

**ПРИВАТНЕ АКЦІОНЕРНЕ ТОВАРИСТВО  
ВИЩИЙ НАВЧАЛЬНИЙ ЗАКЛАД  
«МІЖРЕГІОНАЛЬНА АКАДЕМІЯ УПРАВЛІННЯ ПЕРСОНАЛОМ»**

**ФАКУЛЬТЕТ ДИЗАЙНУ  
КАФЕДРА ДИЗАЙНУ**

**Федотова Марія Вадимівна**

**КВАЛІФІКАЦІЙНА ВИПУСКНА РОБОТА**

*на тему:*

**ДИЗАЙН ТА РОЗРОБКА КОЛОДИ  
ГРАЛЬНИХ КАРТ «ШЕВРОНИ ЗСУ»**

Група ІК-9-21-Б1ГрД(4.0д)18

Спеціальність: 022 «Дизайн»

Спеціалізація: *«Графічний дизайн»*

**Рівень вищої освіти: перший (бакалаврський)**

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

**Дипломант:**

Федотова М.В.

ініціали)

(підпис)

(прізвище та

**Науковий керівник:**

Доцент кафедри дизайну, доктор філософії  
Ю.В.

Каменецька

(посада, науковий ступінь, вчене звання)  
ініціали

(підпис)

(прізвище та

Допущено до захисту перед ЕК:

**Завідувач кафедри,**

Доктор наук, професор  
(посада, науковий ступінь, вчене звання)  
ініціали)

(підпис)

Павельчук І.А.  
(прізвище та

**Київ 2026**

## АНОТАЦІЯ

У кваліфікаційній випускній роботі розглянуто теоретичні та практичні аспекти створення дизайну гральної колоди карт як сучасного графічного продукту. Дослідження охоплює аналіз історичного розвитку гральних карт, їхньої структурної організації, стилістичних трансформації та особливостей візуального оформлення в різні історичні періоди. Особливу увагу приділено еволюції композиційних і графічних рішень — від декоративних і складних форм Середньовіччя до лаконічних і функціональних підходів сучасного дизайну.

У 1-му розділі роботи здійснено аналіз походження гральних карт, їх поширення у різних культурних середовищах та формування основних структурних елементів колоди. Розглянуто вплив соціальних, культурних та технологічних чинників на розвиток карт як об'єкта графічного дизайну. Визначено, що гральні карти є не лише ігровим інструментом, але й важливим носієм художніх традицій, символіки та візуальної культури. Проаналізовано формування мастей, номіналів, фігурних карт, а також принципів композиції, які збереглися до сьогодні.

У 2-му розділі проведено аналіз сучасних аналогів гральних карт, їх конструктивних, композиційних і візуальних характеристик. Визначено ключові принципи побудови колоди, зокрема формат, пропорції, систему індексації, організацію лицьової та титульної сторін. Досліджено особливості сучасних дизайнерських підходів, які поєднують традиційні елементи з авторськими інтерпретаціями. На основі проведеного аналізу сформульовано концепцію власного дизайн проєкту, що передбачає поєднання функціональності, естетичної виразності та тематичної цілісності.

В основу авторської концепції покладено ідею створення гральної колоди, натхненної військовою тематикою, зокрема символікою Збройних Сил України. Обґрунтовано використання шевронів як основного

графічного елемента, що виконує як декоративну, так і змістову функцію. Такий підхід дозволяє трансформувати класичну структуру гральних карт у сучасний дизайнерський продукт із вираженим національним контекстом та актуальним змістом.

У 3-му розділі реалізовано практичну частину роботи — розробку авторського дизайн проєкту гральної колоди. Визначено формат і пропорції карт, що забезпечують зручність використання та відповідають ергономічним вимогам. Розроблено композиційно структуру лицьової сторони, побудовано за принципом ієрархії, де центральним елементом виступає стилізований шеврон, а допоміжні елементи - індекси та декоративні деталі - забезпечують функціональність і зручність зчитування інформації.

У процесі проєктування використано сучасні цифрові інструменти, що дозволили створити унікальну авторську графіку. Усі елементи колоди виконано вручну в цифровому середовищі, що забезпечує цілісність стилізованого рішення та індивідуальність проєкту. Особливу увагу приділено розробці системи мастей, які були трансформовані у стилізовані символи, пов'язані з військовою тематикою, а також переосмисленню фігурних карт, що отримали нове символічне значення.

Візуальне рішення проєкту базується на принципах мінімалізму, чіткості та функціональності. Обрана кольорова гама (темно-синій, чорний та білий кольори) підкреслює загальну концепцію, створює стриманий і сучасний образ та забезпечує високу читабельність графічних елементів. Шрифтове рішення ґрунтується на використанні сучасного шрифту, що асоціюється з візуальною ідентичністю Збройних Сил України, що підсилює тематичну спрямованість проєкту.

У межах технічної реалізації визначено параметри підготовки макетів до друку, обрано матеріали та технології виготовлення. Запропоновано використання щільного картону, захисного покриття та

відповідних після друкарських процесів, що забезпечують довговічність, якість і зручність експлуатації готового продукту. Також розглянуто питання пакування як складової частини загального дизайну.

У результаті виконання дипломної роботи створено цілісний дизайн проєкт гральної колоди карт, що поєднує традиційні принципи побудови з сучасним авторським підходом. Розроблена колода вирізняється оригінальністю, стилістичною узгодженістю та актуальністю, а також може бути використана як у практичному ігровому середовищі, так і як колекційний продукт.

Практичне значення роботи полягає у можливості використання розробленого проєкту для подальшого тиражування, а також як прикладу сучасного підходу до дизайну гральних карт. Отримані результати підтверджують перспективність розвитку даного напрямку графічного дизайну та можливість інтеграції національної символіки у сучасні дизайнерські рішення.

**Ключові слова:** *гральні карти, дизайн колоди, графічний дизайн, шеврони, Збройні Сили України, композиція, стилізація, мінімалізм, візуально ідентичність, поліграфія.*

## SUMMARY

This qualifying thesis examines the theoretical and practical aspects of designing a deck of playing cards as a contemporary graphic product. The study covers an analysis of the historical development of playing cards, their structural organization, stylistic transformations, and visual design features across various historical periods. Particular attention is paid to the evolution of compositional and graphic solutions—from the decorative and complex forms of the Middle Ages to the concise and functional approaches of modern design.

Chapter 1 analyzes the origins of playing cards, their dissemination across various cultural contexts, and the formation of the deck's core structural elements. It examines the influence of social, cultural, and technological factors on the development of cards as objects of graphic design. It is determined that playing cards are not only a gaming tool but also an important vehicle for artistic traditions, symbolism, and visual culture. The formation of suits, ranks, face cards, as well as compositional principles that have survived to this day, is analyzed.

Chapter 2 analyzes modern equivalents of playing cards, focusing on their structural, compositional, and visual characteristics. It identifies the key principles of deck design, including format, proportions, the indexing system, and the layout of the face and back sides. The study examines the features of contemporary design approaches that combine traditional elements with original interpretations. Based on this analysis, a concept for an original design project is formulated, which combines functionality, aesthetic expressiveness, and thematic integrity.

The author's concept is based on the idea of creating a deck of playing cards inspired by military themes, specifically the symbols of the Armed Forces of Ukraine. The use of chevrons as the primary graphic element, serving both decorative and thematic functions, is justified. This approach allows for the

transformation of the classic structure of playing cards into a contemporary design product with a distinct national context and relevant content.

Chapter 3 presents the practical component of this work—the development of an original design project for a deck of playing cards. The format and proportions of the cards were determined to ensure ease of use and meet ergonomic requirements. The compositional structure of the front side was developed based on a hierarchical principle, where the central element is a stylized chevron, and the supporting elements—indexes and decorative details—ensure functionality and ease of reading the information.

Modern digital tools were used during the design process, allowing for the creation of unique, original graphics. All elements of the deck were created manually in a digital environment, ensuring the integrity of the stylized design and the project's individuality. Particular attention was paid to developing the suit system, which was transformed into stylized symbols associated with military themes, as well as to reinterpreting the face cards, which were given new symbolic meanings.

