

**МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
КРИВОРІЗЬКИЙ ДЕРЖАВНИЙ ПЕДАГОГІЧНИЙ УНІВЕРСИТЕТ**

Факультет мистецтв

Кафедра декоративно-прикладного мистецтва та дизайну

**МИСТЕЦТВО СТВОРЕННЯ ОБКЛАДИНКИ ЯК ЗАСІБ
ФОРМУВАННЯ ПРОФЕСІЙНИХ НАВИЧОК СТУДЕНТІВ У
ПРОЦЕСІ НАВЧАННЯ ADOBE PHOTOSHOP (НА ПРИКЛАДІ
ВІЗУАЛЬНОЇ НОВЕЛИ «ДИКЕ ПОЛЕ»)**

Кваліфікаційна робота студентки
групи ОМм-24

ступінь вищої освіти: «магістр»
спеціальності 014.12 Середня освіта
(Образотворче мистецтво)

Бондар Цвітани Андріївни

Керівник:, к. пед. н., доцент

Ємельова А. П.

ЗАПЕВНЕННЯ

Я, Бондар Цвітана Андріївна, розумію і підтримую політику Криворізького державного педагогічного університету з академічної доброчесності. Запевняю, що ця кваліфікаційна робота виконана самостійно, не містить академічного плагіату, фабрикації, фальсифікації. Я не надавала і не одержувала недозволену допомогу під час підготовки цієї роботи. Використання ідей, результатів і текстів інших авторів мають покликання на відповідне джерело. Із чинним Положенням про запобігання та виявлення академічного плагіату в роботах здобувачів вищої освіти Криворізького державного педагогічного університету ознайомена. Чітко усвідомлюю, що в разі виявлення у кваліфікаційній роботі порушення академічної доброчесності робота не допускається до захисту або оцінюється незадовільно.

Бондар Ц.А. 

ЗМІСТ

ВСТУП.....	5
РОЗДІЛ 1. ОБКЛАДИНКА В СИСТЕМІ ВІЗУАЛЬНОЇ КОМУНІКАЦІЇ.....	8
1.1 Візуальна комунікація: роль обкладинки у сучасних цифрових медіа.....	8
1.2 Графічний редактор як інструмент художнього вираження.....	18
1.3 Обкладинка як педагогічний інструмент: навчання через творчість.....	22
Висновки до розділу 1.....	25
РОЗДІЛ 2. ПРАКТИЧНА РОЗРОБКА ОБКЛАДИНКИ "ДИКЕ ПОЛЕ" У PHOTOSHOP: СТИЛЬ, АТМОСФЕРА ТА ВІЗУАЛЬНИЙ НАРАТИВ.....	27
2.1 Створення концепції обкладинки. Символіка та колір як візуальні елемент передачі змісту.....	27
2.2 Процес розробки обкладинки у Photoshop для візуальної новели "Дике Поле": від концепції до фінального варіанту.....	39
2.3 Освоєння ключових технік Photoshop: шари, маски, текстури та ефекти.....	50
Висновки до розділу 2.....	55
РОЗДІЛ 3. МЕТОДИКА НАВЧАННЯ СТУДЕНТІВ СТВОРЕННЮ ОБКЛАДИНОК У PHOTOSHOP.....	57
3.1 Основи побудови навчального курсу: поетапний підхід до освоєння навичок.....	57
3.2 Розробка змістового модуля “Створення обкладинки” у навчанні: поетапне введення студентів у процес роботи у Photoshop.....	61
Висновки до розділу 3.....	67

ВИСНОВКИ.....	69
СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ.....	70
ДОДАТКИ.....	77
ДОДАТОК А.....	77
ДОДАТОК Б.....	80
ДОДАТОК В.....	132

ВСТУП

Актуальність дослідження. Обкладинка як елемент візуального оформлення відіграє важливу роль у презентації інформаційного продукту, оскільки є першим візуальним образом, із яким взаємодіє аудиторія.

У візуальних новелах обкладинка набуває особливого значення, адже виконує не лише декоративну функцію, а й стає частиною наративу. Вона передає емоційний настрій твору, відображає його художню концепцію та сприяє глибшому зануренню у зміст. Завдяки поєднанню художніх прийомів, стилістичних засобів та візуальних символів, обкладинка задає естетичний образ новели, налаштовує читача на певний емоційний настрій та посилює загальне враження від твору, виступаючи важливим інструментом естетичного сприйняття.

Мета дослідження. Створити обкладинку до української візуальної новели “Диве Поле” та навчити студентів основам її розробки з використанням художніх прийомів та цифрових технологій, формуючи таким чином нові навички для майбутньої професійної діяльності в сфері дизайну мультимедійних проектів.

Відповідно до мети, сформульовано такі завдання дослідження:

1. Проаналізувати теоретичні засади візуальної комунікації та визначити роль обкладинки в системі сучасних цифрових медіа
2. Вивчити педагогічні підходи до навчання студентів цифровому дизайну, зокрема – метод проектного навчання у процесі створення обкладинок
3. Розробити концепцію майбутньої обкладинки, обґрунтувати вибір композиційних рішень.
4. Реалізувати обкладинку у графічному редакторі Adobe Photoshop, застосувавши професійні інструменти цифрової ілюстрації.

5. Оцінити педагогічну ефективність застосованої методики, визначити її сильні сторони, можливі труднощі та перспективи використання в освітньому процесі.

Об'єкт дослідження - процес формування професійних навичок студентів у процесі навчання Adobe Photoshop в умовах вивчення комп'ютерної графіки.

Предмет дослідження. методика створення обкладинки у Adobe Photoshop як засіб формування професійних навичок студентів (на прикладі візуальної новели “Дике Поле”)

Методи дослідження: Для розв'язання поставлених завдань у процесі дослідження було використано комплекс методів, а саме: *теоретичні методи* - аналіз наукових джерел з питань візуальної комунікації, педагогіки та методики навчання комп'ютерної графіки; *історико-мистецтвознавчий метод* - для вивчення особливостей розвитку книжкової та ігрової обкладинки, аналізу стилістичних традицій, жанрових моделей і композиційних принципів, що впливають на сучасні підходи до створення візуальних образів; *емпіричні методи* - виконання власної практичної роботи, розробку авторських обкладинок до візуальної новели “Дике Поле”.

Практична значущість дослідження полягає в розробці обкладинки, яка не лише відобразить культурні та емоційні аспекти новели, але й стане важливим інструментом для привернення уваги до українського продукту. Завдяки цьому дослідженню студенти матимуть можливість освоїти основи створення візуальних композицій та навички використання сучасних цифрових технологій в дизайні. Крім того, результати дослідження можуть бути використані для створення обкладинок інших мультимедійних продуктів, сприяючи розвитку індустрії візуального мистецтва в Україні.

Апробація: За темою дослідження опубліковано тези “Створення обкладинки у графічному редакторі як засіб навчання студентів роботи у

Photoshop” у збірнику матеріалів II Міжнародної науково-практичної конференції здобувачів вищої освіти та молодих учених “Мистецька освіта: традиції, сучасність, перспективи.”

Структура та обсяг кваліфікаційної роботи. Кваліфікаційна робота складається зі вступу, трьох розділів, висновків до кожного розділу, загальних висновків, списку використаних джерел, додатків. Загальний обсяг основної частини – 63 сторінок, кількість джерел у списку – 60 позицій, кількість додатків – 82.

РОЗДІЛ 1. ОБКЛАДИНКА В СИСТЕМІ ВІЗУАЛЬНОЇ КОМУНІКАЦІЇ

1.1 Візуальна комунікація: роль обкладинки у сучасних цифрових медіа

Що таке візуальна комунікація? Візуальна комунікація – це спосіб передавання думок та інформації через образи, які сприймаються зором. Вона охоплює широкий спектр засобів: від знаків, типографіки, ілюстрацій і кольору до графічного дизайну, електронних медіа та малюнків. Основна її особливість – опора на візуальне сприйняття, що дозволяє ефективніше донести зміст, особливо коли текст поєднується з графікою.

У цій сфері немає єдиних стандартів краси чи потворності – існує безліч форм візуального вираження: жести, міміка, відео, телебачення тощо. Сам термін «візуальна презентація» стосується конкретного способу подання інформації у візуальній формі. Сучасні дослідження зосереджені на веб-дизайні та зручності користування графічними інтерфейсами. Професійні графічні дизайнери активно застосовують принципи візуальної комунікації у своїй роботі [45]. Цей формат передачі інформації чудово відповідає темпу сучасного життя, де увага миттєво фокусується на чомусь важливому, а все інше просто проходить повз. Інфографіка – яскравий приклад такого підходу: вона гармонійно поєднує текст і візуальні елементи, завдяки чому дані сприймаються швидко, легко запам'ятовуються і виглядають більш виразно.

Сьогодні інформація сприймається «уривками»: ми ковзаємо стрічкою, чіпляємось за найяскравіші сигнали й миттєво вирішуємо – зупинитися чи йти далі. Цей режим споживання напряду пов'язаний із феноменом кліпового мислення: увага швидко перемикається між фрагментами, а візуальні стимули стають головним носієм змісту. Як зазначає Михайлюта: *“кліпове мислення характеризується «здатністю людини швидко перемикати увагу між окремими фрагментами інформації»*; у такому середовищі «візуальний контент набуває

пріоритетного значення, доповнюючи текст і роблячи повідомлення більш ефективним» [22, с. 112-118].

Українські дослідження підкреслюють ту саму тенденцію: візуальні образи – фото, відео, графіка – не просто ілюструють текст, а «заганяють» сенс у коротку форму, яка спрацьовує швидше за розгорнуте пояснення. Для медіа та освітніх інституцій це практична вимога: хто встигає передати ідею через обкладинку, іконку, заставку – той отримує шанс на подальший контакт із користувачем. У промоційній роботі видавництва це видно особливо – рішення «клікнути/продовжити» часто приймається за кілька секунд на основі візуальних маркерів і стислого підпису. Для медіа та освітніх інституцій це практична вимога: хто встигає передати ідею через обкладинку, іконку, заставку – той отримує шанс на подальший контакт із користувачем. У промоційній роботі видавництва це видно особливо: рішення «клікнути/продовжити» часто ухвалюється за лічені секунди на основі візуальних маркерів і стислого підпису [49, с. 33-36].

Обкладинка в цифрових медіа – це незвичайна картинка, а концентрований візуальний образ, який повинен передати зміст усього твору. Якщо кат-сцена у відеоіграх чи ілюстрація в книзі зображає конкретний момент сюжету, то обкладинка виконує протилежну функцію – вона має узагальнити історію цілком, створити атмосферу, задати жанрові очікування і навіть передати емоційний тон. Саме тому обкладинка завжди «більша» за окремий кадр: вона поєднує в собі символіку, кольорову гаму й композицію так, щоб користувач міг «прочитати» зміст продукту ще до того, як почне взаємодію з ним [3].

Важливим елементом є подвійний підтекст, закладений у будь-якій якісній обкладинці. На поверхневому рівні вона повинна бути зрозумілою всім: гравець або читач з першого погляду визначає жанр і настрій твору. Але водночас у ній завжди містяться глибинні коди й символи, які розкриваються лише уважному глядачеві. Це можуть бути дрібні деталі, що натякають на сюжетні лінії, приховані смисли або культурні алюзії.

Таким чином, обкладинка стає багатошаровим повідомленням: проста для сприйняття, але глибока для інтерпретації.

Дослідження сучасних психологів і педагогів показують, що візуальна комунікація ґрунтується на здатності поєднувати естетику та функцію. Саме в цьому поєднанні полягає її сила – гармонія форми і змісту робить візуальне повідомлення не лише привабливим, а й ефективним. Як зазначає С. Соболева, «візуальна комунікація поєднує естетику й функцію, швидкість і символіку, стаючи головним інструментом для роботи з поколінням, яке звикло сприймати світ через образи» [34, с. 86–90]. Саме в обкладинках ця особливість проявляється найяскравіше: вони водночас і красиві, і змістовні, і функціональні, і символічні.

Інформаційна функція. Обкладинка передає базові відомості про продукт – жанр, стиль, атмосферу. Глядач із першого погляду має зрозуміти, чи це романтична історія, чи хоррор, чи пригодницька драма. Саме тут вирішальну роль відіграють колірна палітра, композиція та символи. Як зазначає Н. В. Величко, «структурно-візуальна мова книги, зокрема її обкладинка, сприяє формуванню першого уявлення про зміст і жанр твору» [4, с. 35–41].

Маркетингова функція. Обкладинка є дієвим інструментом просування. Яскраві та продумані візуальні рішення у цифрових медіа значно підвищують клікабельність і впізнаваність продукту. Як підкреслює О. Погрібна, «адаптація контенту до специфіки платформи є визначальним чинником ефективної комунікації з аудиторією» [45].

Емоційна функція. Обкладинка створює емоційний настрій і викликає почуття ще до знайомства з самим твором. Це може бути тривога, захоплення або романтичне передчуття. На думку С. Соболевої, сучасна людина «схильна сприймати світ через короткі, яскраві посили», а тому саме обкладинка стає тим лаконічним, але глибоким сигналом, що одразу налаштовує сприйняття [34, с. 86–90].

Книжкові обкладинки. Традиційно вони відображають жанр і загальну атмосферу твору. У художній літературі часто домінують символізм і метафоричність: кольори й образи налаштовують читача на певний емоційний стан [54, с. 214–219]. У науковій літературі, навпаки, обкладинка виконує ідентифікаційну функцію: чіткий шрифт, структурована композиція, іноді – елементи інфографіки. Як зазначає О. О. Погрібна, «обкладинка залишається одним з ключових інструментів промоції видавничої продукції, оскільки вона формує перше враження й визначає готовність читача взаємодіяти з текстом» (Рис.А.1.1) [3]. У художній літературі традиційно переважають символізм і метафоричність. Через колористичну драматургію (тепло/холод, насиченість, контрасти), іконографію (персонажі, об'єкти-символи, топоси) та фактури (зернистість, текстура паперу, мазки пензля) створюється емоційний настрій, який формує очікування щодо змісту ще до моменту відкриття книги. У науковій і навчальній літературі акцент переноситься на раціональну структурованість: чітке компонування, лаконічну типографіку (гуманістичні антикви або стійкі гротески), витриману ієрархію текстових елементів (назви, підзаголовки, імена авторів), а також використання інфографічних засобів (пиктограми розділів, схеми, колірні позначення для розрізнення дисциплін). Усі ці елементи спрямовані на полегшення пошуку інформації та чітке позиціонування у системах каталогізації. Важливими виступають «пара-текстові» зони: корінець (читабельність у полиці, логотип серії/видавництва, кегль і міжлітерні інтервали, які не «злипаються» на тонкому корінці), задня обкладинка (анотація, blurbs/відгуки, штрих-код і ISBN, ціна, логотипи партнерів), форзаци (візуальне занурення у світ книги або навігація серією). Технічно дизайнер зобов'язаний врахувати поліграфічні параметри: формат і поля під обріз, кольоровий простір СМΥК з коректним друкарні, роздільність растрових зображень (300 dpi для друку), можливе трепінг-зміщення й оверпринт (Накладення одного кольорового елемента на інший без утворення

порожнього простору, що дозволяє уникнути білого ореолу, який може з'явитися внаслідок незначних неточностей при суміщенні кольорів у процесі друку.) темних елементів, а також ліміти сумарного фарбонаповнення, щоб уникнути «замазування».

Відеообкладинки (YouTube, TikTok). У цифровому відео просторі обкладинка перетворюється на «візуальний гачок». Її основне завдання – привернути увагу глядача в перші секунди. Тут активно застосовуються гучні заголовки, контрастні кольори, виразні емоції персонажів [52]. Як зазначає М. Г. Михайлюта, «в епоху кліпового мислення візуальний контент набуває пріоритетного значення, оскільки саме він забезпечує миттєве залучення користувача» [22, с. 112–118]. Такий формат має ризик клікбейту, однак залишається одним з найефективніших способів комунікації в умовах швидкого споживання інформації (Рис.А.1.2). Серед поширених методів виділяється використання гучних заголовків із великими літерами, яскравого візуального оформлення з домінуючим кольором (жовтий, червоний або бірюзовий як найбільш помітні у стрічці) та виразних портретів людей з чіткими емоціями на обличчі – здивуванням, радістю, шоком чи сміхом. Такі образи виконують не лише естетичну, а й комунікативну функцію: вони передають глядачеві емоційний настрій контенту й формують очікування. Наприклад, відкритість пози та усмішка асоціюються з легким і розважальним матеріалом, тоді як напруженість виразу чи темні відтінки вказують на драматичний або аналітичний зміст. Як зазначає М. Г. Михайлюта, «в епоху кліпового мислення візуальний контент набуває пріоритетного значення, оскільки саме він забезпечує миттєве залучення користувача» [22, с. 112–118]. У цьому контексті відеообкладинка стає важливим комунікативним елементом, що має за кілька секунд донести зміст відео. У рамках цього завдання використовуються не лише колір та композиція, але й типографіка. Короткий текст-заголовок виконує роль вербального акценту, уточнюючи або доповнюючи сенс, а іноді додаючи інтригу.

Наприклад: *«Я знайшов старий щоденник – ось що там написано...»* чи *«Таємниці, які приховують історики!»* – такі тексти викликають емоційну зацікавленість і заохочують перегляд. Водночас відеообкладинка може нести ризик перетворитися на клікбейт - це коли яскраве зображення чи текст не відповідають реальному змісту відео. Такий підхід дійсно здатний тимчасово підвищити кількість переглядів, проте він підриває довіру до автора і негативно впливає на рейтинг в алгоритмах. Тому важливо, щоб дизайнер знайшов баланс між емоційною привабливістю та точністю передачі інформації. Михайлюта наголошує, що ефективність комунікації у цифровому середовищі залежить не лише від візуальної привабливості, а насамперед від гармонії між візуальним стилем і змістом інформації [22, с. 112-118].

Ігрові обкладинки (Steam, App Store). Для відеоігор та візуальних новел обкладинка виконує роль тизера. Вона має занурювати гравця в атмосферу світу гри й водночас сигналізувати про її жанр. Наприклад, темні тони й динамічна композиція характерні для бойовиків чи хорорів, тоді як світлі кольори й м'які форми – для романтичних або пригодницьких історій. Як підкреслює Н. В. Величко, візуальні елементи обкладинки «створюють перше уявлення про зміст і жанрову приналежність твору, формуючи очікування споживача» [4]. Таким чином, у геймдизайні обкладинка стає своєрідною вітриною, від якої залежить зацікавлення потенційного гравця (Рис.А.1.3). Як підкреслює Н. В. Величко, візуальні елементи обкладинки «створюють перше уявлення про зміст і жанрову приналежність твору, формуючи очікування споживача» [4], - у випадку ігор це означає, що ще до перегляду трейлера гравець повинен «зчитати» принаймні: тип геймплею (екшен/стелс/симулятор/візуальна новела), тональність (напружено/романтично/іронічно), естетику світу (реалізм/стилізація), а також приблизний цільовий настрій (адреналін, допитливість, емпатія). Для екшенів і хорорів зазвичай працює динамічна діагональна побудова, контрастні світлові плями й холодно-темна палітра з

різким акцентом (Рис.А.1.4); для романтичних/пригодницьких історій – більш відкрита композиція, м'які переходи тону, теплі або пастельні гами, округлі форми (Рис.А.1.5). Візуальна новела – це окремий жанр інтерактивної гри, який поєднує елементи літературного тексту, кінематографічної постановки та художньої ілюстрації. На відміну від традиційних відеоігор, де основний акцент робиться на динаміці дій або геймплей, у візуальних новелах головна увага приділяється сюжету, діалогам та візуалізації (Рис.А.1.6). Гравець не лише спостерігає за розвитком сюжету, а й активно впливає на нього. Саме його вибори визначають послідовність подій, характер головного героя, взаємодію з іншими персонажами та кінцевий результат історії. Таким чином, візуальна новела є грою, що зосереджена на виборах і їхніх наслідках, дозволяючи гравцеві висловити себе через прийняті рішення. обкладинка візуальної новели – це не просто промо-арт, а візуальний сценарій у мініатюрі, де міміка, погляди, кольори й просторові відносини персонажів «розповідають» історію ще до того, як з'являється перший рядок тексту. Вона виконує роль емоційного орієнтира: допомагає гравцеві інтуїтивно зрозуміти, що його чекає – драма, романтика чи загадка – і водночас задає тон усьому подальшому сприйняттю твору.

Обкладинка в сучасних цифрових медіа – це не просто декоративний елемент, а стисла, проте змістовна форма візуальної комунікації. Вона стає першим етапом взаємодії користувача з твором і визначає, як саме сприйматиметься його зміст. У добу кліпового мислення, коли інформація сприймається фрагментарно, саме візуальний образ – через колір, композицію, ритм і символіку – миттєво формує уявлення про жанр, настрій та емоційний підтекст продукту. Текст у цьому процесі виступає вже другим рівнем комунікації, що поглиблює перше візуальне враження [4].

На відміну від кат-сцен чи окремих ілюстрацій, які передають лише певний момент сюжету, обкладинка узагальнює весь наратив, створює

цілісне емоційне враження та водночас виконує інтерпретаційну функцію. Вона працює у двох семіотичних шарах: поверхневому – зрозумілому для всіх глядачів, і глибинному – символічному, який розкривається уважному спостерігачеві через деталі, кольорові акценти чи метафоричні образи. Саме завдяки цій багат шаровості обкладинка стає не лише візуальним «обличчям» твору, а й самостійним носієм змісту [5].

У різних середовищах – книжкових, відео- та ігрових платформах – формат обкладинки може змінюватися, однак її ключові функції залишаються незмінними: інформувати, емоційно залучати і сприяти просуванню продукту. У цифровому просторі саме якість візуального рішення формує перше враження користувача і впливає на його дії, такі як «клік», «відкриття» чи «прочитання». Як зазначає М. Г. Михайлюта, в умовах домінування кліпового мислення ефективність комунікації визначається здатністю візуального образу миттєво привертати увагу та передавати суть у максимально стислій формі [22, с. 112-118].

Отже, під час створення обкладинки візуальної новели «Дике Поле» необхідно зважати не тільки на естетичну складову, а й на загальну комунікаційну стратегію. У межах цієї стратегії кожен візуальний елемент – колір, композиція, шрифт і символ – має функціонувати як частина єдиного смислового коду. Як підкреслюють Udris-Borodavko N. із співавторами, сучасна візуальна комунікація об'єднує естетику, функціональність і семіотику, створюючи багаторівневу систему інтерпретацій, зрозумілу на різних культурних рівнях [5].

Практична реалізація цього підходу вимагає включення чітких жанрових маркерів, послідовного закладення керованих емоційних акцентів та розробки впізнаваного символічного коду. Цей код повинен бути підтриманий у всіх форматах – від обкладинки та рекламних матеріалів до інтерфейсу самої гри. Така цілісність візуального образу відповідає принципам сучасної візуальної культури XXI століття, яка

вимагає від дизайнера системного підходу до створення комунікаційного простору [5].

Таким чином, обкладинка стає не лише декоративним елементом, а ключовим інструментом побудови бренду твору. У випадку з візуальною новелою «Дике Поле» важливо пам'ятати, що її обкладинка – це перша точка контакту між аудиторією та продуктом. Вона повинна передавати атмосферу українського контексту, відображати жанрову спрямованість (драма, романтика, психологічний сюжет) і водночас залишати простір для інтриги. Образність, колористика й композиційні рішення тут працюють не лише на естетику, а й на впізнаваність: саме вони формуватимуть єдиний візуальний код проєкту, який згодом повторюватиметься у промо-матеріалах, інтерфейсі гри та навіть у навчальних завданнях для студентів [59].

Досвід показує, що сучасний користувач схильний ототожнювати продукт із його «візуальною візитівкою». Якісна обкладинка здатна закріпити у свідомості асоціацію з темою та настроєм твору набагато швидше, ніж будь-який текстовий опис. З цього випливає ще одна функція обкладинки – ідентифікаційна: вона робить продукт упізнаваним серед десятків інших, навіть у швидкому потоці контенту. У цифровому просторі цей ефект підсилюється повторенням: обкладинка, використана як банер, іконка чи прев'ю, створює цілісний образ бренду [6].

В освітньому контексті створення обкладинки також має особливе значення. Робота з нею у Photoshop дозволяє студентам не лише опанувати технічні інструменти, а й навчитися мислити категоріями візуальної комунікації. Проєктний метод тут виступає ідеальним підходом: учні отримують завдання розробити власну обкладинку до гри чи книги, враховуючи як технічні аспекти (робота з шарами, масками, текстурами), так і змістові (жанрова відповідність, цільова аудиторія, емоційне забарвлення). Такий підхід поєднує навчання з практикою й водночас

розвиває критичне мислення – адже студент має пояснити, чому саме такі кольори, шрифти чи символи було використано [2].

У випадку візуальної новели «Дике Поле» створення обкладинки може стати навчальним кейсом, у межах якого кожен етап роботи – від ескізу до фінальної презентації – демонструє студентам, як народжується процес візуальної комунікації. У такому форматі обкладинка виконує не лише маркетингову чи естетичну роль, а й дидактичну: вона допомагає формувати професійні компетентності майбутніх дизайнерів через практику аналізу, композиційного мислення та обґрунтованого вибору художніх рішень.

Колірна драматургія є одним із ключових чинників формування емоційного сприйняття. У швидкому інформаційному потоці колір працює як навігаційний “маяк”, який привертає увагу та створює фокус композиції. Як зазначає Н. В. Величко: “у сучасному дизайні саме колір і контраст виступають основними засобами структурування візуального простору та спрямування погляду глядача” [4]. Для «Дикого Поля» варто використовувати гармонію приглушених природних відтінків, таких як земля, трава та небо, поєднуючи їх із яскравим акцентом. Цей акцентний колір – помаранчевий, який стає основним і водночас виділяється на тлі більш темної палітри. Завдяки цьому помаранчевий одразу асоціюється зі стилем і характером зображення.

Не менш важливим є аспект композиційної ієрархії. У межах кількох секунд глядач повинен пройти логічний шлях сприйняття: головний герой або символ → назва → жанровий сигнал. Цей ефект досягається завдяки застосуванню класичних правил композиції – золотого перетину, балансу асиметрії, роботи з глибиною простору та повітряною перспективою [8]. Для цифрових прев’ю особливо важливо уникати надлишкової деталізації центральної осі, адже під час компресії зображення дрібні елементи можуть втратити чіткість і знизити візуальну виразність.

Загалом, обкладинка у сучасних цифрових медіа є стратегічним інструментом візуальної комунікації, що поєднує естетику, функцію й аналітику. Вона виконує інформаційну, маркетингову, емоційну та ідентифікаційну функції, оперує семіотичними шарами й вимагає врахування платформних обмежень, доступності та культурної етики. Для «Дикого Поля» це означає розробку системної, адаптивної обкладинки з чіткими жанровими маркерами та впізнаваним символічним кодом, яку можна масштабувати в екосистему промоційних матеріалів і використовувати як навчальний приклад у процесі вивчення Photoshop.

1.2 Графічний редактор як інструмент художнього вираження

Переходячи від розуміння візуальної комунікації до практики створення обкладинки, важливо показати, як комунікативне завдання (чіткість повідомлення, впізнаваність, емоційний тон для цільової аудиторії) трансформується у технологічну послідовність кроків. Сучасні дослідження підкреслюють: ефективність візуального повідомлення забезпечують зрозумілість, читабельність та продуманий візуальний порядок; саме це робить дизайн медіаповідомлення дієвим та помітним у перенасиченому інформацією середовищі [9, с. 3–5]. Роль графічних редакторів у цій трансформації є визначальною: вони поєднують творчий задум із технічними вимогами відтворення. У дизайні використання інтерактивних систем комп'ютерної графіки дозволяє встановлювати «діалог» між людиною та інструментами під час створення зображення, що забезпечує ітеративний і контрольований процес. Це включає корекцію композиції, зміни кольорів і налаштування світло-тіньових акцентів у режимі реального часу. Особливо в рамках роботи з обкладинками важливо вміло застосовувати як растрову графіку (наприклад, Adobe Photoshop), так і векторну (наприклад, Adobe Illustrator) залежно від особливостей завдання – від тонкої фотокорекції до структурування типографічної композиції [11, с. 6].

Adobe Photoshop є ключовим інструментом для роботи з растровими зображеннями, що розкриває можливості створення глибини та текстури, властивих живопису. Завдяки використанню шарів, фільтрів, режимів накладання та масок дизайнери можуть створювати складні композиції, об'єднуючи фотографічні елементи з намальованими вручну деталями. Кориговальні шари відіграють особливо важливу роль у цьому процесі, дозволяючи змінювати світлотіньові та кольорові характеристики без пошкодження початкового зображення. Photoshop слугує цифровою лабораторією творчого експерименту, яка дає змогу моделювати візуальну атмосферу для майбутніх проектів, працюючи із настроєм, освітленням і кольоровими акцентами.

Adobe Illustrator створений для роботи з векторною графікою, що робить його ідеальним інструментом для створення логотипів, іконок, декоративних рамок та стилізованих елементів. Основною перевагою є те, що завдяки роботі з математичними кривими всі форми зберігають свою чіткість і якість при будь-якому масштабуванні. Це особливо важливо для обкладинок, адже їхні елементи часто використовуються як у друкованих матеріалах, так і в цифровому середовищі, включаючи соціальні мережі, банери та промо-матеріали. Illustrator забезпечує високу точність побудови ліній, контроль над геометричними елементами та гармонією форм. Усе це дозволяє створювати продуману візуальну структуру композиції – від розташування текстових елементів до забезпечення симетрії й балансу між частинами дизайну [14, с. 22-25].

Поєднання Photoshop та Illustrator у роботі над обкладинкою є типовою практикою сучасного дизайнера. Illustrator формує основу композиції – логотип, графічні елементи, контури; Photoshop надає зображенню глибину, світлотінь, текстури, ефекти освітлення. Така інтеграція растрового і векторного середовищ дозволяє художнику створити цілісний образ, у якому технологічна точність поєднується з емоційністю, а дизайн стає повноцінним інструментом візуальної

комунікації. З технічної точки зору успішна цифрова реалізація задуму базується на дотриманні правильних форматів, кольорових моделей і видавничого процесу. Такі інструменти, як Photoshop і Illustrator для редагування, а також InDesign для верстки, забезпечують гармонію між творчою задумкою та виробничими вимогами. Це включає використання стандартних форматів обміну даними (EPS, PDF), роботу з вбудованими або зв'язаними ресурсами, підтримку кольорових просторів RGB і CMYK, а також дотримання стандартів роздільної здатності. Саме інтегроване застосування цих інструментів гарантує, що створені на екрані візуальні концепції будуть коректно відображені на всіх медіаносіях – від цифрових платформ до друкованої продукції [12, с. 55–57]. Порівнюючи традиційні та цифрові інструменти, видно не конкуренцію, а гармонійний синтез майстерності живописця з технічним потенціалом сучасного програмного забезпечення. Приміром, цифрові пензлі у програмах на кшталт Photoshop чи Corel Painter відтворюють текстури реальних матеріалів, таких як олійні фарби, акварель або пастель. Одночасно художник отримує можливість працювати з необмеженою кількістю шарів, що значно розширює межі творчості: створення багатогранних композицій, поєднання фотографій, малюнків, текстур, шрифтів та освітлювальних ефектів стає майже безмежним. Таким чином, цифрове середовище перетворюється на унікальну лабораторію експериментів, де митець може випробовувати різноманітні рішення, зберігаючи повний контроль над процесом і завжди маючи змогу повернутися до будь-якого етапу роботи [15, с. 41–43].

Навіть використовуючи однакові інструменти – пензлі, фільтри, палітру кольорів чи стандартні світлові ефекти – художник створює унікальний візуальний стиль, який проявляється у характері ліній, розташуванні композиційних акцентів, гармонії кольорів і ретельному підборі текстур. Як вдало зазначає О. Зінченко: «саме авторське бачення стає ключовим елементом у цифровому мистецтві, адже технології не змінюють творчість, а лише розширюють її межі» [15, с. 44–46]. Photoshop

чи Illustrator виступають як продовження художнього мислення, що дозволяють експериментувати з формою, фактурою й текстурою... Кожен дизайнер виробляє власний фірмовий стиль, завдяки якому спілкується з глядачем. Робота з провідними інструментами індустрії на кшталт Adobe Photoshop, Illustrator, CorelDRAW, Krita чи InDesign відкриває для нас значно більше, ніж просте засвоєння технічних прийомів створення зображень. Ми здобуваємо глибоке розуміння законів роботи з кольором, основ композиції, пропорцій та візуального ритму. Як справедливо підкреслює І. Ірина: “впровадження цифрових інструментів у навчальний процес надзвичайно сприяє формуванню у студентів, образного мислення та здатності реалізовувати креативні ідеї у гармонійній формі”. Це й є основою професійного розвитку як художників-дизайнерів [16].

Створення обкладинки за допомогою графічного редактора в освітньому процесі є не лише практичним завданням, а й ефективним засобом формування цілісного дизайнерського мислення. Такі заняття гармонійно об'єднують творчий підхід, художнє бачення та технологічну точність. У процесі розробки обкладинки студенти вчаться поєднувати композицію, кольорову гаму та шрифти з технічними вимогами друку й специфікою онлайн-ресурсів. Завдяки інтеграції теоретичного знання та практичного досвіду графічний редактор стає своєрідною навчальною лабораторією, яка допомагає розвивати основи візуального мислення, відчуття гармонії та професійні навички майбутніх дизайнерів [17].

Під час роботи в програмному забезпеченні Adobe Photoshop та Adobe Illustrator дизайнер отримує унікальну можливість реалізувати своє особисте творчо-художнє бачення, починаючи від створення початкового ескізу і завершуючи розробкою якісного візуального продукту. Ці програмні середовища забезпечують платформу для творчого експериментування з формою, кольоровими відтінками, світловими ефектами і текстурними рішеннями, що дозволяє досягти гармонійної композиційної єдності та наділення роботи емоційною виразністю.

Використання цифрових інструментів дає змогу дизайнерам органічно поєднувати естетичний підхід із функціональними вимогами, перетворюючи візуальну концепцію на доступний і чіткий комунікаційний знак.

Графічне програмне забезпечення водночас виступає невід'ємним компонентом професійного становлення та навчання дизайнера. Воно сприяє розвитку просторового мислення, удосконаленню відчуття кольорової палітри, гармонії та правил композиції. У сучасній освіті використання таких інструментів є ключовим елементом підготовки нової генерації дизайнерів, які мають не лише володіти технічними вміннями, а й демонструвати високий рівень художнього мислення, здатність передавати сенси через візуальні образи. Поєднання традиційних навичок із цифровими технологіями відкриває широкий простір для творчого самовираження. Застосування цього синтезу дозволяє створювати сучасні й емоційно насичені візуальні рішення, які здатні не тільки привернути увагу аудиторії, а й глибоко передати атмосферу й задум автора. Такий комплексний підхід встановлює нові стандарти в дизайні та формуванні культурного контексту сучасності.

1.3 Обкладинка як педагогічний інструмент: навчання через творчість

В освітньому процесі обкладинка стає значно більше, ніж просто елементом поліграфічного чи цифрового дизайну — Вона стає важливим дидактичним інструментом, що сприяє розвитку у студентів художнього мислення, навичок аналізу візуальних образів, оцінки композиційних рішень, гармонії кольору, типографічних прийомів та цифрових реалізацій. Завдяки роботі над створенням обкладинки студенти залучаються до інтегрованого процесу, де творчий задум органічно поєднується із технологічною дисципліною. Це не лише формує уміння створювати естетично привабливий продукт, але й розвиває здатність мислити

стратегічно, як дизайнер-автор, аналізуючи та конструюючи творчі рішення на професійному рівні.

