерської діяльності. Графічний дизайн, як одна з найдинамічніших галузей, зазнає суттєвих змін під впливом нових медіа, програмного забезпечення та засобів цифрової обробки зображень. Водночас традиційна графіка, заснована на ручних техніках – таких як офорт, ліногравюра, акварель, туш чи малюнок олівцем – не втрачає своєї художньої цінності та унікальності. Її поєднання з цифровими засобами створює нові можливості для формування індивідуального стилю дизайнера, розширює виражальні засоби та дозволяє переосмислити роль художника у цифрову добу. Саме тому змішання графічних технік, а саме традиційної і цифрової графіки є надзвичайно актуальним для сучасних дизайнерських практик.

Мета дослідження. Метою дослідження є виявлення особливостей, принципів та художніх можливостей поєднання змішаних технік, а саме традиційної і цифрової графіки в сучасному дизайні, а також визначення шляхів їх гармонійної взаємодії у творчому процесі.

Завдання дослідження. Для досягнення поставленої мети виконали такі завдання: проаналізували історичний розвиток традиційної та цифрової графіки; дослідили специфіку художніх засобів обох напрямів; визначили основні принципи синтезу традиційних і цифрових технік у дизайнерській практиці; розглянули приклади успішної інтеграції традиційної графіки у цифрове середовище; розробили авторську дизайнерську концепцію або проект, що демонструє можливості поєднання обох підходів.

Об'єкт і предмет дослідження. Об'єктом дослідження є сучасна дизайнерська практика у сфері графічного мистецтва. Предметом дослідження виступають художньо-технологічні особливості поєднання традиційних і цифрових графічних технік у процесі створення дизайнерських рішень.

Методи дослідження. У роботі використано комплекс методів: теоретичний аналіз наукових джерел, історико–порівняльний метод, візуально–аналітичний аналіз дизайнерських творів, метод художнього експерименту та проєктно–графічне моделювання. Застосування цих методів дозволяє поєднати теоретичний і практичний аспекти дослідження.

Наукова новизна. Наукова новизна роботи полягає у систематизації підходів до синтезу традиційної та цифрової графіки, а також у визначенні принципів їх гармонійного поєднання в сучасному дизайнерському процесі..

Практичне значення. Результати дослідження можуть бути використані у професійній діяльності дизайнерів, ілюстраторів, викладачів мистецьких дисциплін, а також у навчальних програмах із графічного дизайну. Практичні рекомендації та авторські напрацювання можуть стати основою для створення сучасних проєктів, що поєднують традиційні художні техніки з цифровими технологіями візуалізації.

РОЗДІЛ 1.

АНАЛІЗ ОБ'ЄКТУ ПРОЄКТУВАННЯ

Сучасна практика графічного дизайну характеризується стрімким розвитком цифрових технологій, які радикально змінюють підходи до створення візуального контенту. Утім, попри динаміку цифрових трансформацій, традиційна графіка не втрачає своєї актуальності, залишаючись важливим інструментом художнього вираження та джерелом естетичної і технічної спадкоємності. На перетині цих двох напрямів – традиційного та цифрового – виникає нова якість графічного дизайну, яка поєднує глибину ручних технік з можливостями цифрових інструментів.

1.1. Історичні передумови розвитку графічного дизайну: від ручних технік до цифрових технологій

Графічний дизайн як окрема сфера візуальної комунікації пройшов довгий шлях еволюції, тісно пов'язаний з розвитком культури, мистецтва, технологій і суспільства в цілому. Витоки сучасного дизайну сягають глибини історії людства, коли перші зображення використовувалися для передачі інформації, ідеї чи емоцій. Розвиток графічного дизайну умовно можна поділити на декілька ключових етапів: доіндустріальний (ручні техніки), індустріальний (машинне виробництво), модерністський (створення професії дизайнера) і цифровий (комп'ютерні технології та віртуальні медіа). Кожен із цих періодів відіграв важливу роль у формуванні сучасного розуміння графічного дизайну як креативної та технічної дисципліни.

Первісне мистецтво та перші спроби візуальної комунікації. Перші візуальні форми спілкування виникли задовго до появи писемності. Наскельні малюнки (петрогліфи) в печерах Ласко (Франція) та Альтаміра (Іспанія) свідчать про потребу людини передавати інформацію через зображення. Символи, знаки, орнаменти та піктограми поступово еволюціонували у складніші форми письма – клинопис у Месопотамії,

ієрогліфи в Єгипті, китайські ієрогліфи. Це стало основою візуальної культури, на якій згодом базуватиметься графічний дизайн.

У період античності з'являються перші приклади використання типографіки: римські написи, виконані капітальним шрифтом, вражали своєю вивіреною композицією та пропорціями. Водночас із розвитком книжної культури (манускриптів) у Середньовіччі формується декоративна типографія: ініціали, заставки, мініатюри тощо. Усе це виконувалося вручну, тому мала виняткову художню цінність.

Революція друкарства і становлення масової візуальної комунікації. Справжній прорив у візуальній комунікації відбувся з винаходом друкарського верстата Йоганном Гутенбергом у середині XV століття. Механічне відтворення тексту й зображень дало змогу створювати книжки, листівки, афіші у великій кількості, що поклало початок масовій графічній комунікації. Виникає потреба в спеціалістах, які б не лише вміли працювати з технікою, а й володіли естетичними принципами оформлення друкованої продукції.

У XVII–XVIII століттях з розвитком гравюри, літографії, оформлення зображення в друці стали ще більш детальними й художніми. У цей час плакати, ілюстровані книги, рекламні оголошення починають формувати візуальне середовище міст.

Промислова революція і зародження дизайну як професії. XIX століття стає періодом значних змін для візуальної культури. Розвиток рекламної індустрії, зростання обсягів виробництва, поява газет, журналів і товарної упаковки вимагають нових підходів до візуальної комунікації. Виникає потреба в фахівцях, здатних створювати естетично привабливі й ефективні графічні продукти. Саме в цей період починає формуватись професія графічного дизайнера в її сучасному розумінні [1].

У другій половині XIX ст. рух «Arts and Crafts» у Великій Британії (представлений Вільямом Моррісом) наголошував на поверненні до ручної праці, високої якості виробів і поєднанні мистецтва з ремеслом. Це стало

передумовою для подальших мистецьких течій, які значно вплинули на розвиток дизайну.

Модернізм, авангард і формування сучасних принципів дизайну. Початок XX століття ознаменувався появою модерністських течій – конструктивізму, Баухаусу, функціоналізму, які радикально змінили підходи до форми, композиції та типографіки. У Баухаусі (Німеччина) вперше дизайн почали викладати як окрему дисципліну, де поєднувалося мистецтво, ремесло і промисловість. Викладачі, такі як Ласло Могой–Надь, Герберт Байєр, Пауль Клее, розробляли нові підходи до візуальної мови, що включала функціональність, мінімалізм, асиметричну композицію і геометричні форми. У СРСР конструктивісти (Олександр Родченко, Ель Лісіцький) створювали потужні агітаційні плакати з використанням фотоколажу, геометрії та типографіки, де графічний дизайн виконував роль інструменту ідеологічного впливу. У той самий час у США й Європі набирає обертів рекламна графіка, орієнтована на споживача. Ці течії заклали основи сучасного графічного дизайну як дисципліни, що поєднує естетику, структуру і функцію .

Післявоєнний період та корпоративний стиль. Після Другої світової війни відбувається активний розвиток корпоративного дизайну: створення логотипів, фірмового стилю, брендбуків. Прикладами є роботи Пола Ренда (IBM, ABC), Сола Басса (AT&T, United Airlines) (Додаток А., рис. А.1–2). Виникає поняття візуальної ідентичності бренду, а графічний дизайн починає відігравати ключову роль у побудові іміджу компаній. Також у цей час поширюється міжнародний (швейцарський) стиль – чистий, сітковий, лаконічний, з акцентом на ясність і логіку. Шрифт Helvetica стає символом цієї епохи [2].

Цифрова революція: новий етап графічного дизайну. Справжню трансформацію графічний дизайн пережив у другій половині XX століття з появою комп'ютерних технологій. Введення в експлуатацію персональних комп'ютерів, програм «Adobe Illustrator», «Photoshop», «CorelDRAW» у 1980–1990–х роках зробило дизайн доступним ширшому колу користувачів і

дизайнерів. Цифрові технології дозволили легко редагувати, комбінувати, масштабувати зображення і тексти, що раніше потребувало тривалого ручного процесу. З переходом у XXI століття з'явилися нові напрямки: вебдизайн, UI/UX–дизайн, анімаційна графіка, 3D–модельювання, AR/VR–дизайн. Графічний дизайнер більше не обмежений лише статичними зображеннями він працює в інтерактивному, мультискранному та глобальному середовищі. Зростає роль адаптивності, інтуїтивності та кросплатформенності у створенні дизайну.

Таймлайн ключових етапів розвитку:

- Плакатний напрям (XIX – початок XX ст.) – орієнтація на виразну типографіку, декоративні елементи та сміливі колірні рішення;
- Баухауз (1919–1933) – німецька школа, яка заклала основи мінімалізму, прагматичності та застосування геометричних рішень у дизайні;
- Швейцарська школа сітки (1950-ті) – метод структурування контенту за допомогою сіток, чіткої типографіки та гармонійної побудови;
- Постмодерн (1970–1990-ті) відхід від усталених правил, експериментальність, колажність і грайлива іронія;
- Ера вебу та мобайлу (2000-ті – дотепер) – акцент на користувацькому досвіді (UX/UI), адаптивності та інтерактивних елементах.