The project's visual design is based on the principles of minimalism, clarity, and functionality. The chosen color palette (dark blue, black, and white) underscores the overall concept, creates a restrained and modern look, and ensures high readability of the graphic elements. The typographic solution is based on the use of a modern typeface associated with the visual identity of the Armed Forces of Ukraine, which reinforces the project's thematic focus.

As part of the technical implementation, parameters for preparing layouts for printing were defined, and materials and manufacturing technologies were selected. The use of thick cardboard, a protective coating, and appropriate post-printing processes was proposed to ensure the durability, quality, and ease of use of the finished product. Packaging was also considered as an integral part of the overall design.

As a result of this thesis project, a comprehensive design concept for a deck of playing cards has been created, combining traditional design principles with a modern, creative approach. The developed deck is distinguished by its originality, stylistic coherence, and relevance, and can be used both in practical gaming environments and as a collectible item.

The practical significance of this work lies in the possibility of using the developed project for further production, as well as serving as an example of a modern approach to playing card design. The results obtained confirm the promising future of this area of graphic design and the possibility of integrating national symbols into contemporary design solutions.

**Keywords:** *playing cards, deck design, graphic design, chevrons, Armed Forces of Ukraine, composition, stylization, minimalism, visual identity, printing.*

## ЗМІСТ

|                                                                                          |     |
|------------------------------------------------------------------------------------------|-----|
| АНОТАЦІЯ.....                                                                            | 2   |
| SUMMARY.....                                                                             | 5   |
| ВСТУП.....                                                                               | 9   |
| РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИЧНІ ОСНОВИ ДИЗАЙНУ ГРАЛЬНИХ КАРТ ТА СИМВОЛІКИ ВІЙСЬКОВОЇ АЙДЕНТИКИ..... | 13  |
| 1.1 Історія виникнення та еволюція дизайну гральних карт.....                            | 13  |
| 1.2 Шеврон як елемент військової символіки: історія та значення.....                     | 31  |
| 1.3 Принципи інтеграції символіки у графічний дизайн.....                                | 37  |
| Висновки до розділу 1.....                                                               | 50  |
| РОЗДІЛ 2. АНАЛІЗ ВІЗУАЛЬНИХ АНАЛОГІВ ТА ФОРМУВАННЯ КОНЦЕПЦІЇ КОЛОДИ.....                 | 52  |
| 2.1 Аналіз сучасних тематичних колод гральних карт.....                                  | 52  |
| 2.2 Дослідження візуальної стилістики шевронів ЗСУ.....                                  | 76  |
| 2.3 Формування концепції колоди «Шеврони ЗСУ».....                                       | 84  |
| Висновки до розділу 2.....                                                               | 88  |
| РОЗДІЛ 3. ПРОЄКТНА РОЗРОБКА КОЛОДИ ГРАЛЬНИХ КАРТ.....                                    | 91  |
| 3.1 Розробка композиційної структури та макетування карт.....                            | 91  |
| 3.2 Візуальне рішення: графіка, колір, стилізація шевронів.....                          | 101 |
| 3.3 Технічна реалізація та друк.....                                                     | 116 |
| Висновки до розділу 3.....                                                               | 120 |
| ЗАГАЛЬНІ ВИСНОВКИ.....                                                                   | 122 |
| СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ.....                                                          | 130 |
| ДОДАТОК А (Ілюстрації).....                                                              | 138 |
| ДОДАТОК Б (Творчий проект).....                                                          | 161 |

## ВСТУП

**Актуальність.** У сучасному графічному дизайні особливого значення набуває створення продуктів, що поєднують функціональність, естетичну привабливість і глибоке змістове наповнення. Гральні карти є одним із таких об'єктів, які, з одного боку, мають чітко визначену структуру та правила використання, а з іншого — виступають носієм культурних, історичних і художніх смислів. Упродовж століть вони трансформувалися від простого інструменту для гри до самостійного об'єкта дизайну, колекціонування та візуальної комунікації.

Сучасний користувач сприймає гральні карти не лише як засіб для проведення дозвілля, але як дизайнерський продукт, що має відповідати актуальними статичним тенденціям, бути зручним у використанні та мати виразно ідею. Особливої популярності сьогодні набувають авторські та тематичні колоди, які поєднують класичну структуру з новими візуальними рішеннями. Такі проєкти дозволяють переосмислювати і традиційні елементи — масті, фігурні карти, символіку — і створювати унікальні дизайнерські продукти з власною концепцією.

В умовах сучасного українського культурного простору важливим є звернення до національної символіки та актуальних соціальних тем. Використання візуальних елементів, пов'язаних із Збройними Силами України, є не лише дизайнерським рішенням, а й способом відображення сучасної реальності, формування національної ідентичності та підтримки культурного контексту. Шеврони, як елемент військової символіки, мають чітку графічну структуру, впізнавану форму та змістове навантаження, що робить їх перспективним об'єктом для дизайнерської інтерпретації.

Актуальність даної дипломної роботи полягає у створенні сучасного дизайну реальної колоди, який поєднує класичну функціональність із новим тематичним наповненням, базованим на стилізації військової символіки. Такий підхід дозволяє не лише розширити межі традиційного

дизайну гральних карт, але і створити продукт, що має як ігрову, так і колекційну цінність.

**Методи дослідження.** У процесі виконання дипломної роботи було використано комплекс теоретичних і практичних методів, що дозволили всебічно дослідити тему та реалізувати авторський дизайн проєкт. Основу дослідження встановив аналіз наукових і візуальних джерел, що стосуються історії розвитку гральних карт, їхньої структури, класифікації та стилістичних особливості. Це дало змогу простежити еволюцію форм, символів і композиційних принципів, а також визначити ключові характеристики, що збереглися до сьогодні. Було застосовано порівняльний аналіз сучасних аналогів реальних колод, який включав вивчення їхніх форматів, графічних рішень, кольорових схем, шрифтових підходів і композиційної організації. Це дозволило виявити основні тенденції сучасного дизайну та визначити ефективні візуальні прийоми.

У роботі використано метод композиційного аналізу, що дав можливість дослідити принципи побудови лицьової та тильної сторін карт, розташування індексів, баланс елементів і ієрархію візуальних компонентів. Особлива увага приділялася читабельності, зручності використання та ергономіці. Для створення авторського проєкту було застосовано метод художнього узагальнення та стилізації, який полягав у перетворенні реальних шевронів ЗСУ на графічно спрощені, але впізнавані елементи. Це дозволило адаптувати складні символи до формату гральних карт.

Ключовим у практичній частині став метод проєктування, що включав розробку концепції, створення ескізів, побудову композиції, вибір кольорової Гами та шрифтового рішення. Робота виконувалася з використанням цифрових інструментів, зокрема графічних програм для ілюстрації та обробки зображень. Також було застосовано технологічний аналіз, який дозволив визначити оптимальні параметри підготовки макетів

до друку, вибір матеріалів, спосіб друку та після друкарської обробки. Застосування зазначених методів забезпечує цілісність дослідження та дозволило поєднати теоретичні значення з практичної реалізації дизайн-проєкту.

**Мета дослідження.** Метою дипломної роботи є розробка авторського дизайн-проєкту гральні колоди карт, що поєднує класичну структуру за сучасної візуальної інтерпретацію на основі стилізований символіки Збройних Сил України.

Для досягнення поставленої мети було визначено такі завдання:

- Проаналізувати історію розвитку гральних карт та їхню стилістичну еволюцію;
- Дослідити сучасні аналоги гральних колод і визначити їхні конструктивні та візуальні особливості;
- Сформувати концепцію авторської колоди;
- Розробити композиційно структуру карт і визначити їхній формат;
- Створити графічне рішення на основі стилізації шевронів;
- Розробити дизайн фігурних карт, мастей і тильної сторони;
- Обґрунтувати вибір кольорової гами та шрифтового рішення;
- Визначити технічні параметри реалізації та підготовки до друку.