Візуальна складова обкладинки відіграє фундаментальну роль як інструмент, що сприяє розвитку естетичного сприйняття, креативності та критичного аналітичного мислення. У процесі виконання практичних завдань зі створення композиції-обкладинки студенти опановують принципи візуальної комунікації, досліджуючи особливості взаємодії між графічними елементами. Зокрема, вони навчаються розрізняти вагомість окремих компонентів дизайну, аналізувати роль кольорових контрастів та типографічних акцентів у побудові візуального фокусу чи напрямку сприйняття. Такий підхід забезпечує не лише розвиток ключових технічних навичок, але й формування витонченого художнього чуття, що є невід'ємним елементом професійної підготовки дизайнерів. Емпіричні дослідження в сферах мистецтва та дизайну демонструють, що інтеграція проєктних завдань, які гармонійно поєднують практичний аспект («робити») і теоретичний підхід («думати»), значно підвищує рівень творчої автономності та ініціативності студентів. Такий симбіоз сприяє не лише більш глибокому оволодінню матеріалом, але й стимулює формування інноваційного мислення, необхідного для успішної професійної діяльності у сфері дизайну [18].

Чому створення обкладинки є ефективним інструментом у навчальному процесі? Тому що це – комплексний педагогічний засіб, який одночасно формує і творчі, і технічні компетентності студента. У педагогіці мистецької освіти подібні практичні проєкти класифікуються як інтегровані завдання творчо-проєктного типу, оскільки вони поєднують у собі елементи художньої творчості, технічних умінь та аналітичного мислення [34, с. 48–55]. По-перше, робота над обкладинкою розвиває у студента крім креативності, а й навичок роботи в команді. Тому що обкладинка може бути як і самостійним проєктом однієї людини, яка відповідає за всі етапи, так і груповою: що одна людина відповіде за

візуал, друга за текст, шрифти, треба за функціонал. По-друге, студент навчається аналітичному мисленню, адже має проаналізувати сюжет, жанр, цільову аудиторію, визначити ключові акценти, які мають бути відображені на обкладинці. Аналіз візуальної інформації та вміння аргументувати власні творчі рішення є важливою складовою професійної підготовки дизайнера, на що вказують і українські науковці у сфері мистецької освіти [35, с. 112–118]. По-третє, робота над обкладинкою дає студентам практичні навички використання композиції, кольору, форми та ритму. Вони вчаться застосовувати правила побудови композиційного центру, знаходити баланс мас та опановувати принципи контрасту й гармонії. Як зазначають зарубіжні експерти С. Лідвелл, К. Холден, Дж. Батлер: “такі завдання забезпечують глибше засвоєння базових дизайн-принципів, оскільки їх застосовують у реальному творчому проєкті, а не лише в теорії” [35, с. 25–33]. По-четверте, створення обкладинки є ефективним способом формування цифрової грамотності, - студенти опановують інструменти графічного редактора Adobe Photoshop та інших допоміжних програм, навчаються працювати з шарами, масками, текстурами, інструментами ретуші, кольорокорекції та композиційного монтажу. Робота в професійних редакторах – один із ключових компонентів сучасної мистецько-дизайнерської освіти, що підтверджено дослідженнями у сфері цифрової педагогіки [40, ст. 63–69]. По-п’яте, не менш важливою складовою цього завдання є обґрунтовувати творчих рішень, власних задумів, презентувати їх решті команді. Процес демонстрації обкладинки, аналіз вибору кольору, композиції та символічних елементів, це все формує комунікативні навички, аналітичних і проєктних компетентностей, які є необхідними для становлення професійного дизайнера.

Крім того що студент навчається створювати обкладинки, педагог який викладає також по своєму навчається. Працюючи зі студентами та їхніми проєктами, педагог постійно удосконалює власні методики подання

матеріалу, шукає ефективніші способи пояснення складних технічних прийомів, адаптує завдання під різний рівень групи та аналізує, які підходи працюють найкраще для розвитку творчого мислення, а які ні. В комунікації зі студентами викладач розширює власну з ними комунікацію [37, с. 12–15]. У книзі Пометун О., Пироженко Л. Сучасний урок: інтерактивні технології навчання підкреслено, що сучасний викладач не просто передає знання, а спільно зі студентами бере участь у творчому процесі: “Інтерактивне навчання передбачає активну діяльність усіх учасників, включно з учителем, який також навчається, аналізуючи хід заняття” [37, с. 13]. Автори наголошують, що педагог має аналізувати, що вдалося, що ні, та змінювати методику відповідно до ситуації: “Учитель повинен рефлексувати власні дії та гнучко добирати методи відповідно до навчальних потреб групи” [37, с. 14].

Висновки до розділу 1

Отже, обкладинка в сучасних цифрових медіа має статус візуальної комунікації з глядачем. Вона виступає “обличчям” продукту, наприклад: книги, відео, музики, гри... В умовах кліпового мислення та фрагментного сприйняття інформації бере на себе функції першого, найважливішого повідомлення: через композицію, колір, символи й типографіку користувач за лічені секунди зчитує жанр, настрій, масштаб і емоційний тон. Обкладинка працює на кількох рівнях одночасно – інформаційному, емоційному, маркетинговому та ідентифікаційному, - формуючи фірмовий стиль проєкту. Окрема акцентована роль мають графічні редактори, як інструментів, що поєднують творчий задум із технічною реалізацією. Adobe Photoshop та інші програми постають як повноцінній творчо-цифрові лабораторії, у яких дизайнер може гнучко керувати кольором, світлотінню, текстурою, шрифтом, форматами та вимогами до різних медіаносіїв. Обкладинки мають в собі ще педагогічну сторону, їх створення в освітньому процесі як комплексне проєкте завдання, що одночасно розвиває художнє мислення, аналітичні здібності, технічні

навички роботи в графічних редакторах, уміння працювати в команді та аргументувати власні рішення. Педагог навчається разом зі студентами, він удосконалює свої педагогічні навички подання матеріалу, комунікацію зі студентами.

РОЗДІЛ 2. ПРАКТИЧНА РОЗРОБКА ОБКЛАДИНКИ "ДИКЕ ПОЛЕ" У PHOTOSHOP: СТИЛЬ, АТМОСФЕРА ТА ВІЗУАЛЬНИЙ НАРАТИВ

2.1 Створення концепції обкладинки. Символіка та колір як візуальні елементи передачі змісту

Розділ 2 присвячений практичній розробці обкладинок до візуальної новели “Дике поле”, виконаних у графічному редакторі Adobe Photoshop. Візуальна частина проєкту представлена триптихом обкладинок, серед яких перша (Рис.Б.2.1) – “Обкладинка до новели” – є центральною та основною. Така назва використовується свідомо, адже вона чітко відмежовує її від інших обкладинок, що створюються для сезонів і можуть відрізнятися сюжетним акцентом, персонажами чи настроєм. Подібне розділення є важливим у структурі проєкту, особливо коли над візуальною частиною працює декілька художників та дизайнерів: фіксована назва допомагає підтримувати послідовність у файловій організації, забезпечує зрозумілу ієрархію макетів та запобігає змішуванню робочих матеріалів. Утім, в різних робочих командах можливі невеликі варіації у формулюванні – наприклад, “обкладинка до новели”, “обкладинка до історії” або “обкладинка до сюжету” - Незважаючи на ці відмінності, суть залишається незмінною: позначити головний візуальний елемент, який визначає стиль і композицію. Адже вона презентує загальну історію, персонажа, стиль. Саме вона виконує функцію ключового візуального маркера проєкту: зображатиметься у головному меню застосунку “KVITNA” (Рис.Б.2.2), на рекламних матеріалах, афішах та інших промоційних носіях (Рис.Б.2.3). Її розробка вимагала найбільш ґрунтового опрацювання композиції, символіки й кольорових рішень, адже саме через неї формується перше враження користувача про світ “Дике Поле”.

Друга (Рис.Б.2.4) та третя (Рис.Б.2.5) обкладинки створені відповідно до першого та другого сезонів історії. На відміну від

центральної, вони вже відображають конкретний сюжеті періоди, героїв а особливо настроїв, який має буде кожен сезон. Кожна з них візуально підкреслює певний етап розвитку подій, допомагаючи користувачеві ще до початку прочитання історії інтуїтивно зануритися в атмосферу, зрозуміти конфлікти і відчувати тональність конкретного розділу новели.

Після визначення ролі кожної з трьох обкладинок у загальній концепції проєкту настає потреба ретельно проаналізувати їхню візуальну композицію. Головний герой історії є історична особа - Костянтин (Кость) Гордієнко (Рис.Б.2.6). визначний державний і військовий діяч, кошовий отаман Запорозької Січі та активний соратник гетьмана Івана Мазепи. [9]. Невідомо точної дати його народження через брак тогочасних документів, але історики припускають, що він народився у другій половині XVII століття, приблизно в 1660–1670-х роках. Також історики вказують, що свою військову кар'єру Гордієнко розпочав на Січі, де завдяки хоробрості, стратегічному мисленню та авторитету серед козацтва він швидко здобув провідні посади. Уже наприкінці XVII століття його ім'я згадується серед впливових козацьких старшин, а з 1702 року він стає кошовим отаманом Війська Запорозького [19]. Своєю політичною діяльністю Гордієнко вирізнявся послідовною боротьбою за автономію українських земель та протидією царській експансії Московської держави. На початку XVIII століття він рішуче виступав проти політики Петра I, спрямованої на обмеження прав Запорозької Січі, а також проти застосування козаків у виснажливих будівництвах та війнах імперії, що призвели до великих людських втрат. Гордієнко став одним із небагатьох провідних отаманів, який підтримував політичний курс Івана Мазепи та союз зі Швецією під час Великої Північної війни, вбачаючи в цьому шанс на звільнення України від московської залежності [21, с. 147–150]. Протягом свого життя Гордієнко виявив себе не лише як полководець, але й як політик, котрий чітко розумів геополітичну ситуацію та необхідність захисту української державності. Його характер вирізнявся непохитністю,

принциповістю та готовністю до радикальних дій задля добробуту українського народу [21, с. 58–63]. Спираючись на реальний історичний прототип і біографічні дані про Костянтина Гордієнка, образ головного персонажа обкладинки, Кості, повинен передавати риси, що традиційно асоціюються з його діяльністю та характером. Оскільки в історичних джерелах Гордієнко постає як борець за автономію українських земель, непохитний лідер і захисник свого народу, ці якості мають бути візуально закладені у виразі його обличчя, насамперед - у погляді, що передає внутрішню силу, рішучість та готовність до боротьби. Одночасно важливо акцентувати увагу на інших сторонах його характеру: людяності, умінні співчувати, стриманій емоційності та здатності зберігати внутрішній спокій навіть у непростих обставинах. Тому візуальний образ героя не може бути надмірно жорстким чи одновимірним. М'якість у рисах обличчя, делікатні світлотіньові переходи та спокійна, зосереджена поза допомагають передати внутрішню глибину персонажа – показати його не лише як воїна, а і як людину зі складним внутрішнім світом, здатну на довіру, прив'язаність і моральні переживання. Саме ця багатогранність створює правдоподібний і психологічно цілісний образ, який органічно поєднує історичну достовірність із художньою інтерпретацією. У візуальній новелі «Дике Поле» історія Костя Гордієнка подається не з моменту його відомої військової діяльності чи політичних рішень, а значно раніше – у молоді роки, коли формується його характер, внутрішня стійкість і моральні цінності. На початку сюжету він постає не як досвідчений отаман, а як простий молодий хлопака, у якому ще відчувається певна юнацька безпосередність і легкий дух пустощів (Рис.Б.2.6). Обличчя молодого Костя Гордієнка на обкладинці створене таким чином, щоб поєднати в собі риси історичного характеру та моєю художньою інтерпретацію, яка відповідає наративу новели. Очі дають холодний, насичений відтінок, який підкреслює серйозність натури, але водночас не робить його жорстким чи агресивним. Саме через очі

передається той вираз «внутрішнього стрижня», який приписують Гордієнкові історики. Створюючи образ молодого Кості я спиралася на різні референси, щоб досягти ідеального балансу (Рис.Б.2.7). Основними візуальними елементами, які визначали зовнішність молодого Кості, стали характерні для козаків риси. Основним критерієм були невеликі, порубочі вуса, що підкреслюють його молодий вік і відрізняє від образів зрілих козаків XVIII століття, у яких вуса зазвичай були густими, довгими та масивними. Волосся героя зображене дещо розтріпане, але зачесане назад - ця деталь не лише художній вибір, а деталь, яка має історичне підґрунтя. Чуб або чуприна - вважалася знаком лицарського стану й відзнакою досвідченого воїна. Не всі могли собі дозволити носити чуб: він часто заборонявся джурам, новачкам, селянам-втікачам, недосвідченим воякам [22]. Водночас важливим критерієм у візуальному проектуванні персонажа є те, що у процесі розвитку сюжету його зовнішність може зазнавати змін, як наприклад: поява шрамів чи зміна зачіски, вус та бороди. Зокрема, Кость як молодий герой може змінювати зачіску відповідно до подій, статусу або внутрішньої трансформації, або як того захоче гравець. Однак такі зміни не повинні руйнувати впізнаваність персонажа: саме риси обличчя - форма очей, лінія брів, будова носа, овал обличчя та загальна пластика - мають залишатися стабільними. Тому за цим потрібно пильно слідкувати. Зачіска здатна суттєво впливати на візуальне сприйняття героя, додаючи йому зрілості, суворості чи, навпаки, легкості, однак основна ідентичність має залишатися незмінною, тому проводиться ретельна робота з варіантами зачісок, дивлячись які типи підходять, а які ні (Рис.Б.2.8). Це дає змогу розвивати персонажа у межах наративу та зберігати цілісність візуальної мови проєкту, забезпечуючи безперервність характеру Кості в усіх обкладинках і сюжетних епізодах [19].

Одяг молодого Костянтина Гордієнко на “Обкладинка до новели” відіграє не лише просто візуальну, а й символічну функцію оскільки

відображає історичні реалії кінця XVII - початку XVIII століття та підкреслює момент його життєвого становлення. Як я вже зазначила у першому розділі, обкладинка в сучасних цифрових медіа є не просто “картинкою”, вона є візуальним повідомленням, яке має з перших секунд зчитуватися користувачем і передавати базову інформацію про жанр, атмосферу та емоційний тон твору. У цьому контексті вбрання героя стає важливою частиною такого повідомлення: на обкладинці (Рис.Б.2.9), першим на що звертається увага - це хутряна накидка. Глядач одразу отримує сигнал, в яку пору року відбуватиметься сюжет - події відбуваються на межі зими та весни, коли повітря вже не таке холодне, як узимку, але ще недостатньо тепле для справжньої весняної пори. тому ще сніг ще не встиг розтанути та може випасти ледь-ледь сніжок. Саме тому на обкладинці помітні залишки не розталого снігу й легкі опади, що створюють відчуття ранньої весни, у якій природа лише починає прокидатися, але ще зберігає зимову прохолоду. Наступний елемент одягу - жупан. У козацькому костюмі XVII–XVIII ст. жупан виступав не лише як верхній одяг але й як індекс соціального статусу: він шився зі сукна натурального кольору або пофарбованого, мав довгі полі й застібку попереду, що виділяло свого носія серед інших [22, с. 45-48]; шаровари, які відзначалися зручністю для кінської їзди – ознака військово-конного способу життя козаків [23, с. 17-20]; червоний пояс у поєднанні з жупаном підкреслює приналежність до козацької старшини, але крім візуального акценту і технічної функції пояс також був відмінною ознакою військового козака [24, с. 112-117]. шкіряні козацькі чоботи у козацькому середовищі були не лише необхідним елементом побутового та військового одягу але й означенням мобільності, готовності до дороги та походу Як зазначають дослідники українського традиційного вбрання, саме чоботи - на відміну від постолів чи легкого взуття - асоціювалися зі статусом, практичністю та приналежністю до воїнського стану [5]. Таким чином, одяг Кості підтверджує на практиці теоретичні положення попереднього розділу:

обкладинка «Дикого Поля» вже на рівні візуальної мови починає поглиблювати в історію до того, як гравець прочитає перший рядок тексту.

На всіх обкладинках триптиху також фігурує другий ключовий персонаж - кінь Гордієнко. Він зображений поруч із Костем, і є не просто частиною композиції, а важливою частиною візуалу та сюжетну історії. Кінь є вірним другом Кості, незмінним супутником його дороги та мовчазним свідком становлення героя. Саме тому образ коня візуально інтегрований у всі етапи триптиху: він символізує дружбу, довіру, партнерство та ту внутрішню опору, яка супроводжує головного персонажа протягом усього сюжету. На “Обкладинці до новели” їхній зв’язок підкреслений особливо виразно. Кость притримує коня за морду, доторкаючись до нього долонею - це жест спокою, підтримки та взаємного розуміння (Рис.Б.2.10). Тут немає демонстрації сили чи контролю, навпаки: ця мить передає тиху, глибоку довіру між ними. У візуальному сенсі ця поза стає інтерпретацією ніби сказаних без слів слів: “все гаразд, друже, ми пройдемо цей шлях разом”. Такий акцент на взаємності посилює людську сторону образу Кості, показуючи його не лише як майбутнього воїна, а як людину, здатну на прив’язаність і турботу. Кінь врівноважує композицію обкладинки, надаючи їй стійкості. Його масивна фігура компенсує вертикаль героя. Темний колір шерсті на тлі світлого неба підсилює видимість обличчя Кості, привертаючи до нього увагу. Розміщення тварини ліворуч зберігає баланс і звільняє правий бік для назви новели та інтерфейсу. Кольорова палітра (Рис.Б. 2.11), побудована на теплих коричневих тонах коня, створює плавний перехід між теплим золотавим небом і холоднішим переднім планом [59].

Коли візуально розібрано обличчя, одяг і загальний характер персонажа, увага закономірно переходить до пози, в якій він зображений. Саме вона формує динаміку сцени, визначає напрямок погляду глядача та задає загальний ритм композиції. Однак вибір пози не може бути вільним або випадковим - у роботі на обкладинкою візуальної новели потрібно весь

час балансувати між естетичним задумом сценариста (замовника) та композиційно-функціональними вимогами інтерфейсу, що накладають суттєві обмеження на зображення. Якщо, наприклад, у кат-сценах, художник може дозволити собі повну волю у малюванні момент сюжету - обирати будь-які ракурси, композиційні рішення... То в обкладинках така свобода різко обмежується вимогами інтерфейсу й необхідністю зберегти максимальну читабельність образу в різних форматах відображення. Додатковим фактором є адаптація під різні формати техніки - телефони, планшети, комп'ютери (Рис.Б.2.12). Усі ці формати по-різному «обрізають» зображення (top-safe і bottom-safe зони) що створює додаткові обмеження під час побудови композиції. У сфері цифрового контенту, безпечні зони, для орієнтації в командах їх позначають зеленим кольором – це ключові області, у межах яких мають розташовуватися найважливіші елементи зображення (Рис.Б.2.13), аби вони не були перекриті інтерфейсом або не «зникли» під час автоматичної обрізки екрана [26]. Є заборонені зони, їх позначають червоним - це ті зони, де не повинно бути жодного елементу зображення (Рис.Б.2.14), Адже саме в цих зонах будуть розташовуватися іконки, додатковий текст та інший інтерфейс. Але є ще такі “сірі зони”, “зони ризику” (Рис.Б.2.15), які у більшості інструкцій для дизайнерів позначаються помаранчевим кольором. Вони не є критично небезпечними, однак і не гарантують повної стабільності відображення. Саме тому допускається розміщення другорядних елементів - таких як частини одягу, деталі фону чи декоративні акценти. Однак навіть у цих межах художник повинен слідкувати за тим, щоб усі візуальні компоненти взаємодіяли між собою гармонійно і не втрачали читабельності при зміні формату. У «сірих» зонах категорично небажано розміщувати ключові деталі: обличчя персонажа, важливі емоційні акценти, сюжетно значущі символи чи основні композиційні центри. Саме тому під час створення обкладинки до новели кожен елемент розташовується з урахуванням того,

що він може частково обрізатися, зміститися або потрапити під інтерфейс - і цей ризик має бути передбачений у процесі композиційного планування.

У структурі інтерфейсу обкладинки до новели найпомітнішою кнопкою має бути кнопка старту (Start / Play), що запускає читання історії. Важливим компонентом інтерфейсу є міні-анотація - короткий текстовий опис, що подає основну ідею або жанрові характеристики історії. Міні-анотація розміщується переважно у нижній частині інтерфейсу, де не перетинається з обличчям персонажа й не заважає сприймати композиційний центр [27]. До інтерфейсного набору також входять ігрова валюта - універсальний цифровий ресурс, який у візуальних новелах відображає кількість доступних балів, енергії або внутрішньоігрових «діамантів», що використовуються для відкриття альтернативних діалогів, сюжетних розгалужень чи преміальних сцен [59]. У сучасних інтерактивних медіа ігрова валюта виконує роль механізму мотивації та регулювання темпу проходження; вона дозволяє гравцеві робити «коштовні» вибори або купувати додаткові опції, не порушуючи загальної структури сюжету. Фахівці з геймдизайну підкреслюють, що внутрішня валюта у сюжетних іграх є «інструментом балансування між свободою вибору та керованістю наративу» і водночас виконує економічну та поведінкову функцію у грі [28, с. 51–55]. На обкладинці вона часто подається у вигляді невеликої іконки у верхній частині екрана, що сигналізує про доступність преміальних виборів. Обов'язковим елементом є також кнопка повернення (Back / Menu), що дозволяє користувачеві повернутися до головного меню чи попереднього екрана. Вона розміщується у верхній частині екрана, переважно зліва, у зручній та передбачуваній зоні, щоб її присутність не створювала композиційних конфліктів з обкладинкою та не перекривала значущих деталей зображення [59].

В “Обкладинки до новели” закладено базовий візуальний код усього проекту: через образ Кості, його одяг, коня, атмосферу ранньої

весни, композицію формується перше уявлення про світ «Дикого Поля», його настроїв і жанрову спрямованість. У наступних двох обкладинках – до першого та другого сезонів – основні візуальні принципи, зберігаються, а набувають нового розвитку. Змінюються настрої сцени, емоційний стан героя, акценти сюжету, колірні рішення та навіть композиція. Сезонна обкладинка розкриває окремий етап історії, тому атмосфера стає глибшою, драматичнішою або напруженішою відповідно до подій.

Після “Обкладинки до новели” завантажується “Обкладинка до сезону”. Якщо перша обкладинка виконує закладання першого враження про історію, її жанру, маркетингову роль – то сезонна обкладинка фокусується на конкретному періоді сюжету, а саме - про молодість Костянтина Гордієнка та його спокійне сільське життя до початку історичних подій. Саме тому обкладинка зображена в м’якій, приглушеній колірній гамі: теплі, рівні золотаво-коричневі відтінки, плавні переходи світла, відсутність різких контрастів, спалахів чи агресивних композиційних акцентів. Жодних гострих форм, драматичних жестів чи динамічних елементів – усе підкреслено стримане й спокійно. Обкладинка до першого сезону розроблялася з думкою, що вона має “розплідати”, що цей етап історії – найбільшо мирний, тихий і гармонійний період у життя героя.

Розбираючи композицію, сезонна обкладинка суттєво відрізняється від «Обкладинки до новели». Якщо на першій Кость і кінь подані анфас - вони дивляться прямо на глядача, встановлюючи прямий контакт - то на сезонній обидва персонажі зображені у профіль, один на одного. Така зміна ракурсу працює на кількох рівнях. По-перше, вона дає змогу розглянути персонажів з іншого боку, ніби відкриваючи нову грань їхніх характерів. По-друге, профільне розташування створює більш камерний ефект. По-третє, така композиція зменшує відчуття прямої взаємодії з глядачем і робить його спостерігачем, ніби користувач ненав’язливо бачить момент із життя героя, а не стає його учасником.

Що ще відмінняє сезонної обкладинки від обкладинці до новели - це відсутність інтерфейсу, але вона має індикатора завантаження у вигляді кружка з відсотками прогресу завантаження або ні (Рис.Б.2.16). Композиція зосереджена виключно на художньому візуалі — персонажах, атмосфері та настрої сцени — без жодних графічних “шумів”, які могли б відволікати від емоційного сприйняття зображення.

Обкладинка до 2 сезону різко контрастує з попередніми двома. Вона повністю занурює глядача справжню драматургію сюжету. Історія Костянтина Гордієнка, переходить у фазу відкритого протистояння, небезпек і випробувань. Герой більше не постає юним, м’яким парубком – він перетворюється на бойового козака, для якого боротьба за незалежність України є головною метою. Стилiстика обкладинки, динамічна композиція, вибухова колiрна палiтра та енергійна поза персонажа передають саме цей злам: початок боротьби, загострення сюжету та перехiд до дорослого, драматичного етапу iсторії.

Кiнь зображений у моменті пiдйому на диби, i ця динамiка створює сильну дiагональ, що тягнеться вiд копит унизу до пiднятого меча героя зверху. Подiбна дiагональ традиційно використовується в батальних сценах, адже вона передає енергiю, рiзкiсть та рух. Профiль Кості тут зовсiм iнший, нiж на сезонній обкладинці першого сезону: замість м’якого, задумливого профiлю ми бачимо загострений силует, зiбранiсть, внутрiшню концентрацію. Положення руки з шаблею повторює напрямок руху коня й пiдсилює вiдчуття готовностi до атаки, створюючи ефект моментальної дiї. Нижня частина композиції заповнена темними силуетами: списками, тiнями, фрагментами прапорiв i працює як композиційна “рамка безпеки”, куди в подальшому буде розміщуватися назва iсторії “Дике Поле”. Глядач опиняється нiби всередині поля битви, з поглядом, спрямованим угору на героя, що проривається крізь наступ ворогiв. Такий прийом часто зустрічається у батальних полотнах, де вiн покликаний створити ефект співучасті у сцені. Колiрна палiтра

(Рис.Б.2.17) обкладинки також різко контрастує з попередніми роботами. Глибокий бордовий, чорно-сірим та вогняні спалахи світла - це перехід до тривожно-експресивної атмосфери бою, хаосу та кульмінаційної напруги. Світло, що вибухає позаду героя, за стилістикою нагадує “ореол сили”, характерний для батальних сюжетів – воно символізує рішучість, внутрішній вогонь і готовність до боротьби. У нижній частині композиції червоно-темні тони натякають на кров, втрати та ціну майбутніх виборів - емоційні й сюжетні маркери другого сезону. Образ самого Кості у цьому контексті теж змінюється: юна м'якість перших ілюстрацій зникають. Риси обличчя стають різкішими, погляд спрямований уперед і трохи вниз, що є характерним жестом передударної концентрації. Він тримає шаблю не декоративно, а так, як це робить борець, готуючись до атаки. Уся пластика його тіла передає початок бойового шляху – момент, у якому герой остаточно перестає бути просто молодим хлопцем і стає воїном. Символічний пласт другої сезонної обкладинки значно глибший, неможливо не помітити що центром композиції є кінь Кості, яки постає вже як бойовий побратим. Його напружена поза, вигнута шия, розвиваюча грива і виразно окреслені м'язи передають активну участь у битві.

Значних змін зазнав і одяг Костянтина Гордієнка. Його бойовий образ дає зрозуміти, що він не рядовий козак, а зі статусом, це зрозуміло що на ньому одягнена кольчуга, яка в козацькому війську була поширеною формою захисного обладнання серед досвідчених бійців та старшини За свідченнями дослідників, козацькі кольчуги виготовлялися зі сталевих кілець, були відносно легкими й забезпечували достатній захист під час кінного бою [29, ст. 112–118]. Поясний набір зі зброєю: пістолі, порохівниця, ніж, а також шкіряні ремені, що міцно тримають амуніцію під час руху на коні. У передмовах до археологічних досліджень Запорозьких Січей підкреслюється, що саме пістолі та короткі клинки були характерною зброєю старшин і досвідчених воїнів, які брали участь у кінних настанях [7]. Тож присутність пояса з двома пістолями на

обкладинці не лише декоративний художній вибір, а й ознака статусу Кості як отамана та вправного бійця. Шкіряні наручники захищали від порізів та перешкоджали перетистання крові, коли на руку накручувалися поводи коня [31, с. 51–53]. Хутряна накидка - це елемент який зберігається у всіх трьох обкладинках. У бойовому контексті хутро виконувало практичну функцію: захищало від холодних ночей, вогню на полі бою. Дослідники козацького побуту зазначають, що такі накидки були поширені серед старшини [32, с. 112].

Козаки нижчих рангів у бою зазвичай носили прості сорочки, тонкі кунтуші, рідше – кольчугу, бо металеве спорядження було дорогим. Натомість отамани й досвідчені вояки, такі як Гордієнко, вирізнялися якіснішим спорядженням: міцні шкіряні пояси, шаблі турецького чи перського типу, кращі хутряні накидки, кольчуги та оздоблені пістолі. Саме це візуально передано в образі Кості: його одяг свідчить про те, що перед глядачем – не звичайний козак, а провідник, який очолює атаку й бере на себе відповідальність за перебіг бою [12, с. 55–62].

Пункт 2.1 розкрив цілісний візуальний триптих обкладинок (Рис.Б.2.18), де кожна з них послідовно розкриває різні етапи шляху Костянтина Гордієнка – від юного парубка до досвідченого воїна – через поєднання історично достовірного одягу, символіки коня, зміни колірних рішень, композиції та інтерфейсних елементів. Обкладинка до новели задає загальний тон і жанрову спрямованість проєкту, сезонна обкладинка першого сезону фіксує мирний період життя героя, тоді як друга сезонна обкладинка акцентує увагу на фазі відкритої боротьби й воєнних випробувань. Наступний підрозділ 2.2 буде присвячений уже технічним аспектам реалізації цього концепту в Adobe Photoshop: поетапній побудові композиції, роботі з шарами, кольором і світлом, а також використанню інструментів редактора для досягнення описаного художнього результату.

2.2 Процес розробки обкладинки у Photoshop для візуальної новели "Дике Поле": від концепції до фінального варіанту

Коли ми визначились з теоретичним аналізом обкладинок, їхньою роллю у цифрових медіа та функцією у структурі візуальної новели, наступним етапом стає безпосередньо практична частина створення обкладинок у графічному редакторі Adobe Photoshop. Цей процес об'єднує в собі творчість і технічний підхід, перетворюючи розробку обкладинки на яскравий приклад багатогранного дизайнерського мислення. Тут художні ідеї гармонійно доповнюються професійними технічними навичками та глибоким розумінням специфіки платформи, на якій буде презентовано кінцевий продукт.

Розробка обкладинок для візуальної новели “Дике Поле” починається з концептуального етапу, який є фундаментом усього подальшого художнього процесу. Робота починається з “обкладинки до новели” – головним візуальним маркером проєкту. Вона задає базову естетику, яка стане основою для всіх інших матеріалів.

Робота на будь-яким проєктом починається зі збору візуальних матеріалів (референси) кожного об'єкта в ілюстрації: персонажів, фону, одягу, шрифт... У створенні персонажа Костянтина Гордієнка особливе місце займає етап формування референсів його зовнішності. Для цього добираються референси, що демонструють реалістичну чоловічу анатомію, типову для козацького воїна кінця XVII – початку XVIII століття (Рис.Б.2.19). Йдеться не лише про загальні пропорції чи пози, а насамперед про тип статури, характерний для людей того часу. На відміну від сучасних стандартів спортивного тіла, козаки мали іншу фізичну підготовку, іншу харчову культуру та спосіб життя. Костя має підтягнуту, витривалу статуру з помірно розвиненою мускулатурою, яка виглядає природною та не нагадує яскраво виражених накачених м'язів (Рис.Б.2.20). У період, коли раціон був обмеженим, а фізична робота – щоденною нормою, тіло козака формувалося не за рахунок тренажерів, а

завдяки практичним навичкам у побуті. Сатура тіла персонажа відіграє ключову роль і на наступному етапі – під час моделювання одягу. Правильно побудована анатомія забезпечує коректне накладання шарів костюму, щоб одяг не виглядав неприродно великим або надто облягаючим. Якщо базова статура буде надто масивною, верхній одяг візуально збільшить персонажа, порушить пропорції та зробить силует громіздким. Якщо ж тіло буде надто худим, одяг почне «висіти» і втратить реалістичність, особливо у сценах із рухом [11].

Робота над одягом персонажа виявилася одним з найкрупніших етапів, адже вимагала не стільки технічної майстерності в графічному редакторі, скільки глибокої уваги до історичної достовірності. Спираючись на етнографічні джерела щодо традиційного козацького вбрання, в яких описуються як повсякденні, так і парадні елементи костюма, а також відмінності між одягом простого козацтва та старшини [37] (Рис.Б.2.21).

За побажанням сценаристки, кінь Гордієнко мав бути: “саме коричневого забарвлення”. Під час підготовки референсів було зібрано візуальні матеріали, що демонструють анатомічні особливості коней (Рис.Б.2.22). Коричнева масть коня дозволяє передати природність і вписати тварину в загальну колірну гамму «Дикого Поля», де домінують землясті, охристі, помаранчеві та інші теплі відтінки.

Коли вже зібрані візуальні матеріали персонажа, опрацьовані референси та визначені ключові риси зовнішності головного героя, можна переходити до наступного етапу – створення ескізу обкладинки. (Рис.Б.2.23). На цьому ж кроці приблизно позначається зона, де буде розташовуватися логотип (Рис.Б.2.24). Робота над шрифтом, формою та декоративними елементами логотипу проводитиметься на завершальному етапі, коли композиція та колірна палітра вже остаточно визначені.

За допомогою функції Adobe Photoshop “Галерея фільтрів” можна перевірити та допомогти собі у орієнтирі світлової карти обкладинки (Рис.Б.2.25), де чітко видно темні та світлі зони.

На фінальному етапі опрацювання зображення обкладинки до зображення додаються дрібні елементи, що формують кінематографічний ефект. Промені світла, які моделюють загальну тональність кадру. За допомогою м'яких градієнтів, режимів накладання (множення) підсилюється композиційний центр і допомагає виділити головного персонажа. Падаючого снігу на передньому плані виконує не лише декоративну, але й просторову функцію: розмиті сніжинки, розміщені у зоні максимальної близькості до «камери», створюють ефект глибини резкості та імітують оптику справжнього об'єктива.

До фінального етапу також входить розробка логотипу історії «Дике Поле», який завершує композиційний образ обкладинки та виконує роль ключового елементу візуальної ідентифікації проєкту. Процес починається зі створення базових начерків та елементів: шрифтові стилі, форми літер, можливі декоративні елементи. Опираючись на рефенси українських шрифтів (Рис.Б.2.26), було розроблено декілька варіантів в такому стилі (Рис.Б.2.27), (Рис.Б.2.28), (Рис.Б.2.29), але вони були відкинуті із-за занадто плавних ліній, заокруглень. Тобто не передавали, бруталність того часу, характер головного героя історії. Процес відбору варіантів є абсолютно нормальним етапом дизайнерської практики. Відкинуті начерки – це не помилки, а свідчення активного пошуку стилю, який найточніше передає зміст твору та характер історії. У професійній розробці часто створюють десятки, а інколи й сотні чорнових варіантів, щоб у підсумку знайти той один, який відповідає всім змістовим і композиційним критеріям. Саме через цю ітеративність логотип починає не просто «виглядати красиво», а працювати як смислова частина обкладинки. У межах "Дикого Поля" надмірно плавні лінії виглядали невідповідними до загальної атмосфери розповіді – воєнної, напруженої, пронизаної драматизмом і незламною рішучістю. Тому враховуючи правки, логотип в кінцевому результаті на більш масивні літери та мінімум деталей (Рис.Б.2.30). Такий підхід дозволив досягти стилю, який поєднує

історичний характер українського письма з відчуттям сили й брутальності козацької доби, а також відповідає сучасним вимогам кліпового мислення. У візуальній комунікації ХХІ століття логотип повинен «зчитуватися» миттєво.