Ключові постаті та їхній вплив:

- Йозеф Мюллер-Брокманн – засновник швейцарської сітки, автор численних плакатів із геометричною точністю;
- Пол Ренд – американський дизайнер, відомий логотипами IBM, ABC, UPS, які стали символами корпоративного стилю;
- Герберт Байєр – представник Баухаузу, що поєднав функціональність і експерименти з типографікою;
- Девід Карсон – ікона постмодерну, чиї журнальні макети зламали традиційні підходи до композиції.

1.2. Традиційна графіка як основа художнього мислення дизайнера.

В сучасному світі, де цифрове мистецтво та дизайн домінують, роль традиційної графіки часто недооцінюється. Однак, глибоке розуміння та практика традиційних технік є надзвичайно важливими для формування сильного художнього мислення дизайнера. Традиційна графіка, включаючи малюнок, живопис, гравюру та інші аналогові методи, не лише забезпечує технічні навички, але й розвиває ключові когнітивні здібності, необхідні для успішної кар'єри в будь-якій галузі дизайну. Традиційна графіка – це не лише сукупність технічних прийомів (малюнок, гравюра, офорт, літографія, ліногравюра тощо), але й особлива система образного мислення, що ґрунтується на глибокому розумінні структури візуального образу.

Розвиток спостережливості та візуального аналізу:

Однією з найважливіших переваг традиційної графіки є розвиток спостережливості. Працюючи з реальним світом, а не з цифровими симуляціями, дизайнер змушений ретельно аналізувати форми, пропорції, текстури, світлотінь та кольори. Малювання з натури вимагає пильної уваги до деталей, що стимулює візуальний аналіз та вміння «бачити» об'єкт у всій його складності. Цей процес виходить далеко за межі простого копіювання; він передбачає розуміння структури, взаємозв'язків та сутності об'єкта.

Наприклад, малювання людської фігури вимагає вивчення анатомії, пропорцій та динаміки руху. Художник повинен не лише відтворити зовнішній вигляд моделі, але й зрозуміти, як кістки, м'язи та суглоби взаємодіють між собою, щоб створити правдоподібний образ. Це знання анатомії переноситься на інші сфери дизайну, допомагаючи дизайнеру створювати ергономічні та функціональні об'єкти.

Знання основ рисунка і класичних графічних технік формують у дизайнера вміння аналізувати натуру, бачити зв'язок між формою та змістом, узагальнювати спостереження й передавати характер об'єкта через засоби лінії, тону, ритму та фактури. Як зазначає український мистецтвознавець О.

Петрова, «традиційна графіка виховує мислення не лише оком, а й рукою, що формує просторову уяву і здатність до конструктивного бачення». Саме ці якості визначають художню компетентність сучасного дизайнера.

Академічний рисунок, який є основою художньої освіти, забезпечує фундаментальні навички, необхідні для подальшого опанування цифрових технологій. Навіть у комп'ютерному середовищі дизайнер застосовує ті ж самі принципи: баланс, контраст, масштаб, гармонію, ритм. Як наголошує Г. Нарбут – один із засновників української школи графічного дизайну справжній майстер «мислить формою», а не лише технікою виконання. Ця думка залишається актуальною і в сучасному цифровому контексті, коли художня культура стає вирішальним чинником якості візуальної комунікації.

Формування композиційних навичок та розуміння простору: Традиційна графіка також відіграє важливу роль у формуванні композиційних навичок. Композиція – це організація елементів у просторі таким чином, щоб створити гармонійний та ефективний візуальний образ. Малюючи дизайнер змушений постійно приймати рішення щодо розміщення об'єктів, використання ліній, форм, кольорів та текстур. Він вчиться керувати поглядом глядача, створювати акценти та підкреслювати важливі елементи.

Робота з традиційними матеріалами дозволяє відчувати простір у більш реалістичний спосіб. Наприклад, живопис олійними фарбами вимагає розуміння шарування, прозорості та перекривання кольорів. Художник повинен враховувати, як кожний шар впливає на попередній, щоб створити глибину та об'єм. Це розуміння простору переноситься на 3D-моделювання та проектування інтер'єрів, дозволяючи дизайнеру створювати більш реалістичні та привабливі візуалізації.

Розвиток ручної майстерності та тактильного відчуття. Робота з традиційними матеріалами розвиває ручну майстерність та тактильне відчуття, які є надзвичайно важливими для дизайнера. Відчуття олівця або пензля в руці, текстури паперу або полотна, запаху фарби - все це стимулює сенсорне сприйняття та збагачує творчий процес. Ручна робота дозволяє

експериментувати з різними техніками та матеріалами, відкриваючи нові можливості для вираження ідей.

Малювання від руки розвиває координацію між очима та руками, покращує моторику та точність рухів. Ці навички є важливими для створення прототипів, виготовлення макетів та інших практичних завдань. Крім того, ручна робота сприяє концентрації уваги та розвиває терпіння, які є необхідними для вирішення складних дизайнерських задач.

Вплив на цифровий дизайн. Важливо зазначити, що традиційні навички не є застарілими в епоху цифрових технологій. Навпаки, вони стають ще більш цінними, оскільки допомагають дизайнеру мислити творчо та ефективно використовувати цифрові інструменти. Розуміння композиції, кольору та форми, отримане завдяки традиційній графіці, дозволяє створювати більш привабливі та функціональні дизайн-проекти.

Наприклад, знання анатомії допомагає дизайнеру створювати реалістичні 3D-моделі персонажів для відеоігор або анімацій. Розуміння світлотіні та кольору дозволяє створювати переконливі візуалізації продуктів для реклами. А вміння малювати ескізи від руки допомагає швидко візуалізовувати ідеї та комунікувати їх з клієнтами.

Розвиток індивідуального стилю та авторського голосу: Традиційна графіка сприяє розвитку індивідуального стилю та авторського голосу. Експериментуючи з різними техніками та матеріалами, дизайнер відкриває для себе власні унікальні способи вираження ідей. Він розвиває свій почерк, свій погляд на світ та свій підхід до вирішення дизайнерських задач.

Індивідуальний стиль є важливим фактором успіху в будь-якій творчій професії. Він дозволяє дизайнеру виділитися з натовпу, створити унікальний бренд та привернути увагу клієнтів. Традиційна графіка є чудовим інструментом для розвитку індивідуального стилю, оскільки вона дає дизайнеру свободу експериментувати, помилятися та знаходити нові рішення.

Традиційна графіка формує також матеріальне відчуття процесу творення – взаємодію руки, інструменту й поверхні. У цьому проявляється особливий педагогічний і психологічний аспект: художник вчиться розуміти текстуру, вагу лінії, характер плями, що згодом трансформується у цифрову пластику, кольорові поля й векторні форми. За словами дослідниці В. Сидоренко, саме через фізичну практику традиційного рисунка «дизайнер навчається бачити не екран, а простір, не інтерфейс, а ідею».

У вітчизняній традиції українська графічна школа – від Георгія Нарбута і Василя Кричевського до сучасних авторів, таких як Іван Остафійчук і Сергій Якутович, – сформувала унікальну візуальну мову, засновану на синтезі ремісничої точності, символізму й декоративності. Ця школа стала підґрунтям для розвитку сучасного графічного дизайну, в якому поєднуються національні мотиви з інноваційними засобами вираження.

Сучасні дослідники підкреслюють, що традиційна графіка має не лише навчальне, але й методологічне значення для дизайну. Вона формує здатність мислити композиційно, інтерпретувати зоровий досвід у знаковій формі, розвиває аналітичне та асоціативне мислення. Як зазначає відомий теоретик дизайну Б. Арнхейм, художнє мислення базується на «зоровому пізнанні», тобто на здатності бачити внутрішні закономірності форми, а не лише її зовнішній вигляд. Саме традиційна графіка розвиває це зорове мислення, що стає фундаментом дизайнерської творчості у цифрову добу.

Взаємодія змішаних технік у сучасному дизайнерському процесі виявляє безперервність художньої еволюції. Традиційні техніки не втрачають своєї актуальності, а, навпаки, набувають нових можливостей у цифровому середовищі. Відтак, як зазначає дослідник сучасних візуальних практик М. Войцеховський, «традиційна графіка сьогодні – це не музейна пам'ять, а активний принцип формотворення, який надає цифровим роботам глибини й авторської інтонації».

Таким чином, традиційна графіка виступає основою художнього мислення дизайнера, формуючи візуальну культуру, пластичну уяву та

індивідуальний почерк. У поєднанні з цифровими технологіями вона дозволяє досягти гармонії між технологічною ефективністю та естетичною цінністю твору. Тому саме на перетині традиційного й сучасного формується нова якість дизайнерського мислення – мислення, що поєднує досвід, інтуїцію, матеріальність і цифрову свободу творчості [3].

1.3. Цифрові технології у графічному дизайні: нові інструменти й можливості.

Сучасний етап розвитку графічного дизайну нерозривно пов'язаний із впровадженням цифрових технологій, які радикально змінили як творчий процес, так і способи візуальної комунікації. Цифрова революція відкрила перед дизайнером нові можливості для експерименту, трансформації та інтеграції різних художніх практик. На межі XX і XXI століть комп'ютер став не лише технічним засобом, а повноцінним інструментом художнього мислення, здатним поєднувати в собі риси традиційного мистецтва, фотографії, анімації, 3D–модельовання, відео та інтерактивних медіа [5].

