

ДЕРЖАВНИЙ УНІВЕРСИТЕТ
ІНФОРМАЦІЙНО-КОМУНІКАЦІЙНИХ ТЕХНОЛОГІЙ
НАВЧАЛЬНО-НАУКОВИЙ ІНСТИТУТ ІНФОРМАЦІЙНИХ
ТЕХНОЛОГІЙ
КАФЕДРА ІНФОРМАЦІЙНИХ СИСТЕМ ТА ТЕХНОЛОГІЙ

КВАЛІФІКАЦІЙНА РОБОТА

на тему:

«Методи графічного дизайну та інструменти штучного
інтелекту для створення візуальних образів»

на здобуття освітнього ступеня бакалавра (магістра)
зі спеціальності 126. інформаційні системи та технології
(код, найменування спеціальності)
освітньо-професійної програми Інформаційні системи та технології
(назва)

*Кваліфікаційна робота містить результати власних досліджень.
Використання ідей, результатів і текстів інших авторів мають
посилання на відповідне джерело*

(підпис)

Олександра АБРАМЕНКО

Ім'я, ПРИЗВИЩЕ здобувача

Виконала: здобувачка вищої освіти група ІСД-42

Олександра АБРАМЕНКО

(ім'я, ПРИЗВИЩЕ)

Керівник

к.т.н., доцент

Олег СЕНЬКОВ

(ім'я, ПРИЗВИЩЕ)

Рецензент:

к.п.н., доцент

Микола ПОПОВ

(ім'я, ПРИЗВИЩЕ)

Київ 2026

КАЛЕНДАРНИЙ ПЛАН

№ з/п	Назва етапів кваліфікаційної роботи	Строк виконання етапів роботи	Примітка
1	Вступ	20.02.26–24.03.26	
2	Розділ 1. Теоретичні основи графічного дизайну та створення візуального образу книжкового постера	25.03.26–28.03.26	
3	Аналіз літературного твору та візуальних аналогів книжкових постерів	29.03.26–09.04.26	
4	Розділ 2. Вибір інструментів штучного інтелекту та графічного редактора для створення постера	10.04.26–19.04.26	
5	Створення візуального образу книжкового постера засобами Midjourney та Adobe Photoshop	20.04.26–25.04.26	
6	Розділ 3. Розробка книжкового постера до книги Аліни Дихман «Сніжний Ізюм»	26.04.26–28.04.26	
7	Висновки	29.04.26–02.05.26	
8	Оформлення дипломної бакалаврської роботи	03.05.26–01.06.26	

Здобувачка вищої освіти

(підпис)

Олександра АБРАМЕНКО

(Ім'я, ПРІЗВИЩЕ)

Керівник кваліфікаційної роботи

(підпис)

Олег СЕНЬКОВ

(Ім'я, ПРІЗВИЩЕ)

РЕФЕРАТ

Текстова частина кваліфікаційної роботи на здобуття освітнього ступеня бакалавра: 53 стор., 3 рис., 21 джерел.

Об'єкт дослідження - процес візуалізації у графічному дизайні.

Предмет дослідження – методи графічного дизайну та інструменти штучного інтелекту, що використовуються у процесі створення книжкового постера.

Мета роботи - дослідження методів графічного дизайну та можливостей використання інструментів штучного інтелекту в процесі створення графічної візуалізації літературного твору.

Методи дослідження - теоретичний аналіз наукових, навчальних і методичних джерел з графічного дизайну; візуальний аналіз книжкового постера як об'єкта графічного дизайну; аналіз літературного твору з метою визначення ключових образів, настрою та тематики; метод образного й асоціативного проєктування; метод розробки текстових запитів для генерації зображень; експериментальний метод створення візуальних матеріалів за допомогою Midjourney; метод композиційного редагування та графічної обробки зображення в Adobe Photoshop.

Короткий зміст роботи: кваліфікаційна робота присвячена дослідженню особливостей створення книжкового постера як засобу візуальної комунікації та графічної інтерпретації літературного твору. У роботі розглянуто теоретико-методологічні основи формування візуального образу книжкового постера, визначено його функції, роль у представленні книги та основні художньо-образні засоби створення. Особливу увагу приділено композиції, кольору, типографіці, символіці,

метафорі та асоціативності як важливим елементам побудови цілісного дизайнерського рішення.

У роботі проаналізовано можливості використання інструментів штучного інтелекту в сучасному графічному дизайні. Розглянуто особливості генеративного штучного інтелекту, його роль у створенні візуальних образів та значення в процесі розробки книжкового постера. Окрему увагу приділено Midjourney як інструменту генерації базових ілюстрацій, фонових зображень, текстур і художніх варіантів майбутнього постера.

Практична частина роботи присвячена створенню графічної візуалізації до книги Аліни Дихман «Сніжний Ізюм». У процесі роботи було здійснено аналіз літературного твору, визначено його ключові образи, емоційну атмосферу та художню концепцію майбутнього постера. На основі сформованої концепції розроблено текстові запити для Midjourney, створено базові візуальні матеріали, виконано відбір найкращих варіантів і проведено їх подальше редагування в Adobe Photoshop. У результаті було створено фінальний книжковий постер, що поєднує можливості III-генерації з професійними методами графічного дизайну.

Отримані результати мають теоретичне, методичне та практичне значення. Теоретичне значення полягає в узагальненні підходів до створення візуального образу книжкового постера. Методичне значення полягає у визначенні послідовності створення постера із застосуванням Midjourney та Adobe Photoshop. Практичне значення полягає у створенні завершеного постера до книги Аліни Дихман «Сніжний Ізюм», який може бути використаний як демонстраційний матеріал до дипломної роботи та приклад застосування інструментів штучного інтелекту у графічному дизайні.

КЛЮЧОВІ СЛОВА: ГРАФІЧНИЙ ДИЗАЙН, КНИЖКОВИЙ ПОСТЕР, ВІЗУАЛІЗАЦІЯ, ШТУЧНИЙ ІНТЕЛЕКТ, ГЕНЕРАТИВНИЙ ШІ, MIDJOURNEY, ADOBE PHOTOSHOP, ВІЗУАЛЬНИЙ ОБРАЗ, ТИПОГРАФІКА, КОМПОЗИЦІЯ.

ЗМІСТ

	Стор.
ВСТУП.....	11
1. ТЕОРЕТИКО-МЕТОДОЛОГІЧНІ ОСНОВИ СТВОРЕННЯ ВІЗУАЛЬНОГО ОБРАЗУ КНИЖКОВОГО ПОСТЕРА.....	15
1.1. Книжковий постер як засіб візуальної комунікації.....	15
1.1.1 Поняття, функції та призначення книжкового постера.....	15
1.1.2 Роль книжкового постера у візуальному представленні літературного твору.....	17
1.1.3 Візуальний образ у структурі книжкового постера.....	19
1.2. Художньо-образні засоби створення книжкового постера.....	22
1.2.1 Композиційна організація візуального простору.....	22
1.2.2 Колірно-шрифтові засоби формування емоційного настрою.....	24
1.2.3 Символіка, метафора та асоціативність у створенні образу.....	28
1.3. Цифрові інструменти створення книжкового постера.....	29
1.3.1 Midjourney як інструмент генерації візуального образу.....	30
1.3.2 Adobe Photoshop як інструмент редагування та фіналізації постера.....	32
1.3.3 Поєднання ШІ-генерації та графічного редагування у процесі творення постера.....	34
2. ВИКОРИСТАННЯ ІНСТРУМЕНТІВ ШТУЧНОГО ІНТЕЛЕКТУ У СТВОРЕННІ КНИЖКОВОГО ПОСТЕРА.....	37
2.1. Штучний інтелект як інструмент сучасного графічного дизайну.....	37
2.1.1 Поняття та особливості генеративного штучного інтелекту.....	37
2.1.2 Можливості використання ШІ у створенні візуальних образів.....	39
2.1.3 Роль ШІ у процесі розробки книжкового постера.....	40
2.2 Midjourney як інструмент генерації візуального образу.....	42
2.2.1 Особливості роботи з Midjourney у графічному дизайні.....	42
2.2.2 Розробка текстових запитів для генерації зображень.....	44
2.2.3 Генерація, відбір та коригування візуальних матеріалів.....	45
2.3 Поєднання ШІ-генерації з традиційними засобами графічного редагування.....	47
3. РОЗРОБКА КНИЖКОВОГО ПОСТЕРА ДО КНИГИ АЛІНИ ДИХМАН «СНІЖНИЙ ІЗЮМ».....	50
3.1. Передпроектний аналіз книги «Сніжний Ізюм».....	50
3.1.1 Загальна характеристика літературного твору.....	50
3.2. Етапи створення серії візуальних образів.....	51

3.2.1. Генерація базових ілюстрацій та текстур у нейромережах	52
3.2.2. Композиційна побудова книжкового постера в графічних редакторах	55
3.3. Технологічне обґрунтування та апробація результатів	57
ВИСНОВКИ	60
ПЕРЕЛІК ПОСИЛАНЬ	63
ДЕМОНСТРАЦІЙНІ МАТЕРІАЛИ	
(Презентація)	66

Вступ

Актуальність роботи зумовлена активним розвитком цифрових технологій та інструментів штучного інтелекту, які дедалі частіше використовуються у сфері графічного дизайну. Сучасний дизайнер працює не лише з традиційними графічними редакторами, а й із генеративними неймережами, що дають змогу швидко створювати візуальні образи, експериментувати зі стилістикою, кольором, композицією та художньою атмосферою майбутнього проєкту.

Особливо важливим є використання таких інструментів у процесі створення візуалізації літературного твору, оскільки вона має не лише передати основну інформацію про книгу, а й сформувати емоційне враження, зацікавити глядача та відобразити зміст через систему графічних образів. Таке дизайнерське рішення поєднує художню інтерпретацію, композиційну побудову, типографіку, колірну гаму та символічні елементи.

У межах цієї дипломної роботи розглядається створення постера до книги Аліни Дихман «Сніжний Ізюм» із використанням інструменту штучного інтелекту Midjourney та подальшим редагуванням зображення в Adobe Photoshop. Такий підхід дозволяє поєднати можливості ШІ-генерації з професійними методами графічного дизайну, що робить тему роботи актуальною для сучасної дизайнерської практики.

Метою роботи є дослідження методів графічного дизайну та можливостей використання інструментів штучного інтелекту в процесі створення графічної візуалізації літературного твору.

Для досягнення мети необхідно виконати такі завдання:

- Розглянути книжковий постер як об'єкт графічного дизайну.
- Визначити основні художньо-образні засоби створення книжкового постера.
- Проаналізувати роль цифрових інструментів у процесі створення постера.
- Дослідити можливості використання Midjourney для генерації візуальних образів.
- Проаналізувати книгу Аліни Дихман «Сніжний Ізюм» як основу для створення постера.
- Сформулювати творчу концепцію книжкового постера.
- Створити базові візуальні матеріали за допомогою Midjourney.
- Виконати композиційне редагування та фіналізацію постера в Adobe Photoshop.
- Обґрунтувати художнє та технологічне рішення фінального постера.

Об'єктом дослідження є процес візуалізації у графічному дизайні.

Предметом дослідження є методи графічного дизайну та інструменти штучного інтелекту, що використовуються у процесі створення книжкового постера.

У роботі використано такі методи дослідження:

теоретичний аналіз наукових, навчальних і методичних джерел з графічного дизайну; візуальний аналіз книжкового постера як об'єкта графічного дизайну; аналіз літературного твору з метою визначення

ключових образів, настрою та тематики; метод образного й асоціативного проєктування; метод розробки текстових запитів для генерації зображень; експериментальний метод створення візуальних матеріалів за допомогою Midjourney; метод композиційного редагування та графічної обробки зображення в Adobe Photoshop.

Апробація результатів та публікації.

Основні положення та результати дипломної роботи були апробовані на

1. **VII Науково-технічній конференції «Сучасний стан та перспективи розвитку IoT»** (Київ, ДУІКТ, 20 квітня 2026 р.). Тези доповіді на тему «Використання генеративних алгоритмів у створенні книжкових ілюстрацій», розміщені у збірнику матеріалів конференції (стор. 140).

Отримані результати мають теоретичне, методичне та практичне значення, оскільки поєднують аналіз основ графічного дизайну з дослідженням сучасних інструментів штучного інтелекту та їх застосуванням у процесі створення візуалізації книги у вигляді постера.

Теоретичне значення роботи полягає в узагальненні підходів до створення візуального образу засобами графічного дизайну, а також у розгляді ролі композиції, кольору, типографіки, символіки та асоціативних образів у графічному дизайні.