Коли здається що обкладинка готова: розроблений логотип, промальовані всі деталі, виправлені “нерівності” – зображення переводиться у чорно-білий варіант (Рис.Б.2.31). Цей етап не є декоративним чи формальним завершенням роботи: він виконує функцію професійної перевірки якості композиції. У градаціях сірого дизайнер має можливість оцінити, наскільки правильно вибудована ієрархія об’єктів, чи читається головний герой, чи не губиться логотип і чи не зливаються важливі елементи з фоном. Переведення у чорно-білу шкалу дозволяє також врахувати технічний аспект відображення на різних пристроях. Кожен екран: смартфона, планшета чи комп’ютера має власні параметри яскравості, контрастності, кольорового охоплення. На одному дисплеї зображення може виглядати світлішим, на іншому – темнішим, а на деяких дешевших моделях окремі кольори взагалі зміщуються або “випадають”. У таких умовах саме чорно-білий варіант є універсальним індикатором якості: він показує, чи зберігаються контраст та баланс мас незалежно від того, як саме пристрій передасть колір. Розробка першої обкладинки “до новели” є завершеною.

На черзі “обкладинка до першого сезону”. Розбиваючи ілюстрацію на маси (Рис.Б.2.32) – значну частину займає кінь Кості. Якщо на “обкладинці до новели” кінь стояв за головним героєм, і було видно тільки морду, то до “обкладинки до сезону” потрібно вже детально його показати. Провівши спостереження та підібравши референси (Рис.Б.2.33), на що саме потрібно звернути увагу при зображенні коня на обкладинці: насамперед на пропорції шиї та морди у співвідношенні до Кості. Адже кінь сам по собі велика тварина, і гармонійно помістити його на вертикальний формат разом з головним персонажем потребує особливої

уваги. Коли ескіз опрацьований, всі зони враховані, можна переходити до накладання кольору - спочатку грубими мазками закладаємо базу фону (Рис.Б.2.34), визначається час доби та його світлову характеристику. У випадку “обкладинки до першого сезону” це - ранкове світло, що символічно що означає початок історії. Після нанесення грубого накладання кольору, далі дотаються незначні деталі, які дають більш зрозуміле бачення що на землі, а що на небі (Рис.Б. 2.35). Первинна робота над фон завершується визначенням його плановості (Рис.Б.2.36).

Які у випадку роботи з фоном, наступним етапом стає груба проробка мас персонажів - коня та Костянтина (Рис.Б.2.37). Увагу приділяють силуетній читабельності, аби аби пози Кості та коня були зрозумілими навіть без деталей. Це базове правило цифрової ілюстрації та роботи в Photoshop – від загального до детального [2]. Поступово додається маса гриви коня та волосся Кості (Рис.Б.2.38). Після робота переходить до додавання об’єму світлотіньовими площинами (Рис.Б.2.39). Так виходить, що Костя та його кінь стоять у контражурі. Контражурне світло (коли джерело освітлення знаходиться позаду об’єкта) суттєво впливає на побудову форми, адже воно не висвітлює обличчя чи тіло напругу, а створює яскравий обвідний контур уздовж силуету. При контражурі об’єми читаються не за допомогою світлих плям усередині форми, а насамперед завдяки грамотному співвідношенню глибоких тіней та світлового ореолу по краю. Тому важливо визначити: які ділянки мускулатури коня повинні бути підкреслені, щоб силует не виглядав плоским; які частини обличчя та одягу Кості залишаються у тіні, а які освітлені; де саме має пролягати тонка світлова лінія по краю фігури, щоб вона логічно відповідала джерелу освітлення й не виглядала штучною. Для кінематографічного ефекту, як було зроблено для “обкладинки до новели”, додається падаючий сніг, промені світла, та трохи помаранчевого кольорі щоб ще більше підкреслити ранок на ілюстрації та акцентний колір (Рис.Б.2.40). Завершенням “обкладинки до першого сезону” стає

переведення її у чорно-білий ефект для контрольного перегляду та додавання логотипу (Рис.Б.2.41) .

“Обкладинка до другого сезону” є значно складнішою в усьому триптиху - починаючи теоретично-символічної й закінчуючи технічною частиною, адже складність у тому, що сцена обкладинки дуже динамічна і має передавати складність сюжету. За словами сценаристки: *“я тримала у голові не якусь конкретну битву, а битву як символ сезону. Кость стає отаманом і на його плечі лягає уся величезна вага відповідальності. Кожна смерть кожного його “підлеглого” - його відповідальність. Кожний вибір має конкретну ціну, що вимірюється людськими життями. Ось це й хотілося передати - Невідворотність, запах гарі та крові, що пронизує повітря, світ, що палає навколо, поки намагаєшся зробити бодай щось, аби загасити цей пекельний вогонь.”* Така концепція, вимагає значно ширшої підготовки до роботи, ніж у попередніх обкладинках. Тому наступним кроком у процесі стало вивчення референсів, які дозволяють правильно побудувати динаміку сцен, анатомію руху коня і вершника, характер освітлення у бойових умовах та композиційну глибину батального простору. Проаналізувавши зібрані референси батальних сцен (Рис.Б.2.42), який висновок можна зробити - у роботах простежується така композиція: кінь, піднятий на диби, шабля, нахил корпусу чи напрямок руху натовпу утворюють напружену лінію атаки, яка передає ефект прориву, на передньому плані видно зброю, фрагменти тіл або спини інших воїнів, що створює ефект глибини і занурюють в гущу бою. Колірна драматургія також має спільні риси: теплі вогняні акценти (помаранчевий, червоний) завжди контрастують із задимленими холодно-сірими тонами створюючи атмосферу хаосу, гарі, пилу та крові. У референсах обов’язково присутні численні динамічні дрібні елементи: іскри, шматки землі, дим... Практично всі сцені зображені у вираженому контражурі: фігури прорізають вибух світла позаду, що підсилює героїчність і читаємість силуетів навіть за умов складного фону. Дослідження особливостей

батального жанру в професійній художній традиції підкреслює значущість вибору відповідних композиційних рішень. На думку В. Гордієнка, серед найважливіших принципів батального живопису можна виокремити діагональні композиції, насичені світлотіньові контрасти та створення "ефекту присутності" для глядача [37, с. 42–55]. М. Бокань у своїх роботах акцентує увагу на тому, що важливою рисою українського батального мистецтва є гармонійне поєднання реалістичного зображення вершника та коня з виразними драматичними елементами. До таких характеристик належать сильні спалахи світла, динамічна гра пилу, а також складна, багаторівнева передача рухів. Усе це разом утворює потужне враження безперервного й живого бою, який сприймається як єдина цілісна подія, а не просто як окремий показ героя чи фігури в ізольованому просторі [38, с. 67–84]. Зарубіжний художник, такий як Джон Хау, звертає увагу на те, що батальна сцена завжди повинна будуватися навколо потужного жесту або вектора руху, який організовує простір і спрямовує погляд глядача [36, с. 114–129], тоді як Берн Хогарт акцентує увагу на тому, що динамічність людського тіла під час битви проявляється через виразну напруженість м'язів, помітні перекоси торса та яскраво акцентовані силуети. Такі елементи не лише додають об'єму й реалістичності рухам, а й значно посилюють драматичність сцени, створюючи враження сили, енергії та напруження [41, с. 150–172].

Проаналізувавши всі аспекти батальних сцен можна переходити до розробки ескізів. Одним з основних критеріїв, які я для себе виділила - це те, що Костянтин Гордієнко має бути верхи на коні - по-перше, щоб у композиції простежувався рим усіх трьох обкладинок; по-друге, виходячи з отриманих знань із літератури та референсів, саме вершник у моменті атаки є найбільш характерним і виразним композиційним центром батального жанру [1]. Розробка коня вимагає особливої уваги, адже він займає 75% усього полотна, а вершник вже підлаштовується під нього, тому було зібрано групу референсів, поз та ракурсів коней для більш точно

передати анатомію тварини (Рис.Б.2.43), а також окремих частин тіла для більшої деталізації та коректності.

Перша серія ескізів, була $\frac{3}{4}$, але з різними варіантами постави передніх ніг коня, і більше походило на портрет (Рис.Б.2.44), композиційно виходить цікаво, але проблема виникає вже з накладанням логотипу, адже він закриває певний відсоток зображення, і ноги коня не буде видно. Залишаючи ракурс $\frac{3}{4}$, але перемістивши “камеру” більше в анфас виходить наступний ескіз (Рис.Б.2.45), навіть був випробуваний варіант з кольором (Рис.Б.2.46). Навіть б то з'являється коректне місце для логотипа, однак лише після накладання базового кольору стає видно реальну проблему композиції: виникає враження, ніби Кость на коні спрямовує атаку прямо на глядача. що візуально “тисне” на користувача й порушує закладену ідею композиційної діагоналі.

Друга серія ескізів анфас, вони виконані не лінійно, а одразу плямами, масами, щоб одразу визначити що на передньому, а що на задньому плані (Рис.Б.2.47). До плюсів можна віднести, що маса героя й коня зчитується миттєво, завдяки чому легко оцінити, наскільки образ добре працює в контражурі. Також логотип ідеально вписується у свою зону і навіть зігнута права нога коня робить 3D ефект. Ескізи анфас демонструють образ Костя, який проривається крізь хаос битви на коні, ніби “вибухаючи” в площину глядача. Такі ескізи передають агресивний фронтальний прорив, у якому головний герой займає домінуючу позицію, а до такої напруженої обстановки акцентом є шабля з відблиском вибуху позаду. Це хоч і створює відчуття невідворотної сили, яка насувається, - що чудово підкреслює внутрішній стан героя у другому сезоні: максимальне напруження, концентрація, відповідальність, яка давить, і стан, коли немає кроку назад, але водночас породжує й певні композиційно-сміслові проблеми [59, с. 34–36]. Фронтальна атака настільки акцентована, що візуально виникає враження, ніби Костянтин не “веде своїх у бій”, а спрямовує удар саме в глядача, ніби той - опонент, а не

свідок подій. Це зміщує основний наратив від задуманої концепції - показати героя, який пробивається крізь хаос битви. Тому такий варіант для обкладинки відміняється, але можливо буде використаний в інших роботах новели “Дике Поле”.

Хоч формат обкладинок вертикальний - варто було спробувати і горизонтальний варіант ескізів, адже зміна формату дозволяє інакше побачити композицію, знайти нові рішення для динаміки та розташування персонажів (Рис.Б.2.48). У цих ескізах особлива увага приділялася взаємодії вершника з конем: як підняті передні ноги формують динамічну вісь руху, як положення плечей Кості впливає на сприйняття удару шаблею, наскільки «читається» положення руки, чи не ламається анатомія під складним ракурсом. Серія цих начерків також показала, як змінюється горизонтальний формат природно розтягує рух убік, через що атака сприймається не як фронтальний прорив, а як бічний замах у русі. Це додає реалістичності: видно ширшу амплітуду удару, краще відчувається баланс тіла вершника, можна показати більше натовпу або прапорів на задньому плані. Для більшого сприйняття був доданий логотип. Після обговорень, дійшли висновку, що цей варіант ескізу в самий раз підходить до обкладинка до другого сезону “Дикого Поля” (Рис.Б.2.49). На готовий лінійний ескіз набирається маса об’єктів, щоб зрозуміти що на першому, що на другому, а що на 3 плані (Рис.Б.2.50), а потім ці маси грубо деталізуються (Рис.Б.2.51). Основна робота звичайно розпочинається з фону. Обираються текстурні кисті й широкими мазками проводяться маси, а потім м’якою згладжуються всі нерівності (Рис.Б.2.52). Тепер промальовується анатомія коня (Рис.Б.2.53), особливу увагу приділяю переднім ногам, адже вони передають усю масивність коня, його вагу, тому вони в першу чергу не мають бути худі, короткі чи криві. Те саме і до задніх ніг, але до них менше уваги, тому вони перекриватимуться димкою та логотипом, але все ж таки тримати їх у голові. Обкладинка - це, передусім, цілісна ілюстрація, тому працювати над нею фрагментарно

неможливо. Не можна намалювати один елемент у фінальній якості, а потім переходити до іншого: така послідовність порушує цілісність зображення. Якщо на ранньому етапі приділити надмірну увагу конкретній деталі, вона отримує непропорційний обсяг часу та опрацювання. У готовій роботі така перенасичена деталізація починає виділятися, привертати надмірну увагу і порушувати композиційну рівновагу. В результаті основний акцент — персонаж чи сюжетний центр — може загубитися, а ілюстрація перестає сприйматися як цілісний візуальний образ. Саме тому професійний підхід передбачає паралельну роботу над усіма об'єктами, тому до задніх ніг коня приділяється мало уваги, а не повністю [58, с. 23]. Кропіткої роботи приділяла морді, спираючись на реферес вуздечка та гриви промалювала деталі (Рис.Б.2.54). Коли анатомія коня, пропорції промальовані, можна переходити до наступного головного персонажа люклядинко - Костянтина Гордієнка. На цьому етапі важливо зберегти той самий принцип паралельності опрацювання, щоб силует Костяна органічно взаємодівав із силуетом коня, не вибивався з загальної маси та правильно читався на тлі драматичного освітлення сцени. Опрацьовується базова анатомічна конструкція тіла, положення корпусу відносно руху коня, напрямок руки зі зброєю, а також закладається орієнтовна схема одягу. Для більшого кінематографічного ефекту - на передній план додаються елементи поля бою: списи та потріпаний прапор (Рис.Б.2.55).

Особливістю обкладинки до другого сезону є її *кольорова концепція*. На відміну від обкладинки до новели та першого сезону, які виконані у повноцінному кольоровому рендерингу, ця робота свідомо будується на чорно-білій основі. Що таке 2D рендеринг - це процес створення двовимірного зображення на основі підготовлених художником форм, ліній, мас і світлотіньових рішень. Іншими словами, це етап, на якому чорновий ескіз перетворюється на завершену ілюстрацію завдяки опрацюванню освітлення, об'єму, текстур, кольору та атмосфери.

Такий підхід обрано для того, щоб зберегти відчуття тяжкості та спустошення поля бою — простору, який “висмоктує” життя і позбавляє його фарб. На фінальному етапі буде додано колір, він використовуватиметься вибірково: яскравими залишаться лише спалахи вибухів, гарячий червоний дим та поодинокі іскри вогню (Рис.Б.2.56). Сам Кость і його кінь не будуть цілком розфарбовані – їхні силуети поєднуюватимуть у собі як кольорові, так і монохромні площини. Це дозволяє передати символічний стан героя: частково “розчиненого” у хаосі битви, але все ще живого, такого, що рухається вперед попри тягар смерті й відповідальності. Така обмежена палітра підсилює емоційне напруження сцени й робить сезонну обкладинку відмінною за настроєм від попередніх (Рис.Б.2.57). Завершальним штрихом у створенні обкладинки стає додавання логотипу, який підсумовує композицію. Правильно інтегрований логотип підсилює смисловий акцент, об'єднує композиційні маси та створює завершений, впізнаваний образ, який одразу асоціюється з історією “Дике Поле” (Рис.Б.2.58).

Підсумовуючи описаний процес, можна зазначити, що створення обкладинок для візуальної новели “Дике Пол” у Adobe Photoshop є не просто набором фрагментарних ілюстрацій, а ретельно продуманою системою, яка розвивається поетапно. Цей процес починається зі збору референсів, аналізу анатомії персонажа й коня, переходить до вибору оптимального ракурсу, розробки композиції, світлотіньової структури, кольорової драматургії та завершується інтеграцією логотипу. Кожна з трьох обкладинок проходить спільний цикл роботи, що включає етапи концепту, створення ескізів, опрацювання мас, деталізації, перевірки у чорно-білому форматі та фінальної кольорокорекції із додаванням логотипу.

Однак у межах цього універсального підходу кожна обкладинка має свій унікальний акцент. Основна формує ключовий візуальний код історії, перша сезонна передає більш спокійний, камерний період життя героя,

тоді як друга сезонна концентрується на кульмінації конфлікту та найвищій емоційній напрузі.

Триптих обкладинок, представлений у кольоровому та чорно-білому виконанні, яскраво ілюструє зміну настрою історії, роботу зі світлом, контрастами та масами незалежно від використання кольору. Він також відображає еволюцію образу Костянтина Гордієнка – від юного хлопця до отамана, повністю зануреного у вир подій битви. У такій формі триптих стає не лише мистецьким результатом, але й важливим візуальним висновком усього процесу створення: він розкриває послідовність прийнятих рішень, логіку змін у композиції та кольоровій структурі, а також підготовлює основу для подальшого аналізу повного набору обкладинок як цілісної візуальної системи проєкту (Рис.Б.2.59), (Рис.Б.2.60).

2.3 Освоєння ключових технік Photoshop: шари, маски, текстури та ефекти

Під час розробки обкладинок для візуальної новели «Дике Поле» важливим аспектом є майстерне володіння основними техніками роботи в Adobe Photoshop. Це дає змогу досягти високоякісного опрацювання ілюстрацій та забезпечити професійний рівень виконання. Незалежно від художнього задуму чи складності композиції, саме шари, маски, текстури й ефекти визначають якість фінального результату, дозволяють контролювати кожен елемент зображення, створювати глибину, атмосферу та складну взаємодію світлотіньових площин. Робота над трьома обкладинками – “до новели”, “до першого сезону” та “до другого сезону” стала практичним прикладом застосування цих інструментів на різних етапах: від базового побудування форми до кінематографічних світлових ефектів.

Робота над шарами та їх система в Adobe Photoshop є фундаментальним інструментом, який забезпечує контроль над

композицією (Рис.Б.2.61). Кожен елемент, має свою групу шарів, а група має свій колір-маркер. Для чого взагалі використовується колір-маркер в шарах? Коли проєкт містить десятки чи навіть сотні шарів - швидка орієнтація у файлі стає критично важливою. Саме тому колір-маркер є одним із найефективніших інструментів організації складної багатошарової структури. Кожен елемент ілюстрації має власну групу шарів, а кожна група позначається певним кольором. Це допомагає миттєво знаходити потрібний блок, навіть якщо файл містить понад 150–200 шарів; візуально розмежувати логічні частини композиції (персонаж, кінь, світло, фони, ефекти, логотип); підвищити швидкість навігації у проєкті, особливо на фінальних етапах, коли час обмежений дедлайнами; зберегти впорядкованість файлу у командній роботі – іншому художнику або дизайнеру не потрібно розбиратися в хаосі шарів. Команда заздалегідь узгоджує, який колір що означає. У даному випадку, обкладки мають такі маркери своїх шарів: (Рис.Б.2.62) червони - шари, які заборонено видаляти, або працювати на них. Переважно на таких шарах, або референси, або ключові елементи ілюстрації. (Рис.Б.2.63) помаранчевий – це шари які мають матеріал для роботи, наприклад є картинка текстури каміння або дерева, художник інструментом “ласо” з цього шару вирізає потрібну йому формі і потім використовує вже на основній ілюстрації, при цьому шар з текстурою, з якого брав фрагмент, не видаляє, а тримає для подальшої роботи. До помаранчевих шарів відносяться не тільки текстури, це може бути окремо від мальований елемент одягу наприклад, який відклади до свого часу, або пнг деталі. (Рис.Б.2.64) синій - колір використовується для позначення шарів, які містять текст або складні налаштування, використовується для позначення шарів, які містять текст або складні налаштування. Саме тому текстові шари часто поєднуються за логікою з технічними шарами налаштувань. Ця категорія шарів не може бути зведена в один растровий шар, оскільки у процесі злиття всі прикріплені ефекти та параметри моментально

зникають. Тому синій колір-маркер служить сигналом: це шари, які потрібно зберігати окремо, не зливати й не об'єднувати, адже вони містять важливі стилі, ефекти або параметри, що безпосередньо впливають на вигляд фінальної ілюстрації. Такий підхід забезпечує контрольованість дизайну, дозволяє легко редагувати текстові елементи на будь-якому етапі та гарантує, що всі візуальні налаштування залишаться цілими незалежно від подальших правок у проєкті. Окремо варто згадати про плагіни та пресети, які також часто взаємодіють із текстовими й технічними шарами. *Плагіни* – це додаткові інструменти, встановлені в Photoshop для розширення стандартних можливостей програми: від генерації складних текстур до симуляції освітлення, частинок, фільмового зерна, корекції кольору чи автоматизації повторюваних процесів [41]. *Пресети* (preset, набір налаштувань) – це збережені параметри ефектів, пензлів, градієнтів, кольорокорекції, стилів шару тощо, які можна застосувати в один клік. Пресети дозволяють швидко відтворювати однакову стилістику на різних елементах, що особливо важливо у великих проєктах з єдиною візуальною мовою, як-от «Дике Поле». Усі ці інструменти напряду залежать від правильного структурування шарів і саме тому синя позначка допомагає не загубити шари, від яких залежить робота плагінів або застосованих пресетів [42]. Є шари, які складається з растрового зображення та прикріпленої до нього маски – це одна з базових, але найважливіших конструкцій у професійній роботі з Photoshop. Маска шару дозволяє керувати видимістю елемента без руйнування самого зображення. Вона працює за принципом чорно-білої карти: білий колір відкриває зображення, чорний приховує його повністю, а сірі переходи створюють напівпрозорість. Завдяки цьому художник може приховувати зайві частини шару, м'яко інтегрувати об'єкти у фон, коригувати форму димки, вибуху чи освітлення без необхідності видаляти пікселі назавжди. Маска пов'язана з шаром ланцюжком — це означає, що під час переміщення або трансформації вони поведуться як один об'єкт, зберігаючи відносну

позицію. Маски також ідеально працюють у поєднанні з режимами накладання (Overlay, Screen, Multiply), дозволяючи залишати ефект лише там, де він потрібен. Загалом така структура шару – зображення + маска – забезпечує гнучкість, контроль і чистоту процесу, що особливо важливо в проєктах із великою кількістю частинок, диму та світла, де результати постійно коригуються й уточнюються протягом роботи.

Photoshop надає широкі можливості керування шарами, особливо їхні режими накладання (Рис.Б.2.65). Найактивнішу роль у цифровій ілюстрації відіграють саме режими накладання, пов'язані зі світлом. Оскільки світло в реальному світі має різний характер – м'яке, жорстке, розсіяне, вибухове, контражурне – у Photoshop існують різні інструменти, що дозволяють його відтворити максимально природно, звичайно в подальшій роботі збалансовувати їх, то яскравіше, то темніше. Кожен режим накладання має власний принцип роботи: одні затемнюють (Multiply, Linear Burn) (Рис.Б.2.66), інші освітлюють (Screen, Color Dodge) (Рис.Б.2.67), треті змінюють контраст (Overlay, Soft Light, Hard Light) (Рис.Б.2.68), а деякі взагалі трансформують колір або світіння (Hue, Color, Luminosity) (Рис.Б.2.69).

Жодна робота в Photoshop не здійснюється без пензлів. Хоча програма надає базовий набір стандартних, вони мають універсальний характер і використовуються здебільшого новачками. Професійні художники та дизайнери майже ніколи не працюють стандартними пензлями, у процесі роботи кожен художник поступово формує власну колекцію пензлів. Вона збирається роками: частина створюється самостійно, частина завантажується з профільних платформ, а частина – адаптується під конкретні задачі. Кожен пензель у такому наборі має своє чітке призначення: один відповідає за м'яке розтушовування, інший м'який жорсткий штрих, ще інший – за імітацію мазків олійної фарби, текстури гранжевої поверхні, пилу, диму, волосся чи тканини.

Усі професійні набори пензлів поділяються на окремі групи, кожна з яких виконує свою конкретну функцію в процесі створення ілюстрації. Такий поділ дозволяє швидко орієнтуватися у великій бібліотеці кистей і використовувати саме той інструмент, який потрібен на певному етапі роботи. Основні пензлі (Рис.Б.2.70) – це інструменти для базового опрацювання зображення. До них належать м'які та жорсткі круглі кисті, кисті для побудови підмалювання (blocking), формування силуетів і нанесення перших світлотіньових площин. Вони створюють фундамент майбутнього рендерингу. Текстурні пензлі (Рис.Б.2.71) – використовуються для деталізації матеріалів і поверхонь: металу, каменю, шкіри, деревини, тканин, піску чи землі. Вони дають можливість передати характер поверхні без зайвої ручної прорисовки, створюючи правдоподібний ефект матеріальності. Саме ця група активно застосовується у батальних сценах для передачі бруду, пилу, потертостей та бойових ушкоджень. Пензлі для рослинності (Рис.Б.2.72) - спеціалізовані кисті, що імітують траву, листя, кущі та фрагменти дерев. Такі пензлі зазвичай містять патерни – повторювані структурні елементи, які дозволяють одним рухом створити природний візерунок рослинності. Вони незамінні у роботі з великими ландшафтами. Пензлі для хмар, диму та атмосферних ефектів (Рис.Б.2.73) - м'які кисті складної форми, які допомагають будувати туман, дим від вибухів, хмарність, пил або повітряну перспективу. У батальних сценах вони виконують ключову роль, оскільки формують настрій, глибину та атмосферу кадру.

Важливим компонентом у професійних пензлях є патерни (Рис.Б.2.74). Патерн (pattern) – це повторюваний графічний елемент або текстура, яка безшовно накладається на зображення. У контексті пензлів патерн визначає мікрорельєф штриха: він може імітувати грубу поверхню полотна, зернистість піску, кору дерева, тканинне переплетення, металеву шершавість тощо. Коли художник малює таким пензлем, патерн «вбудовується» в штрих і надає йому характерної фактури [25]. Завдяки

цьому навіть простий рух пера може одночасно створювати і форму, і текстуру, що значно прискорює робочий процес і робить рендер глибшим та реалістичним [43].

Висновки до розділу 2

У другому розділі було проведено всебічний і детальний аналіз практичних аспектів процесу створення триптиху обкладинок для візуальної новели “Дике Поле”, реалізованого за допомогою графічного редактора Adobe Photoshop. У цьому дослідженні розглядалося кожна стадію роботи, починаючи від формування концептуальної ідеї і закінчуючи фінальним доопрацюванням деталей, що дозволило отримати повне уявлення про синергію кількох ключових складових. Було уточнено, як художній задум гармонійно переплітається із впливом історичних контекстів, як використовуються сучасні технічні інструменти для творення, а також як принципи візуальної комунікації сприяють цим процесам. Такий підхід дав змогу сформувану, професійно опрацьовану ілюстраційну систему, яка відображає складність і багатогранність творчого задуму.

Передусім, обкладинка для новели виступає ключовим елементом, що задає загальний настрій, атмосферу й жанрову орієнтацію всього проекту. Вона слугує основою для створення первинного візуального коду історії, допомагаючи глядачеві зануритися у світ головного героя, де гармонійно поєднуються історична автентичність і тонка художня інтерпретація. На відміну від основної, перша сезонна обкладинка акцентує увагу на більш спокійному й камерному відтинку життя Костянтина Гордієнка, що виражається через м’які, пастельні кольори, спокійну композицію профільного типу та мінімальну динаміку. Друга сезонна обкладинка демонструє якісно інший емоційний етап – загострення конфлікту та перехід героя до відкритої боротьби. Динамічна поза, вибухова світлотінь, гострі діагоналі та бойове спорядження створюють концептуально та технічно складну сцену, що вимагає значної

підготовки й опрацювання. Аналітична частина розділу переходить у технічну, зосереджену на опануванні базових та професійних інструментів Photoshop. Було докладно розглянуто системи шарів, колірні маркери, маски, роботу з режимами накладання, використання текстур, пресетів і плагінів, які служать основою контрольованої, структурованої та недеструктивної побудови ілюстрації. Описано роль професійних кистей і їх груп, а також пояснено принцип роботи патернів у контексті формування матеріальності зображення. Усе це демонструє, що сучасний художній процес неможливий без чіткої технічної організації. Підсумовуючи викладене, можна зробити висновок, що створення триптиху обкладинок «Дикого Поля» — це складний, багаторівневий процес, який поєднує історичний аналіз, художню інтерпретацію та технічну майстерність роботи у Photoshop. Кожна обкладинка має власну композиційну логіку, кольорову драматургію, настрій та смисловий акцент, але разом вони формують цілісну візуальну систему проєкту. Представлений триптих у кольоровій та чорно-білій версіях підтверджує послідовність прийнятих рішень, демонструє контроль над світлом, масами та настроєм у різних сюжетних епізодах й відображає еволюцію персонажа від юності до найвищого етапу драматичного протистояння.

РОЗДІЛ 3. МЕТОДИКА НАВЧАННЯ СТУДЕНТІВ СТВОРЕННЮ ОБКЛАДИНОК У PHOTOSHOP

3.1 Основи побудови навчального курсу: поетапний підхід до освоєння навичок

Розробка ефективної методики навчання створенню обкладинок у Adobe Photoshop вимагає комплексного підходу, що інтегрує ретельну теоретичну підготовку, практичні вправи та поступове збільшення складності навчальних завдань. Як зазначає О. Савченко: *“художньо-творчі проєкти у мистецькій освіті мають спиратися на цілісну послідовність дій, що дозволяє студентам опановувати матеріал від базових понять до самостійної творчої реалізації”* [34, с. 14–19]. У контексті візуальної комунікації така послідовність є особливо важливою, адже створення обкладинки – це не лише технічна робота в графічному редакторі, а й оперування композиційними закономірностями, кольірними рішеннями, шрифтами та символічними компонентами. Розробка обкладинок у Photoshop має ґрунтуватися на поетапному формуванні: спочатку - розуміння функції обкладинки у комунікації, яка обкладинка за яку нішу відповідає, яка в неї функція, чи це обкладинка до музичного альбому, чи то до наукової книги. Після дослідження теорії, робота переходить у практичну частину - засвоєння технічного інструментарію програми, а згодом – виконання практичних модулів, пов'язаних із роботою з шарами, масками, текстурами, кольірними схемами та світловими ефектами. Така послідовність забезпечує цілісність освітнього процесу, дозволяє студентам переходити від наслідування до самостійного дизайнерського мислення й формує здатність створювати професійні візуальні продукти відповідно до вимог сучасних цифрових платформ.

Теоретичний етап навчального курсу є фундаментальним, оскільки формує у студентів здатність усвідомлено аналізувати візуальний матеріал, приймати аргументовані дизайнерські рішення та будувати композицію,

спираючись на чіткі закономірності. Перш ніж студент переходить до графічної частини роботи, необхідно забезпечити його розумінням того, *що саме* має виконувати обкладинка і як вона повинна комунікувати зі своєю аудиторією.

Алгоритм дій у вивченні теоретичної частини навчання студентів, є:

Першим. Визначення типу обкладинки та її функціонального призначення. Першим кроком у теоретичному аналізі є визначення типу обкладинки та її функціонального призначення, оскільки саме цей параметр формує базові вимоги до стилістики, композиції та загальної структури візуального повідомлення. У навчальному процесі студент має засвоїти, що кожен тип обкладинки – чи то художньої книги, наукового видання, журналу, музичного альбому, відеогри або цифрової новели – належить до окремого комунікаційного сегмента і підкоряється специфічним правилам візуальної побудови. кольори чи символічні акценти. Обкладинки музичних альбомів, за класифікацією С. Гостевої, часто будуються на образній метафорі, яка має передати стиль виконавця або атмосферу альбому та спирається на культурні коди аудиторії [43, ст. 17–29]. Особливої уваги заслуговує категорія цифрових обкладинок до мобільних додатків та відеоігор. Їхня специфіка пов'язана з адаптивним середовищем відображення: різні співвідношення сторін екранів, наявність інтерфейсних елементів, безпечні зони (safe zones), вимоги до читабельності у мікроформати. Як підкреслюють Tidwell, Brewer та Valencia у праці *Designing Interfaces*: *“цифрова обкладинка повинна працювати не лише у великому форматі, а й у вигляді мініатюрної іконки, зберігаючи цілісність композиції та чіткість змістового центру”* [44, ст. 85–101]. Студенти мають засвоїти, що кожна обкладинка виконує певну роль та функції: Інформативна обкладинка ефективно передає головну інформацію про продукт, зокрема назву, жанр, автора, напрямок та тематику, наприклад: обкладинка книги. яка зроблена як верстка вважається інформативною, тому що наочно інформує про відступи та

інтервали вже на самій книзі. Або шкільний підручник, який інформує про предмет та клас для якого написаний (Рис.В.3.1). Емоційна обкладинка спрямована на створення атмосфери, формування настрою та виклик відповідних асоціацій, наприклад: напруга, легкість, веселість тощо. Саме завдяки емоційній складовій обкладинка здатна привернути увагу та сформувати перше враження, що часто визначає, чи зацікавиться користувач продуктом (Рис.В.3.2). Промоційна обкладинка має на меті не лише передати інформацію чи викликати емоцію, а й “продати” ідею, зробити продукт конкурентоспроможним у перенасиченому інформаційному середовищі. Або продовжувати його рекламувати роблячи окремі обкладинки під кожного ключового персонажа або локацію, щоб bliще познайомити глядача з проектом. Як наголошують Лідвелл, Голден і Батлер, дизайнерський об’єкт мусить працювати як інструмент впливу, спрямований на активне залучення глядача [45, с. 41–44] (Рис.В.3.3).

У методичній літературі наголошується, що функціональне призначення обкладинки відіграє ключову роль у визначенні таких аспектів, як рівень деталізації, палітра кольорів, розташування текстових елементів, стилістика зображень та кількість декоративних елементів. Так, наприклад, для обкладинок цифрових новел критично важливим є виражений композиційний центр і високий контраст, адже вони переважно сприймаються через екрани смартфонів, де дрібні деталі можуть бути непомітними. У свою чергу, для друкованих художніх книг дизайнери мають можливість застосувати більш складні текстури, тонкі градієнти кольорів і багату деталізацію фону, розраховану на ретельне сприйняття у повноформатному вигляді. Отже, вибір типу обкладинки не є формальністю, а виступає важливим аналітичним кроком. Саме цей етап визначає подальший процес творчої роботи студента: від аналізу композиційних рішень і колористики до підбору шрифтів, інтерпретації образів і створення макету в середовищі Adobe Photoshop.

Другим. Аналіз цільової аудиторії. Розуміння цільової аудиторії є одним із базових умінь у професійній роботі над обкладинкою, оскільки саме аудиторія визначає стилісти, колір, композицію та загальну емоційну тональність дизайну. Вивчається, на кого спрямований продукт: підлітки, дорослі читачі, професійна спільнота, фанати певного жанру тощо. Різні аудиторії по-різному сприймають кольори, шрифти, композицію, символи й навіть темп візуальної подачі. Згідно з дослідженнями Н. Яковенко, сприйняття візуального образу залежить від культурного досвіду та вікової групи, що формує відмінні механізми інтерпретації символів та сюжетних кодів [46, ст. 112–118]. У навчальному процесі важливо не лише говорити про специфіку аудиторій, але й демонструвати студентам приклади успішних обкладинок, орієнтованих на різні групи користувачів, та пояснювати, чому дизайнер обрав саме такі рішення (Рис.В.3.4). Для підліткової аудиторії (13–18 років) у міжнародних дослідженнях відзначають ефективність комбінації динамічних ракурсів, шрифтів зі зниженою формальністю та сюжетних образів, які містять інтригу або конфлікт (Schell J.) [47, с. 214–219]. Натомість в обкладинках, спрямованих на дорослу аудиторію, важливу роль відіграє глибина композиції, атмосфера, деталізація та продумана колірна драматургія, що дозволяють створити багатопланову смислову структуру (Norman D.) [48, с. 78–84]. Якщо продукт орієнтований на професійну спільноту – дизайнерів, істориків, митців – важливою стає інформативність, академічність та структурованість подачі. У таких обкладинках шрифти мають бути лаконічними, кольори – стриманими, а композиція – передавати чітку ієрархію (Єжижанська Т.) [49, с. 33–37].