Цифрові технології надали дизайнерам інструменти, які раніше були недоступними в традиційній практиці. Програми «Adobe Photoshop», «Illustrator», «CorelDRAW», «Procreate», «Blender», «Figma», «Affinity Designer» стали універсальними засобами для створення візуальної мови сучасного дизайну. Вони дозволяють поєднувати графіку, типографіку, колір і фактуру в інтегрованих цифрових середовищах, зберігаючи при цьому художню індивідуальність автора. На відміну від традиційних технік, цифрові інструменти забезпечують безмежну гнучкість у редагуванні, масштабуванні, копіюванні та комбінуванні елементів. Це значно розширює межі творчого експерименту, сприяє швидкому створенню кількох варіантів проєкту, а також забезпечує можливість адаптації зображення до різних форматів – від друкованих матеріалів до інтерактивних екранів. Як зазначає дизайнер і дослідник М. Войцеховський «цифрова графіка звільнила художника від технічних обмежень, надавши йому простір для

концептуальної роботи, де головну роль відіграє ідея, а не технологія». Одним із важливих наслідків цифровізації є зміна самої структури творчого процесу. Якщо в традиційній графіці художник працює поступово, від начерку до остаточного відбитку, то цифрове середовище дозволяє постійно повертатися до будь-якого етапу, коригувати композицію, колір, шрифт або формат. Такий підхід сприяє формуванню гнучкого дизайнерського мислення, що відповідає сучасним вимогам медіа середовища, де візуальна інформація постійно оновлюється. Особливої уваги заслуговують нові технології генеративного дизайну – штучний інтелект, нейромережі, алгоритмічні системи. Використання таких платформ, як «Adobe Firefly», «Midjourney», «DALL·E», «Runway ML», стало новим етапом розвитку цифрової графіки. Ці інструменти дозволяють створювати візуальні концепції на основі текстових запитів, комбінуючи традиційні стилістичні прийоми з інноваційними візуальними рішеннями. Як зазначає С. Геренко : «штучний інтелект не замінює дизайнера, але стає його партнером у пошуку нових форм і рішень». Таким чином, цифрові технології розширюють межі креативності, надаючи змогу швидше генерувати ідеї, експериментувати з кольором, формою та стилем[6].

Разом з тим, широке використання цифрових інструментів ставить перед дизайнером і нові виклики. Зокрема, надмірна стандартизація програмних засобів призводить до уніфікації стилістики, втрати індивідуальності та руйнування глибинного художнього підходу. Саме тому традиційна графічна школа з її увагою до композиції, рисунка та структури форми залишається необхідним методологічним фундаментом навіть у добу цифрових технологій. Поєднання ручної та комп'ютерної роботи забезпечує гармонійний баланс між технічною ефективністю та творчою автентичністю. Цифрові технології також вплинули на типологію та функції графічного дизайну. Якщо раніше основна увага зосереджувалася на друкованих носіях плакаті, обкладинці, логотипі, то сьогодні дизайн активно функціонує в мультимедійному просторі: веб-сайтах, мобільних додатках, соціальних

мережах, інтерактивних інсталяціях. Така розширена діяльність формує мультимодальне мислення дизайнера, коли необхідно одночасно враховувати естетику, динаміку, інтерфейс і взаємодію користувача

Окрему роль у сучасному графічному дизайні відіграє візуалізація даних, 3D–моделювання, доповнена (AR) та віртуальна реальність (VR). Ці напрямки інтегрують художній підхід із технологічними засобами, створюючи нові форми взаємодії між зображенням і глядачем. Українські студії, такі як «Sense Production», «Banda Agency», «Revolver Design», активно впроваджують цифрові технології у свої проекти, поєднуючи елементи традиційної графіки з сучасними візуальними ефектами. Це свідчить про стале зростання професійної культури вітчизняного дизайну, який адаптується до світових тенденцій.

Таким чином, цифрові технології не лише розширили інструментарій дизайнера, але й змінили саме поняття творчості, зробивши його більш динамічним, інтерактивним і міждисциплінарним. Вони сприяють появі нових форм комунікації, нових методів візуального аналізу і синтезу. Проте справжня цінність цифрових технологій полягає не у відмові від традиційних основ, а у синтезі класичного й інноваційного, що забезпечує глибину і виразність сучасного графічного дизайну.[4]

Висновок. Таким чином, в межах першого розділу було визначено теоретичні основи, ключові підходи, моделі та наукові позиції, що дозволяють обґрунтувати актуальність та цінність дослідження синтезу традиційної та цифрової графіки. Це забезпечує основу для подальшого аналізу практичних прикладів, визначення ефективних дизайнерських стратегій та розроблення власних підходів до візуального синтезу в сучасному дизайні.

РОЗДІЛ 2.

АНАЛІЗ СУЧАСНИХ ДИЗАЙНЕРСЬКИХ ПРАКТИК, ЩО ПОЄДНУЮТЬ ЗМІШАНІ ГРАФІЧНІ ТЕХНІКИ (ТРАДИЦІЙНІ ТА ЦИФРОВІ)

У даному розділі розглядаються сучасні дизайнерські практики, що поєднують традиційні та цифрові засоби вираження, з метою виявлення особливостей гібридного підходу у графічному дизайні. Актуальність дослідження зумовлена трансформацією професійної діяльності дизайнера в умовах цифровізації, коли традиційні художні техніки –рисунок, живопис, колаж, каліграфія – інтегруються з цифровими технологіями обробки, моделювання та візуальної комунікації. Аналіз таких практик дозволяє окреслити основні тенденції розвитку сучасного графічного дизайну, визначити нові методи творчої взаємодії аналогових і цифрових медіа та з'ясувати їхній вплив на формування сучасної візуальної культури.

2.1. Характеристика напрямів сучасного графічного дизайну з елементами гібридності

Сучасний графічний дизайн розвивається у контексті глобальних технологічних, культурних і комунікаційних змін, які суттєво впливають на методи творчості, інструменти та форми візуальної мови. Традиційне розуміння графічного дизайну як двовимірного образотворчого процесу поступово трансформується у багатопланову систему візуальних комунікацій, де взаємодіють аналогові, цифрові та інтерактивні засоби. Саме в цьому контексті формується явище гібридності, яке характеризує синтез різних художніх технік, медіа та технологій.

Гібридність як ознака сучасного дизайнерського мислення. Під гібридністю у графічному дизайні розуміють інтеграцію різних засобів виразності від ручної ілюстрації, каліграфії, колажу чи гравюри до цифрової обробки, 3D–моделювання та мультимедійних форматів. Вона не зводиться лише до технічного поєднання інструментів, а передбачає новий тип мислення –гібридне мислення дизайнера, що полягає у гнучкості сприйняття,

здатності комбінувати різні естетичні коди та адаптувати традиційні принципи до цифрового середовища.

Такий підхід змінює саме уявлення про процес створення графічного продукту: дизайнер більше не обмежується роботою з окремим матеріалом чи програмою, а оперує цілою екосистемою засобів. Це дозволяє створювати унікальні візуальні рішення, які водночас апелюють до історії мистецтва й відповідають актуальним цифровим трендам.

Мікс–медіа як основа гібридного підходу. Одним із найпоширеніших напрямів гібридного графічного дизайну є мікс – медіа дизайн. У межах цього підходу художники та дизайнери поєднують традиційні техніки - акварель, гуаш, туш, гравюру, ручну типографіку чи колаж – із цифровими інструментами постобробки. У результаті утворюється візуальний продукт, що поєднує тактильну глибину аналогового матеріалу з чистотою й точністю цифрового зображення.

Мікс–медіа широко використовується у створенні постерів, обкладинок, айдентики, рекламних кампаній, а також у редакційному дизайні. Такий підхід дозволяє створити оригінальну авторську мову, зберігаючи індивідуальність художнього почерку навіть у комерційних проєктах. У цьому полягає одна з ключових переваг гібридного підходу – поєднання технологічної ефективності з емоційною автентичністю ручної роботи.

Типографіка та каліграфія у цифровому контексті. Важливим напрямом розвитку гібридності є експериментальна типографіка, де взаємодіють традиційні принципи шрифтового мистецтва й сучасні технології цифрового моделювання. Сучасні дизайнери активно використовують каліграфію, леттеринг і ручне написання як вихідний матеріал для створення цифрових шрифтів, логотипів і графічних композицій.

Так, процес створення шрифту може починатися з ручного ескізу, виконаного тушшю чи пензлем, а завершуватися у програмах на кшталт

«Glyphs», «FontLab» чи «Illustrator». У результаті утворюється продукт, який поєднує теплоту авторського почерку з точністю цифрового векторного зображення. Подібна синергія ручного й цифрового дозволяє досягти гармонії між естетикою традицій та функціональністю сучасного дизайну.

Цифрова колажність та візуальні експерименти. Іншим поширеним проявом гібридності є цифровий колаж, який поєднує фотографію, ілюстрацію, текстуру та графіку в єдиній композиції. Цей метод особливо популярний у сфері редакційного та соціального дизайну, де важливо створити метафоричні або концептуально насичені образи.

Дизайнери використовують техніки цифрового монтажу, нашарування, маніпуляції кольором та фактурою, щоб створити нову художню реальність. У таких роботах відчувається дух експерименту, властивий авангардним рухам ХХ століття, але інтерпретований засобами сучасного програмного забезпечення. Гібридний колаж стає формою візуального мислення, яка дозволяє передавати складні ідеї через символічні та багатопланові образи.

Інтерактивність і мультимедійність у графічному дизайні. Сучасний графічний дизайн виходить за межі статичного зображення, активно інтегруючись у цифрове середовище – вебпростір, мобільні додатки, доповнену (AR) та віртуальну (VR) реальність. Тут гібридність набуває інтерактивного виміру, коли традиційна графіка поєднується з анімацією, звуком, тривимірним рухом.

Наприклад, мультимедійна айдентика бренду може включати не лише логотип і кольорову палітру, а й динамічні версії для цифрових платформ. У цьому випадку дизайнер має мислити системно: створювати образ, який однаково ефективно працює і в друкованому плакаті, і в інтерактивному середовищі сайту чи додатку. Такий підхід вимагає глибокого розуміння як традиційних принципів композиції, так і цифрових технологій руху та взаємодії.