Практичне значення дипломної роботи полягає у створенні повноцінного дизайн проєкту реальної колоди карт, яка може бути реалізована як поліграфічний продукт. Розроблена рішення включає не лише дизайн самих карт, ай упаковку та додаткові елементи, що формують цілісну візуальну систему. Запропонований проєкт може бути використаний як основа для створення комерційного або колекційного продукту, а також як приклад сучасного підходу до переосмислення традиційних графічних форм. Крім того, результати роботи можуть бути застосовані у сфері графічного дизайну, ілюстрації та візуальної

комунікації. Об'єктом дослідження є гральні карти як графічний та функціональний дизайн об'єкт. Предметом дослідження є процес розробки дизайну гральної колоди з використанням стилізований військової символіки, зокрема шевронів Збройних Сил України.

### **Обсяг**

Загальна структура цієї наукової роботи включає вступ, три розділи, 12 підрозділів, список використаних джерел та додатки, у яких розглядається актуальність дослідження та визначається його мета, матеріали і методи, що будуть використовуватись для досягнення цієї мети. Обсяг основного тексту 129 сторінки, загальний обсяг роботи 167 сторінки.

## **РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИЧНІ ОСНОВИ ДИЗАЙНУ ГРАЛЬНИХ КАРТ ТА СИМВОЛІКИ ВІЙСЬКОВОЇ АЙДЕНТИКИ**

### **1.1. Що таке гральні карти**

Гральні карти являють собою, пронумеровані або художньо оформлені, проілюстровані паперові вироби, що використовуються для ігрової діяльності, ворожіння та навчальних цілей. Гральні карти мають різноманітну історію, охоплюючи різні епохи та культури, і демонструє їхню трансформацію від простих форм розваг до складних ігрових систем, які сприяють соціальній взаємодії.

“Вважається, що гральні карти виникли в Китаї у XI столітті, періоду династії Тан, де вони, за припущенням дослідників, виникли як форма розваг. Ранні карти значно відрізнялися від сучасних барвистих колод: вони могли виготовлятися з паперу або дерева та містили інші символи, що відрізнялися від сучасної системи мастей і не мали усталеного вигляду.

До кінця 14-го століття гральні карти пробилися до Європи, ймовірно, завезені через торгові шляхи або солдати, що повертаються. Перші європейські колоди з'явилися в Італії та Іспанії, де вони прийняли унікальні костюми, такі як мечі, чашки, монети та дубинки. З часом ці костюми розвивалися і розходилися, що призвело до розвитку знайомих костюмів з серцем, діамантами, дубиною та лопатами, визнаними сьогодні. Карткові ігри. Еволюція продовжилася в 15 столітті з впровадженням друкарського верстата, який трансформував виробництво гральних карт. Ця інновація сприяла зниженню виробничих витрат та підвищенню доступності, зробивши гральні карти популярним заняттям у соціальних класах. У Франції дизайн гральних карт зазнав значних змін, зокрема стандартизація мастей та введення лицьових карт - короля, ферзя та валета - що ще більше підвищило привабливість гри” [20]

“До появи паперових гральних карт у країнах Сходу, зокрема в Китаї та Японії, використовувалися інші ігрові предмети, що мали подібну функцію. “Плоскі довгасті таблички з дерева, бамбука або навіть зі слонової кістки. Поширюючись у різних культурах, колоди набирали різних форм і видів. В Індії грали круглими картами, які називалися ганджифа. У середньовічній Японії за часів сьогунату була поширена гра Ута-гарута, як колода, в якій використовувалися раковини мідій, що зображували сцени побуту, пори року і сцени віршів.” [21]

«Еволюція зовнішнього вигляду гральних карт відбулася поступово і тісно пов’язано з розвитком культури, технологій та художніх традицій різних епох. Найперші карти, що з’явилися в Китаї приблизно у IX столітті, мали досить простий вигляд: вони містили тексти позначення або символи, які використовувалися швидше як інструмент для гри, ніж як декоративні елементи.

З поширенням карт України близького сходу, зокрема в Єгипет, їхній дизайн ускладнився. Мамлюдські карти вже мали чітку структуру: Поділ на масті та ранги, а також декоративні елементи у вигляді орнаментів і каліграфії. Водночас через релігійні обмеження на зображення людей фігурні карти не містили людських образів, а оформлювалися абстрактними візерунками.

У Європі, куди карти потрапили приблизно у XIV столітті, відбулися значні зміни у їхньому зовнішньому вигляді. Саме тут з’являються ілюстрації з людськими постатями — королями, королевами та слугами. Дизайн карт стає більш наративним і художнім, відображаючи соціальну структуру суспільства. Крім того, змінюється система мастей: традиційні східні символи трансформуються у знайомі сьогодні піки, трефи, бубни та черви. Ці знаки були спрощені для зручності масового друку, що стало важливим етапом у стандартизації дизайну.

У XV-XVI століттях, із розвитком друкарства, карти почали виготовлятися масово, що вплинуло на їхню уніфікацію. Зображення стали більш симетричними, особливо в фігурні карти, які почали друкувати «дзеркально», щоб їх можна було зручно тримати в будь-якому положенні. Пізніше з'явилися індекси — позначення масті та номіналу в кутах карт, що значно підвищило їхню функціональність.

У XIX столітті було вдосконалено не лише графіку, а й фізичні характеристики карт. Зокрема, з'явилися закруглені кути, щоб запобігти швидкому зношуванню, а також декоративні зворотні сторони, які приховували можливі пошкодження та ускладнювали шахрайство. Саме в цей період карти набувають вигляду, близького до сучасного.

У XX-XXI століттях розвиток дизайну гральних карт характеризується великою різноманітністю стилів. Окрім класичних колод, з'являються авторські та тематичні варіанти, де дизайн може суттєво відрізнятися від традиційного. Водночас зберігаються основні принципи — читабельність, симетрія та впізнаваність символів.» [22]

З розвитком паперових технологій ці об'єкти зазнали трансформації та поступово перетворилися на зручні у використанні паперові носії. Однією з ранніх форм були вузькі паперові смужки, на яких зображувались різноманітні символи, пов'язані з грошовими одинцями. Відсутність стандартизованої системи мастей свідчить про початковий етап формування карткової культури.

“Китайські гральні карти мали позначки, які дозволяли об'єднати їх у кілька груп. І ось ці групи з часом, коли гральні карти з Китаю потрапили до Європи, поступово перетворилися на масті, які часто символізували різні прошарки суспільства (принаймні у Італії, Іспанії та Франції).

У Європі перші гральні карти з'явилися десь у 14 столітті. (іл. 1,2) А найстаріші гральні колоди історики знайшли у Франції. І саме у Франції гральні карти набули приблизно того вигляду, який вони мають зараз.

Хоча сучасні гральні карти мають досить стандартний вигляд, їх історія містить багато прикладів незвичайного дизайну, що вирізнявся майстерністю та вишуканістю. Слід зазначити, що ігри не були єдиним призначенням гральних карт — їх використовували також для розваг, вшанування пам'яті і навіть як навчальні посібники.” [1]

“Подальша глибша історія карт губиться в століттях. Є кілька версій їхнього походження. Одна з них - запозичення карткової гри з Персії через Індію. Саме в перських джерелах є найперша згадка цієї гри. В "Літописах Єгипту і Сирії" є згадка про те, що знать при дворі грала в гру "Kanjifah", використовуючи карти 8-ми мастей по 12 карт. Але під впливом мусульман уже в середині 17 століття ця гра була забута.