У рамках навчального курсу з візуальної комунікації важливо розвивати у студентів здатність системно аналізувати обкладинки різних жанрів і розуміти логіку дизайнерських рішень. На думку І. Цідило, застосування реальних кейсів є необхідним педагогічним прийомом, оскільки це сприяє переходу від теоретичних знань до усвідомленого

дизайнерського мислення, де кожен елемент виконує чітко визначену комунікативну функцію [50, с. 115–119].

Потрібно навчання студентів включає забезпечення їх широким спектром візуальних прикладів і розвиток навичок проведення порівняльного аналізу. Це дозволяє зрозуміти, чому одна обкладинка ефективно працює для молодіжної аудиторії, а інша краще відповідає історичному або академічному сегменту. Акцент також робиться на розумінні, як певні кольори створюють атмосферу трилера чи романтичної новели; чому для різних жанрів використовують декоративні шрифти або строгі геометричні гарнітури. Такий метод сприяє формуванню у студентів не лише навичок копіювання, але й глибокого усвідомлення професійної логіки прийняття дизайн-рішень [3].

3.2 Розробка змістового модуля “Створення обкладинки” у навчанні: поетапне введення студентів у процес роботи у Photoshop

У процесі опанування навичок створення обкладинок проєктний метод виступає одним із найефективніших педагогічних інструментів, оскільки дозволяє студентам пройти повний цикл роботи професійного дизайнера – від формування концепції до завершеного графічного продукту. Такий підхід сприяє комплексному розвитку компетентностей, необхідних для роботи з візуальною комунікацією, цифровою ілюстрацією та композиційним мисленням. Як зазначає О. Савченко, художньо-творчий проєкт у мистецькій освіті має спиратися на чітку та логічну послідовність етапів, що забезпечують перехід: *«від теоретичного аналізу до практичного творення»* [51, с. 14–19]. Це особливо важливо в контексті навчання створенню обкладинок, адже подібна робота вимагає інтеграції різних видів знань і навичок: володіння композиційними законами, розуміння символіки, уміння працювати з Photoshop і здатності адаптувати дизайн до особливостей цільової аудиторії. Поетапне занурення в проєкт дозволяє студентам одночасно опановувати теоретичну базу й

застосовувати її на практиці, що формує стійкі професійні навички та розвиває творче мислення.

Змістовий модуль зі створення обкладинок у Adobe Photoshop розроблений таким чином, щоб поетапно та послідовно ознайомити студентів з етапами професійного дизайнерського процесу. Програма охоплює: від теоретичного аналізу та дослідження жанру до розробки повноцінної графічної обкладинки. Курс становить 36 академічних годин, з яких:

12 годин - теоретичний блок, що включає вивчення функцій обкладинки у візуальній комунікації, аналіз цільової аудиторії, композиційних моделей, принципів кольору та типографіки, а також ознайомлення з інтерфейсом Photoshop і його базовими інструментами.

24 години – практичний блок, присвячений поетапній розробці однієї повноцінної обкладинки: пошук референсів, створення ескізів, робота з шарами, масками, текстурами, побудова композиції, цифровий рендеринг, створення логотипу та підготовка фінального файлу.

Мета модуля- сформувати в студентів теоретичні та практичні навички створення графічних обкладинок у Adobe Photoshop. Уміння працювати з композицією, кольором, типографікою та цифровою ілюстрацією.

Завдання модуля“Створення обкладинки” передбачає:

- Ознайомлення студентів із теоретичними засадами візуальної комунікації, роллю обкладинки в інформаційному просторі та принципами роботи з різними жанрами й цільовими аудиторіями.
- Формування навичок аналітичного дослідження, зокрема: аналіз референсів; вивчення композиційних рішень; визначення основних візуальних акцентів.
- Опанування базових і поглиблених інструментів Adobe Photoshop; робота зі шарами, масками, текстурами,

режимами накладання, пензлями, фільтрами та ефектами світла

- Розвиток уміння працювати з цифровою ілюстрацією, формувати силуети, структурувати композицію та створювати цілісну візуальну сцену відповідно до задуму .
- Робота з кольором і світлом; побудова базових колірних схем, моделювання атмосфери та використання художніх акцентів.
- Створення власного проєкту – повноцінної обкладинки, виконаної відповідно до технічних, художніх та комунікаційних вимог сучасного цифрового середовища.

Навчальний модуль “Створення обкладинки” у Adobe Photoshop представлений у таблицях В.1 та В.2, розрахований на студентів з різним ступенем підготовки – як на тих, хто вперше знайомиться з програмою, так і на тих, хто вже має елементарні навички роботи у Photoshop. Курс має базовий рівень складності й орієнтований насамперед на здобувачів третього курсу художньо-графічного відділення, які перебувають на початковому етапі опанування цифрової ілюстрації та візуальної комунікації. Структура модуля вибудована так, щоб студент поступово в роботу над обкладинкою: спочатку теоретичне знання що таке обкладинка, які є види, і які є нюанси; потім знайомство з інструментарієм Photoshop. Поетапність дає змогу легко увійти в навчальний процес тим, хто вперше працює в програмі, і водночас забезпечує достатній рівень складності для студентів, які вже володіють базовими навичками й прагнуть систематизувати та розширити свій досвід [18].

Розробка плану-конспекту заняття № 1

“Створення обкладинки”. Як засіб формування професійних навичок студентів у процесі навчання Adobe Photoshop

Дане заняття має на меті занурити здобувачів освіти у базові принципи візуальної комунікації, ознайомити їх з функціями обкладинки у

цифрових та поліграфічних медіа, а також продемонструвати, як творчий процес у Photoshop може стати засобом розвитку дизайнерського мислення. Рок закладає фундамент для подальших практичних модулів і є важливим етапом у поступовому опануванні студентами інструментарію Adobe Photoshop. Заняття допомагає студентам зрозуміти структуру професійної роботи над обкладинкою

Дата проведення: _____

Тема: Створення обкладинки

Мета: Формування базового розуміння функцій та мети обкладинки як елемента візуальної комунікації; ознайомлення зі специфікою професійного підходу до розробки обкладинок у контексті цифрових медіа; розвиток навичок аналізу композиційних рішень, жанрових особливостей та символічних компонентів оформлення. Набуття початкових практичних умінь роботи з Adobe Photoshop для реалізації дизайнерських ідей. Забезпечення розуміння важливості послідовності етапів у професійному процесі створення обкладинки: від формування ідеї та аналізу референсів до розробки структури дизайн-макету.

–Навчальна: Сформувати у студентів базове розуміння функцій обкладинки в системі візуальної комунікації; ознайомити з видами обкладинок, їхніми композиційними та інформаційними особливостями. Навчити інструментам Adobe Photoshop, які необхідні для створення графічної обкладинки.

–Розвиваюча: Розвивати у студентів образне та композиційне мислення, уміння працювати з візуальною та текстовою інформацією, стимулювати творчу ініціативу та інтерес до цифрової ілюстрації.

–Виховна: Відповідальне ставлення до творчої діяльності, акуратність у роботі з цифровими інструментами; формувати вміння працювати у команді та в структурованому творчому процесі,

Обладнання для викладача: ноутбук, графічний планшет, програма

Adobe Photoshop, презентація матеріалу,

Обладнання для студентів: ноутбук, графічний планшет, програма Adobe Photoshop, блокнот або скетчбук для записів.

Хід Заняття

1.Організаційний момент

Вступне слово: “ Доброго дня шановні студенти. Рада вітати вас на курсі *“Створення обкладинки”*. Сьогодні ми розпочинаємо вивчення одного з найбільш важливих та водночас творчих напрямів цифрового дизайну – створення обкладинок у Adobe Photoshop. Упродовж курсу ми ознайомимося з теоретичними основами візуальної комунікації, розберемо функції обкладинки в різних видах медіа та навчимося застосовувати інструменти Photoshop для створення професійного, композиційно графічного продукту. Це заняття стане першим кроком у вашому практичному оволодінні дизайнерськими техніками, тому прошу бути активними, уважними”.

2. Актуалізація наявних знань студентів перед вивченням теми

Перед тим як розпочати заняття, проводжу коротку діагностику знань студентів, щоб визначити їхній стартовий рівень і краще зрозуміти, від якої точки варто розпочинати опанування теми. Це дозволяє адаптувати подання матеріалу, врахувати різний досвід здобувачів освіти та забезпечити максимально ефективний початок навчального процесу [58]. Складаю низку запитань:

- Що таке обкладинка і яку роль вона відіграє у цифрових і друкованих медіа?
- Які обкладинки ви зустрічаєте у повсякденному житті (книжки, ігри, музичні альбоми, комікси, візуальні новели)?
- Що вони вже знаєте про Photoshop: інтерфейс, базові інструменти, шари?
- Чи працювали вони раніше з цифровою ілюстрацією або

графічним планшетом?

3. Вивчення матеріалу

На цьому етапі заняття перехожу до безпосереднього пояснення теоретичного блоку. Спочатку пропоную студентам зрозуміти загальну суть візуальної комунікації – того середовища, у якому обкладинка функціонує як ключовий елемент взаємодії між твором та аудиторією. Пояснюю, що візуальна комунікація – це спосіб передачі інформації через зображення, кольори, форми, символи та графічні структури. У сучасному медіапросторі вона охоплює книжкові обкладинки, постери, відеообкладинки, інтерфейси, промо-банери, іконки та інші графічні носії, які в перші секунди формують враження про продукт. Візуальна комунікація працює не лише як естетичний засіб, а як структуроване, функціональне повідомлення, яке повинно бути швидко прочитане та легко інтерпретоване. У сучасному медіапросторі вона проявляється на різних носіях: друкованих книжкових обкладинках, постерах, відеообкладинках YouTube і TikTok, іконках застосунків, ігрових банерах, рекламних макетах, інтерфейсних заставках тощо. Кожен із цих форматів виконує стратегічну комунікаційну функцію – формує перше враження, орієнтує користувача та створює очікування щодо змісту [57, с. 312–318]. Після цього переходжу до принципів побудови обкладинки як цілісного візуального продукту. Пояснюю, що будь-яка успішна обкладинка завжди включає три ключові рівні:

1. інформаційний – що саме повідомляє глядачу (жанр, настрій, тематика);
2. емоційний – які почуття має викликати;
3. композиційно-семіотичний – як елементи взаємодіють між собою, створюючи цілісний образ.

Демонструю приклади реальних обкладинок різних жанрів – книжкових, ігрових, музичних – і разом зі студентами аналізуємо структуру, кольори,

ритм, пропорції та вибір візуальних символів. На цьому етапі студенти поступово переходять від пасивного сприйняття зображення до активного аналітичного мислення.

Далі знайомлю студентів із базовими можливостями Adobe Photoshop, оскільки цей інструмент є центральним у процесі створення майбутньої обкладинки. Пояснюю поняття шарів, масок, режимів накладання, пензлів, текстур та коригувальних шарів, а також те, як ці функції підсилюють композицію та дозволяють досягти художньої виразності. Роблю акцент на практичному аспекті: у Photoshop важливо не просто вміти «натиснути правильну кнопку», а вміти логічно пояснити – *чому саме таке рішення є доречним для передачі сенсу*. Студенти вчаться бачити зв'язок між технологічною операцією та художнім результатом, що відповідає сучасним методичним підходам у мистецькій освіті.

Поступово підводжу їх до усвідомлення, що створення обкладинки – це не лише технічний процес, а складний творчо-аналітичний проєкт. Він включає дослідження, відбір референсів, формування moodboard, аналіз цільової аудиторії, визначення жанрових маркерів, розробку ескізів і лише після цього — цифрове опрацювання в Photoshop. Такий підхід відповідає принципам проєктного навчання, у якому студент проходить усі етапи дизайнерського мислення: від ідеї до реалізації та рефлексії результату [57].

Висновки до розділу 3

На завершення заняття підсумовую разом зі студентами ключові моменти заняття, акцентуючи увагу на тому, що сьогодення робота була спрямована не стільки на створення «готової картинки», скільки на формування професійного способу мислення дизайнера. Студенти отримали базове уявлення про обкладинку як важливий елемент системи візуальної комунікації, що виконує інформаційну, емоційну та промоційну функції, ознайомилися з основними типами обкладинок і прикладами їх реалізації у цифрових та друкованих медіа. Окрема увага приділялася

аналізу реальних зразків, що дозволило перейти від інтуїтивного «подобається / не подобається» до усвідомленого аналізу композиції, кольору, типографіки та образної системи.

Також було закладено фундамент для подальшої практичної роботи в Adobe Photoshop: студенти познайомилися з ключовими інструментами програми, зрозуміли їхнє призначення у контексті створення обкладинки та побачили, як технічні операції напряду пов'язані з художнім результатом. Важливо, що протягом заняття вони не просто сприймали інформацію, а відповідали на запитання, дискутували, наводили приклади знайомих їм обкладинок, що сприяло активному залученню до навчального процесу й формуванню мотивації до подальшої роботи.

У кінці заняття фіксуємо, що наступні заняття будуть присвячені вже більш практичним етапам — пошуку та аналізу референсів, створенню moodboard, розробці перших ескізів майбутньої обкладинки та покроковій роботі в середовищі Photoshop. Таким чином, сьогоднішній заняття відіграв роль вступного методичного блоку, який поєднав теорію візуальної комунікації з первинним знайомством із професійним графічним інструментом, заклавши цілісну основу для подальшого опанування курсу «Створення обкладинки».

ВИСНОВКИ

Узагальнюючи висновки трьох розділів, можна дійти висновку, що процес створення обкладинок, як у цифрових медіа, так і в освітньому контексті, є багатограним і складним явищем. Він поєднує художнє мислення, технічні навички, аналітичний підхід і здатність застосовувати системне проєктне мислення. Обкладинка виконує важливу роль у візуальній комунікації, дозволяючи за лічені секунди передати ключову інформацію про продукт, викликати емоційне враження і вплинути на рішення користувача щодо подальшої взаємодії. В умовах кліпового сприйняття, інформаційного перенасичення та стрімкого розвитку цифрових платформ обкладинка виконує одночасно інформативну, емоційну, маркетингову та ідентифікаційну функції. Вона задає початкове враження, формує образ продукту та забезпечує його впізнаваність серед конкурентів.

Особливе значення у цьому процесі мають графічні редактори, зокрема Adobe Photoshop та Adobe Illustrator, які стали незамінними інструментами для сучасних дизайнерів. Вони дозволяють втілювати творчі ідеї з високою технічною точністю, керувати композицією, кольоровою гамою, світлотінями, текстурами, типографікою та адаптувати форматування до різних носіїв. Ці інструменти постають як цифрові лабораторії, де як студенти, так і професійні дизайнери можуть експериментувати, тестувати різні рішення й відточувати власний стиль. Хоча цифрові технології значно розширюють можливості дизайну, вони все ж спираються на класичні принципи композиції, колористики та логіки художнього зображення, створюючи не протиставлення традиційним технікам, а їх продуктивний синтез.

Аналіз практичного проєкту зі створення триптиху обкладинок для візуальної новели «Дике Поле» показав, що сучасна обкладинка стає результатом ретельно спланованого процесу. Він поєднує історичний аналіз, емоційно-сюжетну інтерпретацію та професійне технічне

виконання. Кожна окрема обкладинка має власну драматургію, композиційний принцип, колірну палітру та семіотичні акценти. У той же час усі три обкладинки формують цілісну візуальну концепцію персонажного розвитку та художнього задуму проєкту. Робота над триптихом засвідчила важливість використання можливостей Photoshop: роботи зі слоями, масками, режимами накладання, текстурами і пензлями. Ці інструменти допомогли створити багаторівневі ілюстрації без втрати загальної гармонії чи контрольованості кожного елемента.

Третій розділ також акцентує увагу на педагогічному потенціалі процесу створення обкладинок. У художній освіті це завдання являє собою не просто технічну вправу, але повноцінний навчальний проєкт. Він стимулює розвиток образного мислення, аналітичних здібностей, творчості та навичок прийняття професійних рішень. Процес створення обкладинки дозволяє студентам отримати комплексний досвід дизайнерського мислення: від генерації ідей і аналізу референсів до концептуалізації, розробки ескізів, цифрової реалізації та критичного осмислення результату. У цьому процесі викладач виступає не лише наставником, а й співтворцем – удосконалюючи методики навчання, підходи до взаємодії зі студентами та адаптуючи матеріали до різних рівнів підготовки.

Практика показала ефективність моделі поетапного навчання: від актуалізації наявних знань і теоретичних основ до вивчення прикладів, демонстрації роботи з інструментами Photoshop і підготовки до самостійного виконання комплексного проєкту, у межах якого студент переходить від простих технічних дій до створення цілісної, концептуально обґрунтованої обкладинки. Такий підхід дозволяє не лише засвоїти інструменти, а й навчитися застосовувати їх у реальному творчому завданні, де необхідно поєднати аналіз, композиційне мислення та цифрову майстерність.

СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ

1. Бокань М. Український батальний живопис XVII–XVIII століть. Львів : Ін-т народознавства НАН України, 2008. 140 с.
2. Василенко В. Adobe Photoshop для дизайнерів і художників. Київ : Ліра-К, 2019. 180 с.
3. Ващук Ф. Інтеграція в європейський освітній простір: здобутки, проблеми, перспективи: Монографія. Ужгород : ЗакДУ, 2011. Т. 16. 560 с. URL: <https://www.uzhnu.edu.ua/en/infocentre/get/3717> (дата звернення: 10.11.2025).
4. Величко Н. В. Тенденції розвитку засобів візуальної комунікації в контексті дизайну книги. *Вісник Харківської державної академії дизайну і мистецтв*. 2020. № 3. С. 35–41. URL: elibrary.kubg.edu.ua.
5. Водотика Т. Г. Матеріальна культура українського козацтва XVII століття. *Український історичний журнал*. 2017. № 4. С. 51–53.
6. Гайдамака О. Інтегративна мистецька освіта – крок у майбутнє. *Мистецтво та освіта*. 2006. № 4. С. 2–4.
7. Герасимчук В. І. Військовий одяг та спорядження запорозьких козаків XVII–XVIII ст. Київ : Ін-т історії України НАНУ, 2014.
8. Гордієнко В. Батальний живопис: принципи композиції та образотворчі прийоми. Київ : НаУКМА, 2015. 112 с.
9. Гордієнко К. Гордієнко Кость. URL: https://uk.wikipedia.org/wiki/Гордієнко_Кость (дата звернення: 13.10.2025).
10. Гостєва С. Візуальна стилістика музичної індустрії: дизайн, символи, контексти. Харків : Мистецтвознавча студія, 2018. 164 с.
11. Гошко Ю. Г. Побут та одяг запорозьких козаків. Львів : ЛНУ ім. І. Франка, 2012.
12. Дашкевич Я. Р. Соціальна структура й матеріальна культура Запорожжя. *Наукові записки НАН України*. 2015. С. 55–62.

13. Єжижанська Т. М. Бренд-комунікація українських книжкових видань. *Бренд-комунікація українських книжкових видань*. Київ, 2021. С. 33–37.
14. Єжижанська Т. М. Бренд-комунікація українських книжкових видань. Київ : Київ. ун-т ім. Бориса Грінченка, 2021. 184 с.
15. Єфімов Ю. В. Комп'ютерна графіка: Adobe двома руками. Київ : Київ. ун-т ім. Бориса Грінченка, 2018. 120 с.
16. Зінченко О. В. Цифрове мистецтво як форма сучасного художнього вираження. Київ : НАОМА, 2019. 96 с.
17. Кардашов В. Теорія і методика викладання образотворчого мистецтва: Навчальний посібник для студентів вищих навчальних закладів. Київ : Вид. Дім «Слово», 2007. 296 с.
18. Коваль П. Вплив мистецтва на психічний стан людини в процесі навчально-виховної і професійної діяльності. *Вісник Черкаського університету: зб. наук. ст. Вип. 186. Серія Педагогічні науки*. Черкаси, 2010. С. 59–63.
19. Козацький чуб: статус, символ, історичне походження. URL: https://ukrrain.com/kozackij_chub._status-_simvol-_istorichne_pohodzhennya.html (дата звернення: 14.10.2025).
20. Літкович Ю., Стернічук В. Обкладинки англomовних і україномовних журналів у рецептивному аспекті. *Актуальні питання гуманітарних наук*. 2024. Т. 72, № 4. С. 74–81.
21. Масол Л. Концепція загальної мистецької освіти. *Мистецтво та освіта*. 2004. № 1. С. 2–5.
22. Михайлюта М. Г. Способи оптимізації текстів для візуальних платформ з урахуванням трендів та підходів в епоху кліпового мислення. *Академічні візії*. 2025. № 43. С. 112–118. URL: <https://doi.org/10.5281/zenodo.15333871> (дата звернення: 05.11.2025).

23. Олексієнко В. М. Цифрова компетентність у мистецькій освіті: методичні підходи та інструменти. *Педагогічні науки*. 2021. № 78. С. 60–72.
24. Пасічний А. Образотворче мистецтво. Словник-довідник. Тернопіль : Навч. кн. – Богдан, 2003. 216 с.
25. Патерн: що це таке і де використовується. URL: <https://goit.global/ua/articles/patern-shcho-tse-take-i-de-vykorystovuietsia/> (дата звернення: 10.10.2025).
26. Пічугін М. Ф., Канкін І. О., Воротніков В. В. Комп'ютерна графіка: навч. посібник. Київ : Центр учб. літ., 2013. 346 с.
27. Потрашкова Л. В. Основи композиції та дизайну: навч. посібник. Харків : ХНЕУ, 2007. 150 с.
28. Пресет. URL: <https://uk.wikipedia.org/wiki/Пресет> (дата звернення: 10.10.2025).
29. Рудницька О. Педагогіка: загальна та мистецька: Навчальний посібник. Тернопіль : Навч. кн. – Богдан, 2005. 360 с.
30. Савченко О. Я. Методика художньо-творчих проєктів у мистецькій освіті. *Мистецтво та освіта*. 2020. № 1. С. 14–19.
31. Сас П. М. Козацька зброя доби Гетьманщини. Київ : Темпора, 2019.
32. Славутич Є. Одяг козаків. Київ : Наук. думка, 2009. 112 с.
33. Сисоєва С. Основи педагогічної творчості: Підручник. Київ : Міленіум, 2006. 346 с.
34. Соболева С. М. Кліпове мислення як соціально-психологічний феномен та його роль у навчально-пізнавальній діяльності студентів. *Теорія і практика сучасної психології*. 2019. № 3(2). С. 86–90. URL: <https://doi.org/10.32840/2663-6026.2019.3-2.16> (дата звернення: 18.08.2025).
35. Стороженко А. Костянтин Гордієнко: історичний нарис. Київ : Вид-во ім. Олени Теліги, 2005. 240 с.

36. Трач О. Український народний одяг. URL: <https://diasporiana.org.ua/wp-content/uploads/books/2674/file.pdf> (дата звернення: 20.10.2025).

37. Цідило І. І. Основи графічного та комунікаційного дизайну в процесі вивчення комп'ютерної графіки. *Педагогічна академія: наукові записки*. 2025. № 14.

38. Цідило І. І. Основи графічного та комунікаційного дизайну в процесі вивчення комп'ютерної графіки. *Педагогічна Академія*. 2025. № 14. С. 115–119.

39. Цідило І. І. Основи графічного та комунікаційного дизайну в процесі вивчення комп'ютерної графіки. *Теорія і методика професійної освіти*. 2025.

40. Шарко В. Д. Сучасний урок: Технологічний аспект. Посібник для вчителів і студентів. Київ : СПД Богдан. А. М., 2007. 220 с.

41. Шаменков С. І. Серм'яга, жупан та герм'як у гардеробі українських козаків XVII століття. *Науковий вісник Національного музею історії України*. 2021. № 7. С. 10–20. URL: <https://www.academia.edu/58839840> (дата звернення: 15.10.2025).

42. Фіцула М. Педагогіка: Навчальний посібник для студентів вищих педагогічних закладів освіти. Київ : Вид. центр «Акад.», 2002. 528 с.

43. Яковенко Н. Нарис історії України з найдавніших часів до кінця XVIII ст. Критика, 2005. 584 с.

44. Analysis of Contemporary Visual Media and Communication Trends. Академічні візії. 2023. URL: <https://academy-vision.org/index.php/av/article/view/1850/1721> (дата звернення: 15.10.2025).

45. Desintha S. Semiotic Analysis of Book Cover Soulscape Road by Oscar Motuloh. *Visualita*. 2019. Vol. 8, no. 1. URL: <https://doi.org/10.33375/vslt.v8i1.1234> (дата звернення: 01.11.2025).

46. Gula I. Methods of Teaching Graphic Design in HEIs for Art. Journal of Curriculum and Teaching. 2023. URL: <https://er.knutd.edu.ua/bitstream/123456789/25199/1/23499-76564-1-SM.pdf> (дата звернення: 27.09.2025).
47. Hogarth B. Dynamic Anatomy. Watson-Guptill, 2003. 232 p.
48. Howe J. Fantasy Art Workshop. HarperCollins, 2007. 192 p.
49. Innovative Pedagogy Archive 2023. URL: http://innovpedagogy.od.ua/archives/2023/63/part_2/35.pdf (дата звернення: 04.10.2025).
50. Lidwell H. K., Holden K., Butler J. Universal Principles of Design. Rockport Publishers, 2010. 272 p.
51. Norman D. A. The Design of Everyday Things. Basic Books, 2013. 368 p.
52. Safe-zone guides for Reels, TikTok, Shorts with free templates. URL: <https://easyedit.pro/blog/safe-zone-guides-for-reels-tik-tok-shorts-with-free-templates> (дата звернення: 03.10.2025).
53. Schell J. The Art of Game Design: A Book of Lenses. CRC Press, 2019. 600 p.
54. Schell J. The Art of Game Design: A Book of Lenses. The Art of Game Design: A Book of Lenses. 2019. P. 214–219.
55. Schell J. The Art of Game Design: A Book of Lenses. The Art of Game Design: A Book of Lenses. 2019. P. 79–84.
56. Suspil'na Systsem. URL: <http://litopys.org.ua/suspil/sus156.htm> (дата звернення: 03.10.2025).
57. Tidwell J., Brewer C., Valencia A. Designing Interfaces: Patterns for Effective Interaction Design. Designing Interfaces: Patterns for Effective Interaction Design. 2020. P. 312–318.

58. Tidwell J., Brewer C., Valencia A. Designing Interfaces: Patterns for Effective Interaction Design. Designing Interfaces: Patterns for Effective Interaction Design. 2020. P. 85–101.

59. Tidwell J., Brewer C., Valencia A. Designing Interfaces: Patterns for Effective Interaction Design. O'Reilly Media, 2020. 472 p.

60. Udris-Borodavko N. e. a. Aesthetics and Semiotics in 21st Century Visual Communications: Pedagogical and Sociocultural Aspects. Research Journal in Advanced Humanities. 2023. Vol. 4, no. 4. URL: <https://doi.org/10.58256/rjah.v4i4.1144> (дата звернення: 13.09.2025).

ДОДАТКИ

ДОДАТОК А



Рис.А.1.1 Книжкові обкладинки наукової літератури

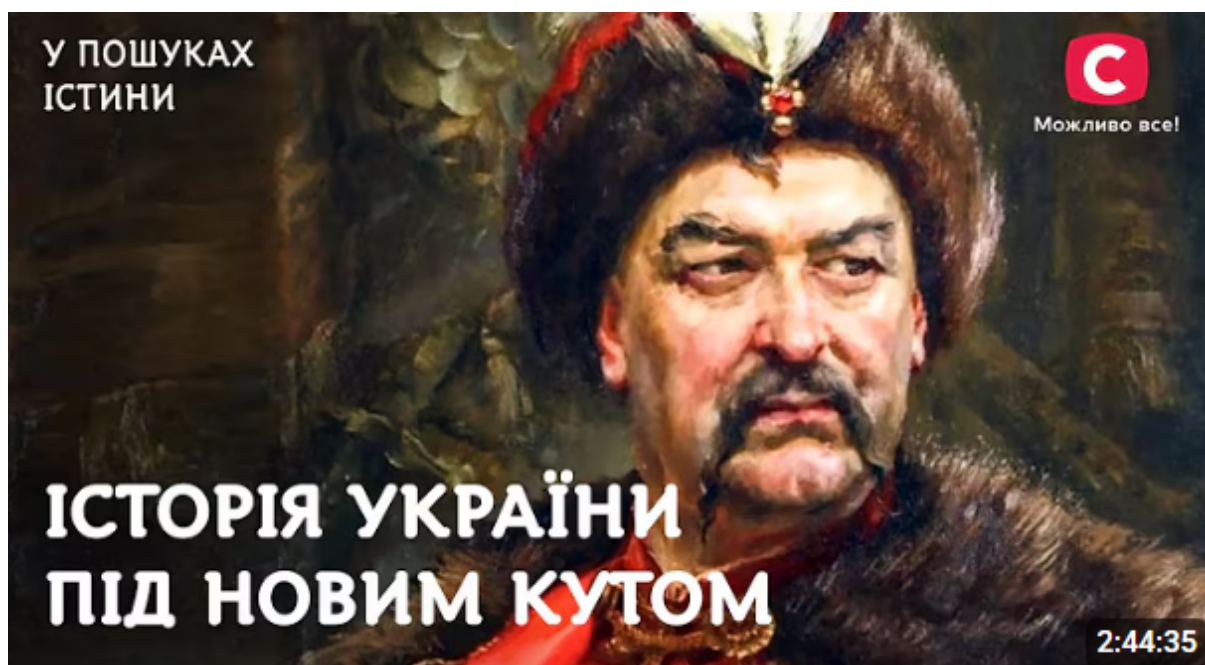


Рис.А.1.2 Відеообкладинка



Рис.А.1.3 Обкладинка до гри

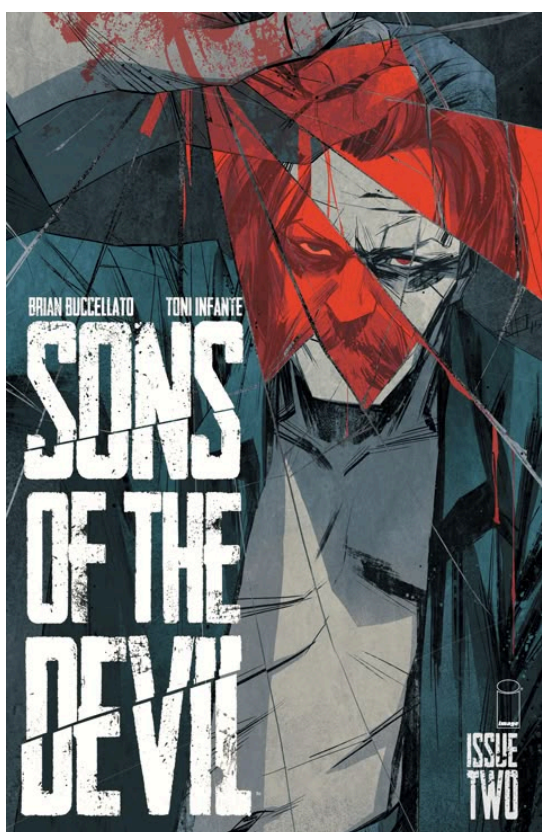


Рис.А.1.4 Побудова хоррор і екшн обкладинки за допомогою діагоналей



Рис.А.1.5 Романтична та пригодницька обкладинка



Рис.А.1.6 Обкладинка візуальної новели “Ліс” від MoonChai Story



Рис. Б. 2.1 “Обкладинка до новели”

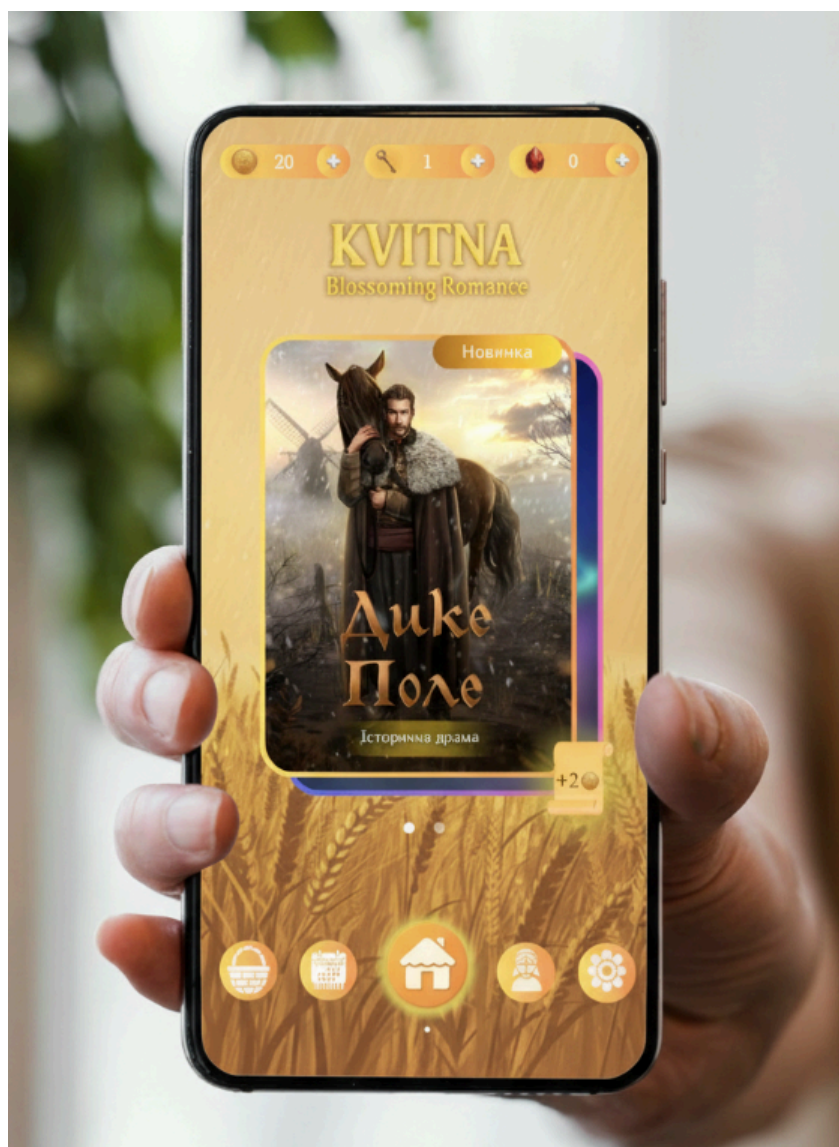


Рис. Б. 2.2 “Обкладинка до новели” у головному меню застосунку “KVITNA”

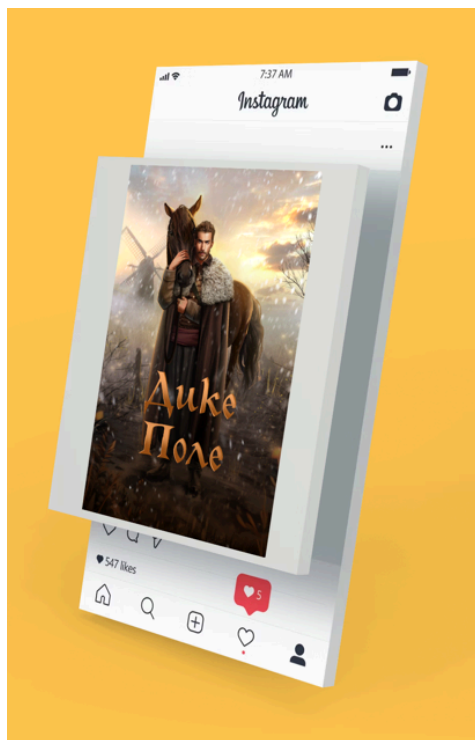


Рис. Б. 2.3 “Обкладинка до новели” на рекламних матеріалах, афішах та інших промоційних носіях



Рис. Б. 2.4 “Обкладинка до 1 сезону”