Методичне значення роботи полягає у визначенні послідовності створення книжкового постера із застосуванням Midjourney та Adobe Photoshop. Запропонований підхід включає: аналіз літературного твору, формування творчої концепції, створення текстових запитів, генерацію

зображень, відбір найкращих варіантів, редагування та фіналізацію постера.

Практичне значення роботи полягає у створенні постера до книги Аліни Дихман «Сніжний Ізюм». Розроблений постер може бути використаний як приклад застосування інструментів штучного інтелекту у графічному дизайні та як демонстраційний матеріал до дипломної роботи.

Дипломна робота складається зі вступу, трьох розділів, висновків, переліку посилань, додатків і демонстраційних матеріалів.

У першому розділі розглянуто теоретико-методологічні основи створення візуального образу книжкового постера. Визначено особливості візуалізації книги у вигляді постера як об'єкта графічного дизайну, розглянуто художньо-образні засоби його створення та роль цифрових інструментів у процесі роботи над постером.

У другому розділі проаналізовано використання інструментів штучного інтелекту у процесі розробки візуального матеріалу за мотивами літературного твору. Особливу увагу приділено можливостям Midjourney як інструменту генерації зображень, а також поєднанню ШІ-генерації з подальшим редагуванням у графічному редакторі.

У третьому розділі представлено практичну розробку графічної візуалізації до книги Аліни Дихман «Сніжний Ізюм». Описано: передпроектний аналіз твору, етапи генерації базових ілюстрацій та текстур у нейромережах, композиційне доопрацювання в графічному редакторі, а також технологічне обґрунтування отриманого результату.

Розділ 1 ТЕОРЕТИКО-МЕТОДОЛОГІЧНІ ОСНОВИ СТВОРЕННЯ ВІЗУАЛЬНОГО ОБРАЗУ КНИЖКОВОГО ПОСТЕРА

1.1 Книжковий постер як засіб візуальної комунікації

1.1.1 Поняття, функції та призначення книжкового постера

Постер, хоча спочатку розглядався як інформаційний інструмент (з основним акцентом на використанні інформації), також здатний діяти в художній сфері, а також у ширшій сфері промоції. Книжковий постер вважається графічним повідомленням (візуальним представленням), яке представляє літературний зміст книги.

Книжковий постер передає загальне повідомлення книги та її значення візуально через композицію, колір, типографіку, символізм та художню ілюстрацію (візуальний дизайн). Книжковий постер може мати здатність демонструвати історію книги в цілому, але він підкреслить тон присутності емоційних, конфліктних і/або центральних персонажів разом із загальним сюжетом. Щоб пояснити, книжковий постер є набагато більше, ніж промоційний матеріал, це засіб мистецтва, який може показати значення написаного слова.

Основною функцією книжкового постера є комунікативна функція. Вона полягає в передачі інформації про книгу через візуальні засоби. Глядач, сприймаючи постер, отримує перше уявлення про жанр, настрій, тематику та емоційну спрямованість твору. Візуальна мова постера має бути зрозумілою, виразною та цілісною, оскільки саме вона формує перше враження про літературний твір.

Важливою є також рекламна функція книжкового постера. Постер

має привернути увагу до книги, викликати інтерес і спонукати глядача до ознайомлення з твором. Для цього використовуються виразні композиційні рішення, контрастні або гармонійні колірні поєднання, акцентна типографіка та образи, які легко запам'ятовуються. Рекламна функція постера не обмежується простим інформуванням, а спрямована на створення емоційного зв'язку між книгою та потенційним читачем.

Художня функція книжкового постера полягає у створенні естетично виразного візуального образу. Дизайнер інтерпретує зміст літературного твору через систему графічних засобів, добираючи відповідні кольори, форми, шрифти, фактури та композиційні акценти. Завдяки цьому постер може не лише повідомляти про книгу, а й передавати її внутрішню атмосферу, настрій і символіку.

Інформаційна функція книжкового постера пов'язана з поданням основних відомостей про твір: назви книги, імені автора, жанру, можливої дати презентації, видавництва або іншої супровідної інформації. Водночас інформаційні елементи не повинні перевантажувати композицію. Вони мають бути органічно поєднані з візуальною частиною постера та підтримувати загальну художню концепцію.

Книжкові постери використовуються як спосіб просування літературного твору, надаючи публіці графічне зображення того самого продукту. Книжковий постер можна використовувати в рекламі книги, на книжковій виставці/ярмарку, на різних сайтах соціальних мереж, під час автограф-сесій/презентацій книг та для видавничої діяльності. Використання книжкових постерів як частини сучасного процесу графічного дизайну має велике значення для суспільства, яке дедалі більше орієнтоване на візуальну складову, де візуальна комунікація часто є основним засобом привернення уваги громадськості до культурних

продуктів.

Отже, книжковий постер є важливим засобом візуальної комунікації, який поєднує інформаційність, естетичність і рекламну спрямованість. Його ефективність залежить від здатності дизайнера передати зміст і настрій літературного твору через виразний візуальний образ. Саме тому створення книжкового постера потребує не лише володіння графічними інструментами, а й уміння аналізувати текст, визначати ключові образи та трансформувати їх у цілісне дизайнерське рішення.

1.1.2 Роль книжкового постера у візуальному представленні

Книжковий плакат є важливим кроком у візуальному представленні літературного твору, оскільки він надає глядачеві перше візуальне та емоційне уявлення про книгу. Хоча для прочитання та розуміння книги глядачеві знадобиться деякий час, плакат дає результат майже миттєво: він привертає його увагу, створює настрій та перше враження про те, про що книга. З цієї причини книжковий плакат є однією з дуже важливих форм комунікації, яку ці чотири сутності (книга, її автор, видавець та потенційний читач) поділяють разом (наприклад, книга, її автор, видавець та потенційний читач).

Візуальне представлення літературного твору не обмежується простим зображенням персонажів або подій. Його головне завдання полягає у передачі атмосфери, тематики, емоційного напруження та основної ідеї книги. Книжковий постер може відображати не конкретний сюжетний епізод, а загальний настрій твору, його символіку або центральний конфлікт. Саме тому дизайнер має не лише створити привабливе зображення, а й уважно проаналізувати літературний матеріал.

Особливість книжкового постера полягає в тому, що він трансформує

текстову інформацію у візуальну форму. Літературний твір складається зі слів, описів, подій, діалогів і внутрішніх переживань персонажів, тоді як постер передає ці елементи через колір, композицію, шрифт, образи, фактури та графічні акценти. Таким чином, постер стає своєрідною візуальною інтерпретацією книги.

Важливу роль у книжковому постері відіграє образність. Через певний візуальний символ або метафору можна передати глибший зміст твору, не розкриваючи його повністю. Наприклад, колірна гама може натякати на емоційний стан, композиція — на конфлікт або напруження, а окремий предмет чи деталь — на ключову ідею книги. Такий підхід дозволяє зацікавити глядача й водночас залишити простір для власного тлумачення.

Книжковий постер також допомагає сформувати впізнаваність літературного твору. Якщо його візуальне рішення є цілісним, виразним і пов'язаним зі змістом книги, воно краще запам'ятовується аудиторією. У цьому випадку постер виконує не лише естетичну, а й комунікативну та рекламну функцію. Його можна використовувати як частину просування книги, в соціальних мережах, на презентаціях, книжкових ярмарках або в цифровому середовищі.

Крім того, спосіб створення плаката впливає на сприйняття глядачів. Стиль плаката, його кольори, шрифти та загальний вигляд можуть відображати тип історії, її тон (і зазвичай настрій), а також персонажів. Прикладом може бути використання чорного та білого кольорів для створення напруги в сюжетній лінії на відміну від використання м'яких, світлих кольорів для створення спокою чи ностальгії. Іншим прикладом може бути використання незвичайного макета для створення таємничості або плутанини для глядача, що дає уявлення про те, наскільки емоційно

спотворений персонаж. Тому дизайнерське рішення має відповідати змісту книги й не вводити глядача в оману.

Отже, роль книжкового постера у візуальному представленні літературного твору полягає в тому, щоб передати його зміст, настрій і художню ідею через систему графічних засобів. Постер не просто інформує про книгу, а створює її візуальний образ, допомагає встановити емоційний контакт із глядачем і зацікавити його твором. Саме тому книжковий постер є важливою складовою сучасного графічного дизайну та ефективним засобом популяризації літератури.

1.1.3 Візуальний образ у структурі книжкового постера

Візуальний образ є центральним елементом структури книжкового постера, оскільки саме він формує основне враження про літературний твір. Через візуальний образ глядач сприймає не лише зовнішнє оформлення постера, а й емоційний зміст книги, її атмосферу, жанрову спрямованість та художню ідею. У книжковому постері візуальний образ виконує роль посередника між текстом твору та глядачем, перетворюючи літературний зміст на графічне повідомлення.

Структура книжкового постера зазвичай складається з кількох взаємопов'язаних елементів: основного зображення, композиції, кольорової гами, типографіки, текстової інформації, символічних деталей та загального стилістичного рішення. Усі ці елементи мають працювати як єдина система. Якщо один із них не відповідає загальній концепції, постер може втратити цілісність, а його повідомлення стане менш зрозумілим для глядача.

Основне зображення є найпомітнішою частиною книжкового постера. Воно може містити персонажа, предмет, пейзаж, абстрактну

форму, символ або метафоричний образ. Його завдання полягає не в буквальному переказі сюжету, а у створенні емоційного й асоціативного зв'язку з літературним твором. Наприклад, окремий предмет або деталь можуть стати візуальним символом книги, якщо вони пов'язані з її темою, настроєм або ключовою ідеєю.

Важливим складником візуального образу є композиція. Вона визначає розташування всіх елементів на площині постера, допомагає виділити головне, спрямовує погляд глядача та формує логіку сприйняття. За допомогою композиції дизайнер може створити відчуття рівноваги, напруження, руху, спокою або драматизму. У книжковому постері композиційна побудова має підтримувати зміст твору й підкреслювати його емоційну атмосферу.

Колір відіграє важливу роль у створенні візуальних образів. Щоб створити зображення, дизайнерам потрібна правильна колірна схема, щоб створити настрій, описати генетичні характеристики та показати, які почуття маються на увазі викликати у глядача. Наприклад, холодні кольори зазвичай асоціюються з почуттями спокою, відчуження, зими та/або меланхолії, тоді як теплі кольори можуть викликати відчуття безпеки, емоційної реакції та/або напруги. Колірний контраст, інтенсивність та світлотінь можна маніпулювати, щоб підвищити привабливість зображення та посилити його емоційний вплив.

Типографіка є не лише способом подання текстової інформації, а й важливою частиною образної системи постера. Назва книги, ім'я автора, додаткові написи або короткі фрази мають бути гармонійно поєднані з візуальною частиною. Шрифт може підкреслювати жанр твору, його настрій і стилістику. Наприклад, легкий рукописний шрифт може створювати відчуття ніжності або особистості, тоді як строгий

геометричний шрифт може передавати сучасність, напруження або лаконічність.

Використання символів та метафор у дизайні книжкового постера служить для вираження елементів змісту непрямым чином за допомогою асоціативних образів. Такий тип дизайну надає постеру додаткової глибини та залученості, оскільки спонукає глядачів не лише розглядати ілюстрацію, а й намагатися інтерпретувати її значення. Символічна ілюстрація може натякати на аспекти сюжету, внутрішній конфлікт персонажа, настрій історії або навіть основну тему книги.

Дизайнер може використовувати традиційні методи графічного мистецтва або створювати зображення за допомогою цифрових технологій, зокрема інструментів штучного інтелекту, під час створення візуального образу для книжкового постера. Використовуючи генеративні нейронні мережі, дизайнери можуть швидко створювати альтернативні зображення, експериментувати з різними стилями та створювати нові способи представлення як атмосфери, так і композиції постера. Хоча таке використання технологій значно підвищує швидкість та креативність дизайнера, дизайнер повинен нести кінцеву відповідальність за перегляд усіх цих можливих зображень, створених за допомогою технологій; вибір тих, які підійдуть для використання в постері; та внесення коректив до цих зображень, щоб переконатися, що вони відповідають загальній концепції постера.

Загалом, візуальне представлення, створене структурою книжкового постера, забезпечує цілісність як семантичну, так і естетичну. Візуальний образ об'єднує всі елементи візуального дизайну – зображення, композицію, колір, шрифт, символи – в єдину візуальну інтерпретацію. Атмосфера, яку створює книга, викликає емоції у глядача та створює

бажання читати книгу через візуальні образи.

1.2 Художньо-образні засоби створення книжкового постера

Художньо-образні засоби є основою створення книжкового постера, оскільки саме вони допомагають перетворити літературний зміст на виразне візуальне повідомлення. До таких засобів належать композиція, колір, світло, контраст, типографіка, символіка, метафора, фактура та стилістичне рішення. Усі ці елементи мають працювати узгоджено, формуючи цілісний образ постера та передаючи атмосферу літературного твору.