В Індії ж карти прижилися, місцева колода називалася ганджіфа. Це слово вперше згадується в 1527 році в щоденнику імператора Бабура (Babur), де він пише, що послав колоду своєму другові. На індійських круглих гральних картах зображувалася фігура чотирирукого Шиви, який тримав кубок, меч, монету і жезл. Вважається, що ці символи чотирьох індійських кланів і дали початок мастям” "латинської колоди". [2]

“Щодо появи гральних карт у Європі існує кілька версій. За однією з них, поява гри в карти належить до XV ст. і збігається з появою циганів в Європі. За іншою — загальна популярність карт, за свідченням єзуїта Менестр'є, приписується XIV сторіччю, коли один маловідомий живописець на ймення Жикомін Грінгонер винайшов карти для розваг божевільного короля Франції Карла VI (1368—1422), що увійшов в історію під ім'ям Карла Божевільного. Карти нібито були єдиним засобом, який заспокоювало хворого між нападами божевілля. А під час царювання

Карла VII (1422—1461) вони були вдосконалені і тоді ж отримали свою теперішню назву. Однак, це лиш гіпотеза, що не підтверджується іншими даними, і деякі літописці відносять походження карт до XIII століття. Це припущення має історичне підґрунтя, оскільки за часів правління Людовика Святого в 1254 році було видано указ, який забороняв під страхом покарання батогом гру в карти у Франції. Італійський манускрипт 1299 року також говорить про заборону гри в карти. 1260 року в Німеччині засновано особливий цех фабрикантів і торговців гральних карт. Орден Калатрави 1331 року заборонив гру в карти в Іспанії, і цю заборону було повторено в 1387 році Хуаном I, королем Кастилії. Про існування карт у Кастилії при королі Альфонсо XI говорить його указ 1332 року, який забороняє карткові ігри. Є ще версія, що гральні карти були занесені в Європу сарацинами — арабами. На її користь говорить документальна звітка про карти, що припадає на 1379 рік. У хроніці італійського міста під вказаною датою значиться: «... введена в Вітербо гра в карти, яка відбувається з країни Сарацинів і звана ними наїб». Однак на тих картах навряд чи малювалися людські фігури, як тепер, позаяк іслам забороняє правовірним робити зображення людей. Можливо, батьківщиною карт з малюнком сучасного типу є Італія. Їх найдавніший екземпляр, гравійований на міді, належить до 1485 року. Також є думка про більш раннє проникнення карт в Європу завдяки хрестовим походам на мусульманський Схід між 1096 та 1270 роками

Королів, дам і валетів у Європі стали зображувати як легендарних героїв стародавності. Короля чирви, наприклад, стали зображувати у вигляді короля франків Карла Великого, а короля пік — у вигляді давньоєврейського царя Давида, королем бубен став Юлій Цезар, а королем трєф — Олександр Македонський. Те ж стосувалося дам і валетів. Для того, щоб шулери не змогли зробити на звороті карт якісь умовні

позначки, в середині XVI століття при Генріху II Валуа стали на зворотну сторону карт наносити краплений дрібний пунктирний малюнок.” [3]

### **Формування сучасного візуального стилю мастей та фігур карт**

«Сучасний вигляд гральних карт сформувався в Європі внаслідок тривалого процесу трансформації символів, запозичених із східних культур. Перші європейські колоди виникли під впливом карт Мамлюкського Єгипту, де використовувалися масті у вигляді чаш, монет, мечів та палиць. З часом ці символи зазнали змін відповідно до культурних особливостей різних регіонів.

Близько XV століття у Франції відбулася ключова трансформація мастей, у результаті якої сформувалися знайома сьогодні система: трефи, бубни, черви та піки. Вона виникла на основі німецьких символів (жолуді, дзвони, листя), але була значно спрощена. Саме ця простота геометричних форм зробила французькі масті зручними для масового виробництва, що сприяло їх широкому поширенню у світі.

Важливою складовою еволюції стало формування фігурних карт. На відміну від східних колод, де зображення людей часто були відсутні, у Європі з'явилися антропоморфні образи — король, дама та валет. Особливою рисою французької системи стало введення жіночого персонажа — дами, яка закріпилася як обов'язковий елемент колоди. При цьому фігури отримали стилізований вигляд, що поєднував риси реалістичних історичних або міфологічних персонажів.

У подальшому розвиток дизайну карт супроводжувався стандартизацією їх зовнішнього вигляду. У XIX столітті були введені кутові індекси, що дозволяли зручно тримати карти в руці, а також двосторонні зображення фігур, завдяки яким карти не потрібно було перевертати під час гри. Крім того, краї карт стали заокругленими, а зворотній бік отримав декоративний орнамент, що унеможливило розпізнавання карт за зношенням.

Сучасний візуальний стиль гральних карт є результатом поєднання історичних традицій, технологічних змін і прагнення до уніфікації. Французька система мастей і фігур стала міжнародним стандартом завдяки своїй простоті, пізнаваності та зручності у використанні, що зробило її основою для більшості сучасних дизайнерських інтерпретацій карткових колод.» [3]

### **Аналіз формату карт**

«Французькі гральні карти, як і більшість сучасних колод, мають стандартизовані розміри та формати, що забезпечують зручність використання, зберігання та масового виробництва. В основі лежить прямокутна форма, оптимізована для утримання в руці, роздачі та тасування.

Найпоширенішим є формат стандартний 52 — карткової колоди, який використовується в більшості країн. Окрім нього існують укорочені та спеціалізовані варіанти, що відрізняються кількістю карт у колоді. Так звані «урізані» колоди формується шляхом вилучення певних рангів, що змінює загальний обсяг колоди залежно від гри та регіональної традиції.

Одним із найпоширеніших укорочені форматів є 32 — карткова колода, у якій вилучаються карти низьких значень (зазвичай від 2 до 6). Такий формат широко використовуються в європейських іграх, таких як белот і скат. Також існує 36 — картковий варіант, де зберігаються вище значення (зазвичай від 6 до 10 і вище), а молодші карти вилучаються. У деяких регіонах застосовуються й 40 — карткові колоди, де прибираються старші числові карти (наприклад, 8-10), а також більш рідкісні формати на 24 карти, призначені для специфічних карткових ігор.

Окрім відмінностей у кількості карт, існують варіації розширених колод. Наприклад, піночлева колода формується шляхом об'єднання двох

укорочених наборів, що збільшує загальну кількість карт. Також використовуються розширені формати, що включає додаткові спеціальні карти, такі як джокери або карти з додатковими функціями, наприклад у таро-колодах.» [21]

### **Структура та композиція елементів гральних карт**

«Гральні карти є стандартизованими графічними об'єктами, структура яких підпорядкована принципом зручності використання, візуальної симетрії та функціональності. Як правило, кожна карта має лицьовий та зворотній бік, при цьому лицьовий бік містить основну інформацію — масті і номінал, а зворотній оформлюється повторюванням візерунку, який запобігає можливості розпізнавання карти за незначними пошкодженнями або прозорістю матеріалу.

Композиція карти будується таким чином, щоб забезпечити її зручне сприйняття під час утримання в руці. Найпоширенішою є система кутових індексів — позначень номіналу та масті, розташованих у верхньому лівому та нижньому правому кутах. Це дозволяє гравцеві бачити значення карт, тримаючи їх віялом в одній руці. У деяких варіантах використовуються індекси в усіх чотирьох кутах, що додатково підвищує зручність для лівшів.

Центральна частина карти оформлюється залежно від її типу. Числові карти містять повторювальні символи масті, кількість яких відповідає номіналу карти. Їх розташування, як правило, симетричне відносно вертикальної та горизонтальної осей, що забезпечує візуальний баланс і полегшує розпізнавання. Тузи зазвичай мають збільшений центральний символ масті, який підкреслює їх особливий статус.

Фігурні карти (король, дама, валет) відрізняються складнішою композицією. Їх зображення традиційно виконуються у двосторонньому дзеркальному форматі, що виключає необхідність перевертати карту під час гри. Така симетрія досягається шляхом віддзеркалення верхньої

частини зображення відносно горизонтальної осі. Це рішення стало важливим етапом в еволюції дизайну карт, підвищивши їх практичність.

Додатково важливим елементом композиції є оформлення «рубашки» (зворотнього боку карти). Вона зазвичай містить симетричний орнамент або візерунок без вираженої орієнтації, що унеможлиблює визначення положення карти (перевернута вона чи ні).» [22]

### **1.1.2 Розвиток карт у Європі**

Як почали з'являтися чотири карткові масті: Історія такого явища, як карткова масть, стартує в дуже давні часи. Батьківщиною була дуже давня гра з Піднебесної. Гральний варіант вперше з'являється у IX столітті також у Китаї. Передумовою стало застосування окремих аркушів паперу замість класичних сувоїв під час виробництва книг.