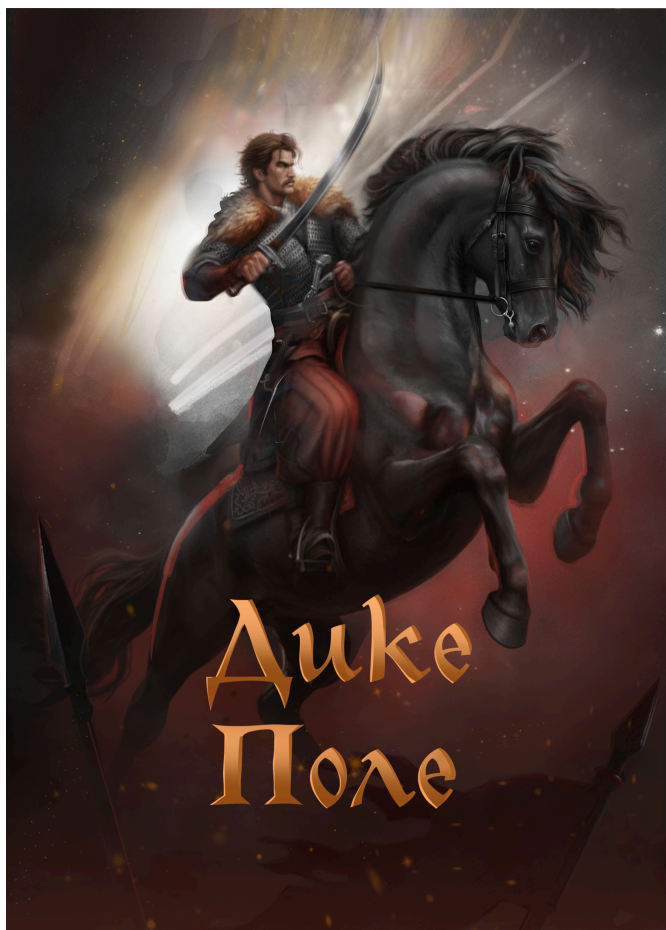


Рис. Б. 2.5 “Обкладинка до 2 сезону”



Рис. Б. 2.6 історичне зображення Костянтина Гордієнко



Рис. Б. 2.6 Персонаж Костянтин Гордієнко у візуальній новелі “Дике Поле”

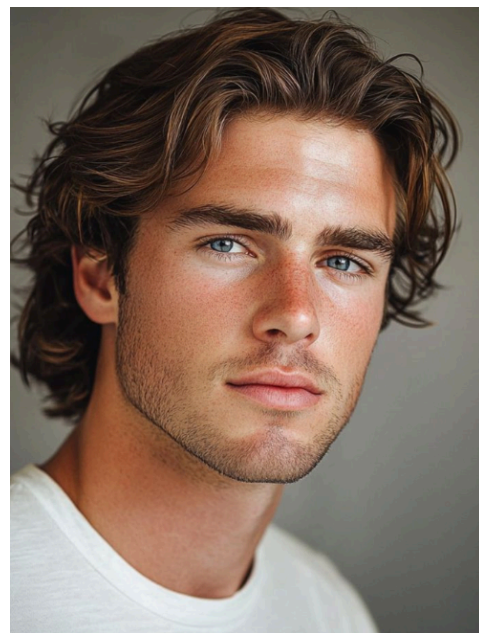
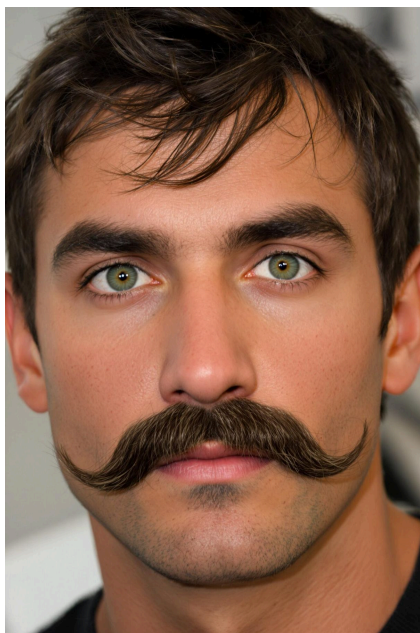


Рис. Б. 2.7 Референси до образу молодого Кості



Рис. Б. 2.8 Розробка варіантів зачісок Костянтина Гродієнко

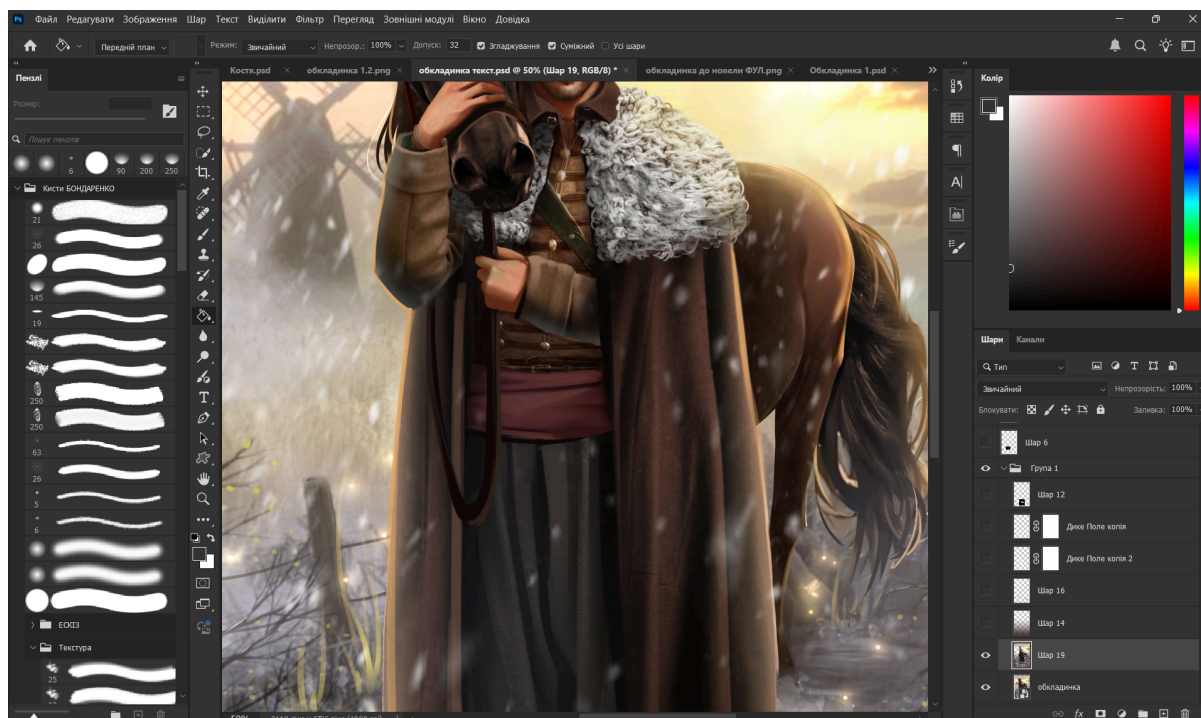


Рис. Б. 2.9 Одяг молодого Костянтина Гордієнко на “Обкладинка до новели”

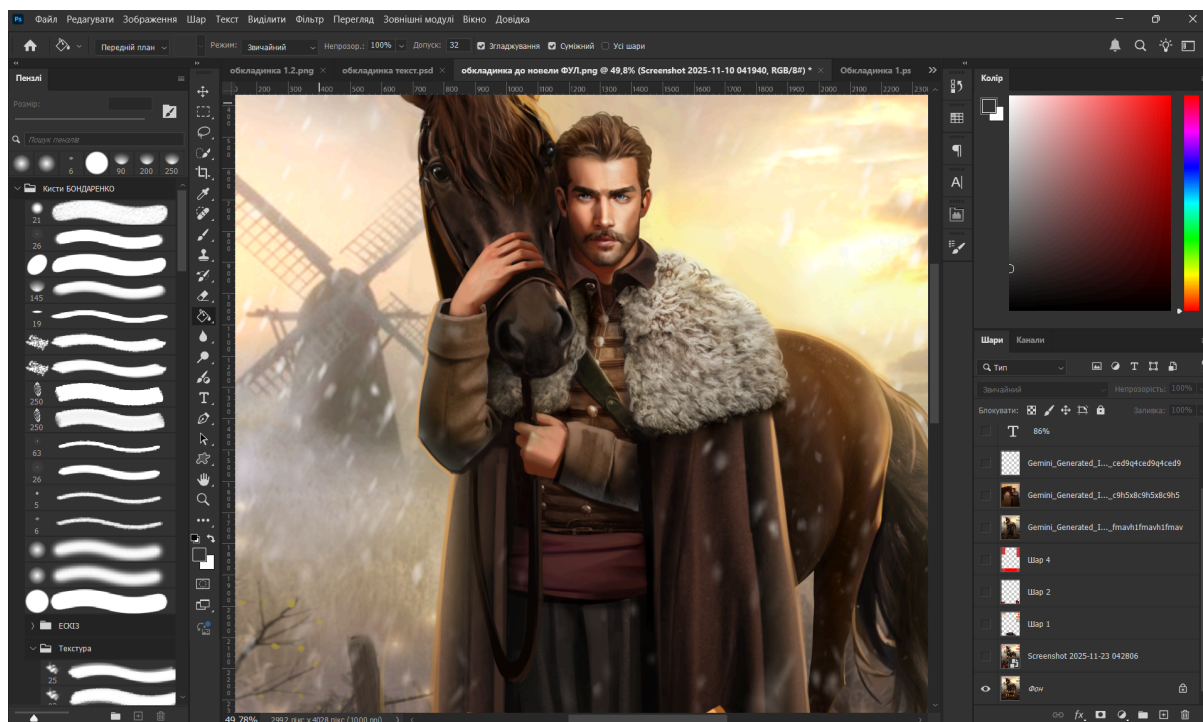


Рис. Б. 2.10 Кость притримує коня за морду, доторкаючись до нього долонею



Рис. Б. 2.11 Кольорова палітра



Рис. Б. 2.12 Інтерфейс та формат техніки - телефони, планшети



Рис. Б. 2.13 Безпечна зона



Рис. Б. 2.14 Заборонена зона



Рис. Б. 2.15 Зони ризику

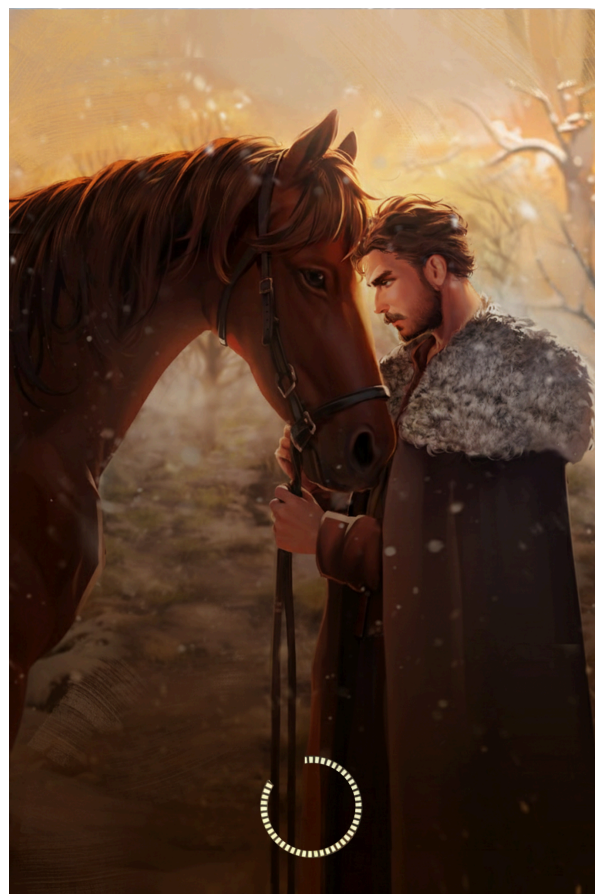


Рис. Б. 2.16 Індикатора завантаження у вигляді кружка з відсотками прогресу завантаження або ні

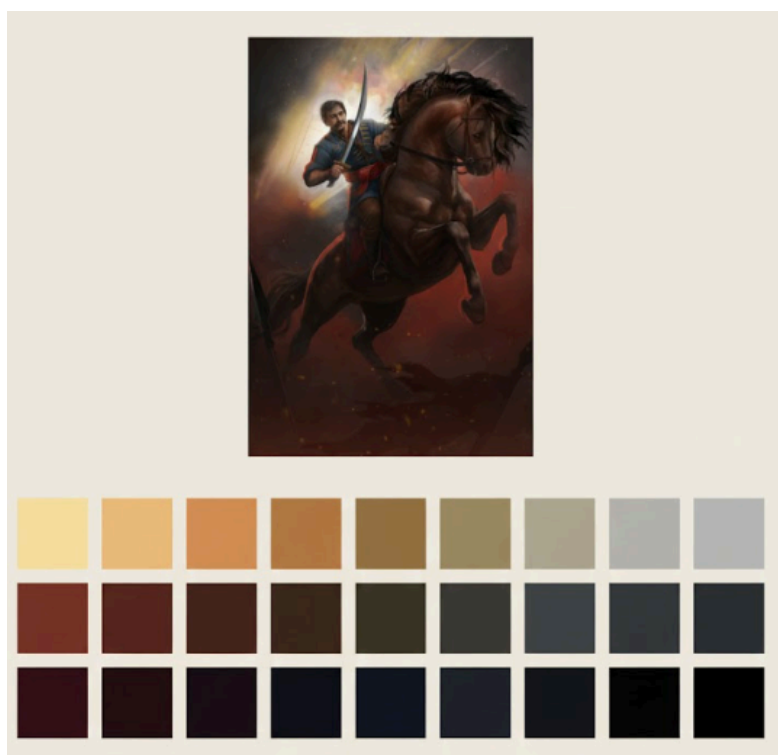


Рис. Б. 2.17 Колірна палітра обкладинка до 2 сезону

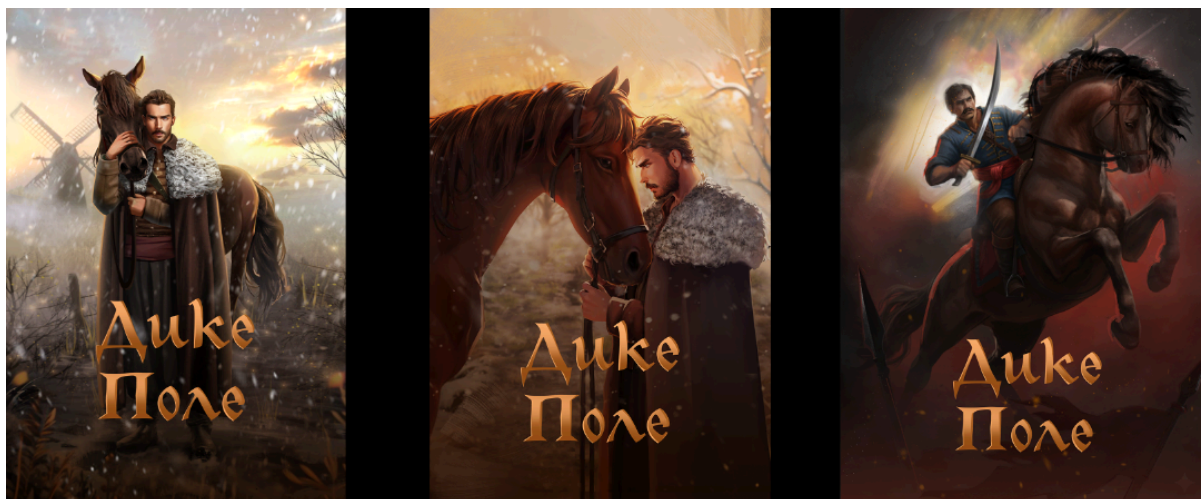


Рис. Б. 2.18 триптих обкладинок



Рис. Б. 2.19 референси анатомії козаків



Рис. Б. 2.20 Спрайт молодого Кості





Рис. Б. 2.21 Традиційне козацьке вбрання

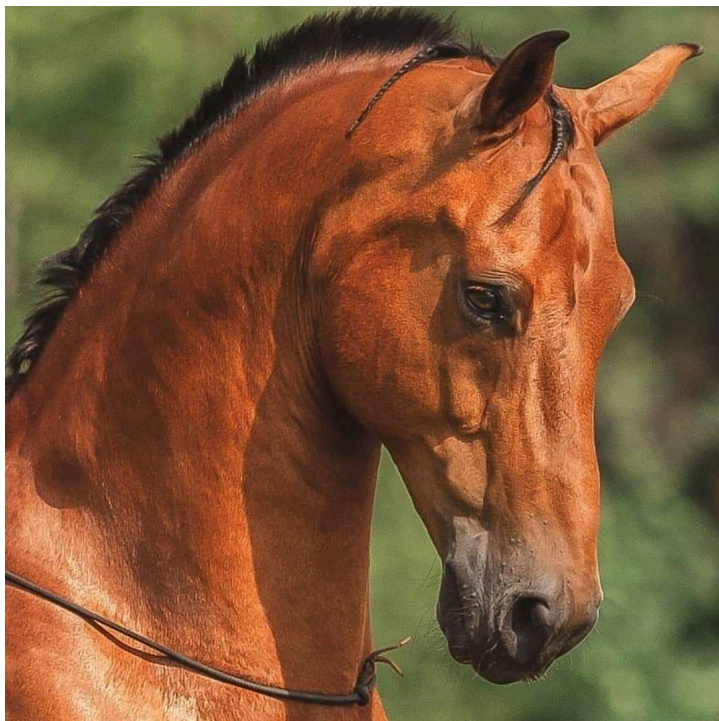


Рис. Б. 2.22 Референси коня



Рис. Б. 2.23 Ескіз обкладинки до новели

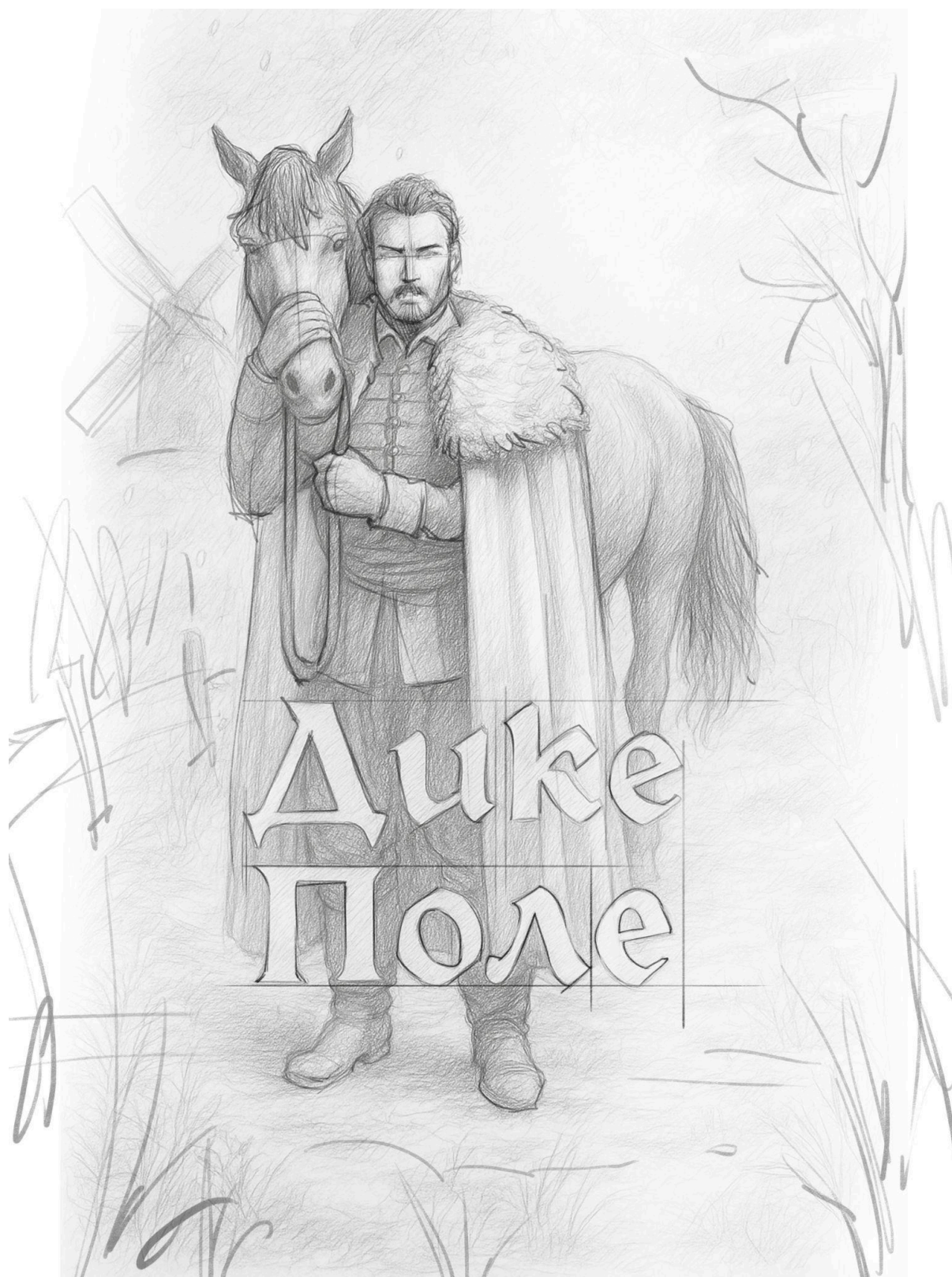


Рис. Б. 2.24 Ескіз обкладинки до новели з логотипом

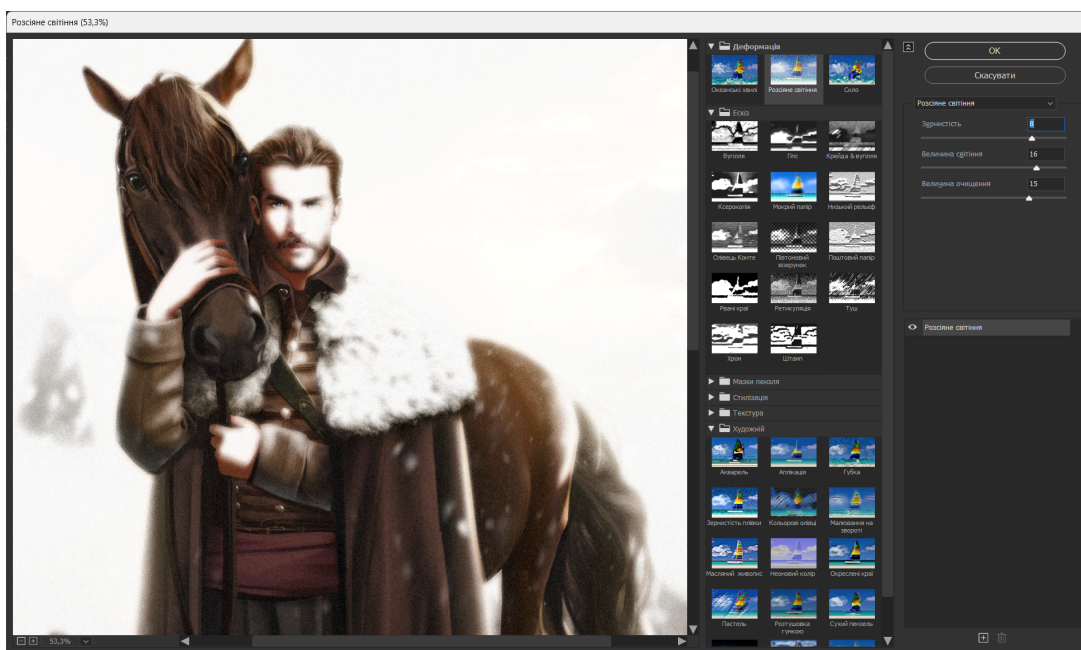
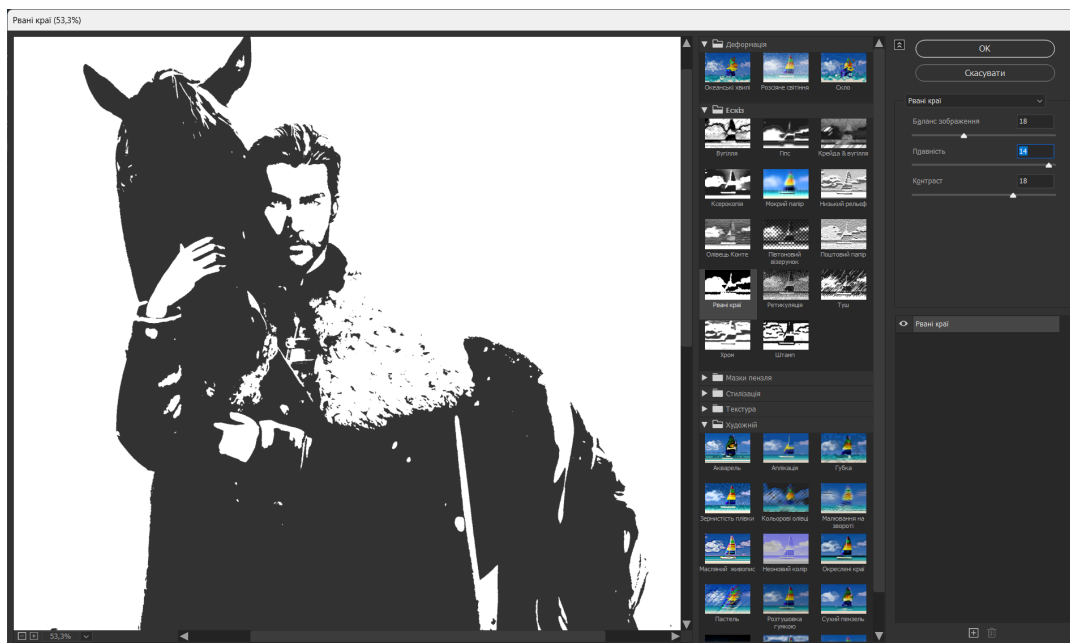


Рис. Б 2.25 Функції Adobe Photoshop “Галерея фільтрів”. Світлові карти обкладинки

УКРАЇНА УКРАЇНА
 УКРАЇНА УКРАЇНА
 УКРАЇНА УКРАЇНА
 УКРАЇНА УКРАЇНА
 Україна Україна
 Україна Україна



Рис. Б 2.26 Рефенси українських шрифтів

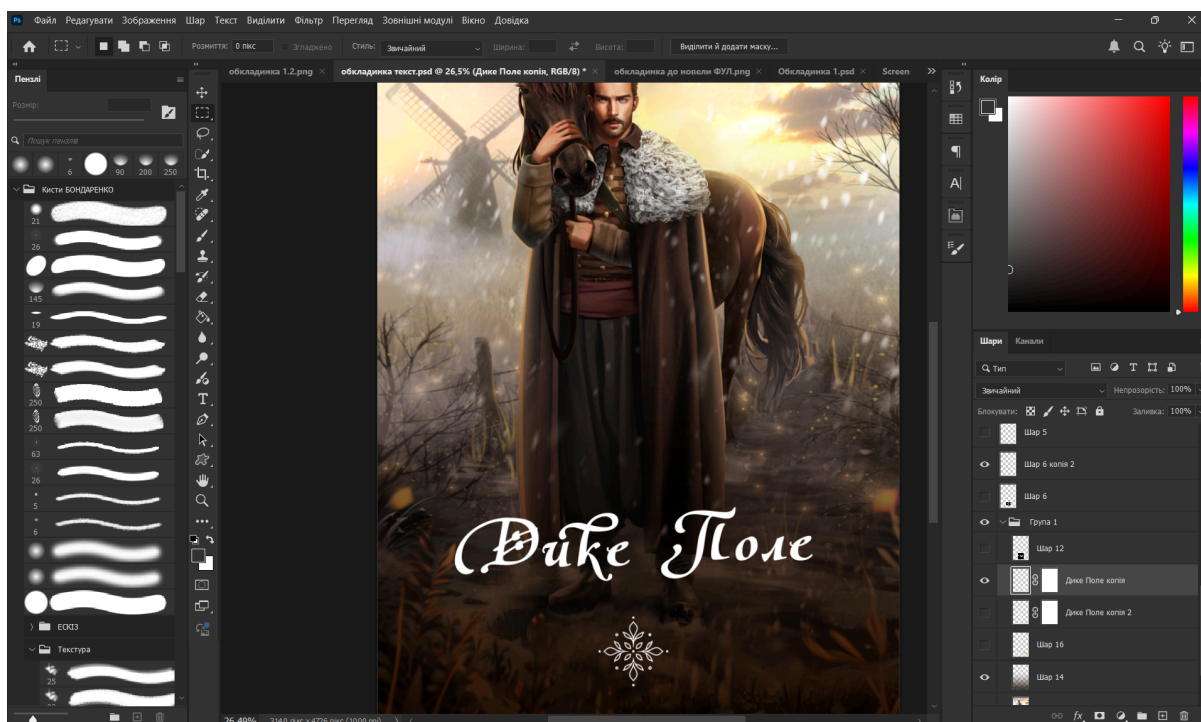


Рис. Б 2.27 Варіант логотипу №1



Рис. Б 2.28 Варіант логотипу №2

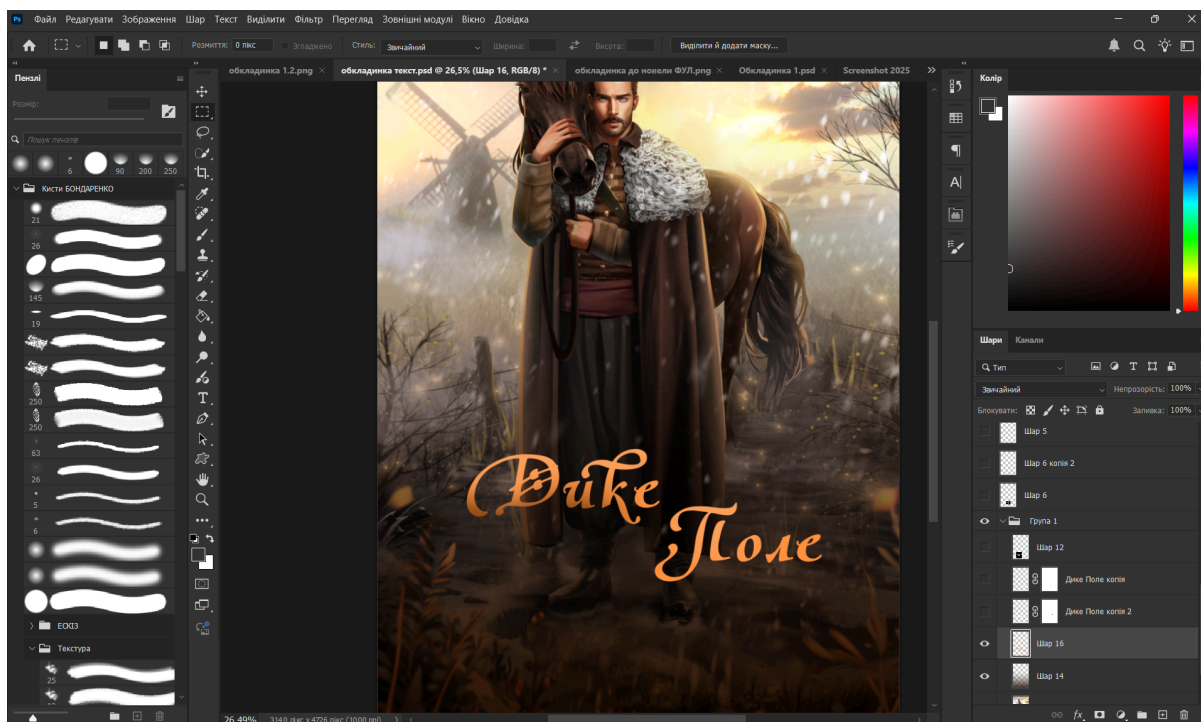


Рис. Б 2.29 Варіант логотипу №3

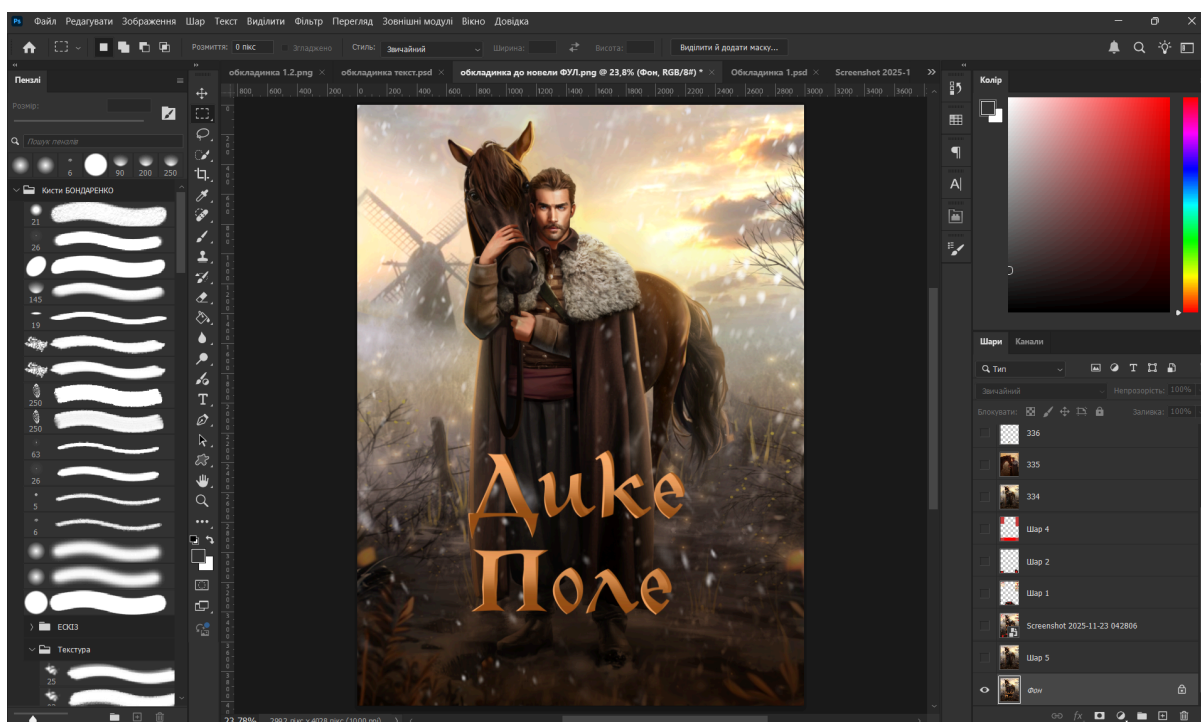


Рис. Б 2.30 Остаточний варіант Логотипу “Дике Поле”