Гібридність у контексті українського графічного дизайну. В українському контексті гібридні практики набувають особливої актуальності. Вітчизняні дизайнери активно переосмислюють народні орнаменти, шрифти, техніки друку через призму цифрового мистецтва. Це створює нову форму візуальної ідентичності, де національні традиції поєднуються з сучасними технологічними підходами.

Приклади таких рішень можна побачити у роботах українських студій та митців, які створюють айдентику культурних подій, фестивалів, видань, де ручна графіка, вишивка чи писанковий орнамент адаптуються до цифрової форми. Такий симбіоз не лише розширює межі професійного дизайну, а й сприяє формуванню сучасного візуального образу України.

2.2. Аналіз робіт українських і світових дизайнерів, які поєднують традиційну та цифрову графіку.

Ми розглянемо приклади дизайнерських ілюстрацій, графічних рішень та авторських проєктів як в українському, так і в міжнародному контексті, які демонструють поєднання традиційних (ручних, аналогових) технік із цифровими засобами вираження. Метою є виявити практичні способи інтеграції цих засобів, проаналізувати їхній вплив на форму, зміст та комунікаційну ефективність графічного дизайну та окреслити зміни у ролі дизайнера в епоху гібридності.

Українські практики. Однією з помітних українських фігур є Stepan Ryabchenko – художник, графік, який працює із цифровими технологіями, великоформатними цифровими принтами, інсталяціями, але при тому оперує темами, формами та естетикою, що коріняться в класичних художніх практиках. Його підхід дозволяє простежити, як традиційна концепція образу, рисунку чи композиції трансформується через цифрову обробку, моделювання і великоформатне вихідне представлення. Ще один приклад – шрифт e-Ukraine, розроблений для українських державних цифрових систем.

Він поєднує елементи традиційної української графіки XX сторіччя із сучасним цифровим шрифтовим форматом і має застосування як в друку, так і в цифрових комунікаціях. Ці кейси демонструють, що в українському просторі зростає практика, коли дизайнери та студії свідомо поєднують ручний жест, культурні коди та цифрові формати – створюється гібридна мова (Додаток А. рис.А.4.).

Світові практики. На міжнародному рівні варто згадати April Greiman – американську дизайнерку, яка, як зазначають історики, стала «мостом між аналоговою та цифровою» графікою, застосовуючи комп'ютер як художній інструмент і створюючи гібридні зображення. Її роботи є прикладом того, як дизайнер може навмисно поєднувати аналіз традиційного (наприклад, шрифтового чи друкарського) процесу з цифровою маніпуляцією, створюючи нову візуальну мову. Крім того, в академічній літературі представлені дослідження, які аналізують «hybrid design» – злиття ремісничих традицій та цифрового виробництва – як новий підхід у дизайні, що формує змінену матеріальність та методологію творчості (Додаток А. рис.А.5.).

Порівняльний аналіз та узагальнення. Зіставляючи українські та світові приклади, можна виділити кілька спільних закономірностей:

Ручна графіка (рисунок, каліграфія, колаж, текстура) стає початковою точкою, яку потім допрацьовують цифровими засобами (ретуш, векторизація, анімація, інтерактивність).

Цифрові інструменти не замінюють традиційні, а доповнюють – створюється продукція, яка має якість «зробленого руками» й ефективність цифрового формату (швидкість, тиражування, адаптація в медіа).

Дизайнер у таких проєктах опановує не лише техніку, а методологію – мислення «аналог – цифровий», що дозволяє створювати адаптивні рішення для друку, веб–середовища, інтерактиву.

- Візуальні рішення в гібридному дизайні часто включають багаторівневість: традиційний жест видно через цифрову обробку, графіка

має текстуру, глибину, але водночас цифрову чистоту та гнучкість. Виходячи з теми «Поєднання традиційної і цифрової графіки у сучасних дизайнерських практиках», наведені приклади дозволяють зробити такі висновки:

- Аналізуємо не просто поєднання засобів, а перетворення підходу до графічного дизайну: зміна ролі матеріалу, методики й формату.
- Приклади ілюструють, що гібридність – це не «два різні способи» поряд, а інтегрований підхід, коли дизайнерські рішення створюються із свідомою взаємодією: ручна база – цифрова обробка – адаптація до різних медіумів.
- В українському контексті це має додаткову культурну складову: використання національних графічних кодів (шрифти, орнаменти, текстури) та їхня цифрова інтерпретація створює конкурентну перевагу в глобальному просторі.

У сучасному графічному дизайні спостерігається активний розвиток тенденцій, що поєднують традиційні художні техніки з цифровими інструментами. Таке поєднання не лише розширює виражальні можливості дизайнера, але й створює нову якість візуальної комунікації – більш глибоку, емоційну й автентичну. Аналіз робіт українських і світових дизайнерів демонструє, що синтез аналогових і цифрових засобів стає фундаментом нової естетики, у якій цінується «рукотворність» в умовах технологічної доби.

Серед світових прикладів найчастіше згадується ребрендинг «Mailchimp», створений американською студією «COLLINS» у 2018 році. Цей проєкт є зразком того, як ручна графіка може гармонійно поєднуватися з цифровою айдентикою. Дизайнери використали ілюстрації, виконані вручну, із характерними нерівностями, експресивними лініями та фактурними штрихами, які були оцифровані й інтегровані у цифрову систему бренду. Поєднання грубуватих малюнків із сучасною типографією та анімацією створило ефект живої, «людяної» айдентики, що підкреслює неформальність і відкритість бренду. Саме цей приклад часто наводиться у дослідженнях

гібридного дизайну як ілюстрація принципу візуальної доповнюваності – коли цифрова точність врівноважується емоційністю ручного виконання.

Ще одним знаковим міжнародним прикладом є творчість ілюстраторки Малик Фавр (Malika Favre), яка поєднує чистоту цифрових форм з чутливістю традиційної графіки. Її роботи, створені для «The New Yorker», «Vogue», «Penguin Books» тощо, демонструють точність цифрової векторної лінії, але водночас зберігають художню пластику та лаконічність, властиву ручній ілюстрації. У її практиці відчувається баланс між геометрією цифрових форм і пластикою малюнка, що робить її стиль впізнаваним і глибоко естетичним.

Цікавим прикладом гібридного підходу є також діяльність японського дизайнера Тадао Цукамото (Tadao Tsukamoto), який активно використовує каліграфічні прийоми у цифрових постерах. У його роботах поєднуються традиційна японська каліграфія сюдо та експресивні графічні прийоми, створені за допомогою цифрових засобів. Така взаємодія культурної спадщини та сучасної технології створює унікальний візуальний код – синтез минулого і майбутнього, який є характерним для азійського гібридного дизайну.

В українському контексті поєднання традиційної та цифрової графіки набуває особливої ваги, адже воно пов'язане з відродженням національної ідентичності та осмисленням культурної спадщини в новітньому форматі. Одним із яскравих прикладів є айдентика молочної продукції «Галичина», створена агентством «Gram Agency» (2021 р.). В основі бренду – ручні елементи, натхненні народною вишивкою, фактурою глини та кольорами карпатського пейзажу, які були адаптовані до сучасних цифрових форматів пакування, реклами й медіа. Візуальна мова бренду базується на принципі гібридності: ручна пластика ілюстрацій поєднується з цифровою чистотою композиції, що створює гармонійний і впізнаваний образ.

Важливе місце у розвитку українського гібридного дизайну займає діяльність студій «Hooga Design» і «Banda Agency». Зокрема, айдентика «Brave! Factory Festival» (Hooga Design, 2021) стала прикладом експериментального поєднання ручних і цифрових засобів. Для створення візуальної системи фестивалю дизайнери використали графічні елементи, створені вручну – штрихи, плями, текстури, – які потім були переведені у цифрову форму та анімовані. Такий підхід передає атмосферу індустріального простору заводу «Метробуд» у Києві, де відбувається фестиваль, і водночас формує сучасну, динамічну айдентичку.

Ще один приклад – візуальна айдентика Ukrainer (2022), що поєднує документальний характер фотографії, ручні ілюстрації та цифрову типографіку. Цей гібридний підхід допомагає передати головну ідею проєкту – багатогранність української культури, її живу емоційність та людяність. Застосування ручних графічних елементів у поєднанні з сучасною інфографікою і веб-дизайном підкреслює документальність, але водночас надає матеріалам тепла та виразності.

Окрему увагу заслуговують роботи незалежних українських ілюстраторів – зокрема Марії Квітки, Анни Сарвіри, Сергія Майдукова, які активно експериментують з поєднанням живописних та цифрових технік. Їхні ілюстрації для українських медіа, видавництв і соціальних кампаній демонструють новий підхід до візуального висловлювання: цифровий інструмент використовується не як альтернатива ручній техніці, а як її продовження.

Саме в цьому полягає сутність гібридності створення цілісного художнього середовища, де немає протиставлення «традиційного» і «цифрового». Таким чином, аналіз вітчизняних і міжнародних прикладів засвідчує, що гібридні дизайнерські практики стають одним із провідних напрямів розвитку сучасного графічного дизайну. Їхня сутність полягає у гармонійному поєднанні технічної точності цифрових інструментів із

емоційною глибиною ручного виконання. Цей підхід сприяє формуванню більш автентичних, людських та культурно вкорінених образів, що особливо актуально для українського візуального середовища в умовах глобалізації.

2.3. Принципи гармонійного поєднання аналогових і цифрових засобів у сучасних дизайнерських проектах

Гібридний підхід до візуальної творчості передбачає не механічне поєднання двох світів – аналогового й цифрового, – а свідоме формування нової синтетичної системи вираження, у якій кожен із компонентів зберігає власну естетичну цінність і водночас взаємодіє з іншим у межах єдиної композиційної структури. Відтак постає потреба у визначенні основних принципів гармонійного поєднання цих засобів у сучасних дизайнерських проектах.