Книжковий постер не повинен лише буквально ілюструвати сюжет книги. Його завдання полягає у створенні образу, який викликає асоціації, передає настрій і зацікавлює глядача. Тому дизайнер має не просто розмістити зображення й текст на площині, а побудувати візуальну систему, де кожен елемент має певне значення та підтримує загальну ідею.

1.2.1 Композиційна організація візуального простору

Композиційна організація візуального простору є одним із головних засобів створення книжкового постера. Композиція визначає розташування всіх елементів на площині, їхню взаємодію, співвідношення, ієрархію та загальну логіку сприйняття. Саме завдяки композиції глядач розуміє, на що потрібно звернути увагу насамперед, які елементи є головними, а які виконують допоміжну роль.

У книжковому постері композиція має не лише естетичне, а й смислове значення. Вона допомагає передати настрій літературного твору, його емоційну напругу, ритм і характер. Наприклад: симетрична композиція створює відчуття спокою, рівноваги та організованості, тоді як асиметричний дизайн демонструє рух, безлад, внутрішній конфлікт та/або

напругу. Рішення про те, як komponувати обкладинку книги, залежить від змісту книги, жанру, теми та загальної художньої концепції постера.

Одним з головних елементів композиційної організації є візуальний центр. Візуальний центр визначається як об'єкт або суб'єкт, який привертає першу увагу глядача. У книжковому постери візуальний центр складають зображення персонажа, символічний об'єкт, частина пейзажу, область контрасту, назва книги або інший акцент. Хоча візуальний центр має бути достатньо виразним, щоб його помітили, він не повинен відволікати від усієї гармонійної композиції.

Не менш важливою є ієрархія елементів. У постері зазвичай присутні основне зображення, назва книги, ім'я автора та додаткові графічні або текстові деталі. Якщо всі елементи мають однакову вагу, композиція стає перевантаженою, а глядачеві складно зрозуміти головне повідомлення. Тому дизайнер має визначити, що є основним акцентом, а що лише доповнює загальний образ.

Композиція також пов'язана з напрямом руху погляду. Розташування елементів, лінії, контрасти, світлові акценти та ритм форм спрямовують увагу глядача по площині постера. Грамотно побудована композиція дозволяє поступово розкрити зміст візуального повідомлення: спочатку привернути увагу головним образом, потім перевести погляд до назви книги, імені автора та додаткових деталей.

У створенні книжкового постера важливу роль відіграє співвідношення вільного простору й заповнених ділянок. Вільний простір не є порожнім або зайвим елементом. Можливо, ви захочете створити зображення, яке приверне до нього увагу та зробить його світлішим, тихішим, напруженішим або ізолюванішим. Надмірна кількість деталей на постері може ускладнити розуміння композиції; тому баланс і чіткість є

важливими аспектами створення ефективного постера.

Організація роботи композитора значною мірою залежить від типу постера, який створюється. Наприклад, вертикальний постер переважно зустрічається на ринку книжкових постерів, оскільки він дозволяє дизайнеру ефективно та легко представити основне зображення, назву та іншу важливу інформацію в цьому форматі. Горизонтальний або квадратний формат буде більш доречним при використанні цифрового носія, такого як сайти соціальних мереж або презентаційні матеріали. Композиційне рішення також має бути адаптоване до носія, який використовує дизайнер.

Під час створення книжкового постера за допомогою інструментів штучного інтелекту композиція залишається одним із ключових критеріїв оцінки згенерованого зображення. Навіть якщо Midjourney створює виразну ілюстрацію, дизайнер має перевірити, чи відповідає її композиція задуму постера, чи є місце для тексту, чи правильно розташовані акценти, чи не перевантажене зображення деталями. У разі потреби композиція доопрацьовується у графічному редакторі, зокрема в Adobe Photoshop.

Отже, композиційна організація візуального простору є основою створення книжкового постера. Вона забезпечує цілісність, виразність і зрозумілість візуального повідомлення. Завдяки композиції дизайнер може керувати увагою глядача, виділяти головні елементи, передавати емоційний стан твору та формувати цілісний візуальний образ книги.

1.2.2 Колірно-шрифтові засоби формування емоційного настрою

Дизайнери можуть створювати книжкові постери, використовуючи кольори та шрифти як домінантні художні та образні елементи. Обидва мають великий вплив на те, як глядач емоційно сприймає візуально

передану книгу. Використовуючи колірні палітри, контраст між кольорами, тіні та типографіку, дизайнери можуть натякнути на: атмосферу історії, жанрові характеристики книги, настрій того, що представлено в книзі, та/або напругу, присутню в книзі. Як кольори, так і шрифти не існують у власному просторі на книжковому постери, а радше працюють разом із дизайном усього постера та загальною художньою ідеєю, яка виражається.

Обкладинка книги не просто прикрашає її; вона відіграє важливу семантичну роль. Кольори, що використовуються для обкладинки книги, мають здатність передавати асоціацію, що ґрунтується на відтінках кольору. Передбачувана емоція від цих асоціацій може змінюватися залежно від тону та температури. Наприклад, холодні кольори зазвичай асоціюються із зимою, рівномірно розподіленою нерухомістю, ізоляцією, спокоєм та смутком. З іншого боку, теплі кольори, зображені на обкладинці, зазвичай створюють почуття комфорту, співчуття, хвилювання та динамічної енергії. Темні кольори передають посилену драму, таємничість або страх, тоді як світлі кольори ілюструють посилену легкість, ніжність, чистоту та надію.

Вкрай важливо вибрати колірну гаму для вашого книжкового постера, яка відповідає колірній гамі вашого літературного твору. Загальна атмосфера та образність вашої книги визначатимуть цей аспект дизайну. Книга з ніжною лірикою або зимовою тематикою зазвичай підходить для м'яких, приглушених або холодних кольорових схем (тобто синіх відтінків). І навпаки, якщо ваш твір має тему конфлікту та/або емоційної напруги, вам, ймовірно, варто використовувати контрастні колірні схеми, темні відтінки середнього кольору або контрастно забарвлені/темно затінені акцентні плями; як варіант, ви можете використовувати різко контрастні переходи від світлого до темного або переходи від світлого до темного, або використовувати обидва варіанти.

Загальне враження від постера залежатиме від того, як різні елементи взаємодіють один з одним. Окрім створення контрасту між кольорами, також є можливість додавання контрастних текстових ефектів. Прикладами можуть бути використання різних стилів або розмірів тексту, або навіть використання різних кольорів для кожного типу (наприклад, жирний шрифт проти світлого; додаткові кольори). Дуже світлий елемент, розміщений на дуже темному фоні, одразу стане акцентом у дизайні, а подібні колірні комбінації можуть створювати відчуття напруги або атмосферу зіткнення почуттів.

Світло також є важливим засобом створення атмосфери постера. Воно може підкреслювати головний образ, створювати глибину простору, формувати відчуття реальності або казковості. М'яке розсіяне світло часто надає зображенню ніжності та спокою, тоді як різке освітлення може посилювати драматизм і тривожність. У книжковому постері світло допомагає не лише зробити зображення виразнішим, а й передати емоційний стан твору.

Шрифтове рішення є не менш важливим компонентом книжкового постера. Типографіка виконує інформаційну та образну функції. З одного боку, шрифт має забезпечувати читабельність назви книги, імені автора та додаткової інформації. З іншого боку, він повинен відповідати стилю постера, підтримувати його настрій та візуально поєднуватися з основним зображенням.

Часто назва постера є одним із найважливіших текстових елементів самого постера. З цієї причини назва повинна виділятися, бути легко впізнаваною глядачем та мати візуальний зв'язок з ілюстративною складовою постера. На сприйняття постера глядачем також впливатимуть розмір, стиль, розташування та колір шрифту. Іншими словами,

нечитабельний шрифт (занадто малий або важкий для читання) знизить рівень ефективності візуальної комунікації, навіть якщо ілюстрація в іншому візуально приємна.

Вибір шрифту залежить від жанру, настрою та художнього бачення літератури. Шрифти м'якої форми викликають почуття ліризму, ніжності або казкової атмосфери, тоді як стримані геометричні шрифти можуть відображати сучасний стиль і створювати лаконічний та впорядкований вигляд. Використовуючи декоративні шрифти, слід бути обережним, щоб вони не перевантажували дизайн і не ускладнювали його читання.

Колір шрифту також має значення. Він повинен гармоніювати з основною колірною гамою постера, але водночас мати достатній контраст із фоном. Якщо текст погано читається, постер втрачає частину своєї комунікативної функції. Тому дизайнер має враховувати не лише естетику шрифтового рішення, а й його практичність.

У книжковому постері колір і типографіка мають бути узгоджені між собою. Вони повинні підтримувати єдиний емоційний настрій і працювати на розкриття загальної ідеї. Якщо колірна гама створює відчуття спокою, а шрифт виглядає надто агресивно або випадково, цілісність постера порушується. Саме тому під час розробки постера важливо добирати всі візуальні елементи відповідно до єдиної концепції.

Під час використання інструментів штучного інтелекту, зокрема Midjourney, колірна атмосфера може бути задана ще на етапі створення текстового запиту. У промпті можна описати бажані відтінки, освітлення, загальний настрій, контрастність і стилістику зображення. Однак часто рекомендується використовувати графічний редактор для виконання додаткових ручних налаштувань, таких як налаштування розміру, положення та кольору шрифту після створення шрифту за допомогою

інструментів генеративного набору тексту, оскільки інструменти генеративного набору тексту зазвичай створюють текст неправильно та потребують додаткової роботи для перетворення на завершений твір типографіки.

Використання кольору та/або шрифту в поєднанні є важливою частиною створення емоційного відчуття від вашого книжкового плаката. Використання кольору створює атмосферу, символ та відчуття того, як твір сприйматиметься читачами. Водночас, використання типографіки гарантує, що читач зможе читати, структурно асоціюватися та стилістично оцінювати візуальний зміст. Коли ці кольори та стилі гармонійно використовуються разом, це створює дуже потужний, повний та переконливий образ ваших літературних творів.

1.2.3 Символіка, метафора та асоціативність у створенні образу

Символіка, метафора та асоціативність є важливими засобами створення візуального образу книжкового постера. Вони дають змогу передати зміст літературного твору не буквально, а через образи, які викликають у глядача певні емоції, спогади та смислові зв'язки. Завдяки цьому постер стає не просто ілюстрацією до книги, а її художньою інтерпретацією.

Символ у книжковому постері може бути предметом, кольором, деталлю, природним явищем або графічним елементом, що має додаткове значення. Такі образи, як сніг, можуть натякати на такі аспекти, як: холод; тиша; ностальгія; чистота, тоді як образи, такі як світло, можуть викликати елементи: надії; відкриття; тепла. Використання таких типів описових образів дає спосіб встановити емоційний контекст для матеріалу без його прямого переказу (тобто, розповідаючи історію).

Використання метафори поєднує різні значення в одному візуальному рішенні. Воно може візуально показати внутрішній стан головного героя, основну ідею твору або головний конфлікт головного героя за допомогою метафоричного образу. Метафора створює глибший рівень інтересу до того, як ми сприймаємо плакат.

Коли хтось переглядає зображення на вебсайті, асоціативність – це сила, яка створює зв'язок між тим, що видно на зображенні, і тим, що можна знайти у змісті певної книги чи публікації. Коли людина переглядає плакат і їй цікаво дізнатися, що він зображує, плакат запам'ятається краще і краще виконає свою функцію, ніж якби у неї не було такої цікавості.

Щоб створити виразне та змістовне зображення на книжковому плакаті, ви можете використовувати символізм, метафори та асоціації, щоб посилити своє візуальне послання та дозволити художнє вираження настрою літератури.

1.3 Цифрові інструменти створення книжкового постера

Цифрові інструменти мають значний вплив на сучасний графічний дизайн і є важливими для створення книжкового постера. Ці цифрові інструменти дозволяють дизайнерам співпрацювати, використовуючи різні елементи, такі як зображення, колір, типографічний стиль, композиція, текстура та багато графічних ефектів. Цифрові інструменти дали дизайнерам змогу швидко визначати візуальні ідеї, створювати різні варіанти дизайну для об'єму та вносити корективи до різних форматів.