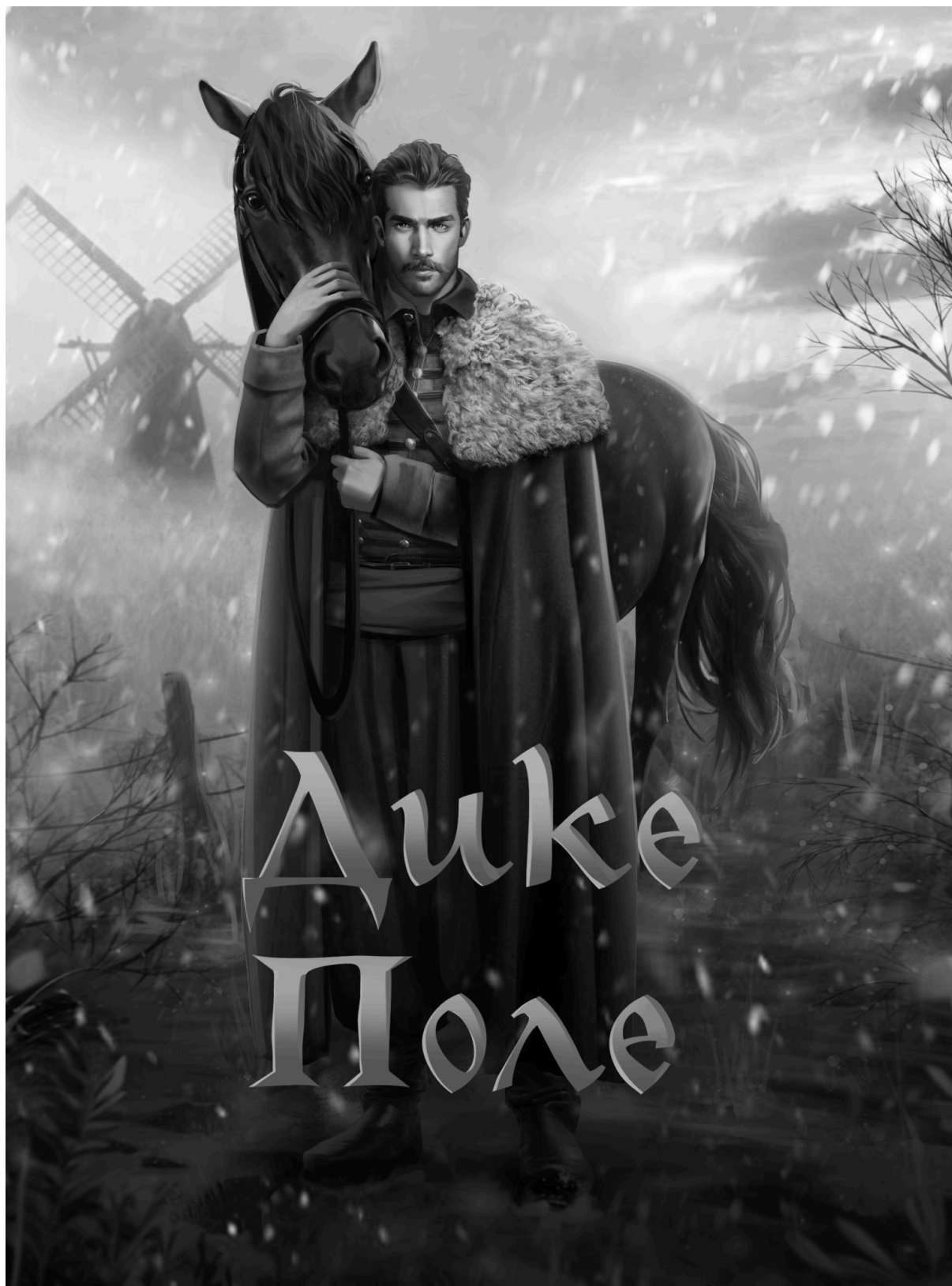


Рис. Б 2.31 Обкладка до новели у чорно-білому варіанті

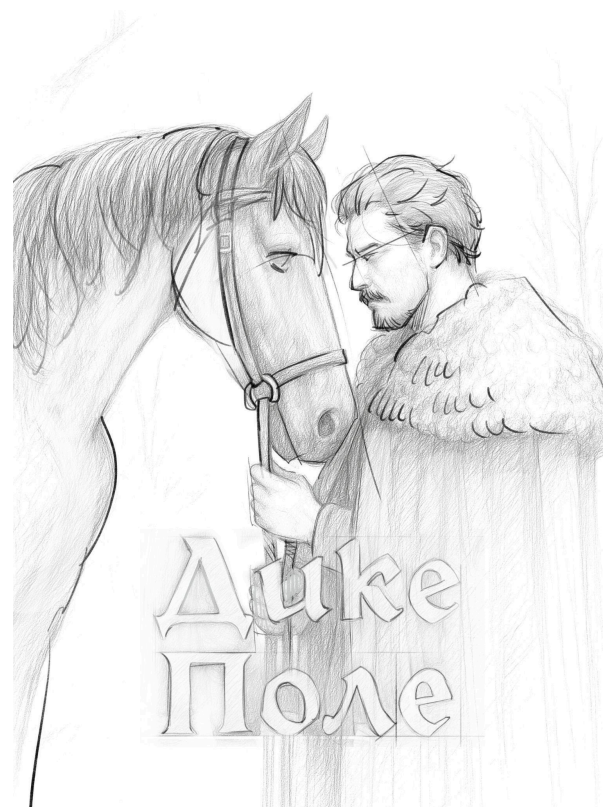


Рис. Б 2.32 Ескіз “обкладинки до першого сезону”. Нбір мас

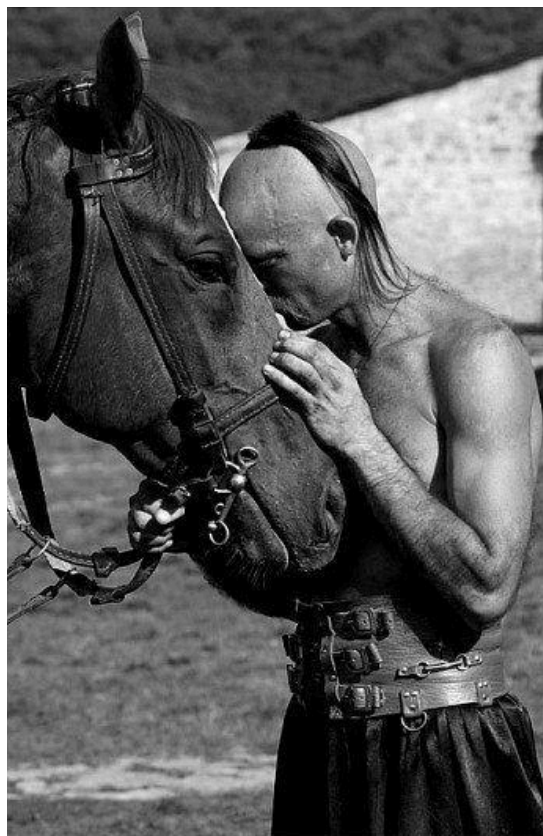
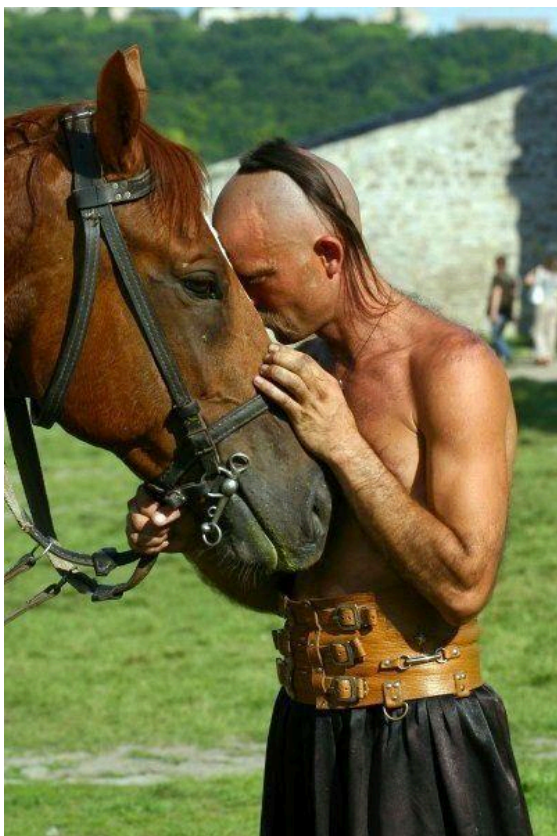


Рис. Б 2.33 Референси обкладинка до першого сезону

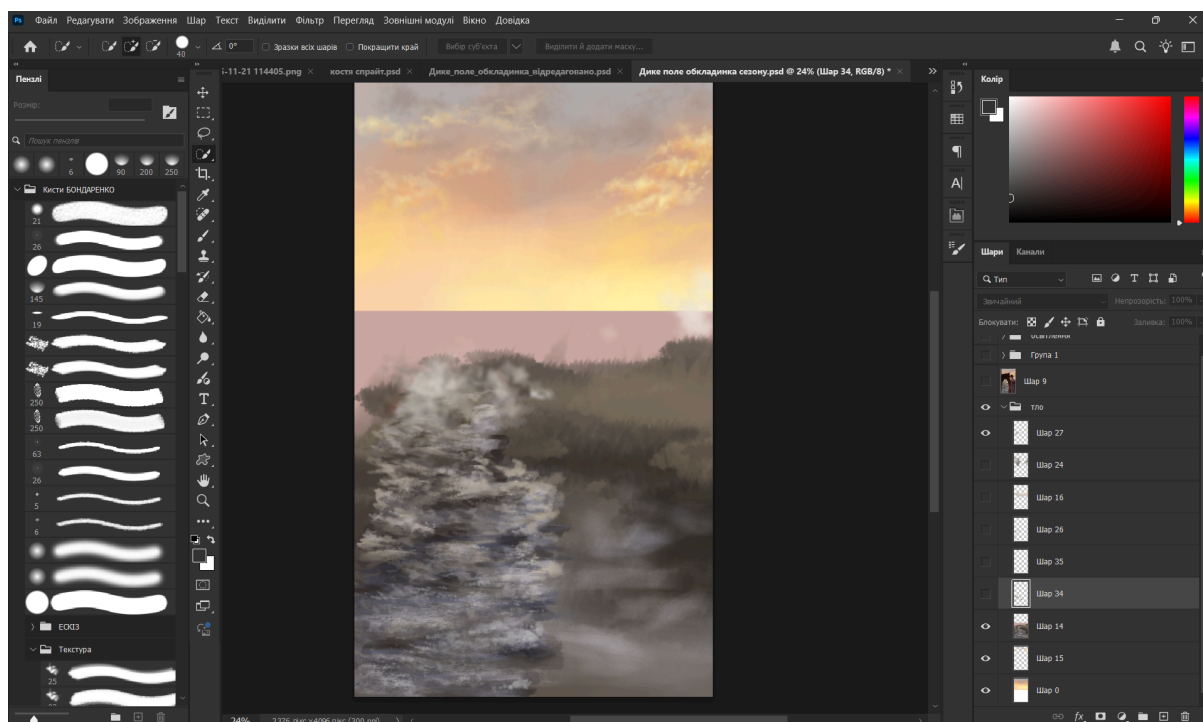


Рис. Б 2.34 Колір. Закладання бази фону

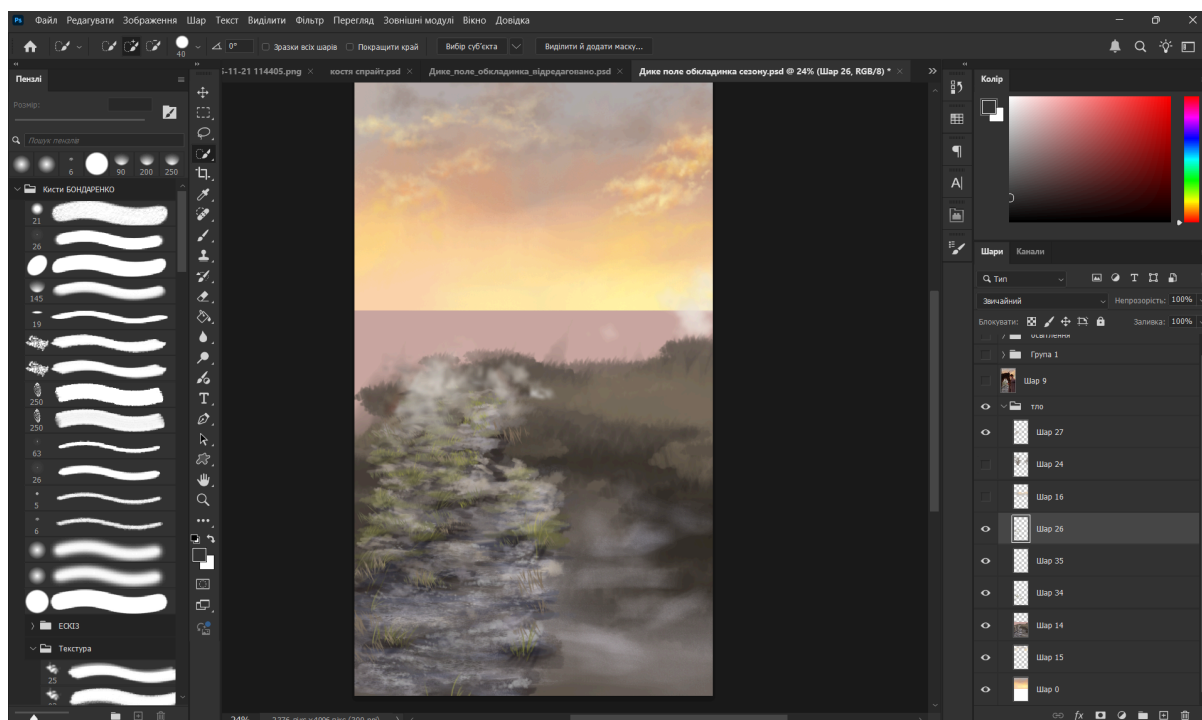


Рис. Б 2.35 Додавання деталей до фону

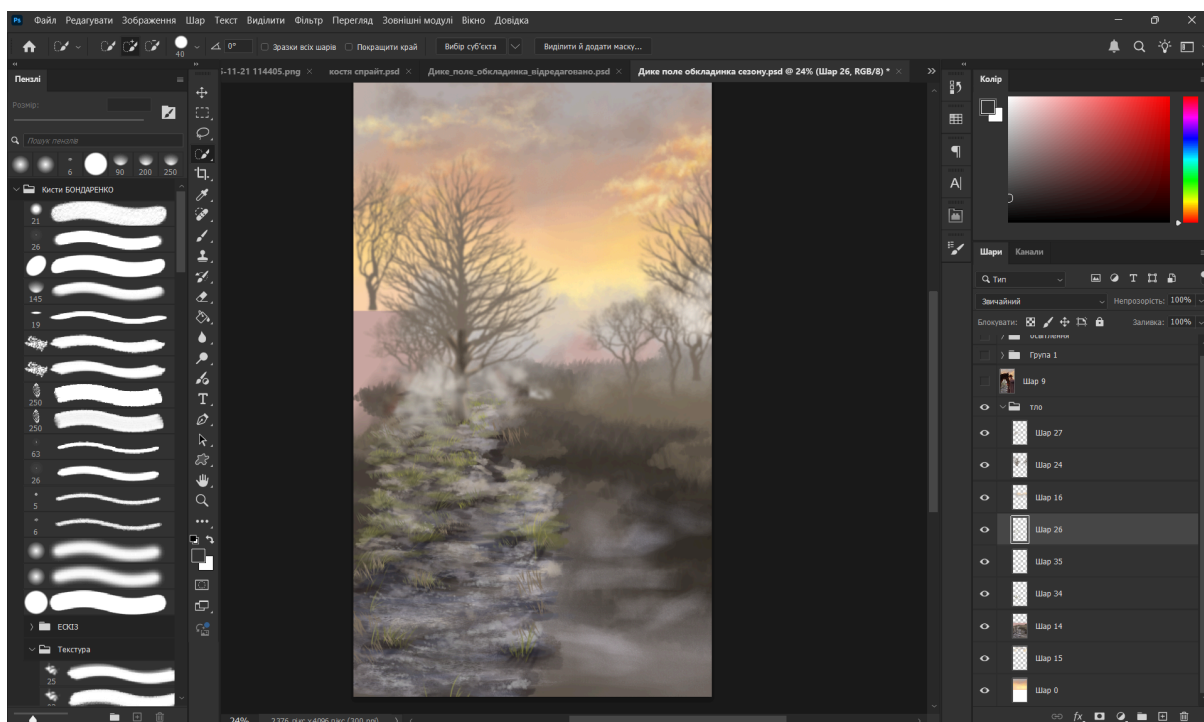


Рис. Б 2.36 Первинна робота над фон завершується визначенням його плановості

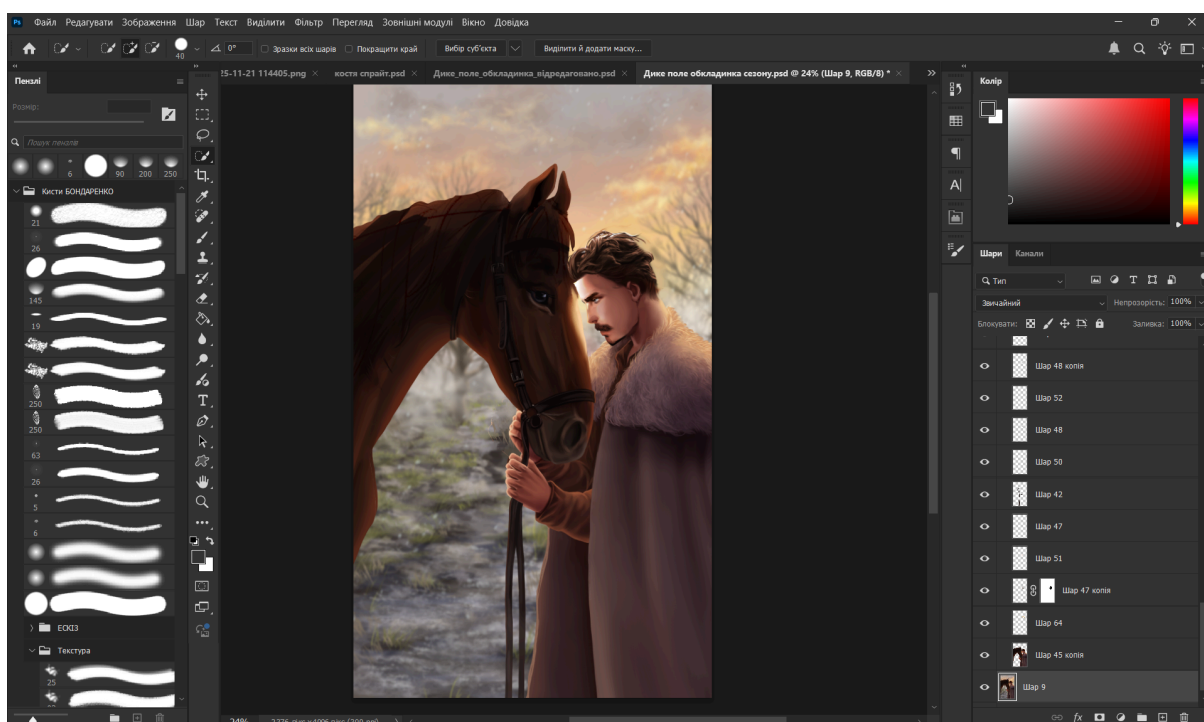


Рис. Б 2.37 Груба проробка кольором мас персонажів - коня та Костянтина

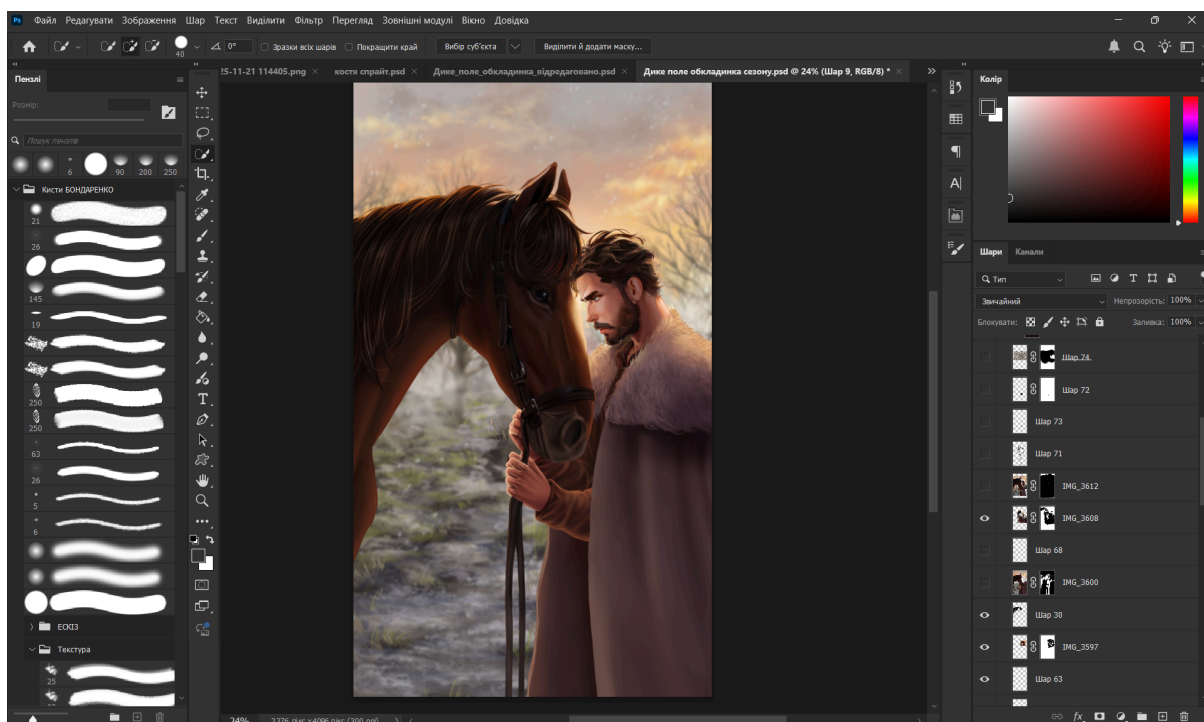


Рис. Б 2.38 Додається маса гриви коня та волосся Кості



Рис. Б 2.39 Додавання об'єму світлотіньовими площинами

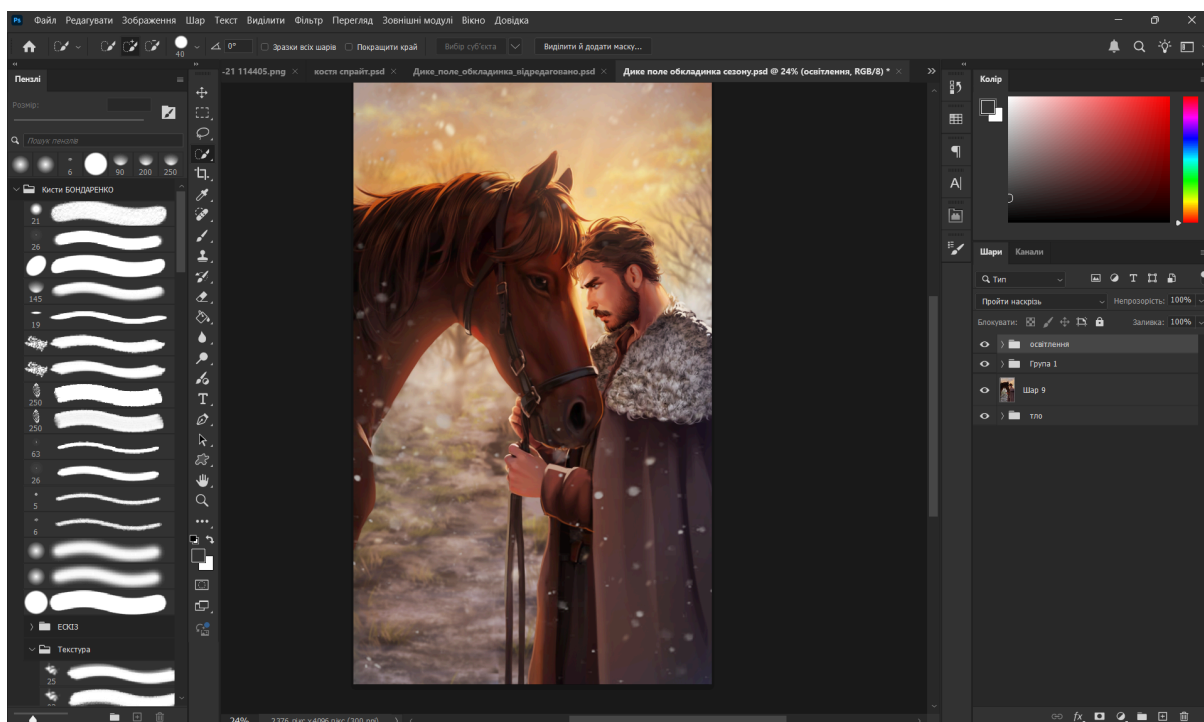


Рис. Б 2.40 Додавання світла та кінематографічних деталей
(рендеринг)

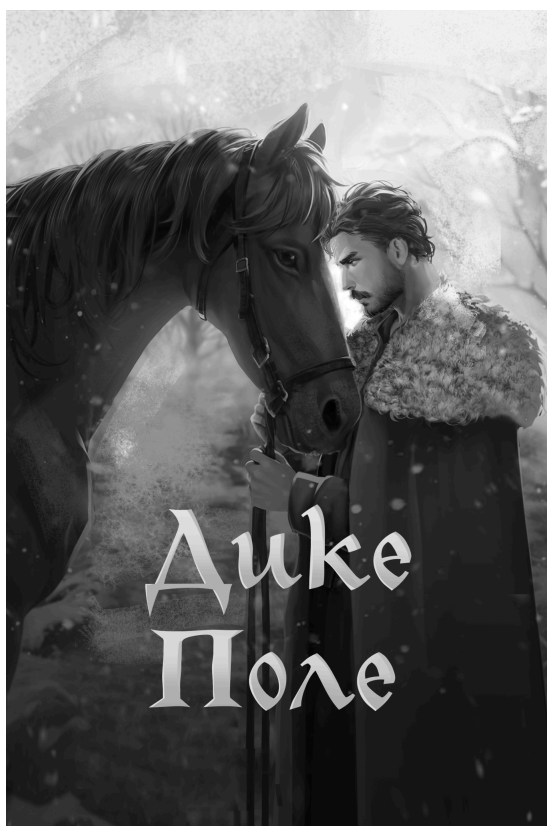


Рис. Б 2.41 Завершенням “обкладинки до першого сезону” стє її
чорно-білий ефект та додавання логотипу

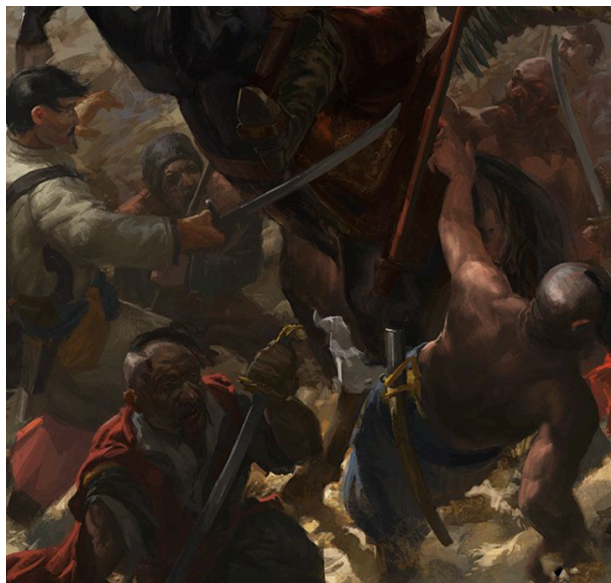


Рис. Б 2.42 референсы батальных сцен для “обкладинка до другого сезону”

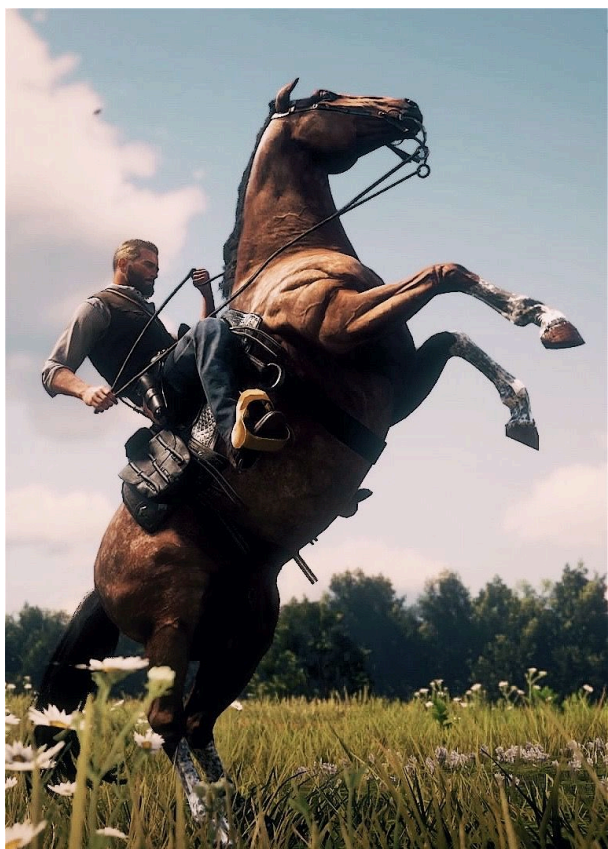


Рис. Б 2.43 Групу референсів, поз та ракурсів коней для більш точно передати анатомію тварини



Рис. Б 2.43 Групу референсів, поз та ракурсів коней для більш точно передати анатомію тварини



Рис. Б 2.44 Перша серія ескізів “обкладинки до другого сезону”



Рис. Б 2.45 Варіант “обкладинки до другого сезону” в анфас



Рис. Б 2.46 Кольоровий варіант ескізу

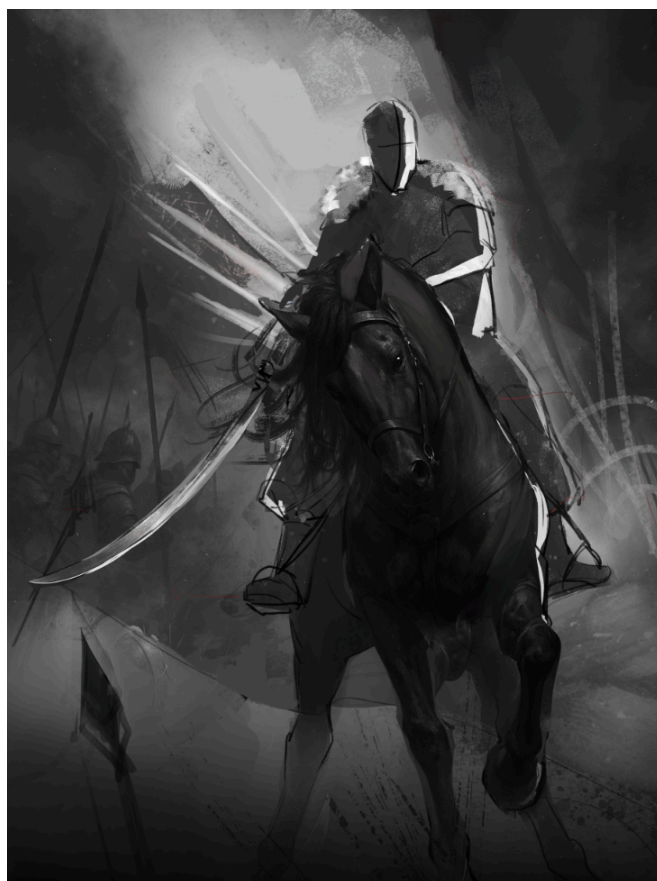
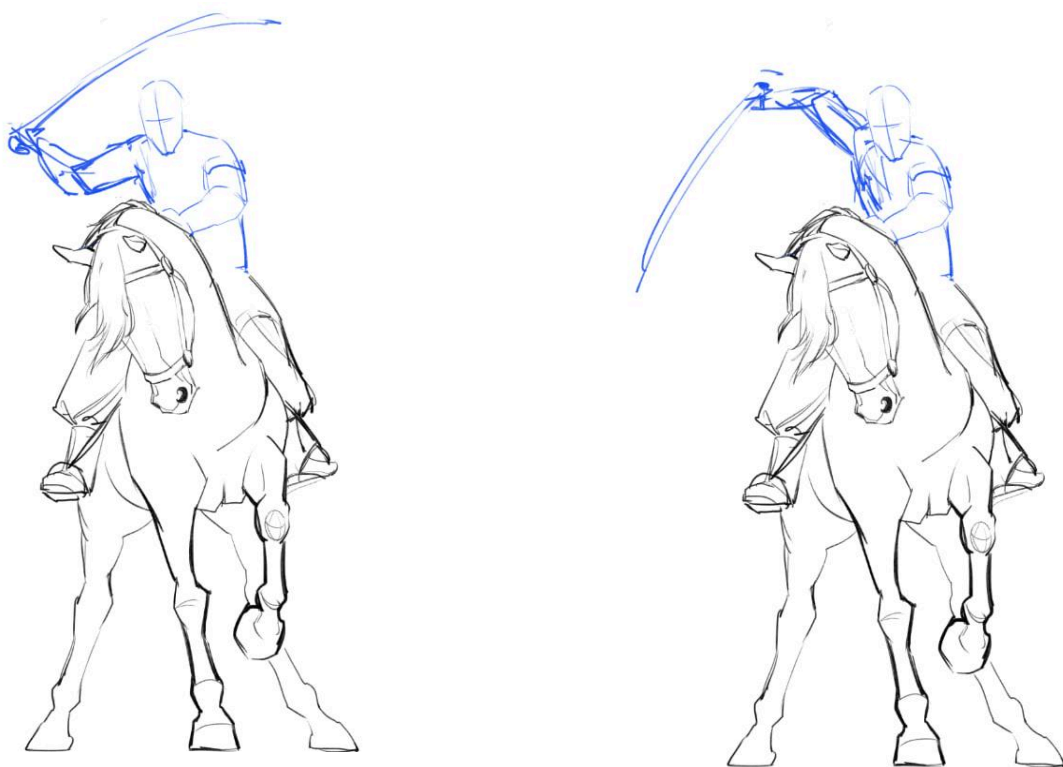