Принцип доповнюваності. Першим і базовим принципом гібридного дизайну є принцип доповнюваності. Він полягає у тому, що традиційні й цифрові елементи не конкурують між собою, а взаємно підсилюють візуальний ефект. Аналогові засоби – малюнок, живопис, текстура, колаж забезпечують теплоту, фактурність і художню індивідуальність. Натомість цифрові інструменти – типографіка, кольорокорекція, компоновка, анімація – додають точності, структурності, адаптивності.

Гармонійне поєднання виникає тоді, коли дизайнер усвідомлено визначає функцію кожного елементу в загальній системі візуальної комунікації. Наприклад, ручна графіка може використовуватися для створення характерних ілюстрацій чи фонових текстур, тоді як цифрові засоби – для композиційного структурування або інтерактивного доповнення зображення.

Прикладом є – студія «Barmaleys», айдентика кав'ярні «Bro Market» (Україна, 2023). У цьому проєкті поєднано ручну ілюстрацію та цифрову

типографіку: фактурні мазки тушшю були створені вручну, а згодом відскановані й інтегровані у цифрову композицію логотипу та пакування. Результатом стала айдентика, де відчутна «жива» текстура паперу поєднується з мінімалістичною цифровою версткою. Проєкт демонструє, як аналогова графіка додає тепла та емоційності сучасній візуальній мові (Додаток Б., рис. Б.3-4).

Принцип цілісності візуальної мови. Наступним важливим принципом є цілісність візуальної мови. Незалежно від походження графічних елементів, дизайнер повинен досягти гармонійної єдності стилю, кольору, ритму, пропорцій і композиції. Гібридна робота не повинна виглядати як набір окремих технічних шарів – вона має створювати враження завершеного художнього твору.

Цілісність досягається через системне мислення дизайнера – уміння узгоджувати традиційні елементи з цифровими в межах спільної концепції. Наприклад, якщо використовується ручний леттеринг або ілюстрація, варто зберегти їхній природний характер, але вписати в цифрове середовище через підбір відповідних кольорів, графічних акцентів і пропорцій.

У сучасних дизайнерських студіях цей принцип реалізується шляхом створення гібридного стилю бренду, який має єдину логіку побудови – від логотипу до соціальних мереж. Важливо, щоб аналогові елементи не виглядали декоративно, а виконували комунікативну функцію – передавали ідею, характер і цінності бренду.

Редизайн «Mailchimp» став прикладом вдалого гібридного підходу: ручні ілюстрації, елементи коміксової естетики та прості форми поєднано з продуманою цифровою сіткою та адаптивною системою айдентики. Усі елементи – від шрифтів до ікон – підпорядковані єдиному стилю. Завдяки цьому бренд став водночас технологічним і «людським», а його образ – упізнаваним і гнучким (Додаток Б., рис. Б.1.).

Принцип автентичності. Однією з ключових якостей гібридного дизайну є автентичність. Вона виражається у збереженні «людського» виміру

творчості, який не повинен губитися в процесі цифрової обробки. Автентичність означає збереження первинної енергетики ручної праці – штриха, фактури, нерівності, що стають частиною візуального коду проекту.

Цей принцип особливо важливий у контексті брендингу, де споживач шукає емоційний контакт з візуальним образом. Бренди, які інтегрують ручну графіку у свої цифрові айдентики (як–от Etsy, Figma, Spotify Wrapped), демонструють відкритість, креативність і довіру до аудиторії.

Для українських дизайнерів принцип автентичності має ще й культурний вимір – поєднання цифрової динаміки з національними художніми традиціями (петриківський розпис, орнамент, народна каліграфія). Це дозволяє створювати проекти, що поєднують сучасність і культурну ідентичність, роблячи дизайн не лише функціональним, а й емоційно змістовним.

Таким прикладом є візуальна айдентика бренду «Галичина» (Україна, агенція Gram Agency). Ручні орнаментальні мотиви, натхненні гуцульським розписом, поєднано з чистими цифровими формами та сучасною типографікою. У результаті айдентика виглядає автентичною, але не «ретро»: вона передає дух національної культури, водночас залишаючись сучасною та конкурентною у глобальному середовищі (Додаток Б., рис. Б.5.).

Принцип гармонізації технологічного й художнього. Гібридний дизайн неможливий без усвідомленої гармонізації технологічного й художнього начал. Дизайнер має працювати не тільки з візуальною формою, а й з технічними можливостями та обмеженнями середовища. Надмірна цифрова обробка може «знищити» живість ручної роботи, тоді як надмірне наголошення на фактурі робить композицію нечіткою для цифрового відтворення.

Гармонія досягається через баланс: технології служать художній ідеї, а не навпаки. Для цього важливо продумати послідовність етапів створення проекту – від скетчу або живописного фрагмента до цифрової адаптації. Оптимально, коли процес розробки проходить у циклі «аналог – цифрове –

аналог», де художник спочатку створює елемент вручну, потім цифрово обробляє, а згодом додає фінальні «живі» деталі.

Цей принцип широко використовується у проектах цифрової ілюстрації, коли скетч малюється на папері, а подальша обробка відбувається у програмах «Procreate», «Photoshop» або «Illustrator». Так досягається природність лінії та глибина кольору, які складно відтворити суто цифровими методами.

Прикладом є художниця ілюстратора Lisa Congdon [13], яка створює яскраві ручні композиції акрилом або маркером, які потім сканує й доопрацьовує у «Adobe Illustrator». Завдяки поєднанню фактури ручного живопису та точності цифрової обробки її роботи набувають глибини та виразності, залишаючись зручними для тиражування у діджитал-середовищі (Додаток Б., рис. 6).

Принцип функціональності та зручності сприйняття. Незалежно від художньої складності, гібридний дизайн повинен залишатися зрозумілим і зручним для користувача. Цей принцип пов'язаний із комунікаційною ефективністю – усі елементи, створені традиційними або цифровими засобами, мають працювати на основну мету: передачу повідомлення, формування емоції, підтримку бренду.

Ручні елементи у цифровому просторі повинні бути масштабованими, добре читатися на екранах різних пристроїв і зберігати чіткість. Це вимагає врахування технічних параметрів: роздільної здатності, кольорового профілю, формату. Таким чином, художня ідея повинна бути підтримана технологічною доцільністю.

Прикладом є агенція айдентика «Ukrainer» (Україна, 2022). У візуальній системі проєкту «Ukrainer» використано поєднання рукописних елементів і строгих геометричних цифрових форм. Це дозволяє досягти балансу між щирістю документального контенту і професійністю презентації. Ручні елементи підкреслюють автентичність, а цифрова структура забезпечує функціональність у медійному просторі (Додаток Б., рис.7).

Принцип інтерактивності та динаміки. Сучасний дизайн поступово переходить від статичних форм до інтерактивних і динамічних. У цьому контексті поєднання аналогових і цифрових засобів відкриває нові можливості: ручна графіка може оживати у цифровому середовищі за допомогою анімації, звуку, руху.

Інтерактивність дозволяє глядачеві не просто сприймати образ, а взаємодіяти з ним. Наприклад, візуальні проєкти, у яких користувач може «розфарбовувати» елементи ручної графіки на екрані або змінювати композицію, створюють глибше емоційне залучення. Це новий рівень комунікації – не пасивне споглядання, а співучасть.

Прикладом є анімаційний проєкт «Google Doodles» (Google, 2020–2024). У межах «Google Doodles» багато робіт створено у гібридному форматі: спочатку художники виконують малюнки вручну (олівцем, аквареллю або гуашшю), після чого цифрові дизайнери перетворюють їх у інтерактивні анімації. Таким чином, аналогова естетика «живого штриха» поєднується з можливостями цифрового коду – рухом, звуком, взаємодією.

Принцип культурної відповідності. Ще одним важливим критерієм гармонійного синтезу є культурна відповідність. Гібридний дизайн не існує поза контекстом – він відображає локальні традиції, естетичні коди, соціальні й культурні смисли. Тому поєднання аналогових і цифрових засобів має враховувати не лише формальні, а й змістовні аспекти.

В українському контексті це означає актуалізацію національних художніх мотивів, адаптованих до сучасних медіа. Наприклад, поєднання мотивів народної графіки з цифровими ефектами може не лише оновити візуальну мову, а й зробити дизайн носієм культурної пам'яті.

Прикладом є айдентика фестивалю «Brave! Factory» (Київ, 2021, студія Ноога Design). Для візуального стилю фестивалю поєднано графічні елементи індустріальної архітектури (створені вручну тушшю) з цифровими 3D-текстурами. Це не лише підкреслює урбаністичну тематику заходу, а й

формує унікальний культурний код – поєднання постіндустріальної естетики з експериментальним сучасним мистецтвом.

Висновок . Проведений аналіз сучасних дизайнерських практик, що поєднують традиційні та цифрові засоби вираження, засвідчив активне формування гібридного напрямку у графічному дизайні, який відображає тенденції синтезу, взаємопроникнення і трансформації візуальних мов. У межах підпункту 2.1 встановлено, що сучасний графічний дизайн із елементами гібридності розвивається у кількох ключових напрямках – від цифрової ілюстрації з ручними текстурами до інтерактивних брендингових систем, побудованих на поєднанні аналогових і цифрових компонентів. Гібридність стала не лише технічним, а й естетичним принципом, який забезпечує глибину образу, унікальність і «людяність» у візуальній комунікації.

У підпункті 2.2 розглянуто практичні приклади робіт українських і світових дизайнерів, серед яких Mailchimp Rebrand (Collins, США), айдентика «Галичини» (Gram Agency, Україна), Brave! Factory (Hooga Design, Київ) та інші. Ці проєкти демонструють, що гармонійне поєднання ручної графіки й цифрових технологій дозволяє створювати впізнавані, автентичні та емоційно насичені візуальні рішення, які підсилюють ідентичність брендів і культурних ініціатив.