Сьогодні генерація зображень (на основі власних письмових описів) за допомогою програм на основі штучного інтелекту – це просто вражаюче! Такі програми можуть допомогти дизайнерам створювати як унікальні цифрові ілюстрації, так і прості ілюстрації для майбутніх плакатів. Штучний інтелект став своєрідним помічником дизайнерів у

створенні візуальних зображень, текстурних фонів та різних стилістичних варіантів. Однак, оскільки існує потреба в додатковій трудомісткій роботі, такій як аналіз, вибір, виправлення та обробка отриманих результатів за допомогою програми графічного дизайну після того, як інструмент штучного інтелекту створить нові ілюстрації, вони не повністю замінюють дизайнерів.

Щоб створити книжковий плакат, розгляньте можливість використання генеративного програмного забезпечення (наприклад, Midjourney), а також звичайного графічного програмного забезпечення (Adobe Photoshop). Під час створення основного візуального зображення книжкового плаката вам може знадобитися створити зображення за допомогою Midjourney, але після створення цього зображення вам також знадобиться маніпулювати ним за допомогою Adobe Photoshop для розробки макета (шляхом корекції вирівнювання елементів), корекції кольору (шляхом зміни кольорів певних елементів), додавання тексту (включаючи вибір та зміну типу та розміру шрифту за допомогою інструментів, доступних в Adobe Photoshop) та завершення остаточної версії плаката.

1.3.1 Midjourney як інструмент генерації візуального образу

Одним із віртуальних інструментів штучного інтелекту, доступних для створення зображень з текстових запитів, є Midjourney. Ви можете створювати багато різних типів зображень, таких як художні зображення, ілюстрації, фонові зображення та текстури. Midjourney – це ефективний інструмент для створення візуальних концепцій, а також для визначення основного зображення для використання в графічному дизайні (у дизайні книжкового постери).

За допомогою операції Midjourney користувач створює зображення

за допомогою текстового запиту для опису бажаного зображення. У текстовому запиті можна включити різноманітну інформацію про майбутнє зображення, таку як тема, об'єкти, настрій, стиль, колір, освітлення та композиція. Прикладом використання такого типу текстового запиту може бути постер книги. У цьому сценарії потрібно описати, як зображено атмосферу книги, які ключові символи використано, пору року (у цьому випадку зима), емоційний стан зображення або як ви хочете, щоб виглядав ваш художній стиль.

Midjourney пропонує перевагу швидкої генерації кількох варіантів дизайну для візуального контенту. Це дає дизайнерам можливість досліджувати різні комбінації макета, кольору, зображення та стилю протягом усього процесу проектування, дозволяючи їм змінювати свої запити або атрибути зображення, доки вони не отримають бажаного результату.

Midjourney може допомогти на будь-якому етапі розробки вашого книжкового постера, від дослідження центральної теми до створення зображення та поєднання окремих частин. Ви можете використовувати зображення, згенероване Midjourney, як основу книжкового постера, але воно все одно вимагатиме елементів дизайну, які відповідають змісту книги, якості фотографічних деталей, гармонії кольорів, розміщення тексту та композиції.

Midjourney обмежений своєю здатністю створювати зображення відповідно до вимог дизайнера. Зображення часто створюються із сторонніми елементами, тому для точності або покращення компонентів дизайну може знадобитися додаткове редагування. Крім того, текстові елементи можна краще додавати до зображення за допомогою інструментів графічного редагування, тому дизайнерам слід розглянути

можливість використання інструменту графічного редагування для створення текстових зображень, а не покладатися на генеративні інструменти для створення тексту. Отже, після створення зображення вкрай важливо завершити та відредагувати це саме зображення в Adobe Photoshop.

Отже, Midjourney є корисним інструментом для створення візуального образу книжкового постера. Він допомагає швидко сформулювати художню ідею, отримати варіанти зображень і знайти потрібну атмосферу. Проте якісний результат можливий лише за умови поєднання AI-генерації з професійним дизайнерським аналізом і подальшим редагуванням у графічному редакторі.

1.3.2 Adobe Photoshop як інструмент редагування та фіналізації постера

Photoshop став обов'язковою програмою для графічного дизайну, оскільки це основний цифровий інструмент для обробки, редагування та остаточної обробки зображень. Плакат книги – чудовий приклад того, як Photoshop надає дизайнеру можливість поєднувати багато різних типів візуальних елементів разом для створення єдиного, цілісного дизайну. Photoshop може допомогти переміщувати візуальні елементи, створювати візуальний баланс, маніпулювати кольором, світлом, контрастом, текстурою, а також додавати або змінювати текстові елементи.

Під час використання Midjourney для створення зображень часто потрібне додаткове редагування, щоб покращити початковий продукт. Зображення, згенеровані за допомогою штучного інтелекту, зазвичай не зовсім відповідають початковому задуму з точки зору композиції, можуть містити зайві елементи або неправильно відображати колірну палітру. На цьому етапі Adobe Photoshop є підходящим інструментом для

професійного коригування зображення для остаточного візуального використання в рекламних матеріалах опублікованої книги.

Photoshop надає ключову функцію: редагування композиції. Завдяки цій можливості графічні дизайнери можуть коригувати положення певних частин, вирізати фігури із загального твору мистецтва, додавати/видаляти компоненти дизайну, маніпулювати шарами та створювати єдиний твор мистецтва для публікації у Facebook або в інших місцях онлайн, а також ефективніше використовувати візуальний простір, а також правильно налаштовувати області для назви книги, імені автора та/або будь-яких інших текстових елементів.

Одна з особливостей Photoshop полягає в тому, що він надає вам можливість виконувати корекцію кольору. Налаштування рівнів тону, насиченості та яскравості, а також рівня контрастності та світлотіні допоможе посилити емоційне відчуття постера. Наприклад, якщо ви хочете передати зимове, тихе або меланхолійне відчуття, тоді вам слід використовувати холодніші тони, приглушені кольори та м'яке світло. Використання вищого рівня контрастності та використання сильніших світлових акцентів допоможе вам, якщо ви намагаєтеся підкреслити драму або емоційну напругу.

Одним із компонентів завершення оформлення постера для книги є робота зі шрифтом. За допомогою Photoshop шрифт може містити будь-який текст, що стосується назви книги, автора, невеликий обсяг короткого опису або інші інформаційні елементи. Ви можете вибрати шрифт, розмір, колір, положення та те, як він взаємодіє з основним зображенням. Шрифт має бути не лише розбірливим, але й відповідати загальному стилю постера.

Adobe Photoshop пропонує значну перевагу завдяки можливості

використання шарів у дизайнерській роботі. Кожен компонент дизайну – фон, основне зображення, ефекти, текст, декоративні елементи та корекція кольору – можна змінювати незалежно один від одного, що забезпечує набагато гнучкіший робочий процес під час створення постера, оскільки ви можете змінювати/замінювати будь-який елемент, не змінюючи кардинально решту композиції дизайну.

Adobe Photoshop є завершальним етапом створення книжкового постера за допомогою Midjourney. Midjourney створює основні візуальні зображення для постера; потім в Adobe Photoshop основне зображення модифікується та оформлюється графічно, використовуючи типографський дизайн, і завершується для остаточної презентації.

Отже, Adobe Photoshop є важливим інструментом редагування та фіналізації книжкового постера. Він дозволяє перетворити AI-згенероване зображення на завершений дизайнерський продукт, у якому поєднуються художній образ, композиція, колірне рішення та типографіка. Саме завдяки подальшому опрацюванню у Photoshop постер набуває цілісності, виразності та професійного вигляду.

1.3.3 Поєднання III-генерації та графічного редагування у процесі створення постера

Використання графіки, згенерованої штучним інтелектом, та її подальше редагування за допомогою програмного забезпечення для графічного дизайну – це хороший метод створення книжкового постера. За допомогою програм штучного інтелекту ви можете швидко створити візуальний план, шукати креативні візуальні елементи, знаходити композиції, досліджувати кольори та додавати креативні елементи. Після отримання цього початкового зображення ви можете використовувати програми графічного дизайну для його покращення та виправлення,

коригування аномалій, створених кінцевою графікою, відображення її з пропорціями постера та фактичного вписування в кінцевий дизайн-проект.

Зазвичай генерація III застосовується на початкових етапах проекту. Дизайнери можуть використовувати текстову підказку, щоб повідомити, як вони хотіли б, щоб виглядало, створювалося та було створено їхнє кінцеве зображення (включаючи такі речі, як освітлення, настрої, колірна схема та багато іншого). Розміщення всієї цієї інформації дозволить нейронній мережі вивести кілька варіантів дизайну, а дизайнер потім зможе вибрати, який із цих дизайнів буде найкращим, разом з будь-якими окремими елементами дизайну для використання в майбутніх проектах.

Хоча згенеровані зображення можуть слугувати основою для готових плакатів, вони часто містять деякі відхилення від фактичного плаката (наприклад: неправильні/неправильні написи, небажані деталі), які слід виправити в графічному редакторі. Крім того, якщо композиція або макет зображення не будуть добре продумані, може бути важко знайти місце з достатнім місцем для тексту вашого плаката.

На етапі графічного редагування дизайнер коригує композицію, працює з кольором, контрастом, світлом, фактурами та типографікою. Саме в цьому процесі III-згенероване зображення перетворюється на цілісний книжковий постер. Photoshop дає можливість поєднати художню основу з текстовими елементами, виділити головні акценти, прибрати зайве та підсилити загальний емоційний настрій.

Важливо, що штучний інтелект у цьому процесі не замінює дизайнера, а виступає допоміжним інструментом. Дизайнер приймає остаточне рішення щодо макета, форми, відтінку, стилю літер та того, як готовий продукт (фінальний плакат) відображає зміст книги, яку йому доручили створити. Після отримання матеріалу, який йому було надано,

дизайнер оцінить усі доступні варіанти та обере один або кілька різних дизайнів, а потім остаточно затвердить дизайн, обраний для проєкту.

Зображення, створені штучним інтелектом, та графічне редагування добре поєднуються, щоб зробити процес створення книжкового постера більш плавним. Використання MidJourney як базового візуального зображення, а потім додавання завершальних штрихів в Adobe Photoshop (тобто редагування, вдосконалення, типографіка) дозволяє поєднати швидкість генеративних можливостей штучного інтелекту з творчим контролем та професійними здібностями графічного дизайнера.

2 ВИКОРИСТАННЯ ІНСТРУМЕНТІВ ШТУЧНОГО ІНТЕЛЕКТУ У СТВОРЕННІ КНИЖКОВОГО ПОСТЕРА

2.1 Штучний інтелект як інструмент сучасного графічного дизайну

2.1.1 Поняття та особливості генеративного штучного інтелекту

Генеративний штучний інтелект (ШІ) визнано важливим гравцем у сучасному розвитку цифрових технологій і набуває все більшого значення в графічному дизайні. Він унікальний тим, що дозволяє автоматично генерувати графіку для друку залежно від наданого користувачем опису, графічного(их) файлу(ів) та інших змінних. Це радикально відрізняється від традиційного створення та модифікації цифрової графіки виключно через різницю в швидкості, пов'язану зі створенням альтернативної графіки, наприклад, кілька варіантів стилістичного рішення, кілька варіантів композиційних ідей тощо.

Художники-візуалісти мають доступ до різноманітних генеративних інструментів штучного інтелекту, які дозволяють їм створювати багато унікальних форм творчих творів мистецтва — від ілюстрацій, фонів, текстур, зображень персонажів, декоративних елементів, композицій та художніх обов'язків. Дизайнер визначає, який тип роботи він хоче відобразити, використовуючи текстовий запит, який окреслює такі речі, як: тематика, стилі творів мистецтва, кольірні палітри, джерело(а) світла, емоції та інші художні параметри, щоб система згенерувала кілька різних початкових версій творів мистецтва. Потім вони переглядаються, модифікуються та використовуються як основа для створення подальших оригінальних творів мистецтва.

Однією з суттєвих переваг генеративного штучного інтелекту є здатність дизайнера швидко генерувати візуальні варіанти. Ця підвищена

швидкість дозволяє креативним дизайнерам досліджувати художні альтернативи на етапі розробки концепції. Наприклад, під час розробки постера можна створити кілька прикладів для атмосфери, композиції чи зображення, які згодом можна звузити до одного успішного напрямку для остаточного вдосконалення. Однак, генеративний штучний інтелект не слід розглядати як повну заміну дизайнерській роботі, оскільки згенеровані зображення потребуватимуть критичного перегляду, відбору та редагування.

Вони можуть містити неточності, зайві деталі, порушення композиції або елементи, які не відповідають задуму проєкту. Тому роль дизайнера полягає в тому, щоб правильно сформулювати запит, оцінити отриманий результат, адаптувати його до поставленого завдання та доопрацювати у графічному редакторі.