Рис. Б 2.47 Друга серія ескізів “обкладинки до другого сезону”, анфас

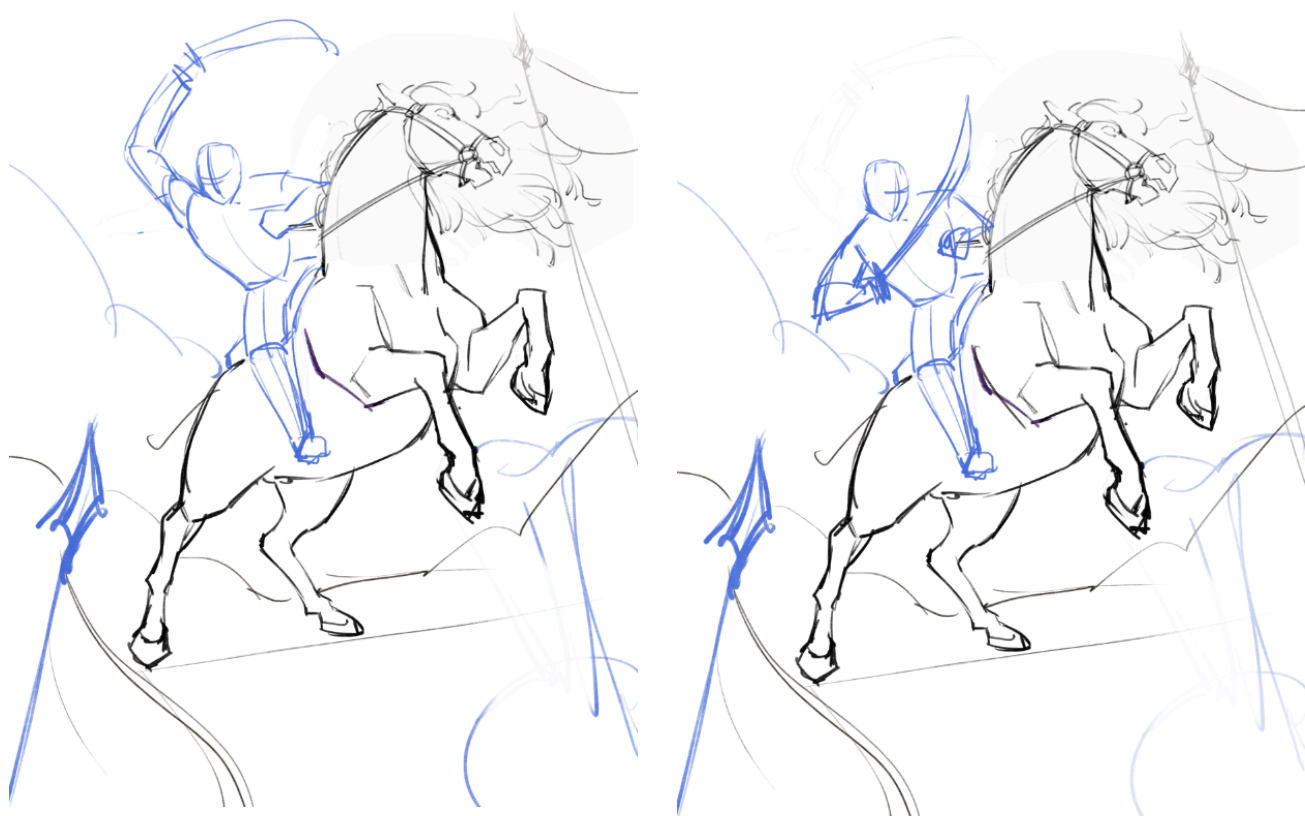


Рис. Б 2.48 Третя серія ескізів, “обкладинки до другого сезону”,
горизонталь

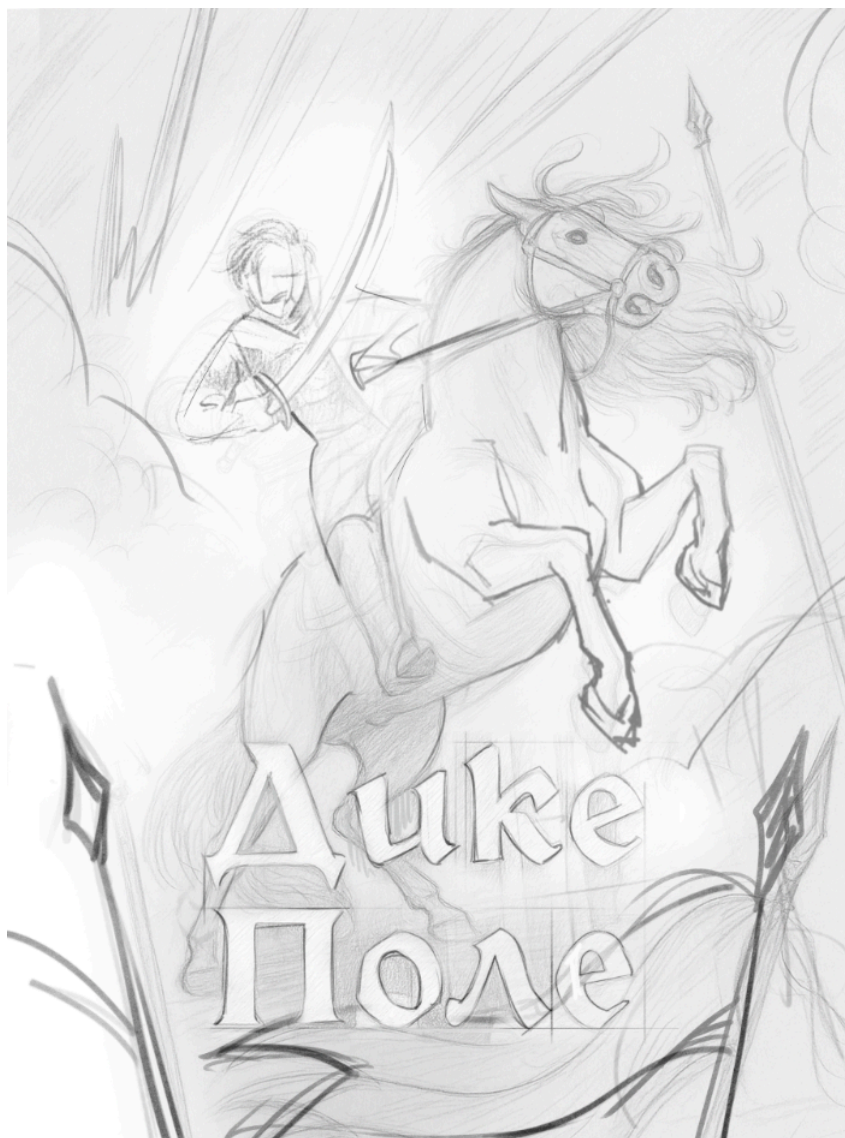


Рис. Б 2.49 Остаточний ескіз “обкладинки до другого сезону”

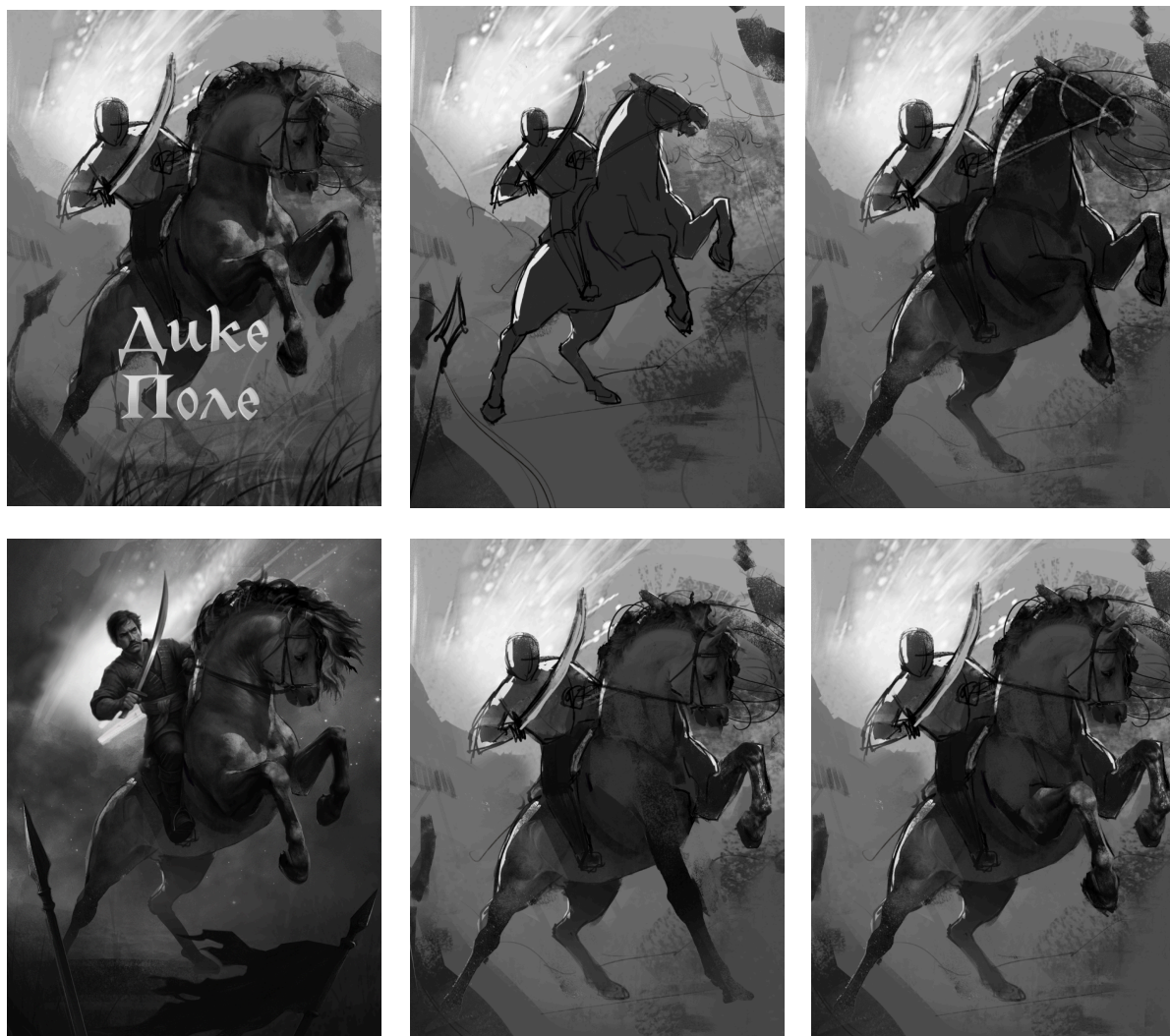


Рис. Б 2.50 Тональне рішення ескізу



Рис. Б 2.51 Деталізація ескізу (картон)

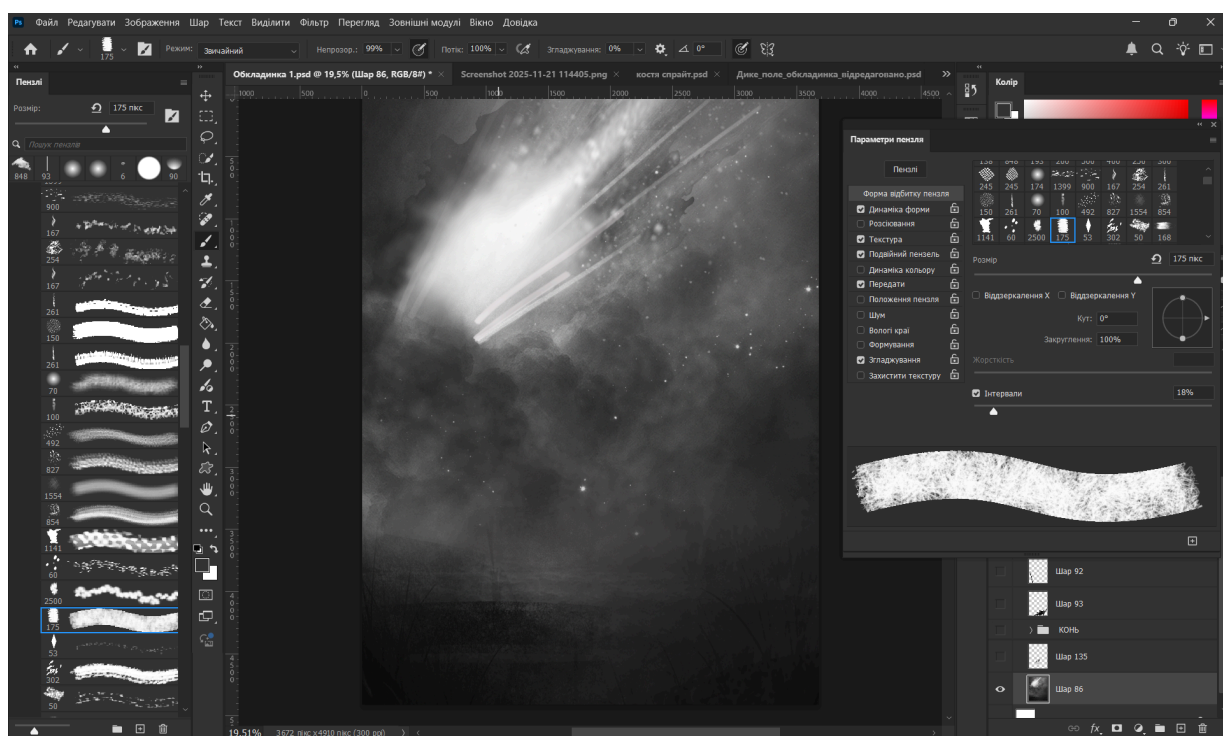


Рис. Б 2.52 Розробка фону

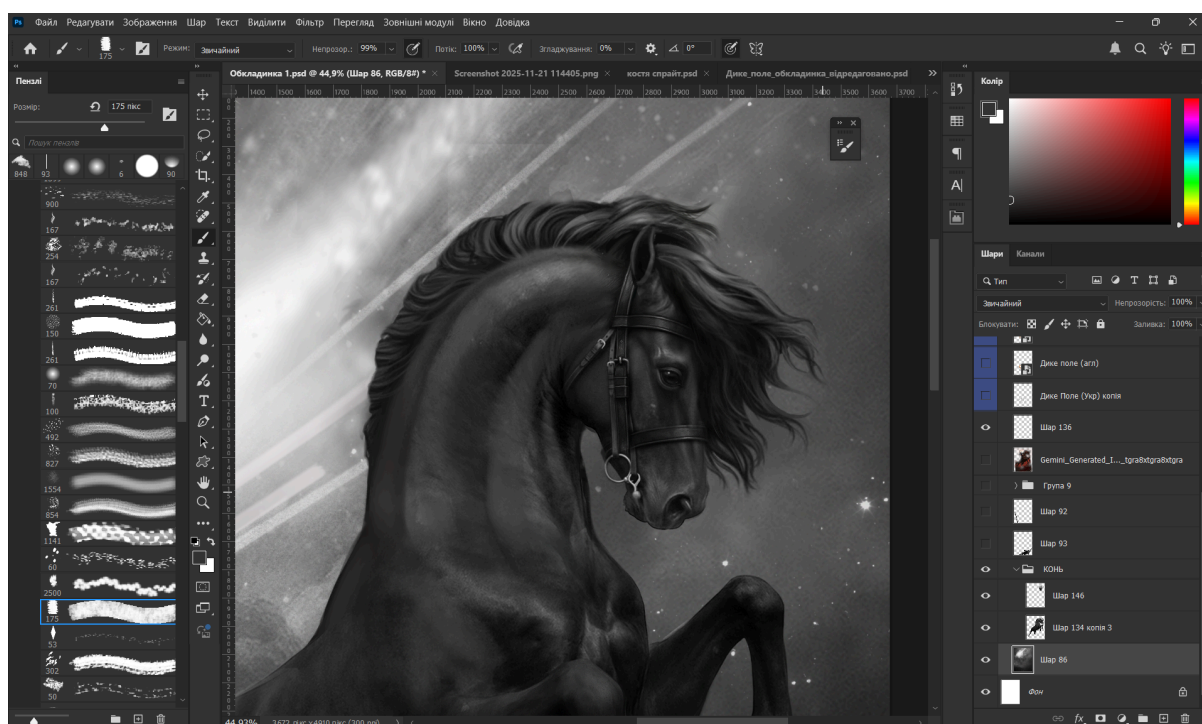


Рис. Б 2.53 Промальовка коня



Рис. Б 2.54 Референс та промальовака деталей морди коня



Рис. Б 2.55 Опрацьовується тіла Кості

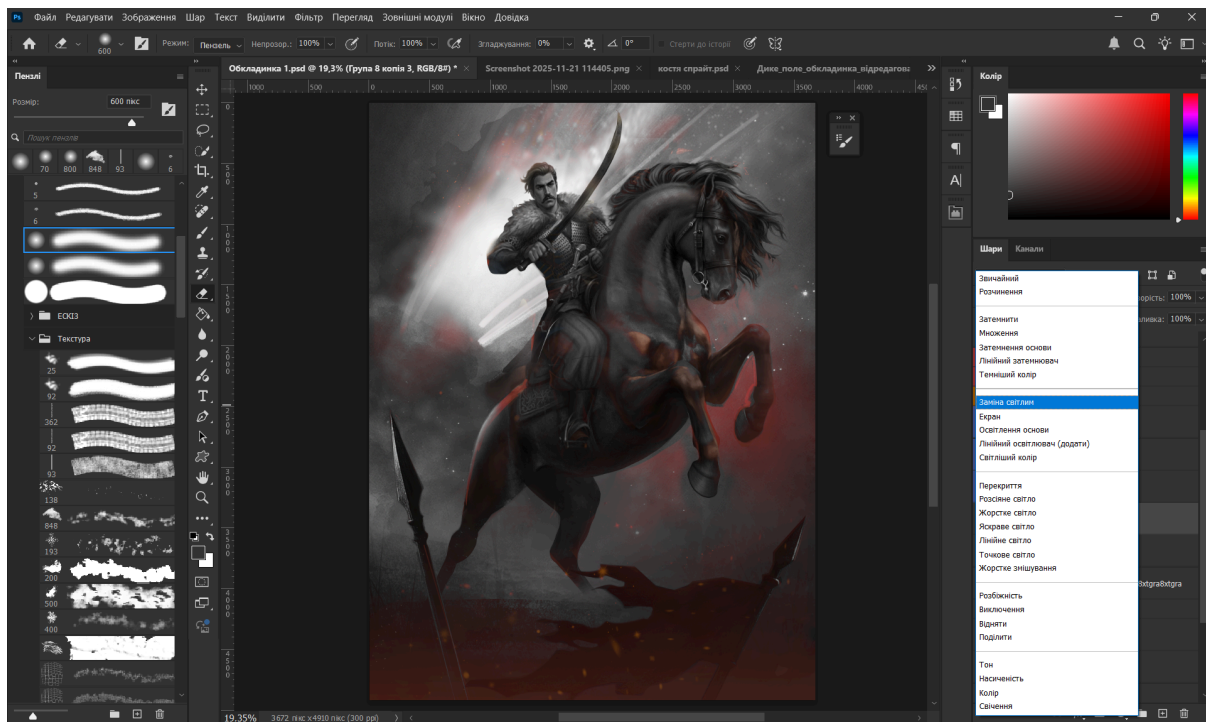


Рис. Б 2.56 Поступове введення вибіркового кольору.

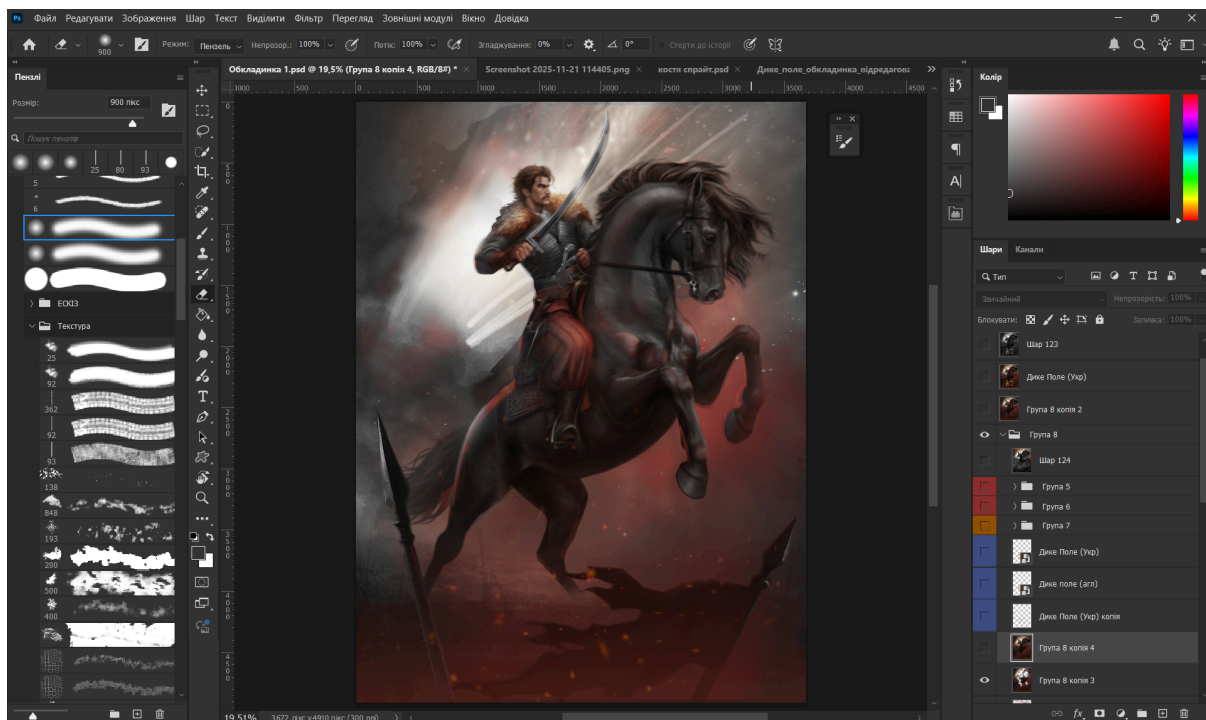


Рис. Б 2.57 Частково введення в колір Костю і коня

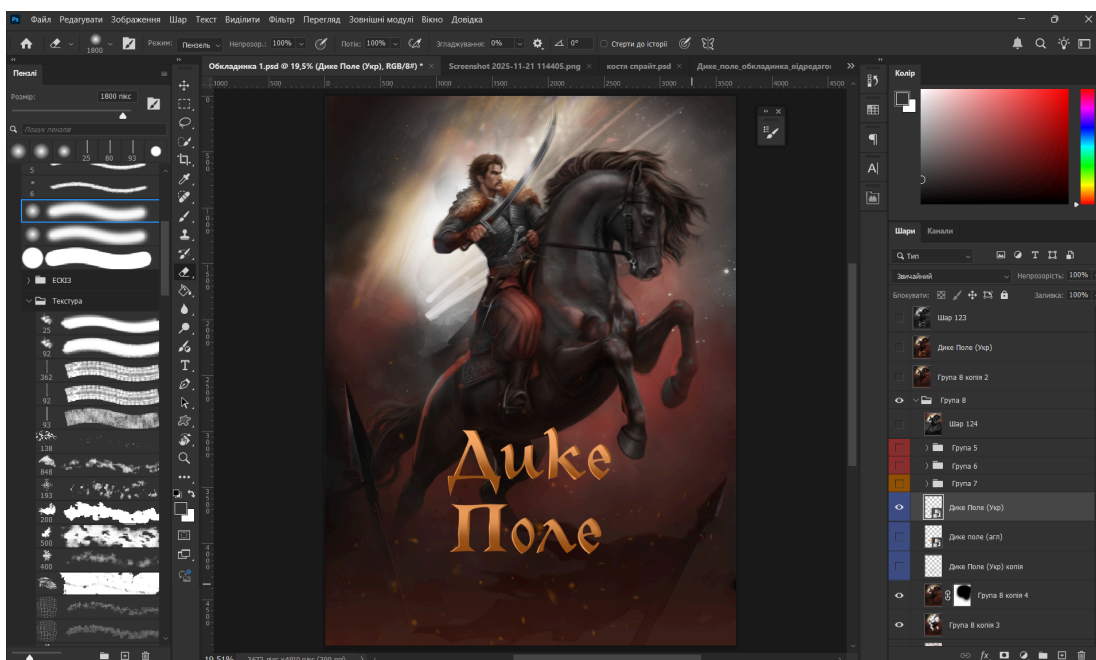


Рис. Б 2.58 Додавання логотипу



Рис. Б 2.59 Чорно-білий триптих обкладинок

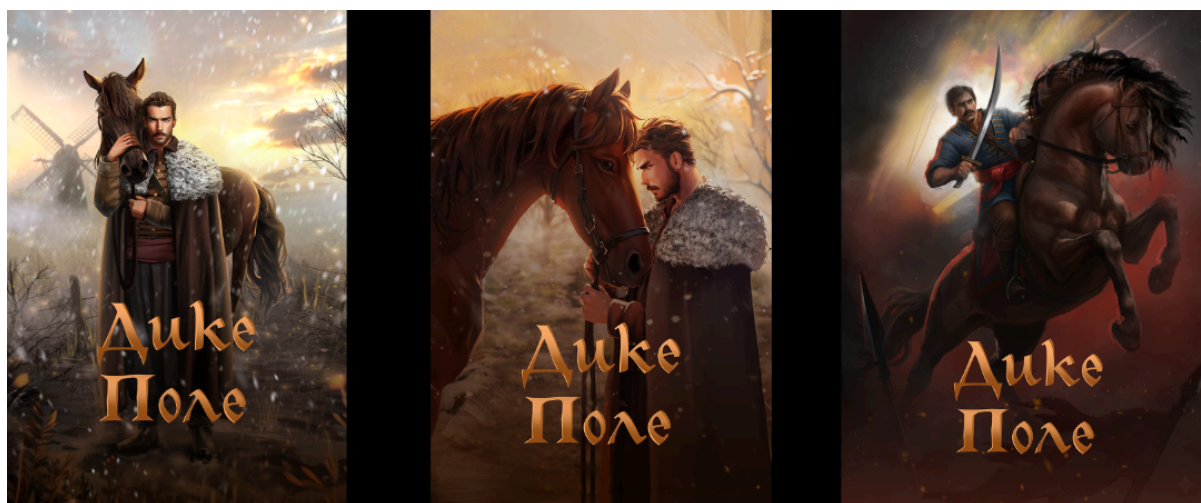


Рис. Б 2.60 Кольоровий триптих обкладинок

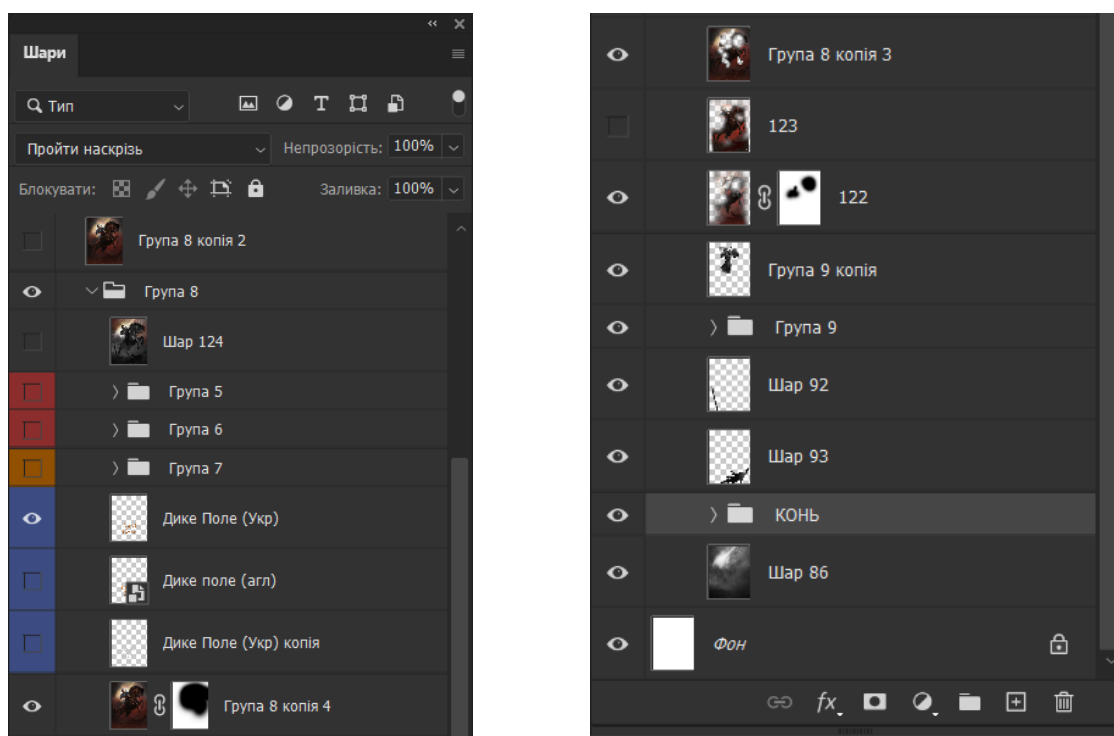


Рис. Б 2.61 Система шарів Adobe Photoshop

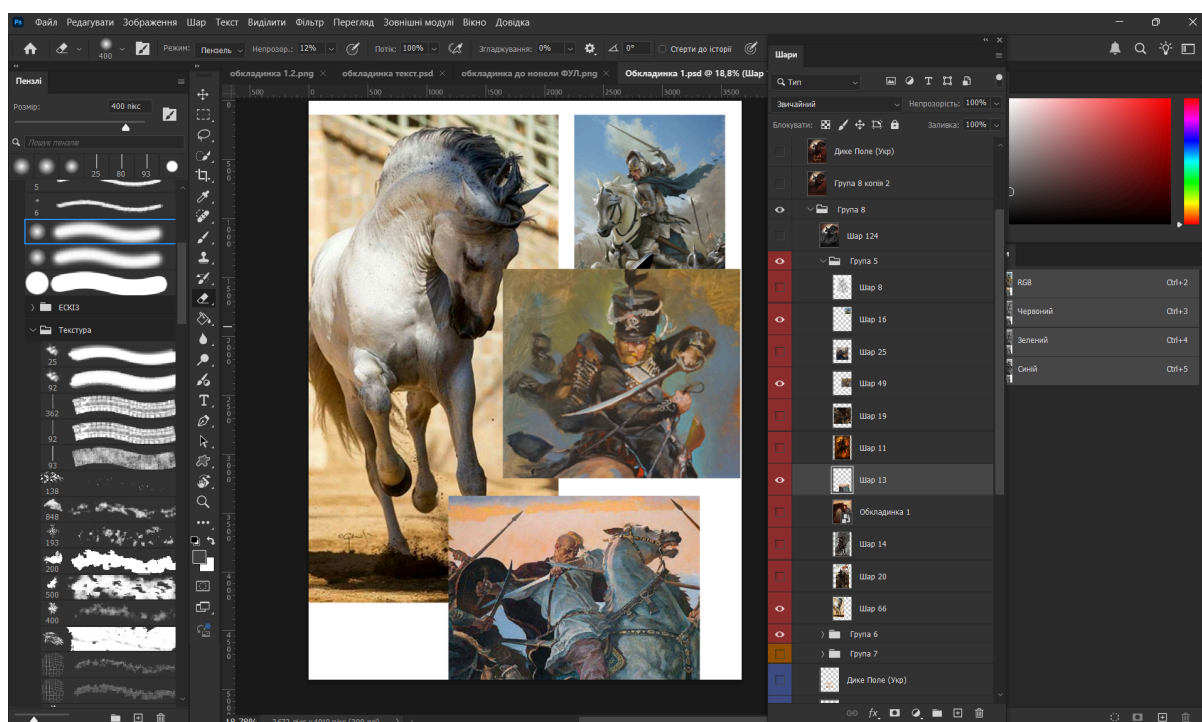


Рис. Б 2.62 Червоний маркер шарів



Рис. Б 2.63 Помаранчевий маркер шарів

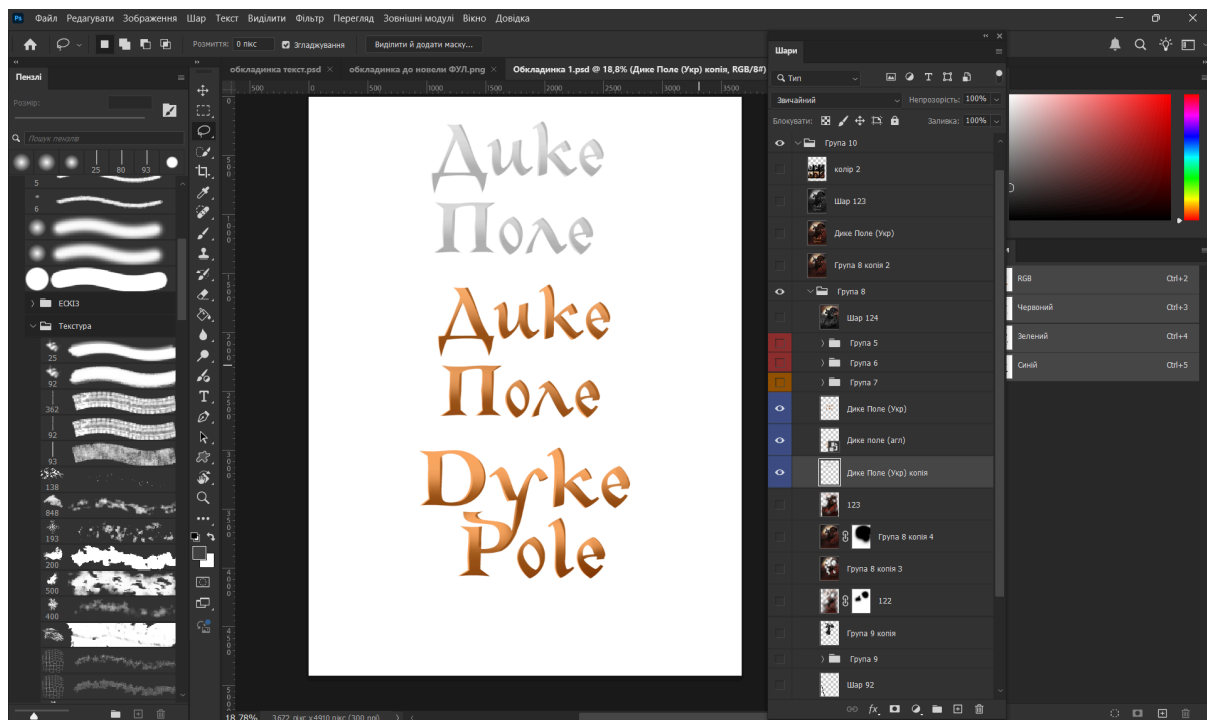


Рис. Б 2.64 Синій маркер шарів

Звичайний
Розчинення
Затемнити
Множення
Затемнення основи
Лінійний затемнювач
Темніший колір
Заміна світлим
Екран
Освітлення основи
Лінійний освітлювач (додати)
Світліший колір
Перекриття
Розсіяне світло
Жорстке світло
Яскраве світло
Лінійне світло
Точкове світло
Жорстке змішування
Розбіжність
Виключення
Відняти
Поділити
Тон
Насиченість
Колір
Свічення