Масті у них були зовсім інші, ніж звичні для нас:

- монети;
- шнурки монет;
- міріади (10 тис. монет);
- десятки міріад [4]

Сучасні карткові масті - чирва, бубна, піка і трефа - з'явилися у Франції приблизно в 1480 році. Їх створювали, щоб спростити виготовлення карт за допомогою трафаретів, адже попередні символи були складнішими. Наприклад, у німецьких картах використовували листя та жолуді, а в італійських - мечі й чаші. Французькі масті мали простий дизайн і поділялися на два кольори - червоний і чорний. Саме завдяки цій зручності вони швидко поширилися та стали стандартом у більшості європейських країн. Водночас перші гральні карти в Європі з'явилися ще раніше - наприкінці XIV століття, приблизно у 1370-х роках. У документах 1367-1392-х роках є згадка про них, але тоді вони виглядали інакше та мали інші символи, переважно італійського або німецького типу.

В 15 столітті почалось формування мастей гральних карт. У процесі поширення гральних карт у різних країнах були сформовані власні системи мастей, що відображали культуру та світогляд суспільства. Наприклад, в Італії масті мали символічне значення: мечі уособлювали дворянство, чаші- Церкву, монети- міщан, а палиці – селян, також набула популярності.

Французька система, представлена мастями, що отримала назви “coeurs”, “piques”, “trefles” та “carreaux”, які відповідають сучасним “чирвам”, “пікам”, “трефам” і “бубнам”. Французька система виявилась найбільш раціоналізованою та універсальною. Саме вона стала основною сучасного стандарту гральних карт і здобула глобальне поширення. Таким чином різноманіття мастей у гральних картах відображає не лише художні особливості дизайну, але й глибокі соціокультурні процеси, що відбувалися в різних регіонах Європи. У німецьких гральних колодах сформувалася інша система мастей, до якої входили серця, дзвіночки, листя та жолуді. Ця система поширилася в країнах Центральної та східної Європи, зокрема до Швейцарії, де вона набула популярності.

### **1.1.3 Символіка та значення мастей і фігур**

"Протягом лише кількох десятиліть карти пройшли значні зміни, перш ніж прийняли свій сучасний вигляд. Початково давні картки мали відмінності в кольорах, і кожна масть несла у собі унікальну символіку:

Зелена масть являла собою енергію та життєві сили води, яка дарує життя, але, в той же час, може призвести до катастроф. Середньовічні карти цієї масті мали знаки жезла або ціпка, які згодом стали простими чорними піками.

Жовта масть — інтелект, творчість та бізнесовий успіх. Графічне зображення цієї масті включало монети, сонце, золоті бубонці чи вогонь і запалений смолоскип. Згодом воно стало ромбом або бубнами.

Блакитна масть — простота, порядність та безкорисливе служіння. Знаками цієї масті на картах були малюнки жолудів з блакитними кільцями, або схрещені мечі та шпаги, з яких пізніше виникли хрести або трефи.

Червона масть символізувала красу, радість та насолоду, а також була символом духовності та нового початку. Карти цієї масті мали зображення кубків, чаш і сердець, як символів милосердя, які згодом були замінені лише серцями або чирвами.” [5]

### **Символіка мастей у французькій системі гральних карт**

«Французька система гральних карт, є найбільш поширеною у світі, включаючи — основні масті: піки, черви бубни та трефи. Їхній сучасний вигляд сформувався наприкінці XV століття внаслідок спрощення більш складних символів, що використовувалися у попередніх європейських та східних колодах.

Кожна з мастей має умовне символічне значення, яке історично пов’язано з попередніми формами та культурними інтерпретаціями:

Піки походять від зображення списа або меча. Назва масті пов’язана за військовою зброєю, що символізує силу, боротьбу та військову справу. У різних кутах цей знак асоціювався із захистом, владою та конфліктом.

Черви традиційно інтерпретуються як символ серця, що уособлює почуття, емоції та людські взаємини. Ця масть пов’язується з любов’ю, духовністю та внутрішнім світом людини.

Бубни мають геометричну форму ромба та походять від зображення монет або коштовностей. Вони символізують матеріальні цінності, багатство, торгівлю та економічні відносини.

Трефи Виникли як стилізоване зображення рослини (зокрема жолудя або конюшини) і в деяких інтерпретаціях пов’язані з працею, розвитком і життєвою енергією. У більш пізніх трактуваннях ця масть також асоціюється з діяльністю та практичною сферою життя.

Масті гральних карт виконують не лише ігрову функцію, але й несуть символічне навантаження, що сформувалися під впливом історичних, культурних і соціальних чинників. Їхні візуальна простота та універсальність сприяли поширенню французької системи як міжнародного стандарту.» [23]

«Фігурні карти (також відомі як придворні) — це категорія ігрових карт, на яких зображені персоніфіковані персонажі, на відміну від числових карт із піктограмами масті. У стандартні французькі колоди вони представлені трьома рангами: король, дама та валет.

Функціонально ці карти виконують роль старших рангів у межах кожної масті та мають фіксовану ієрархію, що використовуються в більшості карткових ігор. Зазвичай кожна масть містить три такі карти, що формує 12 фігурних карт у повній 52 — картковій колоді.

У різних національних традиціях набір фігурних карт може відрізнятися. Наприклад, у німецьких і швейцарських колодах (іл. 3,4) замість дам часто використовуються 2 чоловічі ранги — верхні та нижні офіцери, які відрізняються за статусом. В італійських та іспанських колодах фігурують лицарі та молодші чоловічі персонажі, що змінюють частину стандартних європейських образів. У французькій традиції закріпилася триступенева система: валет як молодший фігурний ранг, дама як середній і король як найстарший.

Фігурні карти зазвичай мають двобічною симетрично композицію з дзеркальним відображенням верхньої частини зображення. Таке рішення дозволяє зменшити необхідність перевертання карти під час гри та робить її зручною для використання в руці. Також у сучасних колодах ці карти часто оформлюється у двоголовою форматі, де верхня і нижня частини зображення ідентичні.

Особливістю є те, що фігурні карти можуть містити стилізовані або абстрактні зображення, які не завжди прив'язані до конкретних

історичних осіб, а радше виконують символічну роль. Вони також мають чітко визначені графічні індекси та стандартизований розташування елементів, що забезпечує швидке розпізнавання під час гри.» [24]

«На відміну від інших типів колод, де зовнішній вигляд старших карт залежав від творчості художників, у французькій колоді герої мали свої історичні прототипи:

- Король черви — Карл Великий
- Король пік — Цар Давид
- Король бубен — Юлій Цезар
- Король трэф — Олександр Македонський
- Дама черви — Юдіт (раніше вона зображалася як Олена Троянська або Дідона, засновниця Карфагена)
- Дама пік — Афіна Паллада (в інших варіантах Мінерва або Жанна д'Арк)
- Дама бубен — Рахиль (біблійний персонаж, який уособлює жадібність і сріблолобство)
- Дама трэф — Аргіна (анаграма слова «королева» — «regina». Її ім'ям незабаром почали називати коханок французьких королів). Цікаво, що ця карта часто змінювала свій прототип, іноді зображаючи добродішну Лукрецію, символ чарівності Філон чи Гекубу.
- Валет черви — Етьєн де Віньоль (відомий як Ла Гір — «Лють»). Він був радником Жанны д'Арк і став героєм народного фольклору.  
(іл. 5)
- Валет пік — Ож'є (Огіє) Данець. Двоюрідний брат Карла Великого, національний герой Данії.
- Валет бубен — Гектор (не троянський царевич, а Гектор де Маре, лицар Круглого Столу та брат Ланселота).

- Валет трэф — Ланселот. Лицар Круглого Столу.» [5]

#### 1.1.4 Еволюція дизайну

Історичні етапи розвитку стилю гральних карт

«Стиль гральних карт формується поступово разом із розвитком мистецтва, друкарства та культурних традицій різних епох. Зміни в оформленні карт відображають загальні художні тенденції свого часу — від середньовічної символіки до сучасного мінімалізму та масового дизайну.