У процесі створення книжкового постера генеративний штучний інтелект може бути корисним на етапі формування основного візуального образу. Він допомагає швидко знайти художню атмосферу, створити базову ілюстрацію, підібрати стилістику та перевірити різні варіанти композиційного рішення. Хоча інформації щодо можливостей нейронної мережі достатньо, також важливо, щоб дизайнери мали відповідний рівень технічних та творчих навичок або бачення щодо того, як результуючий матеріал по суті складений, а також як його можна інтерпретувати за допомогою різних стилів, включаючи художні стилі та вибір кольорів, які сприяють загальному враженню та значенню всієї роботи.

Підсумовуючи, використання генеративного ШІ в графічному дизайні значно збільшує кількість способів створення візуального контенту сьогодні. Генеративний ШІ дозволяє дизайнерам швидко генерувати ідеї та різні варіанти зображень, а також створювати основу для

подальшого розвитку цих дизайнів. Однак досягнення якості за допомогою генеративного ШІ можливе лише за умови поєднання унікальних можливостей ШІ та застосування креативного інтелекту на додаток до наявних знань та професійних навичок.

2.1.2 Можливості використання ШІ у створенні візуальних образів

У графічному дизайні штучний інтелект (ШІ) надає багато нових способів створення візуальних зображень. Завдяки використанню генеративних інструментів дизайнери можуть легко створювати багато різних версій своїх дизайнів, а потім використовувати ці дизайни для експериментів (наприклад, щодо стилю, композиції, кольорової палітри, освітлення тощо). Це особливо корисно під час розробки художніх концепцій та визначення наступних кроків у процесі проектування.

Ключовою функцією технології штучного інтелекту є здатність генерувати зображення з текстових описів. Дизайнер створює пошуковий запит, вказуючи тему, об'єкт, що розробляється, стиль, настрій, колір, композиційні особливості та багато інших характеристик. Візуальні варіації, згенеровані нейронною мережею на основі наданого пошукового запиту, можуть потім служити джерелом ідеї або відправною точкою для подальшого редагування.

Штучний інтелект можна використовувати для швидкої генерації численних альтернативних рішень. Наприклад, одне й те саме зображення можна представити за допомогою різних стилістичних підходів, таких як реалізм, ілюстрація, фентезі, мінімалізм або декор. В результаті дизайнери можуть оцінити різні підходи та визначити, який з них найкраще відповідає змісту їхнього проекту.

Візуальні зображення, згенеровані штучним інтелектом, можна

використовувати для різних цілей, включаючи розфарбовування фонів, побудову персонажів, формування об'єктів, нанесення текстур, додавання декорацій, створення світлових ефектів та формування враження від зображення в цілому. Таким чином, ці елементи можуть слугувати сировиною для обкладинок книг, ілюстрацій чи іншої графіки. Тим не менш, результат часто не відповідає очікуванням дизайнера та потребує модифікації.

Значною перевагою технології штучного інтелекту є швидкий пошук зображень. Раніше дизайнерам доводилося самотійно створювати зображення або витратити багато часу на пошук референсів. Генеративні інструменти дозволяють дизайнерам досліджувати різні можливості зображень за короткий проміжок часу, не замінюючи процес творчого мислення, а значно розширюючи можливості для експериментів.

Так само дизайнери повинні ретельно контролювати використання штучного інтелекту. Дизайнери повинні оцінювати згенеровані зображення на предмет якості, відповідності темі, цілісності композиції, точності деталей та можливості їх подальшої модифікації. Кінцевий результат дизайну складається як з матеріалів, згенерованих нейронною мережею, так і з комбінації згенерованих вхідних даних та професійного художнього вибору дизайнера.

Штучний інтелект продемонстрував свою ефективність у сфері графічного дизайну, швидко генеруючи ідеї та допомагаючи зі стилістичними та базовими потребами візуального дизайну. Його слід розглядати як допоміжний інструмент, що допомагає в розвитку креативних ідей, але не як заміну професійного розуміння дизайнера.

2.1.3 Роль ШІ у процесі розробки книжкового постера

Використання штучного інтелекту у створенні обкладинки книги або постера має велике значення, оскільки воно забезпечує швидкий доступ до багатьох візуальних ідей для образних рішень, які будуть використані пізніше під час створення книги. Наявність штучного інтелекту може скоротити час, який дизайнер витрачає на те, щоб почати з нуля та працювати з кількома потенційними зображеннями, стилями, композиціями та колірними атмосферами одночасно.

На початковому етапі ШІ може використовуватися для пошуку загального художнього напрямку. За допомогою текстових запитів можна згенерувати різні варіанти візуального образу, які передають настрій літературного твору, його тематику та ключові символи. Це особливо корисно під час створення постера, оскільки він має швидко привертати увагу глядача й водночас передавати атмосферу книги.

ШІ також допомагає дизайнеру експериментувати з різними стилями. Один і той самий образ можна подати в реалістичному, ілюстративному, казковому, мінімалістичному або декоративному стилі. Завдяки цьому можна порівняти кілька художніх напрямів і вибрати той, який найкраще відповідає змісту твору та загальній концепції постера.

У процесі розробки книжкового постера штучний інтелект може виконувати роль інструмента для створення базової ілюстрації, фону, текстур, окремих деталей або загального настрою зображення. Проте отриманий результат не завжди є готовим дизайнерським продуктом. Згенероване зображення потребує аналізу, відбору, коригування та подальшого опрацювання в графічному редакторі.

Важливо зазначити, що ШІ не замінює дизайнера, а лише розширює його можливості. Остаточне рішення щодо композиції, кольору, шрифту, розташування елементів і відповідності постера змісту книги приймає

саме дизайнер. Саме він визначає, чи відповідає згенерований образ творчій концепції та чи може він бути використаний у фінальній роботі.

Завдяки функції штучного інтелекту в процесі розробки книжкового плаката, з'явився швидший спосіб генерувати ідеї та створювати візуальні елементи, які можна використовувати як відправну точку для інших редагувань, виконаних професійно дизайнером. Інтеграція можливостей штучного інтелекту з досвідом дизайнера допоможе йому створювати високоякісніші, більш повні та сучасні візуальні роботи.

2.2 Midjourney як інструмент генерації візуального образу

2.2.1 Особливості роботи з Midjourney у графічному дизайні

Midjourney - це широко використовувана програма на базі штучного інтелекту, яка генерує зображення з написаних слів (підказок). У графічному дизайні це програмне забезпечення має багато застосувань, зокрема: мозковий штурм візуальних ідей, встановлення художнього стилю, створення ілюстрацій, дизайну фону, текстурованих поверхонь та зображень для подальшої модифікації.

Midjourney унікальний тим, що якість створеного зображення залежатиме від того, наскільки добре сформовано текстовий запис. Щоб дизайнери отримали точне та успішне зображення, створене на основі їхніх запитів, вони повинні надати точний опис того, що стане кінцевим зображенням. Це включає початковий(і) об'єкт(и), середовище розташування, як воно виглядає та відчувається тощо. Чим ближче кінцеве зображення буде до творчого бачення дизайнера, тим більша ймовірність того, що воно відповідатиме очікуванням дизайнера під час перегляду завершеного проєкту.

Midjourney може допомогти вам на етапі розробки дизайну книжкового постера, підібравши візуальне зображення, яке слугуватиме

його основною частиною. Наприклад, ви можете використовувати цю програму для створення одного зображення, яке передасть тон книги, створену нею атмосферу або образи, використані в книзі. Це надасть вам багато різних варіантів для швидкого порівняння з іншими варіантами.

Головною перевагою Midjourney є те, що він дозволяє вам випробувати різні стилі. Ви можете створити одне й те саме зображення в різних стилях, таких як реалізм, ілюстрація, казки, фільми, мінімалізм та декор. Таким чином, дизайнер має можливість вибрати візуальний стиль, який найкраще відповідає проєкту, над яким працює.

Атмосферні ефекти також є варіантом під час роботи з Midjourney; наприклад, у вашому запиті може бути зазначено освітлення, пору року, кольори, рівень деталізації або емоції. Усі ці фактори особливо важливі під час створення обкладинки книги – зображення має бути не лише візуально привабливим, але й допомагати передати загальне враження, яке читач отримає від книги.

Середина подорожі також обмежена. Генерації можуть містити надлишок або помилкові деталі, можуть бути неправильно складені та можуть вимагати додаткового редагування. Генерація тексту залишається окремим питанням, оскільки генеративні інструменти часто неправильно інтерпретують вхідні дані та створюють невідповідні результати. Тому найкращою практикою було б додавання назви вашої книги, імені автора та будь-яких інших текстових елементів після створення зображення в графічному редакторі.

Отже, для графічних дизайнерів Midjourney – це засіб створення візуальних образів шляхом генерування ідей та початкового ескізу. Крім того, за допомогою цього інструменту ви можете пришвидшити процес пошуку художнього рішення, одночасно створюючи кілька варіантів для

будь-якого візуального образу та забезпечуючи собі базову основу для визначення загального художнього стилю вашого проєкту. Хоча цей метод створює відправну точку, він все одно вимагатиме певного аналізу, уточнення та додаткового редагування за допомогою Photoshop або іншого інструменту графічного редагування для створення кінцевого продукту.

2.2.2 Розробка текстових запитів для генерації зображень

Створення текстового запиту для надсилання до Midjourney є одним із найважливіших кроків у роботі з цією програмою, оскільки важливо, щоб отримані зображення були високої якості та максимально наближалися до уявного вами зображення. Текстовий запит повинен містити основну інформацію про вашу ідею щодо бажаного візуального образу – тему, об'єкти, стиль, настрій, колірну гаму, освітлення, композицію та рівень деталізації.

Під час створення плаката для вашої книги вам потрібно проаналізувати книгу, щоб створити відповідний текстовий запит для створення зображення. Щоб правильно створити плакат книги, творець повинен спочатку зібрати ключові зображення з книги, включаючи її загальний настрій, емоційний стан та основну концепцію чи тему. Таким чином, під час створення ілюстрації до вашої книги ви зможете створити точне (візуальне) зображення, яке пов'язане зі змістом книги та допоможе знайти додаткові ресурси для розвитку вашого існуючого проєкту плаката в майбутній розширений продукт.

Надзвичайно важливо не лише придумати назву чи заголовок для об'єкта, але й включити характеристики того, як художник би описав цей об'єкт. Вам слід надати інформацію про розмір, уподобання щодо освітлення, типи тонів тощо. Чим точніший ваш опис, тим більше шансів отримати те, що ви хочете від концепції чи ідеї вашого дизайнера.

Протягом процесу проектування текстові підказки для створення

зображень можна змінювати за потреби. Дизайнер перевірятиме згенеровані зображення після кожної ітерації, щоб визначити, що працює бажано, а що – небажано, що потім призведе до модифікації текстової підказки дизайнером на основі його спостережень. Наприклад, шляхом зміни колірної палітри, додавання або видалення певних елементів, уточнення стилю зображення, забезпечення більшого емоційного настрою або зміни композиції. Такий ітеративний підхід поступово наблизить вас до досягнення бажаного результату.

Так само важливо продумати остаточний макет, перш ніж створювати будь-які текстові елементи книжкового постера. Наприклад, переконайтеся, що під час масштабування книжкового постера залишили місце для назви вашої книги, імені/титру автора чи будь-якої іншої необхідної інформації. Якщо ваше зображення дуже насичене та має велику кількість деталей, то, ймовірно, вам буде важко застосувати ці самі деталі, коли ви адаптуєте своє зображення до плаката.

Отже, щоразу, коли ми створюємо набір текстових тегів, ми фактично встановлюємо базову основу для ефективного та продуктивного використання Midjourney. Правильно складена підказка дозволить створити представлення (тобто візуальне представлення), яке узгоджується зі створюваним текстом, відображатиме відповідний настрій або почуття, що передається, і може слугувати відправною точкою для додаткового редагування в графічному застосунку.

2.2.3 Генерація, відбір та коригування візуальних матеріалів

Генерація, вибір та корекція візуальних матеріалів за допомогою Midjourney – це три важливі кроки, які ви зробите під час розробки книжкового постера. Під час підготовки текстового запиту ви отримаєте кілька версій від нейронної мережі на основі різних композицій, колірних схем, стилів, деталей та загального емоційного настрою. Потім ви можете переглянути ці різні підходи, щоб визначити той, який найкраще

відповідає вашій ідеї для постера або обкладинки книги.

Під час створення зображення вкрай важливо знайти таке, яке не лише приємне для ока, але й добре відповідає темі тексту, щоб його можна було впровадити в майбутній дизайн. В результаті дизайнер визначить, наскільки добре створене зображення відображає тон книги, кількість композиційно виразного простору всередині зображення та кількість композиційно корисного простору для тексту, щоб він був частиною загального дизайну книги.