Рис. Б 2.65 Налаштування ефектів шарів в Adobe Photoshop

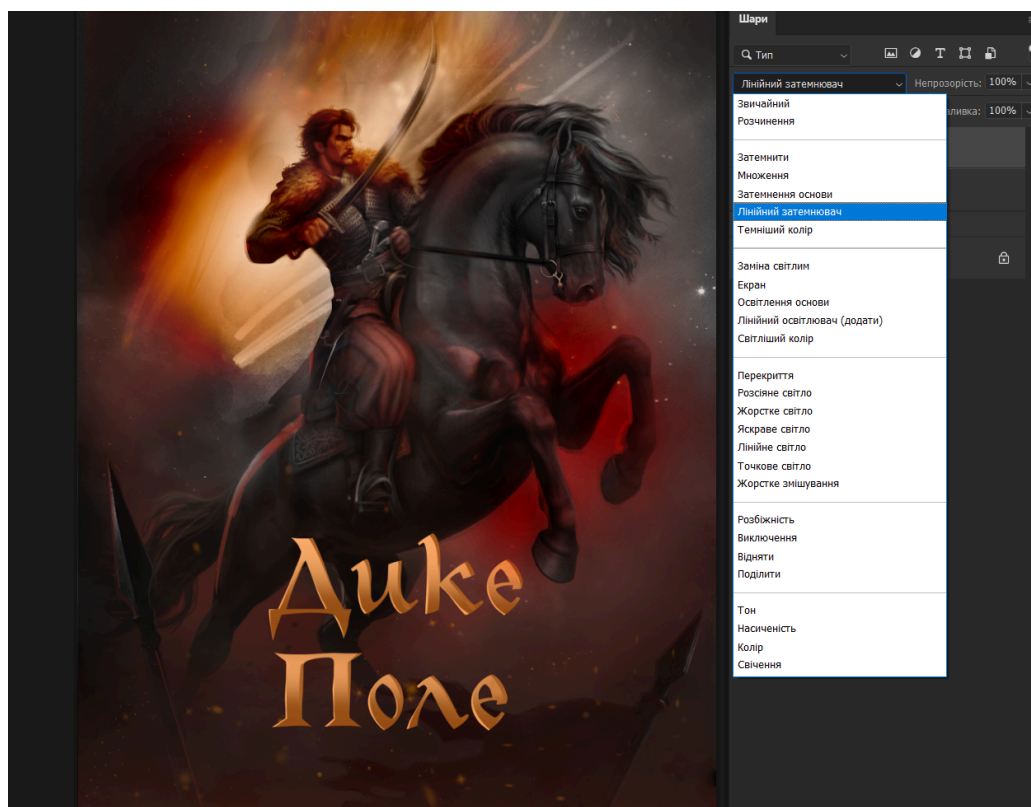
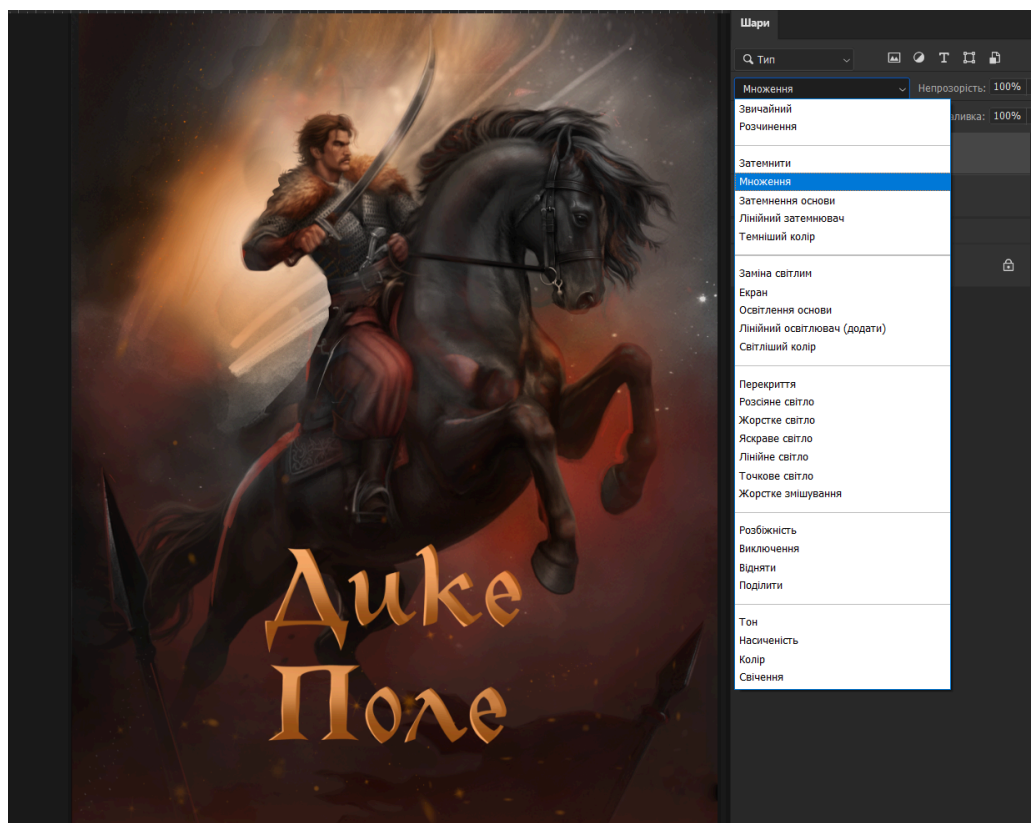


Рис. Б 2.66 Режим накладанн - Multiply, Linear Burn

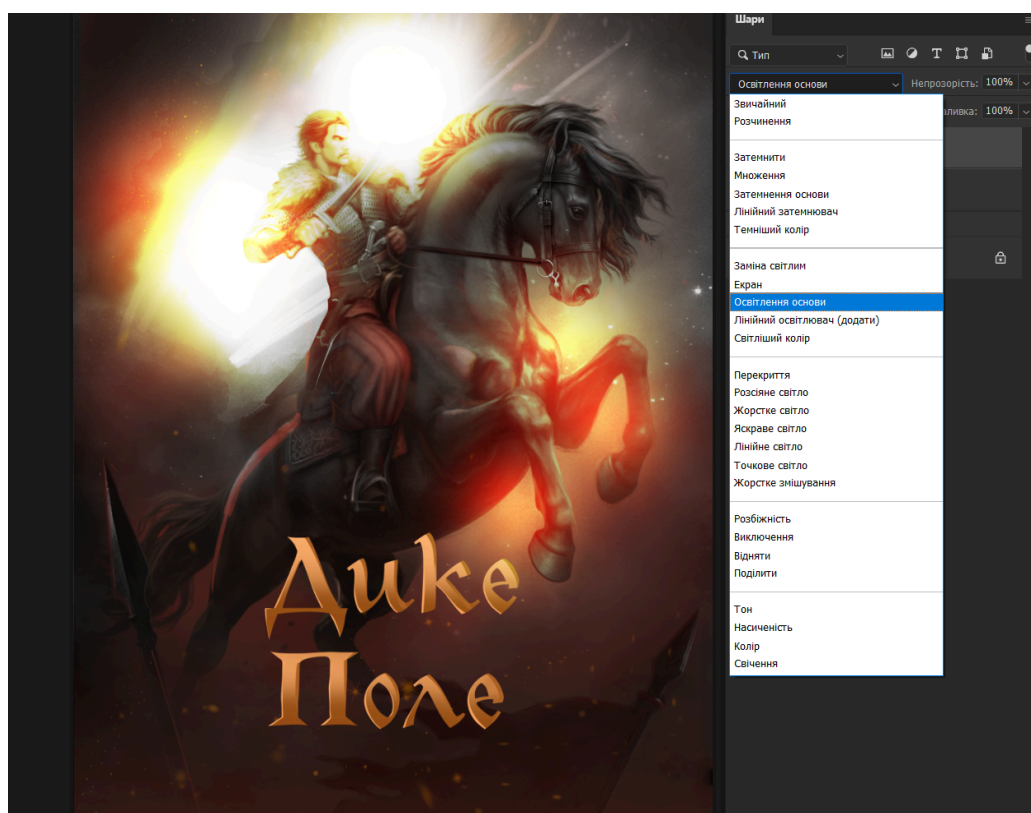
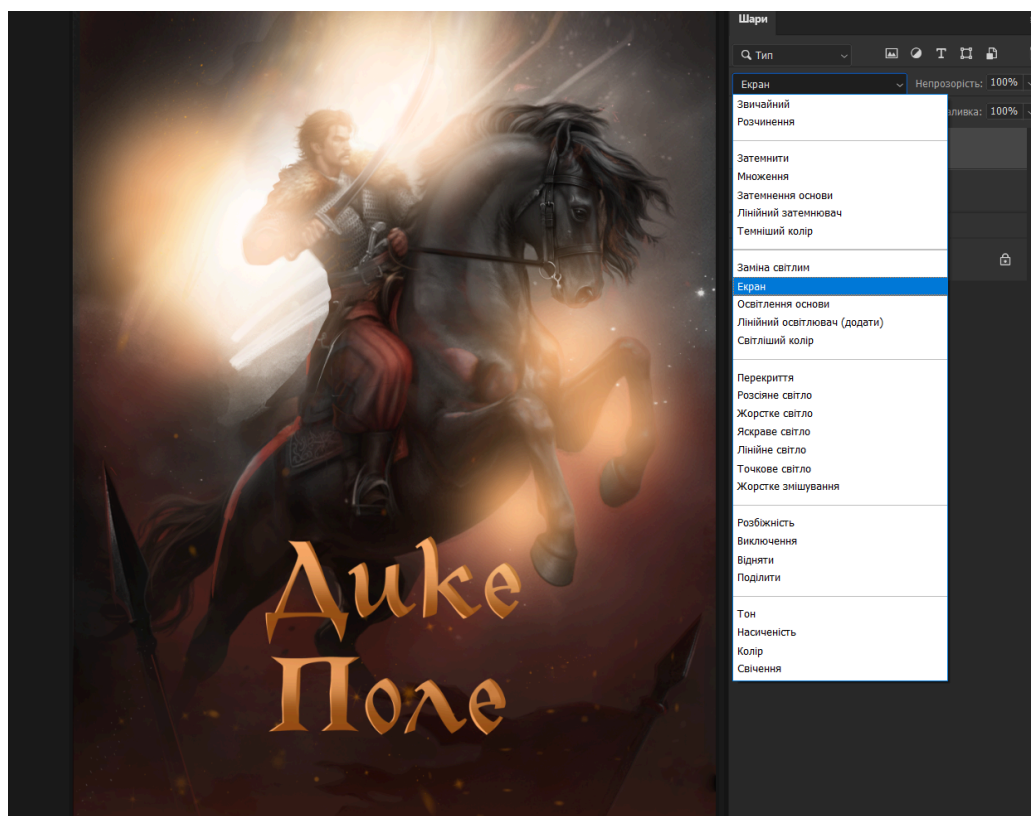


Рис. Б 2.67 Режим накладання - Screen, Color Dodge

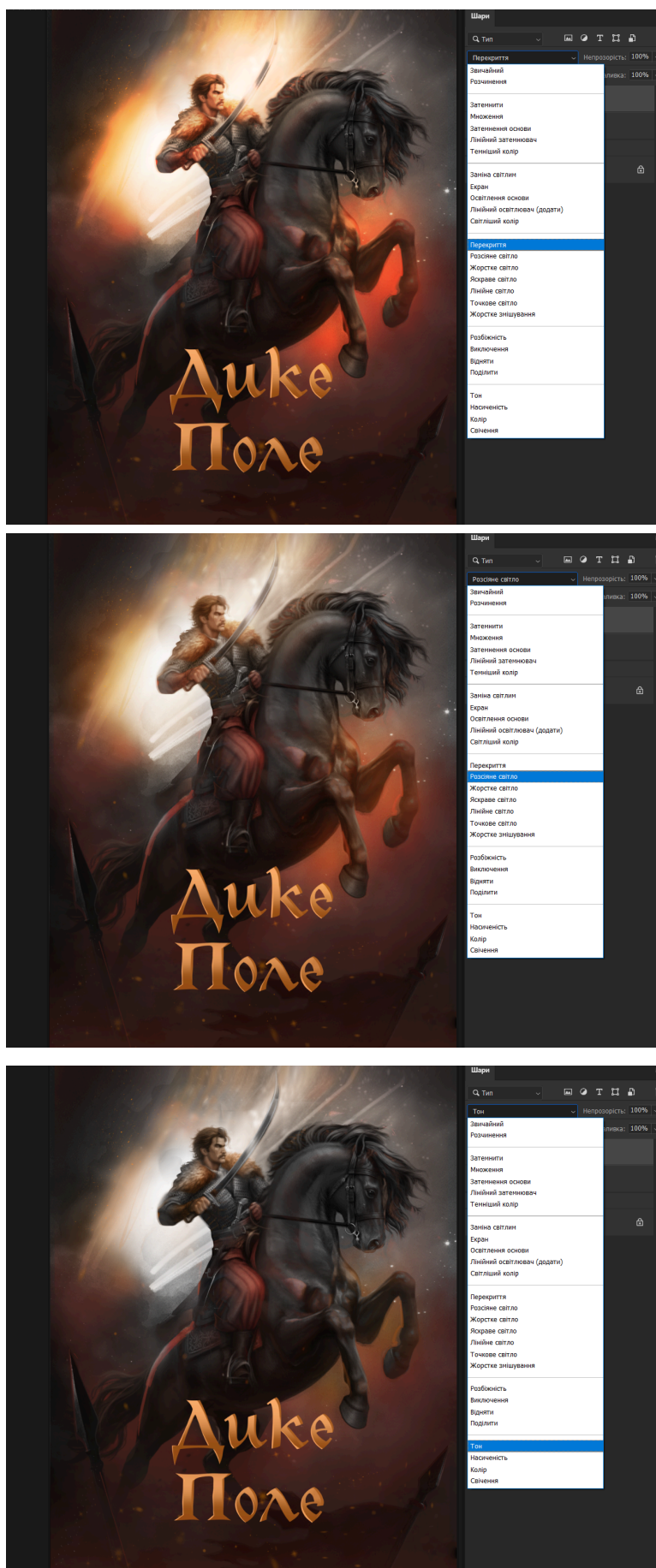


Рис. Б 2.68 Режим накладки - Overlay, Soft Light, Hard Light

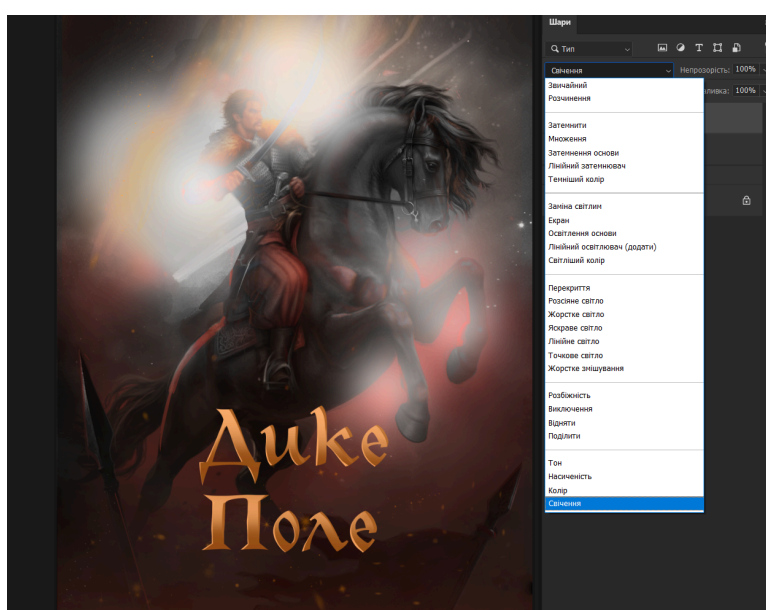
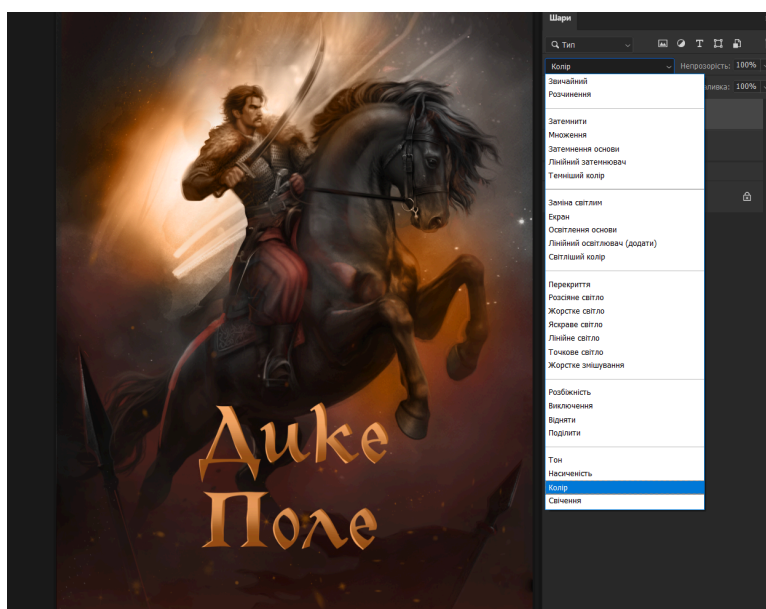
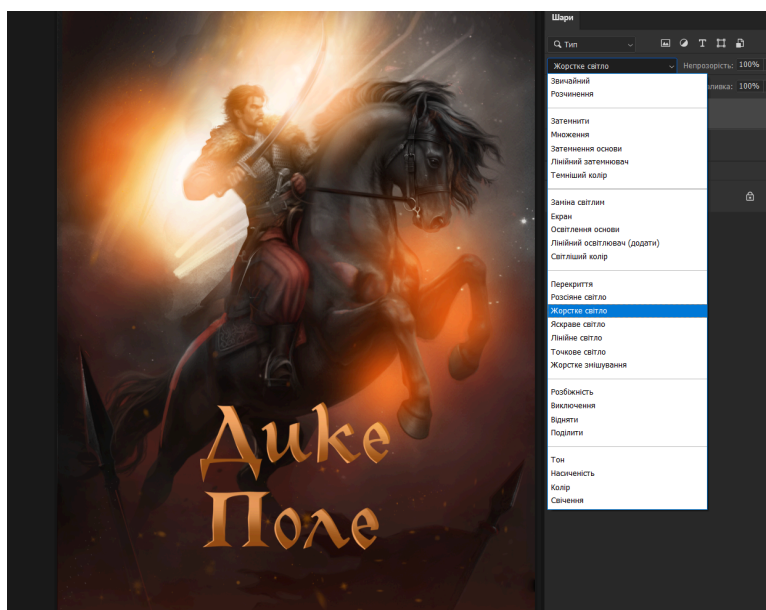


Рис. Б 2.69 Режим накладання - Hue, Color, Luminosity



Рис. Б 2.70 Основні пензлі

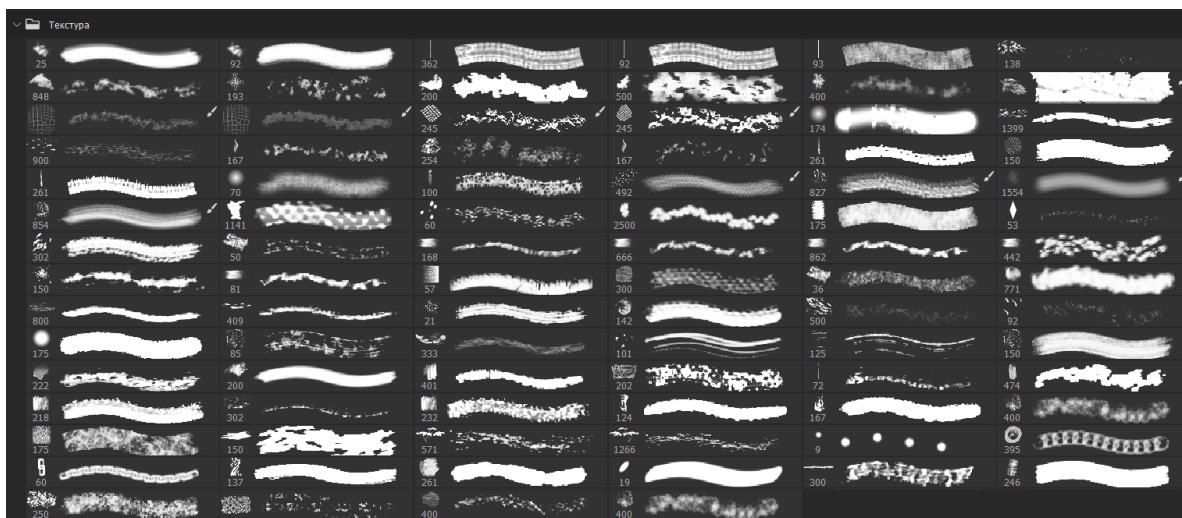


Рис. Б 2.71 Текстурні пензлі

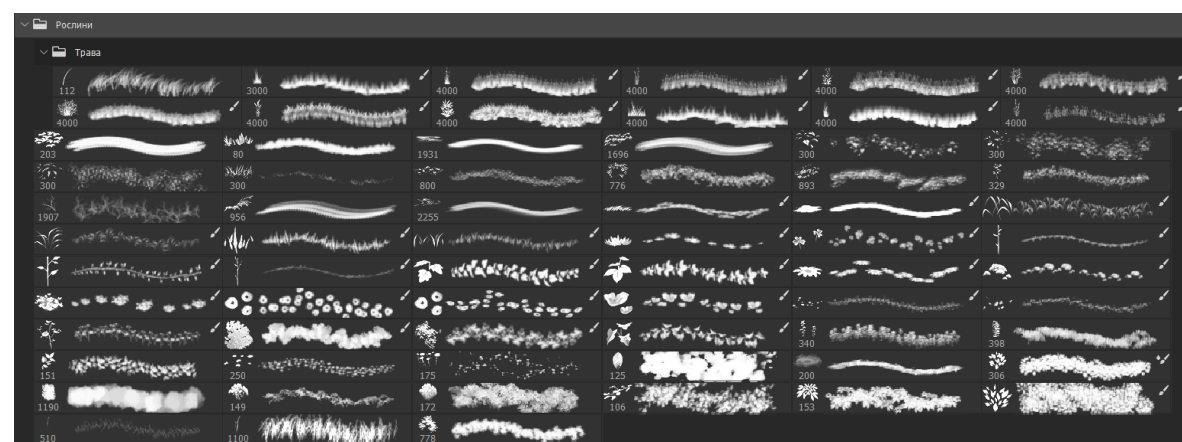


Рис. Б 2.72 Пензлі для рослин

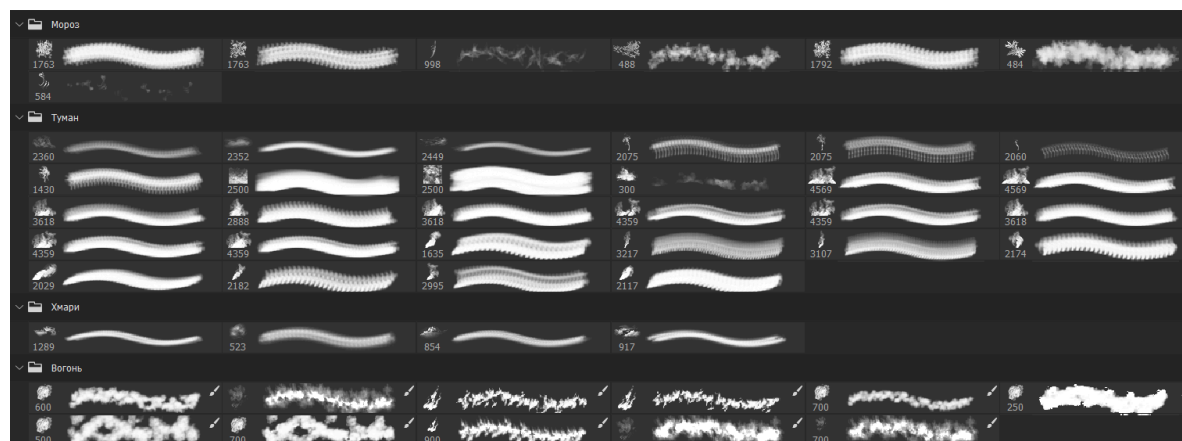


Рис. Б 2.73 Пензлі для ефектів



Рис. Б 2.74 Патерн - пензлі

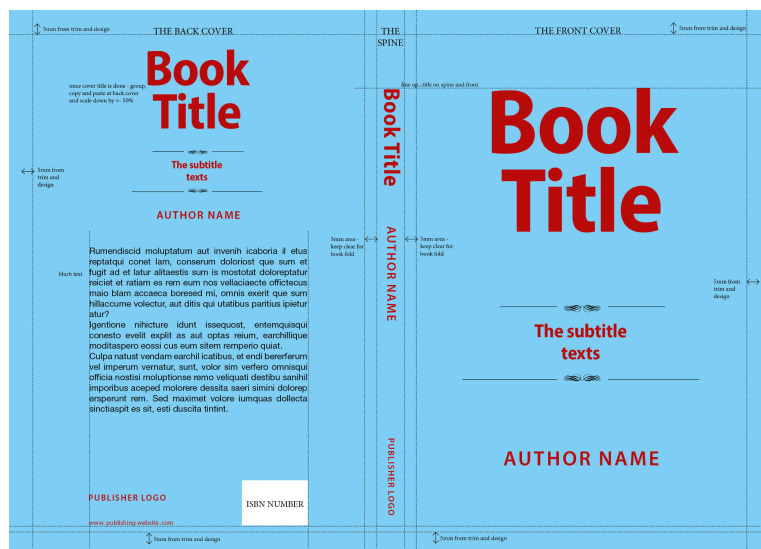
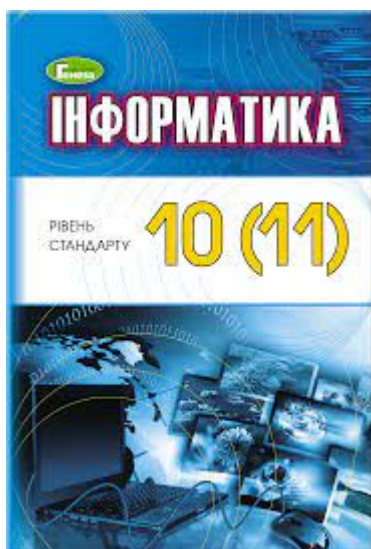


Рис.В.3.1 Інформативна обкладинка

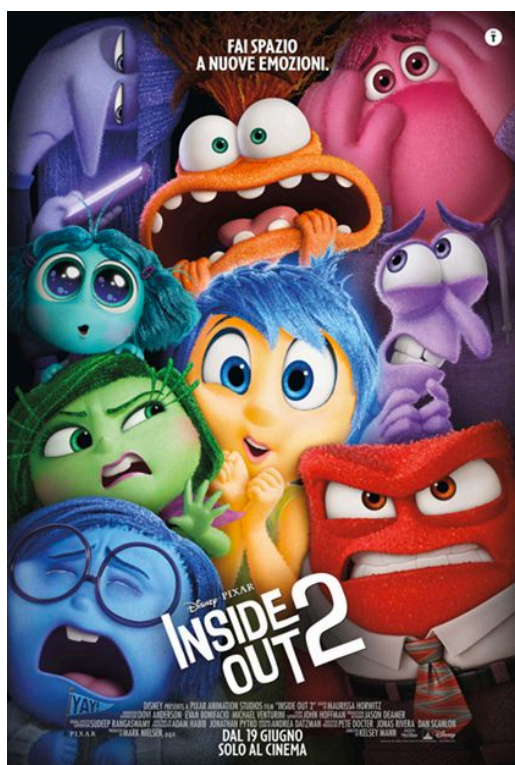


Рис.В.3.2 Емоційна обкладинка

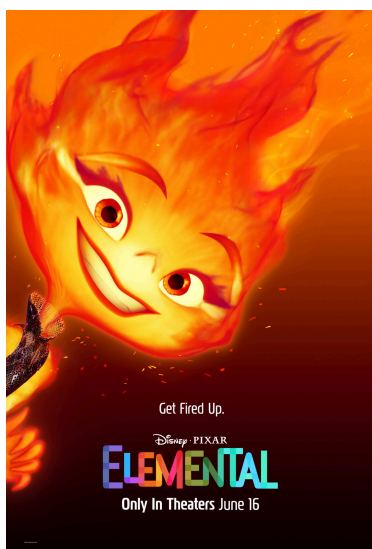


Рис.В.3.3 Промоційна обкладинка



Рис.В.3.4 Обкладинки для різної вікової категорії.

Діти, підлітки, дорослі

Таблиця В. 1

Навчально-тематичний план курсу «Створення обкладинки» для

студентів 3 курсу в загальноосвітніх навчальних закладів

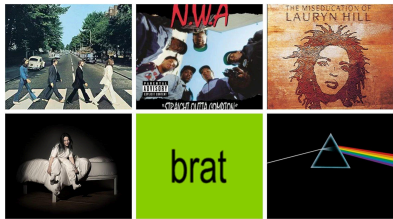
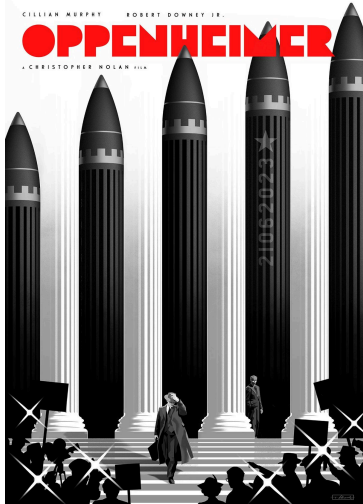
№ п/п	Розділ, тема	Кількість годин		
		Практичних	Теоретичних	Всього
1	Організаційно ознайомча зустріч на якій пояснюється мета, завдання курсу. Підготовка до роботи	1	1	1
1.1	Що таке обкладинка? знайомство з функціями обкладинок у різних сферах		2	2
2	Обкладинки для різної аудиторії, візуальна комунікація.		2	2
2.1	Практикум: аналіз 10 обкладинок різних жанрів	2		2
2.2	Символи, метафори та настрої у візуальній комунікації		1	1
2.3	Практика: створення moodboard і референс-підбору	2		2
2.4	Кліпове мислення і миттєве зчитування образу		1	1
3	Основи роботи в Adobe Photoshop	3	2	5
3.1	Інтерфейс Photoshop: інструменти, робоче середовище		2	2
3.2	Практика: робота з шарами, масками, режимами накладання	3	1	2
3.3	Пензлі, текстури та патерни	3		2
4	Проектна частина. Створення обкладинки			
4.1	Етап 1: ескізування композиції	2		2
4.2	Етап 2: побудова персонажа / ключового об'єкта	2		2

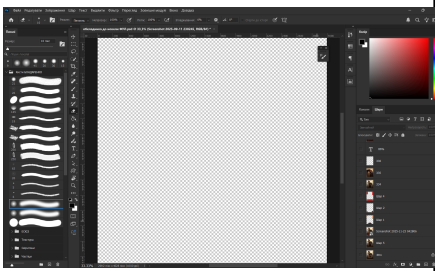
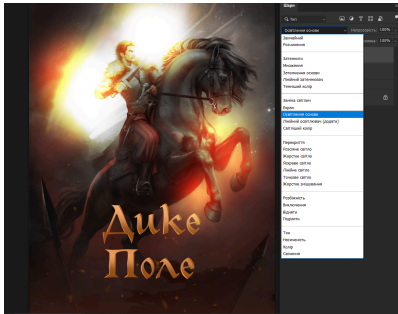
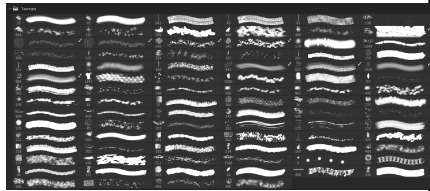
4.3	Теорія кольору та освітлення для обкладинок		2	1
4.4	Практика: робота з кольором, атмосферою, світлом	2		2
4.5	Створення логотипу та додавання шрифту	2		2
5	Фінальна деталізація, текстури, ефекти	2		3
6	Загальна виставка.		1	1
	Разом	24	12	36

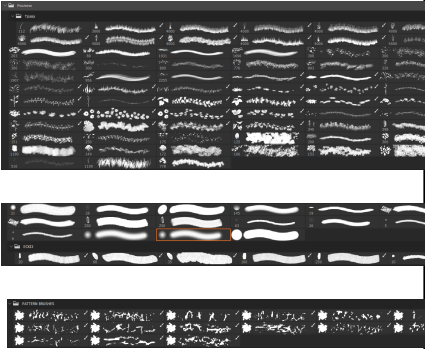
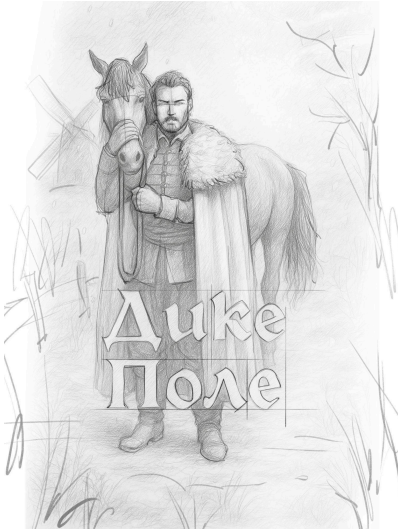
Продовження таблиці В.1

Таблиця В.2

Зміст роботи курсу «Створення обкладинки» для студентів 3 курсу в загальноосвітніх навчальних закладів

№ п/п	К-сть годин	Візуальний матеріал	Зміст навчального матеріалу
1.1	2		Що таке обкладинка? знайомство з функціями обкладинок у різних сферах. Навчити студентів розрізняти, які види обкладинок існують, у чому їхня різниця. Чому, наприклад, обкладинка в книзі відрізняється від обкладинки гри, а прев'ю відео — від музичного альбому.
2.1	2		Практикум: аналіз 10 обкладинок різних жанрів. Навчити студентів розпізнавати жанрові особливості, візуальні маркери, комунікативні функції та дизайн-сигнали, характерні для різних сфер медіа. Студенти самостійно аналізують 10 обкладинок з різних жанрів, вчаться визначати, як композиція, колір, персонажі тощо.
2.2	1		Символи, метафори та настрої у візуальній комунікації. Ознайомити студентів у контексті створення символів та метаформ обкладинки, які формують прихований смисловий код, що доповнює та підсилює основне повідомлення. Студент знаходить підтекст обкладинки та розповідають про своє бачення як можна це інтерпретувати.

2.3	2		Практика: створення moodboard і референс-підбору. Студенти мають підібрати референси що зображають їхню обкладинку: настрій, жанр, ключові об'єкти, кольорова палітра, шрифт тощо. Об'єднати усе в єдину дошку-настрій, що стане дороговказом у подальшій роботі над обкладинкою.
2.4	1		Кліпове мислення і миттєве зчитування образу. Перевірка зібраного матеріалу, чи відповідає він кліповому мисленню. Студенти вчаться оцінювати, наскільки їхні референси “працюють” у швидкому візуальному режимі цифрових платформ — як на маленьких, так і на великих екранах
3.1	2		Інтерфейс Photoshop: інструменти, робоче середовище. Ознайомити студентів з інтерфейсом Adobe Photoshop. Де знаходять налаштування, головні екрани. Інформація про робочого середовища дає студентам змогу швидко орієнтуватися у програмі.
3.2	2		Практика: робота з шарами, масками, режимами накладання. На практичному етапі заняття студенти використовують базові інструментів Photoshop для виконання вправи зі створення композиції обкладинка. Практика з шарами, масками і режимами накладання є основою для подальших складних етапів
3.3	2		Пензлі, текстури та патерни. студенти переходять до опанування інструментів, які відповідають за художню виразність та індивідуальний

			стиль обкладинки. Пензлі, текстури та патерни — це ті засоби, що дозволяють надати роботі характер, глибину, фактуру та впізнаваність. У професійному дизайні саме вони формують стилістику проєкту та допомагають створювати настрій, який дизайнер закладає в обкладинку
4.1	2		Етап 1: ескізування композиції. На цьому етапі студенти працюють у простих формах, використовуючи легкі лінії без деталізації. Мета — знайти композиційний баланс, визначити, де буде розташовано головного персонажа, назву, фонові елементи та акценти. Ескіз також допомагає зрозуміти пропорції, напрям руху погляду глядача та те, як читатиметься обкладинка в цілому.
4.2	2		Етап 2: побудова персонажа / ключового об'єкта. Другий етап роботи над обкладинкою зосереджений на створенні головного візуального елемента — персонажа або ключового об'єкта. Студенти переходять від загального ескізу до деталізованого опрацювання головного образу.
4.3	1		Теорія кольору та освітлення для обкладинок. У процесі створення обкладинки колір та освітлення виконують ключову роль, формуючи емоційний тон, жанрові очікування та візуальну

			структуру композиції.. У межах цього етапу студенти знайомляться з базовими та поглибленими принципами кольористики, а також дізнаються, як світло формує настрій, об'єм та композиційні акценти.
4.4	2		Практика: робота з кольором, атмосферою, світлом. Після теоретичного ознайомлення з основами кольору та світлотіньової драматургії, студенти переходять до практичного опрацювання цих знань у межах створення обкладинки.
4.5	2	УКРАЇНА УКРАЇНА УКРАЇНА УКРАЇНА УКРАЇНА UKRAINE УКРАЇНА УКРАЇНА Україна Україна Україна Україна	Створення логотипу та додавання шрифту. На цьому етапі студенти переходять до роботи з типографікою та логотипом.
5	3		Фінальна деталізація, текстури, ефекти. На завершальному етапі створення обкладинки студенти переходять до опрацювання найдрібніших елементів, які надають роботі професійного та завершеного вигляду. Цей етап необхідний для того, щоб обкладинка виглядала узгоджено та професійно на будь-якому пристрої. Творчий задум остаточно реалізується у технічно бездоганний візуальний продукт

6	1		Загальна виставка. Фінальним етапом курсу є загальна виставка студентських робіт, яка підсумовує навчальний процес і демонструє творчі здобутки здобувачів освіти. Такий формат не лише мотивує студентів, а й формує у них професійну відповідальність, уміння презентувати власний дизайн-проект і бачити себе в реальному творчому середовищі.
---	---	---	---