Середньовіччя (XIV-XV століття)

Перші європейські гральні карти з'явилися у другій половині XIV століття та були значною мірою пов'язані зі східними зразками, які потрапили до Європи через Арабський світ. Ранні колоди виготовлялися вручну, тому кожна карта була унікальним художнім виробом.

Стиль середньовічних карт характеризувався:

- Ручним розписом і позолотою;
- Складними декоративними орнаментами;
- Релігійними та символічними мотивами;
- Зображенням королів, лицарів та слуг як відображення феодальної ієрархії.

Кarti цього періоду часто створювалися для аристократії, тому мали вигляд розкішних мініатюр, подібних до ілюстрацій у рукописних книгах. Вони могли містити гербові елементи, складні костюми персонажів та стилізовані сцени придворного життя.

Ранній друк та відродження (XV-XVI століття)

З появою друкарства стиль карт почав змінюватися. Виробництво стало більше масовим, що призвело до спрощення зображень і стандартизації символів. У цей період сформувалися основні європейські системи мастей:

- Французька (піки, черви, бубни, трефи);
- Латинська (чаші, мечі, монети, жезли);
- Німецька (жолуді, листя, дзвони тощо).

Художній стиль епохи відродження додав картам більш реалістичні риси:

З'являється перспектива і пропорційність фігур; Персонажі (королі, дами валети) зображується більш природно; Посилюється вплив світського мистецтва та гуманізму.

У цей час активно працювали художники та гравери, які створювали декоративні колоди для заможних замовників, іноді навіть як подарункові або колекційні вироби.

Бароко та класицизм (XVII-XVIII століття)

У період бароко дизайн карт стає більш декоративним і театралізованим. Зображення набувають динаміки, контрасту та складного оформлення.

Характерні риси:

- Багата деталізація костюмів;
- Урочисті пози фігур;
- Симетричні композиції;
- Посилений акцент на статусі та владі.

У цей час також починає формуватися традиція двосторонніх фігур, що зробило карти більш зручними у використанні.

XIX століття- Індустріалізація та стандартизація

З розвитком промислового друку гральні карти стали масовим продуктом. Це значно вплинула на їхній стиль.

Основні зміни:

- Спрощення графіки для швидкого друку;
- Уніфікація образів королів, дам і валетів;

- Поява стандартних національних колод;
- Використання літографії та механічного друку.

Французький стиль став домінуючим у світі завдяки простоті символів і легкості відтворення. Саме тоді остаточно закріпилися сучасні масті та класичні фігури.

XX століття — модерн і масова культура

У XX столітті гральні карти почали використовуватися не лише для ігор, але й як елемент дизайну, реклами та мистецтво.

Характерні особливості стилю:

- Вплив модернізму та арт-деко;
- Стилізація фігур у плакатній графіці;
- Поява тематичних колод (історичних, політичних, рекламних);
- Використання фотографії та ілюстрації нового типу.

Також поширюється двосторонні зображення, що повністю замінили старі односторонні формати.

Сучасність (кінець XX-XXI століття)

Сучасні гральні карти поєднують традиційну структуру з новими технологіями дизайну.

Сучасні тенденції:

- Мінімалізм і чиста графіка;
- Цифрове та 3D-оформлення;
- Колекційні дизайнерські колоди;
- Тематичні набори (кіно, ігри, мистецтво, історія);
- Використання комп'ютерної графіки та лазерного друку.

Попри інновації, основна структура колоди залишається незмінною: король, дама і валет як головні фігурні карти, що проходять із європейської традиції.

Еволюція стилю гральних карт відображає загальний розвиток європейського мистецтва та технологій. Від ручних середньовічних мініатюр до сучасного цифрового дизайну карти пройшли шлях від елітного предмета розкоші до масового культурного продукту, зберігши при цьому свою базову структуру та символіку.» [25]

#### Шлях еволюції гральних карт

Класичні «велосипедні» карти вперше представили світу в 1885 році. Колоди даного формату залишаються найбільш затребуваними і сьогодні. Карти, на сорочці яких зображені велосипеди, з'явилися в кінці дев'ятнадцятого століття. У той період велосипеди користувалися величезною популярністю в усьому світі. Колода «Велосипед» містила 52 карти. (іл. 6)

Масті розбиті на два кольори - червоний і чорний. [6]

#### Еволюційні етапи дизайну гральних карт

Період ручного розпису 14-15 століття. Найдавніші гральні карти в Європі не були масово вироблені предметами, а були ексклюзивними виробленими предметами мистецтва, створеними для аристократії. Вправні художники ретельно розписували кожну карту вручну, часто використовуючи дорогі та рідкісні матеріали, такі як золото та вишукані пігменти. Такі колоди вважалися предметами розкоші та символами статусу людини. Відомим прикладом є Таро Вісконті-Сфорца, (іл. 7,8) створене в середині 15 століття для правлячих родин Мілана. Кожна карта в такій колоді багато декорована та нагадувала мініатюрну картину, демонструючи як художню майстерність, так і культурне значення карткових ігор серед еліти.

Трансферний друк та гравірування 16-18 століття. Такі техніки, як гравірування по дереву та трансферне розфарбовування, дозволили швидше відтворювати та знизити витрати. В результаті гральні карти стали доступні для ширшої аудиторії ніж знать. У цей період дизайн також

став більш стандартизованим. Французька система мастей- черви, бубни, піки та трефи- поступово встала домінуючою по всій Європі. Це було значною мірою пов'язано з їхньою простотою: ці символи було легше було відтворювати за допомогою трафаретів порівняно з збільш складними італійськими чи німецькими системами мастей. Ця стандартизація заклала основу для сучасної колоди, яку ми використовуємо сьогодні.

Поява ранніх дизайнерських колод (1801-1804).

Значний зсув у дизайні гральних карт відбувся на початку 19 століття з появою так званих “трансформаційних карт”. Ці інноваційні дизайні перетворили традиційне розташування символів мастей (відомих як точки) на невід’ємні елементи уявних ілюстрацій. Замість того, щоб розміщувати їх хаотично, точки були включенні в деталі сцени- наприклад, серця могли стати частиною одягу або рис обличчя персонажа. Ц стало одним з перших випадків, коли гральні карти розглядалися не лише як функціональні об’єкти, а й як засіб для творчого вираження та розповіді історій.

Перші експериментальні ілюстровані карти (1801).

Найдавніші відомі приклади таких художніх експериментів з’явилися в 1801 році, коли німецькі художники Д.В. Солтан та Д. Бергер розробили ілюстровані гральні карти для супроводу сатиричної поеми “Гудібрас”. Їхні роботи продемонстрували, як карти можуть вийти за рамки традиційної символіки та включати наративний та візуальний гумор, прокладаючи шлях для майбутніх інновацій. Перша повна колода, розроблена автором (1804).

Кілька років по тому, в 1804 році, важливою віхою було опубліковано першу повністю реалізовану колоду, розроблену художником. Німецький видавець Йоганн Фрідріх Котта випустив набір відомий як "Альманах гральних карт” ця колода буда створена художницею Шарлоттою фон Дженнісон-Валь Вальворт (іл. 9)

Вважається одним із найдавніших прикладів цілісного, авторсько - орієнтованого проєкту дизайну карт. На відміну попередніх колод де декор був другорядним, цей набір підкреслював художню єдність та концепцію, підкреслюючи роль дизайнера як творчого автора. Внесок Англії (1803-1811). Приблизно в той же час Англія також зробила свій внесок у розвиток художніх гральних карт. Між 1803 і 1811 роками Англійський художник Джон Ніксон створив помітну серію карто - трансформацій. Його роботи відрізнялися дотепністю, гумором та детальними композиціями, що ще більше популяризувало ідею про те що, гральні карти можуть служити як розвагою, так і художнім вираженням. Дизайн Ніксона допоміг поширити концепцію карток- трансформацій по всій Європі та надихнув майбутніх покоління дизайнерів [26], [27].