У підпункті 2.3 з'ясовано, що ручна графіка активно інтегрується у цифрові медіа завдяки технологічним можливостям сучасних програмних засобів («Adobe Illustrator», «Procreate», «Blender» тощо). Вона зберігає унікальність художнього почерку автора, збагачуючи цифровий простір фактурою, експресією та емоційним контекстом. Особливо ефективним таке поєднання виявляється у брендингу, ілюстрації та айдентиці, де ручні елементи стають носіями автентичності та довіри.

У підпункті 2.4 узагальнено основні принципи гармонійного поєднання аналогових і цифрових засобів: доповнюваність, цілісність візуальної мови,

автентичність, функціональність, інтерактивність і культурна відповідність. На прикладі проектів українських і зарубіжних студій показано, що дотримання цих принципів дозволяє створювати дизайн, який є водночас технологічно досконалим і художньо виразним.

Отже, результати аналізу доводять, що гібридний графічний дизайн є однією з провідних тенденцій сучасного візуального мистецтва. Він формує нову професійну парадигму, у межах якої дизайнер виступає посередником між традицією й інновацією, поєднуючи художнє мислення з технологічною компетентністю. Такий підхід не лише розширює засоби вираження, а й сприяє розвитку національної дизайнерської школи, інтегруючи український візуальний контент у глобальний культурний контекст.

РОЗДІЛ 3.

ПРАКТИЧНА РЕАЛІЗАЦІЯ АВТОРСЬКОГО ПРОЄКТУ, ЩО ПОЄДНУЄ ТРАДИЦІЙНУ І ЦИФРОВУ ГРАФІКУ

Сучасний дизайн переживає період глибокої трансформації, де класичні мистецькі техніки знаходять нове життя завдяки інтеграції з цифровими інструментами. У цьому розділі «Поєднання традиційної і цифрової графіки у сучасних дизайнерських практиках» представлено авторський проєкт, який ілюструє практичні можливості та художній потенціал гібридного підходу до графічного дизайну.

3.1. Ідея, мета та завдання практичного проєкту

Ідея авторського практичного проєкту сформувалася на перетині двох важливих напрямів дослідження: вивчення гібридних графічних технологій та осмислення української культурної ідентичності через візуальну мову. Сучасний графічний дизайн, що поєднує традиційні й цифрові засоби вираження, створює унікальну платформу для глибшого переосмислення образів, мотивів і символів, які формують спільну візуальну пам'ять суспільства. Саме тому в центрі проєкту опинилася ідея поєднання минулого й сучасного, органічного і технологічного, матеріального та цифрового.

У контексті українських реалій ця ідея набуває особливої актуальності. Події останнього десятиліття значно посилили інтерес до витоків, коріння, національних смислів, а також до візуального коду, який через образи культури, природи, історії та архетипів формує нові колективні уявлення. У таких умовах дизайн стає не лише сферою естетичного творення, але й інструментом культурної комунікації, засобом збереження і трансляції сенсів. Тому практичний проєкт спрямований на те, щоб показати, як сучасні дизайнерські методи можуть працювати з традиційною українською образністю в актуальних формах.

Основою ідеї стала побудова серії з п'яти авторських композицій, кожна з яких відображає певний аспект взаємодії людини та землі — як у

буквальному, так і в метафоричному вимірах. Серія поступово розкриває сюжетну та образну лінію, що вибудовується за принципом від особистого до загального, від внутрішнього переживання природи й пам'яті до культурно-символічної площини.

1. Образ коріння як символу походження та життєвої основи

У роботі «Корінь» закладено ключову метафору проєкту: серце, з якого проростає дерево. Це поєднання анатомічної точності та декоративності рослинного образу втілює ідею життєвого зв'язку поколінь та ґрунтовної основи національної культури. Коріння виступає як модель індивідуальної та колективної пам'яті.

2. Пам'ять землі як візуальна реконструкція спадщини

Орнаментована таріль у роботі «Пам'ять землі» стає знаком культурної тяглості. Тут поєднуються керамічна фактура, властива традиційним ремеслам, і сучасна цифрова стилізація, що підсилює контрапункт між минулим і теперішнім.

3. Дихотомія природи й урбаністики

Робота «Місто і поле» демонструє співіснування природного ландшафту й урбаністичних структур. Через контраст рисункових органічних форм і цифрової фотографічної архітектури порушено тему незавершеного діалогу сучасної людини з природою.

4. Символічна реконструкція української ідентичності

У роботі «Символи» традиційні знаки української культури - тризуб, солярні мотиви, християнські елементи, орнаменти - інтегруються в декоративну систему, що спирається на ручну й цифрову графіку. Тут проєкт досягає узагальнення, формуючи цілісний символічний простір.

Метою практичного проєкту є створення серії графічних композицій, виконаних у техніці гібридної графіки (поєднання традиційних і цифрових засобів), які візуалізують образно-символічний зв'язок між людиною, природою, культурною пам'яттю та національною ідентичністю.

Досягнення цієї мети передбачає такі сукупні наміри:

1. Візуально продемонструвати можливості гібридного графічного підходу

Мета полягає не лише у створенні художніх робіт, але й у тому, щоб довести: змішана техніка здатна відтворювати складні культурні сенси, працювати з традицією, осучаснювати її та робити актуальною для сучасного глядача.

2. Сформувати нову інтерпретацію українських культурних образів

Проект прагне до того, щоб через синтез акварелі, рисунку, орнаменту, фотографії та цифрової графіки створити візуальні образи, які:– зберігають автентичність; набувають нових художніх форм; розкривають соціокультурний контекст сьогодення.

3. Дослідити межі взаємодії традиційних і цифрових технік

У серії робіт мета полягає у виявленні того, як саме традиційні матеріали (папір, акварель, олівець, фактурні поверхні) можуть поєднуватися з цифровими інструментами (векторна графіка, фотоколаж, цифрова текстуризація) так, щоб ці частини не суперечили одна одній, а утворювали єдину пластичну систему.

4. Створити художню серію як цілісний концептуальний об'єкт

Метою є не розрізнені художні роботи, а композиційно й змістово поєднаний цикл, у якому кожна робота виконує окрему функцію, але всі вони разом формують спільне просторово-смісловне поле.

5. Візуально осмислити цінності української культури в умовах сучасності

Проект прагне сприяти осмисленню сьогодення через призму традиційної образності та підкреслює національну ідентичність не як музейний артефакт, а як живий, актуальний, сучасний код.

Сформульована мета слугує основою для конкретизації дослідницьких та практичних завдань, які визначили структуру роботи.

3.2. Технічні матеріали та інструменти проекту.

Практичний проект, присвячений поєднанню традиційної та цифрової графіки, потребував комплексного набору технічних інструментів, які забезпечили гармонійну взаємодію матеріальних і цифрових медіа. На відміну від класичних графічних робіт, де домінує один обраний метод, гібридний підхід передбачає паралельне, інтегроване використання різних технік, що робить етап інструментарію особливо важливим.

1. Традиційні матеріали та графічне приладдя

На основі художньо-стилістичних завдань серії були використані такі матеріали: акварельні фарби та папір високої фактурності.

Акварель стала основою для створення портретної частини композицій, зокрема роботи «Жінка як земля», де м'якість переходів тону та природність текстур забезпечили емоційну глибину образу. Було використано:– бавовняний акварельний папір щільністю 300 г/м²;– холодний прес (Cold Press), що дає виражену зернисту поверхню;– професійні акварельні пігменти (охра, умбра, сепія, натуральні земляні тони).

Такі матеріали дозволили отримати природні «невимушені» розводи, що стали ідеальною основою для подальшої цифрової стилізації.

Олівці та графічні маркери. Для створення лінійних елементів і підготовчих рисунків застосовано:– графітні олівці різної твердості (2H–6B);– тонкі лайнерні ручки (0.1–0.5 мм);– сепійні маркери для графічних акцентів.

Ці матеріали забезпечили чіткість контуру, важливу для подальшої векторизації.

Текстурні поверхні та природні матеріали. Для створення фону серії використовувалися: фактурні папери з ефектом старіння; декоративні глиняні поверхні; фотографії тріщин ґрунту, піску, старого штукатурного шару.

У роботі «Пам'ять землі» саме текстурна основа формує ключовий образ «археологічного шару».

Орнаментальні елементи, виконані вручну. Українські орнаментальні мотиви створювалися окремо, за допомогою: тонких перових ручок; акварельних лінійних кистей; туші природних відтінків.

Орнамент зберіг природні властивості нерівномірності, що підсилює автентичний характер творів.

2. Оцифрування та апаратні інструменти.

Для роботи з традиційними матеріалами на цифровому етапі використовувалися:

Планшет-сканер Epson Perfection V600 / аналогічний

Причини вибору: висока роздільність (2400–4800 dpi) дозволяє зберегти навіть мікротекстури;– мінімальні викривлення кольору;– режим сканування «тонкі матеріали» для делікатних акварельних робіт.

Графічний планшет (Wacom Intuos / Huion Kamvas)

Використовувався для: цифрового домальовування деталей; ретуші; створення векторних і напіввекторних елементів;– точного управління формою декоративних ліній.

Калібрований монітор з широким охопленням AdobeRGB. Коректна передача кольору важлива для роботи з природними матеріалами: акварель дуже чутлива до втрати тонів.

3. Цифрові інструменти: програмне забезпечення.

Adobe Photoshop. Використовувався для: первинної корекції кольору; очищення сканів; побудови багат шарових композицій; текстурування, застосування масок; світлотіньових ефектів.

Особливо важливою була функція накладання режимів (Multiply, Overlay, Soft Light), яка дозволяє поєднувати акварель з векторними формами.