При виборі візуальних матеріалів враховується багато факторів. Основними факторами, що враховуються під час оцінки візуальних зображень, є: наскільки добре візуальний матеріал підтримує письмовий зміст; наскільки емоційним є візуальний матеріал; наскільки добре він складений; наскільки детальним є візуальний матеріал; використана колірна схема; та можливість подальших змін візуального матеріалу. Якщо візуальний матеріал містить гарну ідею, але містить зайві частини або потребує деяких уточнень, його можна використовувати як перехідне зображення, щоб залишити простір для виправлення.

Редагування можна внести або шляхом перегляду текстової заставки Midjourney, або внесення змін до візуального оформлення в графічній програмі. Дизайнер перегляне заставку, якщо ще не отримав зображення, яке його задовольнить. Дизайнер скоригує оригінальну текстову заставку, додавши або змінивши текст, включивши певні характеристики (наприклад, стиль, настрій, освітлення, композицію, колір). Редагування (через вибір зображення) буде виконано в Adobe Photoshop, в якому потрібно буде змінити багато функцій (наприклад, колірну палітру, контрастність і композицію), а також видалити додані функції, які використовувалися в оригінальному зображенні.

Особливу увагу слід приділяти корекції цілісності майбутнього постера. Створене зображення має виглядати збалансованим з назвою книги, ім'ям автора, вибором шрифту та форматом усієї роботи. Якщо у візуальному матеріалі так багато деталей, що немає очевидного центру композиції, необхідно внести певні корективи, щоб його було легко сприймати.

Таким чином, створення, вибір та модифікація візуального матеріалу відбувається у серію кроків, де перший крок – створення візуального матеріалу за допомогою Midjourney, після чого дизайнер аналізує та модифікує згенеровані зображення, використовуючи свої художні та професійні здібності. Остаточний плакат для книги буде створено з використанням здібностей художника, а також можливостей нейронної мережі Midjourney AI. Таким чином, створення якісного візуального матеріалу для книжкового плаката залежить як від здібностей нейронної мережі, так і від здібностей дизайнера.

2.3 Поєднання III-генерації з традиційними засобами графічного редагування

Ключовим у процесі розробки книжкового плаката є поєднання як генерації штучним інтелектом, так і традиційних інструментів редагування графіки. Використання інструментів штучного інтелекту може допомогти швидко створити візуальні концепції, створити художню атмосферу, розробити прості ілюстрації чи текстури, або ж створити окремі елементи. Графічні редактори, однак, вносять точні корективи до зображень, коригують деталі, приділяють увагу композиції, кольору та типографіці.

Інструменти штучного інтелекту все частіше використовуються у створенні плакатів, допомагаючи дизайнерам у пошуку ідей та створенні первинних візуальних елементів. Наприклад, Midjourney – це інструмент

штучного інтелекту, який використовує текстову підказку для створення кількох варіантів зображень. Це надає дизайнеру швидший спосіб звузити стилістичний напрямок, колірний настрій та загальне відчуття дизайну, перш ніж він чи вона почне працювати над остаточним твором.

Зображення, згенеровані штучним інтелектом, не є завершеними дизайнами, і деякі з них можуть потребувати покращення композиції, корекції кольору, видалення зайвих деталей та модифікації певних форматів. Текстові елементи (такі як назва книги та ім'я автора(ів) тощо) можна швидко створювати та змінювати в графічному застосунку, а не за допомогою нейронної мережі, оскільки нейронні мережі не завжди правильно створюють текст.

За допомогою традиційних графічних редакторів, таких як Adobe Photoshop, ви можете взяти зображення, згенероване комп'ютерним програмним забезпеченням, та обробити його так, щоб воно виглядало як цілісне зображення. Дизайнер може маніпулювати шарами, розташовувати елементи по-різному, створювати різні ефекти, такі як освітлення, контрастність, насиченість кольору та текст, застосовувати маски до різних елементів, фільтри до всіх зображень та використовувати інші ефекти пост-обробки, щоб створити одне ціле зображення з оригінального зображення, створеного за допомогою штучного інтелекту.

Роль дизайнера не повинна применшуватися через використання інструменту штучного інтелекту для графічного редагування; радше, дизайнер відповідає за всі концепції, рішення щодо того, як реалізувати цю концепцію, визначення запитів, що використовуються для пошуку відповідного ресурсу, вибір найкращих доступних ресурсів, порівняння цих ресурсів зі змістом роботи та вдосконалення. Штучний інтелект – це допоміжний інструмент, який покращує здатність дизайнера знаходити

креативні рішення.

Використання мистецтва, створеного штучним інтелектом, у поєднанні з традиційним програмним забезпеченням для графічного дизайну дозволяє ефективно координувати всі аспекти створення постера для вашої книги. Midjourney надає вам основу для візуального аспекту вашого постера та служить джерелом творчості. Adobe Photoshop надає вам інструменти, необхідні для редагування або компоновання зображення, а також додавання типографіки та завершення вашої роботи. Використання цього методу поєднує швидкісні технології генеративного мистецтва з можливістю дизайнера мати професійний контроль над готовим продуктом.

3 РОЗРОБКА КНИЖКОВОГО ПОСТЕРА ДО КНИГИ АЛІНИ ДИХМАН «СНІЖНИЙ ІЗЮМ»

3.1. Передпроектний аналіз книги «Сніжний Ізюм»

3.1.1 Загальна характеристика літературного твору

Книга Аліни Дихман «Сніжний Ізюм» є сучасним українським фентезійним твором, у якому поєднуються елементи художньої вигадки, реального українського контексту та теми збереження культурної пам'яті. У центрі твору — історія молодої дівчини, яка не любила читати, однак через особисті події поступово опиняється в ситуації, де книги набувають для неї важливого значення. Через цей сюжет розкриваються теми пам'яті, втрати, волонтерства, людської підтримки та цінності книги як частини культури.

Події твору пов'язані з деокупованими територіями України, зокрема з містом Ізюм на Харківщині. Головна героїня вирушає з Харкова до Ізюма після смерті свого друга-волонтера. Він допомагав людям у деокупованих містах, возив хліб та іншу необхідну допомогу. Після його загибелі дівчина отримує книги, які він читав і залишив їй у спадок. Оскільки сама героїня не мала любові до читання, вона вирішує передати ці книги до бібліотеки.

У творі книги виступають не лише як предмети, а як символ пам'яті, зв'язку між людьми та збереження культурного простору. Вони нагадують про загиблого друга, його добрі справи та бажання допомагати іншим. Саме тому образ книги у творі пов'язаний не тільки з читанням, а й із людяністю, пам'яттю та відновленням життя після руйнувань.

Особливістю твору є поєднання фентезійної атмосфери з подіями, що відсилають до сучасної української реальності. У книзі присутні мотиви дороги, втрати, допомоги, дорослішання, збереження книжок і повернення

культурного простору до життя. Це створює емоційно насичену основу для майбутньої візуалізації.

Для створення постера було обрано не буквально відтворення окремої сцени, а метафоричне візуальне рішення. Основою концепції стала дорога, якою головна героїня прямує до міста Ізюм. Сам Ізюм у візуальному образі подано у вигляді розгорнутої книги, де відкриті сторінки формують міський простір. Такий підхід дозволяє поєднати тему книги, мотив шляху та образ міста, що має важливе значення для сюжету.

Отже, твір Аліни Дихман «Сніжний Ізюм» є доречною основою для практичної частини дипломної роботи, оскільки містить виразні теми, символи та емоційні акценти. Його зміст дає можливість створити книжковий постер, у якому поєднуються фентезійна образність, український контекст, мотив дороги, тема пам'яті та символічний образ книги.

3.2 Етапи створення візуального образу книжкового постера

Практична частина роботи передбачала поетапне створення візуального образу книжкового постера до твору Аліни Дихман «Сніжний Ізюм». Робота складалася з двох основних етапів: генерації базової ілюстрації за допомогою нейромережі Midjourney та подальшої композиційної побудови й редагування постера в Adobe Photoshop.

На основі передпроектного аналізу було визначено основну концепцію постера. Її зміст полягає у зображенні дороги, якою головна героїня - руда дівчина приблизно 20 років із луком - прямує до міста Ізюм. Місто подано у вигляді розгорнутої книги, відкриті сторінки якої формують архітектурний простір. Згини сторінок огортає туман, а зимова пора року підсилює емоційний настрій твору.

Для візуального рішення було обрано ілюстративну фентезійну стилістику. Такий напрям найкраще відповідає змісту книги, оскільки дозволяє поєднати казковість, символічність і м'яку книжкову образність. Ілюстративна стилістика також доречна для книжкового постера, адже вона створює відчуття художньої інтерпретації літературного твору, а не просто реалістичного зображення окремої сцени.

3.2.1. Генерація базових ілюстрацій та текстур у нейромережах

На етапі створення базового візуального матеріалу було використано нейромережу Midjourney. Метою цього етапу було сформувати ілюстративну основу для майбутнього книжкового постера до твору Аліни Дихман «Сніжний Ізюм». Перед генерацією було визначено основну концепцію зображення: дорога, якою головна героїня прямує до міста Ізюм; руда дівчина приблизно 20 років із луком; зимова пора року; туман; а також місто, зображене у вигляді розгорнутої книги, сторінки якої формують міський простір.

Для пошуку найкращого візуального рішення було створено кілька текстових запитів із різними стилістичними напрямками. Це дозволило порівняти, як одна й та сама концепція виглядає у казково-реалістичній, кінематографічній та ілюстративно-фентезійній стилістиці.

Ukrainian fantasy book poster, winter landscape, a road leading forward, a slim red-haired young woman about 20 years old holding a bow walking toward a magical city, the city of Izium made in the shape of an open book, open pages forming the city architecture, fog between the page folds, snowy atmosphere, fairy-tale realism, soft cinematic light, emotional winter mood, detailed illustration, vertical poster composition, space for book title, no text.

Цей варіант був спрямований на створення м'якого фентезійного образу з поєднанням реалістичних деталей і казкової атмосфери. У такому рішенні місто у вигляді книги сприймається як символічний, але водночас

зрозумілий образ. Казково-реалістична стилістика дозволяє передати фантастичність твору, не відриваючи його повністю від реального українського контексту.



Рис. 3.1 - Казково-реалістичний варіант

Ukrainian fantasy book poster, winter road, a slim red-haired young woman around 20 years old with a bow walking toward the city, the city of Iziun shaped like an open book, pages turning into buildings and streets, fog rising from the page folds, snowy winter atmosphere, dramatic cinematic lighting, cold blue and white color palette, emotional and mysterious mood, realistic details, vertical composition, space for title, no text.

Другий варіант був створений для перевірки більш драматичного та емоційно напруженого візуального рішення. Кінематографічне освітлення, холодна синьо-біла колірна гама та туман підсилюють відчуття дороги, втрати, невідомості та внутрішнього шляху героїні. Такий варіант виглядає більш серйозним і атмосферним, однак може сприйматися дещо важчим для книжкового постера.



Рис. 3.2 - Кінематографічний варіант

Illustrated Ukrainian fantasy book poster, winter scene, a road leading to a symbolic city, a slim red-haired young woman about 20 years old holding a bow walking forward, the city of Iziun designed as an open book, pages forming houses, streets and towers, mist in the page folds, magical snowy atmosphere, soft light, detailed book illustration style, emotional and mysterious mood, fantasy illustration, vertical poster layout, space for book title, no text.

Третій варіант був спрямований на створення більш художнього та книжкового образу. Ілюстративна фентезійна стилістика найкраще відповідає формату книжкового постера, оскільки поєднує символічність, м'якість, декоративність і казкову атмосферу. У цьому варіанті місто-книга виглядає більш образно, а загальна композиція краще передає зв'язок між літературним твором, подорожжю героїні та темою пам'яті.



Рис. 3.3 - Ілюстративно-фентезійний варіант

Після порівняння трьох стилістичних напрямів для подальшої роботи було обрано ілюстративну фентезійну стилістику. Саме цей варіант найкраще відповідає характеру книги «Сніжний Ізюм», оскільки дозволяє передати фентезійну атмосферу, зимовий настрій і символічний образ Ізюма як міста-книги. Крім того, ілюстративний підхід є найбільш доречним для книжкового постера, адже створює відчуття художньої інтерпретації літературного твору.

Обраний варіант став основою для подальшої роботи в графічному редакторі. На наступному етапі згенероване зображення було використано для композиційної побудови постера, корекції кольору, уточнення деталей і подальшого додавання текстових елементів.

3.2.2. Композиційна побудова книжкового постера в графічних редакторах.

Після вибору ілюстративної фентезійної стилістики та генерації базового візуального образу в Midjourney наступним етапом стала композиційна побудова книжкового постера в графічному редакторі Adobe Photoshop. На цьому етапі згенероване зображення було використане як

основа для подальшого доопрацювання, адаптації до формату постера та створення завершеного графічного матеріалу.