## **1.2. Шеврон як елемент військової символіки: історія та значення.**

Шеврон- це тканинна нашивка на формі, яка поєднує в собі декоративну та інформаційну функції. Він використовується для позначення приналежності до певного військового підрозділу, яке звання вона має або як довго служить. Крім того, шеврон служить засобом швидкої ідентифікації особи, дозволяючи швидко розпізнати, чи є людина другом чи ворогом. Шеврони виготовляються зі спеціальних матеріалів і можуть відрізнятися формою та дизайном.

“Загалом- це елементи військової або іншої форми. В арміях світу вони почали застосовуватися кілька століть тому. Спочатку нашивки можна було побачити на рукавах. Кількість аксесуарів прирівнювалася до років служби в армії. Згодом багато чого змінилося: сьогодні шеврони вже мають свої кольори, зображення і розташовуються на певних місцях форми. Це не просто емблема, а можливість ідентифікувати людину.” [7]

“У цивільному житті шеврони дедалі частіше використовують як елемент стилю — на рюкзаках, куртках, кепках, худі, для клубів за інтересами, спортивних команд чи патріотичних організацій. Різнокольорові або чорно-білі патчі з написами, символами, цитатами, аббревіатурами чи мемами стають популярним способом самовираження. У роки війни на демонстраціях громадянської позиції особливо цінуються шеврони із українською символікою чи назвами підрозділів.” [8]

В Україні військові переважно використовують вишиті ПВХ-нашивки шеврони з липучкою, що дозволяє швидко кріпити, знімати та змінювати. Для камуфляжної форми використовуються ніжні кольори, тоді як різнокольорові та декоративні- на церемоніальній. Також часто використовуються індивідуальні нашивки з індивідуально розробленими своїми символами.

Наприклад: шеврони Української поліції виготовляються за суворими стандартами відповідно Міністерству внутрішніх справ та містять ідентифікаційну інформацію та емблеми. (іл. 10)

Високоміцні, світловідбивачі типи використовуються спецпідрозділами, та синьо-білі візерунки, що використовуються патрульною поліцією. Крім того у цивільному секторі шеврони широко використовують для самовираження як символ компаній та організацій, або як сувеніри, широко почати використовувати в школах, спортивних організаціях та волонтерських групах.

### **1.2.1. Походження терміну «шеvron»**

Слово «шеvron» походить із французької мови та означає «кут», або «опора даху». Воно на пряму описує V-подібну форму, яка здавна використовувалася в геральдиці як символ сили та захисту. Так сформувалося базове значення шеврона як знака розрізнення, приналежності та статусу. Французькі військові носили такі нашивки на

лівому рукаві вище ліктя, як позначки, скільки років вони вже служать. Форма шеврона також могла вказувати на рід військ і високі звання. Пізніше британці використали перевернутий символ для позначення низових звань. Ці знаки ширилися світом, мінялися, і сьогодні не так просто однозначно сказати, що таке шеврони, бо цим словом називають різноманітні нашивки і наліпки, які носять і військові і цивільні.

“Chevron” - Це архітектурний термін, що позначає крокви даху, що зустрічаються під кутом у верхній вершині. Шеврон у геральдиці використовувався як знак пошани для позначення головних прихильників глави клану або «вершини будинку», І він став використовуватися в різних формах як емблема рангу для лицарів та озброєних людей у феодальні часи. Одна з легенд полягає в тому, що шеврон був нагороджений лицарем, щоб показати, що він брав участь у захопленні замку, міста чи іншої будівлі, за яких шеврон нагадував дахи. Вважається що це призвело до його використання як відзнака класу військовими.” [28] [9]

“Шеврон - це один із геральдичних символів, простих геометричних фігур, які є основою багатьох гербів. Шеврон створюється шляхом вибору візуально привабливого кута, такого як золотий кут або будь-який інший кут, який віддає перевагу художнику. Він може піддаватися низці модифікацій, включаючи інверсію. Коли кінці обрізані таким чином, що виглядають як розщеплені кінці зламаного шматка дерева з нерегулярним зигзагоподібним візерунком, він називається еклате. Якщо він зображений у меншому розмірі, ніж стандартний, це зменшувальна назва - Шевронель.” [29]

“В середньовіччі воно перекочувало до геральдики — системи символів і знаків на гербах лицарів, дворян, військових підрозділів. За своєю формою тодішній шеврон нагадував крокви — балки, які підтримують дах будівлі. Звідси і його символізм: готовність лицаря захищати своє майно, рід або громаду, як дах захищає дім; робота

архітекторів, мулярів, будівельників, що створюють різні об'єкти; шляхетність, честь та вірність своєму обов'язку, державі чи королю; приналежність до роду чи військового загону, що визначалася поєднанням кольорів, ліній та візерунків. У середньовічній геральдиці шеврони зазвичай мали форму даху та нагадували перевернуту літеру «V». Вони мали простий дизайн, яскравий колір (червоний, синій, чорний, золотий, зелений), доповнювалися символами з герба — хрестами, зірками або тваринами.” [10]

### **1.2.2 Розвиток військової символіки**

“Історія шевронів бере свій початок ще з найдавніших часів і пов'язана з розвитком системи візуальних відзнак у людському суспільстві. Ще в давніх племенах існували спеціальні символи та знаки, які дозволяли відрізняти представників різних кланів і родів. Такі елементи мали не лише ідентифікаційне, але й сакральне значення: Вони сприймалися як символи захисту, підтримки та єдності спільноти. Крім того, Подібні знаки сприяли формуванню соціальної ієрархії. На ранніх етапах розвитку ці символи значно відрізнялися від сучасних шевронів. Першими

Образами можна вважати татуювання, а також декоративні елементи, такі як намистини, мушлі, пір'я чи каміння, Які прикрашали тіло і одяг людини. З часом ці форми трансформувалися, набуваючи більш впорядкованого та функціонального вигляду.” [30]

“Вперше шеврони з'явилися у XIX столітті у британській армії, ((іл.11) де вони виконували функцію знаків розрізнення військовослужбовців. Згодом вони стали важливою частиною військової форми і почали широко використовуватися в різних країнах світу. У XVIII-XIX століттях активно почали вводити шеврон як важливий елемент військової форми в Європі, вони виконували роль візуального “паспорта” солдата.» [31]

«Система офіцерських звань відповідних відзнак була створена для спрощення та управління військовими підрозділами. У великих арміях команди не можуть знати всіх підлеглих особисто, тому спеціальні знаки розрізнення дозволяють швидко визначити статус військовослужбовця, правильно до нього звернутися та ефективно організувати виконання наказів. Під час формування армії США у XVIII столітті Виникла необхідність у впорядкуванні системи розпізнавання офіцерів. У 1775-у році, За наказом генерала George Washington, Було введено перші елементи відмінності — кольорові стрічки, які наносили на форми. Різні кольори і відповідали різним рангам: Головнокомандувач мав світло — блакитну стрічку, генерали — рожеву, а ад'ютанти — зелену. Згодом також Почали використовуватися різні кольори для розрізнення офіцерів різних рівнів.» [28]

«У західноєвропейській Військовій традиції шеврони використовуються як знаки розрізнення військових звань, Зокрема серед ветер-офіцерського складу та молодших офіцерів. З часом така система стала поширеною у світі, хоча в деяких країнах замість Шевронів можуть використовуватися інші символи, наприклад зірки або смужки.