Adobe Illustrator. Необхідний для: векторизації лінійних елементів; створення декоративних рослинних фрагментів; типографічних рішень; точного масштабування елементів без втрати якості.

4. Додаткові цифрові інструменти : текстурні кисті (імітація паперу, глини, штукатурки); фільтри Grain, Dust, Noise; бібліотеки орнаментальних елементів (створені власноруч і адаптовані під цифровий формат); інтелектуальні алгоритми для покращення роздільності.

Загалом технічні інструменти проєкту репрезентують повний цикл гібридної графіки, де кожен матеріал обраний відповідно до ідеї й функції в композиції.

3.3. Аналіз ефективності застосованих методів

Ефективність методів гібридного графічного дизайну оцінюється за кількома критеріями: художньою виразністю, технічною доцільністю, семантичною відповідністю і здатністю формувати цілісний наратив.

1. Ефективність поєднання традиційних та цифрових технік

Поєднання акварелі з цифровою стилізацією. Аналіз показав, що акварель - найбільш придатний матеріал для створення живих, емоційно насичених образів. Її природні розводи чудово гармонізують із цифровими елементами, якщо робота виконана через багат шарові маски. У роботі «Жінка як земля» м'якість акварелі стала фоном для чітких векторних колосків. Контраст створив той «гібридний ефект», який і є метою проєкту.

Векторизація ручної графіки. Переведення лінійних рисунків у вектор дозволило: зберегти характер авторської лінії; масштабувати без втрати якості; інтегрувати їх у складні цифрові композиції.

Цей метод виявився особливо ефективним у «Символах», де декілька графічних структур поєднані в єдину декоративну систему.

Цифрова текстуризація. В роботах на тему землі й культурної пам'яті особливо важливою є фактура. Застосування цифрових текстур: збільшило глибину композицій; уніфікувало окремі елементи; закріпило загальну стилістику серії.

Цифрові текстури підсилювали традиційні фактури, а не витісняли їх саме це забезпечило ефективність.

2. Ефективність семантичної інтеграції образів. Метафоричність образної структури

Гібридні методи дозволили візуально передати складні символічні системи: коріння як модель пам'яті; жінка як земля; місто як простір сучасності; поле як символ циклічності; таріль як вмістилище культурного коду.

Саме змішання технік дало можливість підсилити метафоричність.

Візуальна цілісність серії. Попри різний зміст робіт, методи дозволили створити єдине стилістичне поле, завдяки: теплій природній гаммі; домінуванню фактур; повторюваним рослинним мотивам; поєднанню реалістичної та декоративної манер.

3. Висновок щодо ефективності. Аналіз довів, що методи були обрані оптимально: традиційні техніки дали емоційність і природність; цифрові структуру, чистоту, точність, можливість складної композиції; разом вони створили тип гібридної мови, який повністю відповідає завданню проекту та загальній концепції дослідження.

Висновок. Проведений практичний експеримент підтвердив ключові положення теоретичної частини дослідження:

1. Традиційна і цифрова графіка не є протилежностями. Вони здатні взаємно посилювати одна одну: ручна графіка додає глибини, емоційності, автентичності; цифрова структурності, технологічності, композиційної точності.

2. Гібридна техніка є ефективною для сучасного українського дизайну. Оскільки дозволяє: переосмислювати традиційні символи у сучасних формах; створювати складні образні конструкції;— працювати з великою кількістю шарів інформації.

3. Проект продемонстрував можливість створення єдиної візуальної мови

Попри різні образи, усі роботи серії: об'єднані декоративністю; побудовані на спільній колірній палітрі; використовують однакові інструментальні прийоми.

Це підтверджує, що гібридні техніки дозволяють створювати цілісні дизайнерські системи, а не лише окремі твори.

4. Практичний проєкт підтвердив актуальність теми

Поєднання традиційних мотивів із сучасними технологіями виявилось ефективним способом передачі образів української ідентичності, що є важливим у сучасному комунікаційному просторі.

РОЗДІЛ 4.

ОХОРОНА ПРАЦІ ТА ЖИТТЄДІЯЛЬНОСТІ

Охорона праці та забезпечення безпеки життєдіяльності є невід'ємною складовою сучасного виробництва та сфери послуг. У контексті стрімкого розвитку технологій і змін параметрів праці, питання забезпечення безпечних умов праці стає ще більш актуальним. Ефективна система охорони праці забезпечує не лише збереження здоров'я працівників, але й підвищує продуктивність, знижує витрати, пов'язані з травматизмом та професійними захворюваннями.

4.1. Розрахунок штучного освітлення робочого місця.

Розрахунок загального освітлення виробничих приміщень є комплексним завданням, в процесі вирішення якої визначається число, потужностей розміщення світильників, необхідних для створення необхідних освітлювальних умов.

У практиці проектування загального освітлення виробничих приміщень приймається наступна послідовність розрахунків:

- Вибирають тип джерела світла і світильників.
- Вибираються найбільш доцільні висоти установки світильників і розміщення їх в приміщеннях.
- Залежно від характеристики зорової роботи визначають нормовану освітленість на робочому місці.
- Проводиться перевірка наміченого варіанта освітлення на відповідність його нормативним вимогам і якості освітленості [16] .

Розрахунок штучного освітлення робочого місця.

Вихідні данні .

Розглянемо офісне приміщення , у якому виконується робота за комп'ютером. Приймаємо такі параметри :

Довжина приміщення: $A = 5\text{м}$;

Ширина приміщення: $B = 4\text{м}$;

Висота приміщення: $H = 3\text{м}$;

Висота робочої поверхні: $h_p = 0.8\text{м}$

Висота підсвіту світильника : $h_{cs} = 3\text{м}$

Нормовано освітленість для роботи з ПК : $E_n = 300\text{лк}$

Коефіцієнт запасу: $k = 1,5$

Коефіцієнт нерівності: $z = 1.1$

Коефіцієнт використання світлового потоку $\bullet = 0.55$

Кількість світильників $N = 4$

Визначення площі приміщення розраховується за формулою:

$$S = A \cdot B \quad (4.1)$$

$$S = 5 \cdot 4 = 20 \text{ м}^2$$

Розрахункова висота підвісу світильників

$$h = H - h_p \quad (4.2)$$

$$h = 3 - 0.8 = 2.2\text{м}$$

Індекс приміщення знаходять за формулою:

$$i = \frac{A \cdot B}{h \cdot (A + B)} \quad (4.3)$$

$$i = \frac{5 \cdot 4}{2,2 \cdot (5 + 4)}$$

$$i = 1,01$$

Розрахунок необхідного світлового потоку лампи.

Необхідний світловий потік визначається за формулою:

$$\Phi = \frac{E \cdot S \cdot K \cdot z}{N \cdot \eta} \quad (4.4)$$

$$\Phi = \frac{300 * 20 * 1,5 * 1,1}{4 * 0,55} = 4500 \text{ ЛМ}$$

Отже, необхідно обрати лампи зі світловим потоком не менше $\Phi=4500\text{ЛМ}$

Визначення потужності освітлювальної установки.

Приймаємо стандартні LED-лампи потужністю: $P_{\lambda} = 40\text{Вт}$

Загальна потужність освітлювальної установки:

$$P_y = P_{\lambda} * N$$

$$P_y = 40 * 4$$

$$P_y = 160\text{Вт}$$

В результаті розрахунку встановлено, що для забезпечення нормативного штучного освітлення робочого місця необхідно встановити 4 LED світильники зі світловим потоком 4000 лм кожний.

Отримані параметри забезпечуть нормативну освітленість робочого місця відповідно до вимог охорони праці.

ЗАГАЛЬНІ ВИСНОВКИ

У результаті виконаної роботи було проаналізовано особливості поєднання традиційної та цифрової графіки у сучасному графічному дизайні, визначено основні тенденції розвитку гібридних дизайнерських практик та здійснено практичну реалізацію авторського проєкту.

У першому розділі розглянуто історичні передумови розвитку графічного дизайну — від традиційних ручних технік до сучасних цифрових технологій. Встановлено, що традиційна графіка залишається важливою основою формування художнього мислення дизайнера, оскільки забезпечує розвиток композиційного бачення, пластичності форми, відчуття фактури та індивідуального авторського стилю. Водночас цифрові технології значно розширюють можливості графічного дизайну завдяки швидкості обробки інформації, доступності інструментів редагування та широкому спектру засобів візуальної комунікації.

У другому розділі проаналізовано сучасні дизайнерські практики, що поєднують аналогові та цифрові засоби вираження. Визначено, що гібридність стала однією з провідних тенденцій сучасного графічного дизайну, оскільки дозволяє створювати унікальні візуальні рішення, які поєднують емоційність ручної графіки з технологічними можливостями цифрового середовища. Аналіз робіт українських та світових дизайнерів підтвердив актуальність інтеграції традиційних технік — рисунку, колажу, живопису, друкованої графіки — із цифровими методами обробки зображень, анімації та комп'ютерного моделювання. Також визначено основні принципи гармонійного поєднання традиційної і цифрової графіки: цілісність композиції, стилістична узгодженість, баланс фактур, кольору та форми.

У третьому розділі було реалізовано авторський дизайнерський проєкт, у якому практично застосовано поєднання традиційних і цифрових засобів створення графічного продукту. У процесі роботи визначено ідею,

мету та завдання проєкту, підбрано відповідні матеріали, техніки та цифрові інструменти. Практична реалізація підтвердила ефективність комбінування ручних технік із цифровою обробкою, що дозволило досягти виразності, оригінальності та високого рівня візуальної комунікації. Аналіз результатів показав, що синтез традиційної та цифрової графіки сприяє створенню більш емоційно насичених і сучасних дизайнерських рішень.