Основою композиції стало зображення дороги, якою головна героїня прямує до міста Ізюм. Місто подано у вигляді розгорнутої книги, сторінки якої формують архітектурний простір. Таке рішення дозволяє поєднати в одному образі тему подорожі, значення книги та символічне представлення міста. Центральна вісь композиції спрямовує погляд глядача від образу героїні до міста-книги, що підсилює відчуття руху вперед і внутрішнього шляху персонажки.

У процесі роботи в Adobe Photoshop було виконано кадрування зображення відповідно до вертикального формату постера. Вертикальна побудова є доречною для цього проєкту, оскільки дозволяє зосередити увагу на головній героїні, дорозі та місті як головному смислового центрі. Також було визначено місце для розміщення назви книги та імені авторки, щоб текстові елементи не перекривали важливі частини ілюстрації та гармонійно поєднувалися з композицією.

Особливу увагу було приділено кольоровому рішення. Оскільки події візуального образу розгортаються взимку, у постері використано холодну колірну гаму з переважанням синіх, блакитних, сіро-білих і приглушених відтінків. Така палітра допомагає передати атмосферу снігу, тиші, пам'яті та емоційної напруги. Для посилення виразності було скориговано контраст, освітлення та насиченість окремих ділянок зображення.

Важливим етапом стала робота з центральним світловим акцентом. Світло в напрямку міста-книги підкреслює головну ідею постера та створює відчуття надії, відкриття й руху до нового простору. Завдяки цьому композиція не виглядає статичною, а набуває глибини та емоційної спрямованості.

Під час доопрацювання було також враховано читабельність

майбутніх текстових елементів. Назва книги «Сніжний Ізюм» має бути достатньо помітною, але не повинна руйнувати загальну атмосферу ілюстрації. Тому для шрифтового оформлення доцільно використовувати стриманий, виразний і читабельний шрифт, який підтримує фентезійний характер роботи. Ім'я авторки розміщується менш акцентно, щоб не конкурувати з назвою, але залишатися зрозумілим для глядача.

У процесі фіналізації постера було перевірено співвідношення зображення і тексту, баланс кольорів, наявність вільного простору, композиційну цілісність і загальний емоційний вплив роботи. Основним завданням було зберегти ілюстративну фентезійну стилістику та водночас зробити постер зрозумілим, завершеним і придатним для презентації.

Отже, композиційна побудова постера в Adobe Photoshop дала змогу перетворити ШІ-згенеровану ілюстрацію на цілісний графічний матеріал. Завдяки кадруванню, кольоровій корекції, роботі зі світлом, деталями та типографікою було сформовано завершене візуальне рішення, у якому поєднуються образ дороги, головної героїні, зимового простору та символічного міста-книги.

3.3 Технологічне обґрунтування та апробація результатів

Дизайн книжкового постера до книги Аліни Дихман «Сніжний Ізюм» включав використання як штучного інтелекту, так і традиційного програмного забезпечення для редагування графіки. Використання цих двох інструментів таким чином є логічним, оскільки Midjourney спрощує створення початкової ілюстрації, тоді як Adobe Photoshop можна використовувати для вдосконалення композиції, корекції кольорів, роботи з типографікою та, нарешті, створення зображення, готового до друку.

Нейронна мережа Midjourney спочатку була першим етапом створення візуального виводу з чистого полотна, реагуючи на текстові підказки, що описували основні зображення, необхідні для створення роботи, такі як: дорога, зимовий пейзаж, молода жінка з рудим волоссям та

бантом віком приблизно 20 років, Ізюм (Україна) як відкрита книга зі сторінками, що утворюють міське середовище, туман та фантастичне середовище. Переваги використання Midjourney були реалізовані, оскільки це дозволило швидко дослідити різні напрямки дизайну, аж до визначення оптимального зображення мистецтва.

Під час виконання цієї роботи в процесі візуалізації було розглянуто три типи стилів: казковий/реалістичний, кінематографічний та ілюстративний/фентезійний. Після вивчення кожного з них ми визначили, що ілюстративний фентезійний стиль найкраще відповідає тому, чого ми хотіли досягти в подальшій роботі над проєктом. Це пов'язано з тим, що цей стиль поєднує в собі всі якості, які ми прагнули втілити, зокрема: м'якість, пов'язану з книжковими ілюстраціями; мрійливість; використання візуальних символів; та здатність викликати емоційну реакцію. Це дозволило нам найкраще узгодити наше зображення вигаданого книжкового міста, а також зимового середовища та теми подорожі головного героя.

Після того, як зображення, створене за допомогою штучного інтелекту, було обрано як візуальний елемент для другого етапу, воно пройшло завершальну обробку в Adobe Photoshop, яка включала створення композитного кадру, уточнення колірної гами, налаштування контрастності, роботу з ефектами освітлення та підготовку проміжків для елементів тексту. Додавання назви та імені автора до зображення за допомогою Photoshop є кращим за додавання тексту через нейронні мережі, оскільки створення текстових елементів за допомогою графічного застосунку набагато ефективніше, ніж створення тексту за допомогою нейронної мережі.

Технології виправдовують наше рішення, оскільки обидві програми, Midjourney та Photoshop, мають дуже різні, але схожі можливості створення зображень. Midjourney використовується для швидкого

створення зображень з ескізів та для створення більш деталізованих зображень для створення дизайнерських рішень в Adobe Photoshop, що робить створення плакатів більш гнучким процесом (двоетапний процес), коли візуальні ідеї генеруються, а потім додаються за допомогою принципів дизайну, таких як композиція, колір та типографіка; зрештою, результатом є дизайн плаката.

Для перевірки результату було оцінено відповідність створеного постера меті/концепції. Це охоплювало оцінку трьох основних параметрів: наскільки добре зображення відображало текст книги, наскільки виразним було основне зображення, а також читабельність композиції; дуже важливими також були емоційний настрій постера, чи відповідає обраний дизайн темі книги, для якої створювалося зображення, та чи слугуватиме постер гарним прикладом для демонстрації дисертації (дослідницького проекту, що проводиться).

Результат цього дизайну точно відображає, наскільки добре він вписується в загальну історію, об'єднуючи всі основні структурні концепції, пов'язані з історією, а саме: дорогу, головного жіночого персонажа, зиму, туман та символічне зображення Ізюму у формі відкритої книги. Поєднання цих структур виражає подорожі, спогади, книги та внутрішній рух жіночого персонажа. Крім того, ця ілюстрація створена у стилі фентезі, що дозволяє досягти високого рівня художнього та візуального відображення літературного твору.

Отже, використання Midjourney та Adobe Photoshop для створення постерів книг є логічно обґрунтованим з технологічної точки зору. Об'єднання зображень, згенерованих штучним інтелектом, з постграфічним редагуванням дало нам повноцінне цілісне візуальне оформлення, яке відповідає темі дисертації «Сніжний Ізюм» та тому, що потрібно для сучасного графічного дизайну.

ВИСНОВКИ

У дипломній роботі було досліджено методи графічного дизайну та можливості використання інструментів штучного інтелекту в процесі створення графічної візуалізації літературного твору. Практичним результатом роботи стала розробка книжкового постера до книги Аліни Дихман «Сніжний Ізюм» із застосуванням нейромережі Midjourney та графічного редактора Adobe Photoshop.

У першому розділі було розглянуто теоретико-методологічні основи створення візуального образу книжкового постера. Визначено, що книжковий постер є важливим засобом візуальної комунікації, який поєднує інформаційну, художню та рекламну функції. Він не лише повідомляє про літературний твір, а й формує емоційне враження, передає атмосферу книги та зацікавлює потенційного читача.

Було з'ясовано, що основними художньо-образними засобами створення книжкового постера є композиція, колір, типографіка, символіка, метафора та асоціативність. Композиційна організація допомагає керувати увагою глядача та виділяти головні смислові акценти. Колірно-шрифтові засоби формують емоційний настрій і забезпечують цілісність візуального рішення. Символіка та метафора дозволяють передати зміст літературного твору не буквально, а через образи, що викликають асоціації та поглиблюють сприйняття постера.

У другому розділі було проаналізовано використання інструментів штучного інтелекту у процесі створення книжкового постера. Встановлено, що генеративний штучний інтелект може бути ефективним інструментом для пошуку ідеї, створення базових ілюстрацій, формування стилістики та розробки візуальних образів. Особливу увагу було приділено Midjourney як інструменту генерації зображень за текстовими запитами.

У процесі дослідження визначено, що якість ШІ-згенерованого

результату значною мірою залежить від точності формулювання текстового запиту. У промпті важливо враховувати тему, стиль, композицію, колірну гаму, освітлення, настрій та ключові образи майбутньої роботи. Водночас штучний інтелект не замінює дизайнера повністю, оскільки згенеровані зображення потребують аналізу, відбору, коригування та подальшого редагування.

Було обґрунтовано доцільність поєднання ШІ-генерації з традиційними засобами графічного редагування. Midjourney дає змогу швидко створити візуальну основу, а Adobe Photoshop забезпечує подальше композиційне доопрацювання, кольорову корекцію, роботу з типографікою та фіналізацію постера. Саме поєднання цих інструментів дозволяє отримати цілісний і професійно оформлений графічний матеріал.

У третьому розділі було виконано практичну розробку книжкового постера до книги Аліни Дихман «Сніжний Ізюм». На основі передпроектного аналізу твору було визначено його тематику, настрій і ключові образи. До основних смислових елементів належать дорога, головна героїня, зима, туман, книги та місто Ізюм. Центральною ідеєю постера стало зображення міста Ізюм у вигляді розгорнутої книги, до якого прямує руда дівчина з луком.

Під час практичної роботи було протестовано кілька стилістичних напрямів: казково-реалістичний, кінематографічний та ілюстративно-фентезійний. Після порівняння отриманих результатів для фінального рішення було обрано ілюстративну фентезійну стилістику. Саме вона найкраще відповідає характеру твору, оскільки поєднує символічність, м'якість книжкової ілюстрації, зимову атмосферу та фентезійний настрій.

У результаті роботи було створено книжковий постер, який візуально передає основні мотиви книги «Сніжний Ізюм»: шлях героїні, пам'ять, зв'язок із книгами, втрату, надію та повернення до культурного простору.

Образ міста у вигляді розгорнутої книги став головним символічним елементом композиції та дозволив поєднати зміст літературного твору з художньо-графічним рішенням.

Отже, поставлену мету дипломної роботи було досягнуто. У роботі досліджено методи графічного дизайну та можливості використання інструментів штучного інтелекту для створення візуального матеріалу за мотивами літературного твору. Практичний результат підтвердив, що поєднання Midjourney та Adobe Photoshop є ефективним підходом у сучасному графічному дизайні, оскільки дає змогу поєднати швидкість генеративних технологій із професійним дизайнерським редагуванням і творчим контролем автора.

ПЕРЕЛІК ПОСИЛАНЬ

1. Дихман А. Сніжний Ізюм : літературний твір, використаний як основа для створення візуального образу книжкового постера.
2. Meggs P. B., Purvis A. W. Meggs' History of Graphic Design. 6th ed. Hoboken : Wiley, 2016. URL:
<https://www.wiley.com/en-us/Meggs%27+History+of+Graphic+Design%2C+6th+Edition-p-x000709087>
3. Dabner D., Stewart S., Vickress A. Graphic Design School: The Principles and Practice of Graphic Design. 7th ed. Hoboken : Wiley, 2020. URL:
<https://www.wiley.com/en-us/Graphic+Design+School%3A+The+Principles+and+Practice+of+Graphic+Design%2C+7th+Edition-p-9781119647287>
4. Samara T. Design Elements, Third Edition: Understanding the Rules and Knowing When to Break Them. Beverly : Rockport Publishers, 2020. 320 p. URL:
https://books.google.com/books/about/Design_Elements_Third_Edition.html?id=xxcSEAAAQBAJ
5. Lupton E. Thinking with Type: A Critical Guide for Designers, Writers, Editors, and Students. 3rd ed., revised and expanded. New York : Princeton Architectural Press, 2024. URL:
<https://designbook.com.ua/ua/book/thinking-with-type-a-critical-guide-for-designers-writers-editors-and-students-3rd-edition-revised-and-expanded-17704>
6. Ambrose G., Harris P. The Fundamentals of Graphic Design. 2nd ed. London : Bloomsbury Visual Arts, 2019. URL:
<https://www.bloomsbury.com/us/fundamentals-of-graphic-design-9781474269988/>
7. Müller J. The History of Graphic Design. Vol. 2: 1960–Today. Köln : Taschen, 2018. URL:
<https://www.taschen.com/en/books/graphic-design/01177/the-history-of-graphic>

-design-vol-2-1960-today/

8. Heller S., Vienne V. 100 Ideas that Changed Graphic Design. London : Laurence King Publishing, 2019. URL:
<https://designbook.com.ua/book/100-ideas-that-changed-graphic-design-12291>
9. Adobe. Photoshop Help. URL:
<https://helpx.adobe.com/photoshop/desktop.html>
10. Adobe. How to use Photoshop for beginners: learn the basics. URL: <https://www.adobe.com/products/photoshop/how-to-use.html>
11. Adobe. Correct color balance with Color and Vibrance in Photoshop. 2026. URL:
<https://helpx.adobe.com/photoshop/desktop/create-manage-layers/color-adjustment-fill-layers/correct-color-balance-with-color-and-vibrance.html>
12. Adobe. Adjust color vibrance in a photo. 2023. URL:
<https://www.adobe.com/ua/learn/photoshop/web/adjust-vibrance>
13. Midjourney. Prompt Basics. URL:
<https://docs.midjourney.com/hc/en-us/articles/32023408776205-Prompt-Basics>
14. Midjourney. Parameter List. URL:
<https://docs.midjourney.com/hc/en-us/articles/32859204029709-Parameter-List>
15. Betker J., Goh G., Jing L. et al. Improving Image Generation with Better Captions. OpenAI, 2023. URL:
<https://cdn.openai.com/papers/dall-e-3.pdf>
16. Zhang W., Zheng Y., Miyazono T., Uchida S., Iwana B. K. Towards Book Cover Design via Layout Graphs. 2021. URL:
<https://arxiv.org/abs/2105.11088>
17. Haque E., Khan M. F. K., Jubair M. I., Anjum J., Niloy A. Z. Book Cover Synthesis from the Summary. 2022. URL:
<https://arxiv.org/abs/2211.02138>
18. Fleischmann K. Generative Artificial Intelligence in Graphic Design Education: A Student Perspective. Canadian Journal of Learning and

Technology, 2024. URL:

<https://www.erudit.org/en/journals/cjlt/2024-v50-n1-cjlt09553/1113526ar.pdf>

19. Kissinger H. A., Schmidt E., Huttenlocher D. The Age of AI: And Our Human Future. New York : Little, Brown and Company, 2021. URL:

<https://ageofaibook.com/>

20. ДСТУ 8302:2015. Інформація та документація. Бібліографічне посилання. Загальні положення та правила складання. Київ : УкрНДНЦ, 2016. 16 с. URL:

https://kubg.edu.ua/images/stories/podii/2017/06_21_posylannia/dstu_8302.pdf

21. ДСТУ 3008:2015. Інформація та документація. Звіти у сфері науки і техніки. Структура та правила оформлювання. Київ : УкрНДНЦ, 2016. 31 с. URL:

https://science.kname.edu.ua/images/dok/derzhstandart_3008_2015.pdf

ДЕМОНСТРАЦІЙНІ МАТЕРІАЛИ (Презентація)



ДЕРЖАВНИЙ УНІВЕРСИТЕТ
ІНФОРМАЦІЙНО-КОМУНІКАЦІЙНИХ ТЕХНОЛОГІЙ
НАВЧАЛЬНО-НАУКОВИЙ ІНСТИТУТ ІНФОРМАЦІЙНИХ ТЕХНОЛОГІЙ
КАФЕДРА ІНФОРМАЦІЙНИХ СИСТЕМ ТА ТЕХНОЛОГІЙ



“Методи графічного дизайну та інструменти штучного інтелекту для створення візуальних образів”

Виконала студентка 4 курсу
групи ІСТ-42
Абраменко Олександра Андріївна
Керівник роботи
канд.техн.наук, доц. Олег Вікторович Сеньков

Київ – 2026

МЕТА, ОБ'ЄКТ ТА ПРЕДМЕТ ДОСЛІДЖЕННЯ

Мета роботи — дослідити можливості використання методів графічного дизайну та інструментів штучного інтелекту для створення візуального образу книжкового постера до книги Аліни Дихман «Сніжний Ізюм».

Об'єкт дослідження — процес створення візуального образу книжкового постера засобами графічного дизайну.

Предмет дослідження — методи графічного дизайну та інструменти штучного інтелекту, що застосовуються для створення книжкового постера.

ЗАДАЧІ КВАЛІФІКАЦІЙНОЇ РОБОТИ

1. Дослідити теоретико-методологічні основи створення візуального образу книжкового постера.
2. Проаналізувати можливості використання інструментів штучного інтелекту у процесі створення книжкового постера.
3. Розробити книжковий постер до книги Аліни Дихман «Сніжний Ізюм» із використанням Midjourney та Adobe Photoshop.

«3»

АНАЛІЗ АНАЛОГІВ

Порівняння стилістичних напрямів для створення книжкового постера

Стиль	Характеристика	Висновок
Казково-реалістичний	Реалістична зимова атмосфера, глибина простору	Менш виразний як книжковий постер
Кінематографічний	Масштабність, драматичність, сильна перспектива	Занадто холодний і менш ілюстративний
Ілюстративно-фентезійний	Казковість, м'яка графіка, теплий акцент, чіткий образ героїні	Обрано для фінального постера



«4»

Вимоги до створення постера:

1. Генерація початкового візуального образу за допомогою Midjourney.
2. Відповідність зображення зимовій фентезійній атмосфері книги.
3. Наявність чіткої композиції з головною героїнею в центрі.
4. Можливість доопрацювання зображення в Adobe Photoshop.
5. Читабельність назви, імені авторки та гармонійне поєднання тексту із зображенням.
6. Експорт фінального постера у високій якості.

«5»

ПРОГРАМНІ ЗАСОБИ РЕАЛІЗАЦІЇ



Midjourney

Використано для генерації початкових варіантів візуального образу книжкового постера за текстовими запитами.

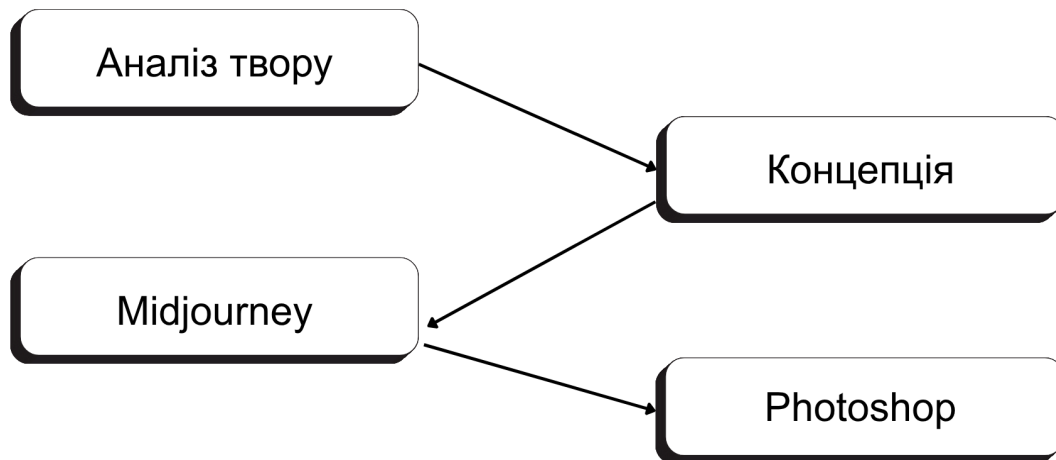
Adobe Photoshop

Використано для фінального редагування постера: кадрування, кольорокорекції, роботи зі світлом, масштабом головної героїні та додавання типографіки.



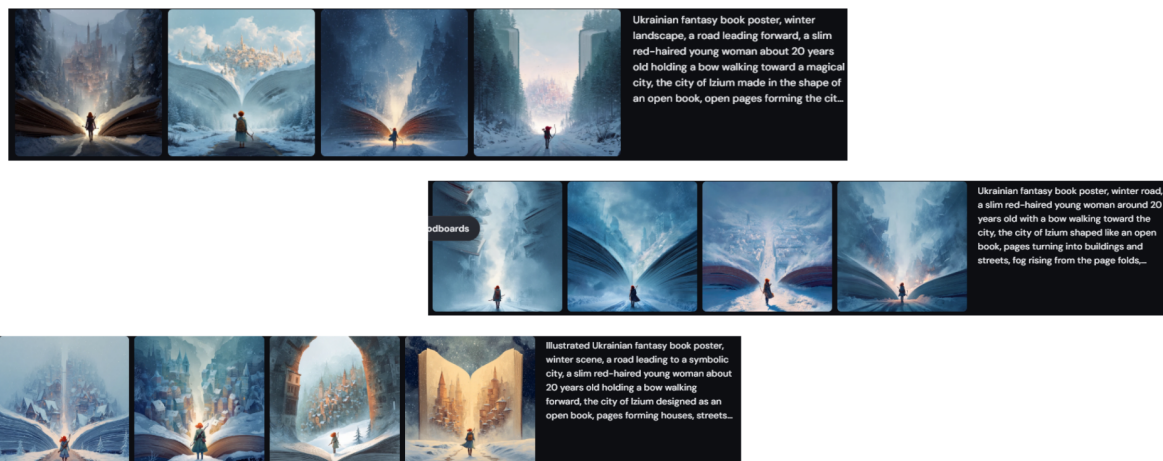
«6»

ОПИС ПРОЦЕСУ СТВОРЕННЯ ПОСТЕРА



⟨7⟩

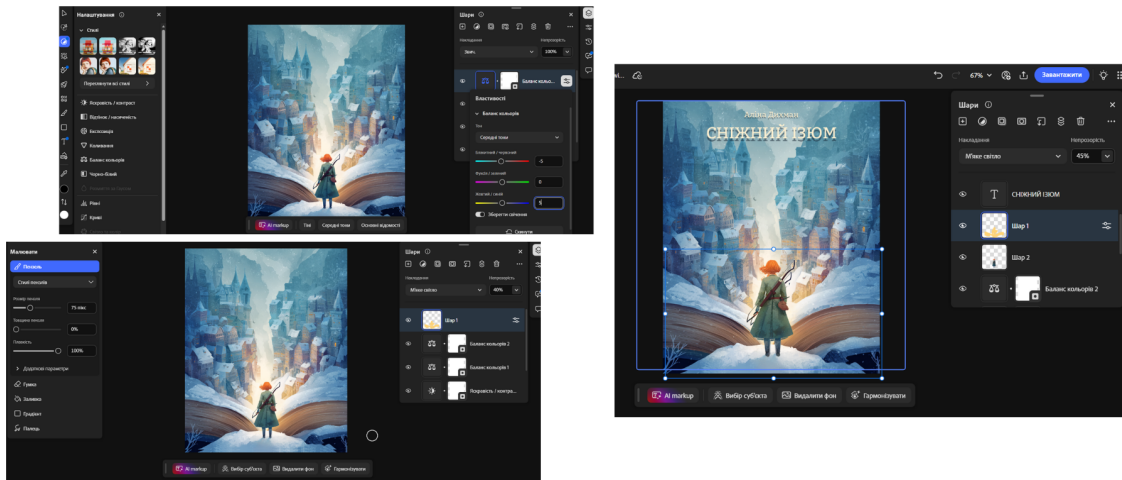
ПРАКТИЧНА РЕАЛІЗАЦІЯ



ПРАКТИЧНА РЕАЛІЗАЦІЯ В MIDJOURNEY

⟨8⟩

ПРАКТИЧНА РЕАЛІЗАЦІЯ



ДООПРАЦЮВАННЯ ПОСТЕРА В ADOBE PHOTOSHOP

«9»

ФІНАЛЬНИЙ РЕЗУЛЬТАТ



«10»

ВИСНОВКИ

- Досліджено теоретико-методологічні основи створення візуального образу книжкового постера та визначено його роль як засобу візуальної комунікації.
- Проаналізовано можливості використання інструментів штучного інтелекту у процесі створення книжкового постера та обґрунтовано доцільність застосування Midjourney у поєднанні з Adobe Photoshop.
- Розроблено фінальний книжковий постер до книги Аліни Дихман «Сніжний Ізюм» в ілюстративно-фентезійному стилі з урахуванням композиції, кольору, світла та типографіки.

⟨11⟩

АПРОБАЦІЯ РЕЗУЛЬТАТІВ ДОСЛІДЖЕННЯ

1. Абраменко О.А., Використання генеративних алгоритмів у створенні книжкових ілюстрацій VII Науково-технічна конференція «Сучасний стан та перспективи розвитку IoT» 20 квітня 2026 року м. Київ, Державний університет інформаційно-комунікаційних технологій. Збірник тез. К.: ДУІКТ, 2026 с.140-141



⟨12⟩