Отже, поставлена мета бакалаврської роботи була досягнута, а визначені завдання — виконані. Виконана робота доводить, що поєднання традиційної та цифрової графіки є перспективним напрямом розвитку сучасного графічного дизайну, який відкриває широкі можливості для творчих експериментів, формування індивідуального стилю та вдосконалення візуальної комунікації у сучасному інформаційному просторі.

ДОДАТКИ

Додаток А



Рис.А.1. Роботи Пола Ренда (IBM, ABC)



Рис.А.2. Роботи Сола Басса (AT&T, United Airlines)

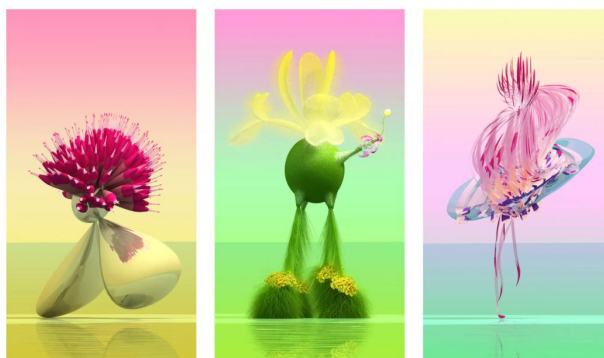


Рис.А.4. Роботи Stepan Ryabchenko.

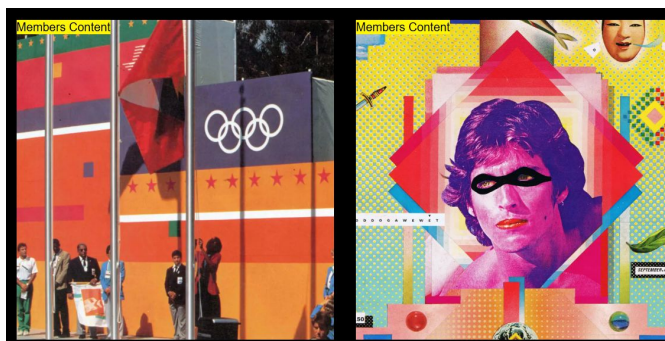


Рис.А.5. Роботи April Greiman

Додаток Б
ПОРІВНЯННЯ ЗИШАНХ ТЕХНІК ВІДОМИХ БРЕНДІВ

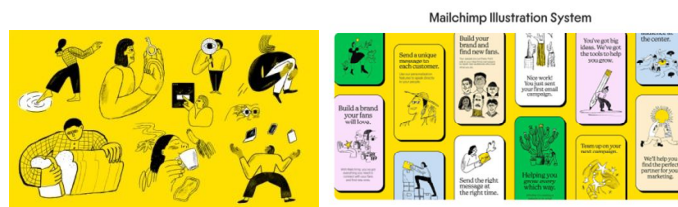


Рис Б.1 MailChim

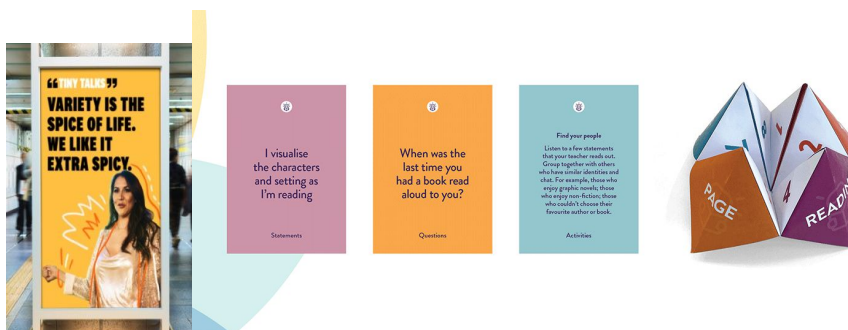


Рис Б.2. Tiny Talks



Рис Б.3. Студія «*Barmaleys*»



Рис Б.4. Кав'ярня «Bro Market»



Рис Б 5. Візуальна айдентика «Галичина» Рис А.8. Агенція «Gram Agency»



Рис. 6. Ілюстрації *Lisa Congdon*



Рис. 7. Бренд «Ukrainer»

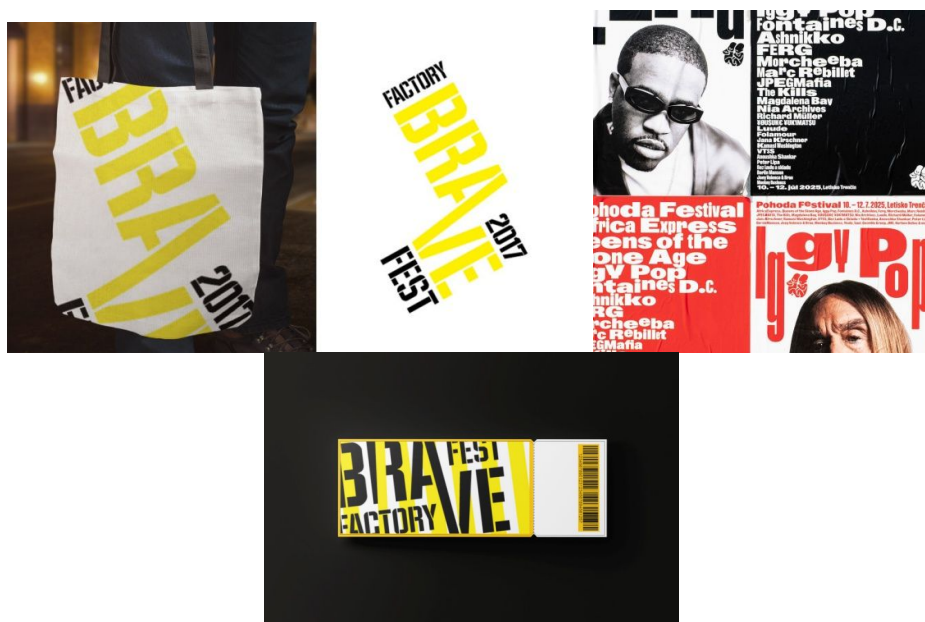


Рис. 8 Ноога Design - фестиваль Brave! Factory

СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ

1. Сайт «linkedin» URL: <https://surl.li/hiilkf> (дата звернення 03.02.2026).
2. Сайт НАККИМ URL: <https://elib.nakkkim.edu.ua/bitstream/handle/123456789/4603/%D0%A1%D0%90%D0%A5%D0%9E%D0%92%D0%A1%D0%AC%D0%9A%D0%90.pdf> / (дата звернення 05.02.2026).
3. Електронний посібник «Графічний дизайн як засіб візуальної комунікації» <https://surl.lu/kiiowz> (дата звернення 07.02.2026)
4. Сайт університету ДПУ <https://surl.li/imoyzp> (дата звернення 11.02.2026)
5. Геренко, С. . Штучний інтелект у графічному дизайні: кейс генеративних нейромереж. [PDF]. Семантик URL: <https://pdfs.semanticscholar.org/26a2/5890c2bf554cbb560a491233c9f8a7a2fd74.pdf> (дата звернення 07.02.2026).
6. Традиції та інновації у сучасному дизайні (матеріали конференції, 2024): https://ukd.edu.ua/sites/default/files/2024-05/%D0%97%D0%B1%D1%96%D1%80%D0%BD%D0%B8%D0%BA_%D0%A2%D0%A0%D0%90%D0%94%D0%98%D0%A6%D0%86%D0%87%20%D0%A2%D0%90%20%D0%86%D0%9D%D0%9D%D0%9E%D0%92%D0%90%D0%86%D0%87.pdf (дата звернення 07.03.2026).
7. Сучасні тенденції графічного дизайну у світі та в Україні (Шостачук Т.В., URL: <https://eprints.zu.edu.ua/41784/1/1.pdf> (дата звернення 08.03.2026).
8. Кузнєцов С.І. Методичні рекомендації до написання розділу «Охорона праці» в дипломних роботах підготовки фахівців на першому (бакалаврському) рівні вищої освіти. — Харків: ХНТУ, 2022.
9. Huo, D., & Skliarenko, N. V. “Digital redesign of traditional Chinese textile patterns: A synthesis of national traditions and innovations”. Art and Design, Vol. 7, № 3 (2024), pp. 39–56. DOI:10.30857/2617–0272.2024.3.3. Доступно на: <https://jrnl.knutd.edu.ua/index.php/artdes/article/view/1624>

10. Dotsenko, A. D., Ergasheva, D., Rubtsov, A., Chernyshev, A. "Integration Of Digital Technologies Into The Sphere Of Culture And Arts". European Proceedings of Social and Behavioural Sciences, Vol.120, 2021, pp.586–592. DOI:10.15405/epsbs.2021.12.03.78. Доступно на: <https://www.europeanproceedings.com/article/10.15405/epsbs.2021.12.03.78>
11. Ukrainian Visual Identity: Between Tradition and Innovation [Електронний ресурс] // Design4Users. – Режим доступу: <https://design4users.com>.
12. Мирошниченко М., Дубрівна А. Особливості побудови візуальної комунікації у дизайні плакату. Технології та дизайн. 2020. Вип. 4 (37). URL: http://nbuv.gov.ua/UJRN/td_202_04_8
13. Сайт «Лісакондон» »<https://lisacongdon.com/> (Дата звернення 15.05.2026)
14. ДСТУ 2293:2014 Охорона праці. Терміни та визначення основних понять. - http://online.budstandart.com/ua/catalog/doc-page?id_doc=61781
15. ДБН В.2.5-28-2018 «Природне і штучне освітлення». <http://www.dnopr.kiev.ua>
16. Кузнецов С. І. Методичні рекомендації до написання розділу «Охорона праці» в дипломних роботах підготовки фахівців на першому (бакалаврському) рівні вищої освіти : методичні рекомендації. Херсон, 2021. 10 с.