Розташування шевронів залежить від Національної особливості. У Франції та Італії вони зазвичай спрямовані вгору, а в країнах Співдружності — вниз. У Сполучених Штатах Америки різні роди військ використовують як класичні, так і перевернуті варіанти шевронів. Для позначення вищих звань часто додають додаткові елементи, наприклад дуги. У Британській армії шеврони Традиційно розміщуються вістрям вниз Та використовується для позначення звань унтер-офіцерів. Їх кількість може варіюватися: один шеврон відповідає молодшому капралу, два — капралу, три — сержанту, а додавання крони вказує на вищу звання. У флоті шеврони можуть означати не звання, а тривалість служби або гарну поведінку. Історично шеврони не завжди були пов'язані саме з унтер

офіцерськими- званнями. У XVIII столітті В Британській армії вони застосовувалися для позначення генеральських рангів і були запозичені з кавалерійської форми. Їх розміщували на рукавах і частинах мундира, виконуючи у золотому або срібному кольорі. Кількість і розташування шевронів дозволяли точно визначити ранг військовослужбовця, Що свідчить про їхню важливу роль у військовій системі ідентифікації.” [31]

“У стародавньому Китаї вже з’являються перші приклади використання відзнак на одязі, які позначали соціальний статус або посаду людини. Приблизно в той же період виникають і ранні форми військових знаків, у Римській імперії кожен військовий підрозділ мав власні символи та емблеми, які виконували важливу інформаційну функцію та допомагали розпізнавати воїнів на полі бою. З розвитком військової справи змінювалися і значення шевронів. Спочатку вони вказували на стаж служби. Пізніше — на кількість поранень, а також на інші показники, пов’язані з військовою діяльністю. Водночас шеврони та подібні знаки виконувалися і в цивільному житті, де вони відображали соціальний статус, професійну діяльність або належність до певної групи. У сучасному світі шеврони стали невід’ємною частиною не лише військової але цивільної культури. Вони активно використовуються на одязі спортивних команд, корпоративному стилі та молодіжній моді. Існує навіть окрема галузь досліджень — сигнуманістика, Яка займається вивченням, класифікацією та систематизацією нашивок і відзнак, а також застосовуються геральдичні принципи при створенні їх дизайну.” [30]

“Перші відзнаки, пов’язані з військово-повітряними силами США, з’явилися ще у 1907 році, коли в складі армії було створено Авіаційний підрозділ у складі корпусу зв’язку армії. На початковому етапі його учасники носили стандартну військову форму та відзнаки армії, зокрема емблему у вигляді перехрещених сигнальних прапорів. У процесі розвитку авіації підрозділ зазнав низькі трансформації, перетворившись у 1914 році

спочатку на авіаційний відділ, А у 1918-му — повітряною службою армії. Символіка також зазнала змін — з'явився знак крилатого пропелера, але система смуг залишилася незмінною навіть після створення незалежних ВПС у 1947 році. Після здобуття ВПС Незалежності у 1947 році виникла потреба у створенні власної системи уніформи та відзнак. У 1948 році Було обрано новий дизайн шевронів із зіркою в центрі та смугами, спрямованими вгору. Також встановили їхній розмір, для позначення вищих звань додавалися додаткові елементи, наприклад діамант для першого сержанта.

Реформи 1950-х років Були спрямовані на оптимізацію кадрової структури та впорядкування системи звань. Нова форма 1949 року зберегла традиції армії. Це свідчить про поступове формування унікальної, але водночас історично обумовленої системи військової ейдетики ВПС США. “ [32]

### **1.3 Принципи інтеграції символіки у графічному дизайні**

#### **Основи графічного дизайну**

Будь-який дизайн складається з набору окремих елементів- це можуть бути кольори, форми, шрифти та зображення. Найскладніше – правильно поєднати всі ці частини у єдине, гармонійне ціле. Процес об'єднання елементів в один цілий макет, чи то веб-сторінка, постер чи реклама, називається композицією. Саме цій навичці повинен навчитися кожен дизайнер-початківець.

«Графічний дизайн базується на системі принципів, які визначають спосіб організації візуальних елементів і впливають на сприйняття інформації користувачем. До основних належать композиція, баланс, контраст і ієрархія, які разом формують цілісну та ефективного візуальну комунікацію.

Композиція є основою будь-якого дизайну Та передбачає гармонійне поєднання всіх елементів — тексту, кольору, форм, зображень і простору

— у єдину структуру. Вона не лише визначає розташування об'єктів, але й забезпечує їхню взаємодію між собою, створюючи завершений візуальний образ. Важливу роль у композиції відіграють масштаб і пропорції: більші елементи привертають більше уваги, тому їх часто використовують для акцентування ключових частин дизайну. Баланс відповідає за розподіл візуальної «ваги» Елементів у композиції. Він може бути симетричним, коли елементи рівномірно розташовані по обидва боки, що створює відчуття стабільності, порядку та надійності. Асиметричний баланс, навпаки, додає динаміки, напруження та візуального інтересу, але також потребує продуманого розміщення елементів для збереження гармонії. Існує також радіальний баланс, при якому елементи розташовується навколо центральної точки. Правильне поєднання кольору, розміру та позиції об'єктів допомагає досягти візуальної рівноваги.

Контраст є важливим інструментом для виділення окремих елементів і привернення уваги. Він виникає завдяки поєднанню різних характеристик — кольору, розміру, форми, текстури чи шрифту. Наприклад, світлий текст на темному фоні або великий заголовок поруч із дрібним текстом одразу створюють акцент. Контраст не лише підвищує естетичну привабливість дизайну, але і покращує читабельність і полегшує сприйняття інформації.

Ієрархія визначає порядок важливості елементів і допомагає глядачеві зрозуміти, як «читати» дизайн. Вона спрямовує увагу користувача від найважливішого до другорядного, забезпечуючи логічну структуру подачі інформації. Ієрархія створюється за допомогою різних засобів: розміру (більші елементи сприймаються як важливіші), кольору (яскравіші привертають увагу), розташування (наприклад, у верхній частині композиції) та використання вільного простору. Важливу роль відіграє також Типографіка: жирний шрифт, більший кегель і правильні відступи допомагають структурувати інформацію.

Окремо увагу слід приділити вільному негативному простору, який дозволяє розвантажити композицію та підкреслити ключові елементи. Він сприяє кращому сприйняттю та робить дизайн більш зрозумілим і естетично привабливим. Повторення кольорів, форм або елементів допомагає об'єднати композицію та створити цілісний візуальний стиль.

Принципи дизайну безпосередньо впливають на психологічне сприйняття. Баланс може викликати відчуття стабільності або, навпаки динаміки, контраст — привертати увагу до ключових деталей, а Ієрархія — зменшувати когнітивне навантаження, допомагаючи швидше зрозуміти складну інформацію. Таким чином, правильне використання цих принципів дозволяє не лише створювати привабливі візуальні рішення, але й ефективно передавати зміст.

Крім того, важливу роль у сприйнятті дизайну відіграють культурні та індивідуальні фактори. Наприклад, кольори можуть мати різне значення в різних культурах, а спосіб читання тексту впливає на побудову композиції. Особистий досвід, вік і вподобання також визначають реакцію користувача на дизайн. Саме тому під час створення візуальних рішень важливо враховувати цільову аудиторію.

Сучасні дослідження, зокрема аналіз руху очей, показують, як користувачі взаємодіють із дизайном. Такі методи дозволяють визначити, які елементи привертають найбільшу увагу та як саме відбувається перегляд інформації. Саме це допомагає вдосконалювати композицію та підвищувати ефективність візуальної комунікації.» [33]

### **1.3.2 Робота з символами у дизайні**

Символ — це візуальний образ або знак, який передає певну ідею, поняття чи явища без використання слів. Він виступає посередником між зображенням і змістом, дозволяючи простій формі передати складну інформацію на відміну від алегорії, яка має чітке й однозначне значення,

Символ є багатозначним і може викликати різні асоціації та емоції. Саме ця властивість робить його важливим інструментом у мистецтві та графічному дизайні. Історично символи використовувалися ще у давніх цивілізаціях як один із основних способів комунікації. Від ієрогліфів до геральдичних знаків — вони допомагали передавати знання, ідеї та культурні цінності. Багато з цих символів зберегли свою актуальність і в сучасному світі.

«Символи відіграють важливу роль у сприйнятті навколишнього світу та візуальній комунікації. Людина постійно взаємодіє з ними — від географічних карт і дорожніх знаків до емодзі, гральних карт і музичних нот. Символ можна визначити як візуальний образ або знак, який передає певну ідею, поняття чи явища без використання слів. Він виступає своєрідним посередником між зображенням і змістом, дозволяючи передавати складні концепції у спрощеній формі. На відміну від алегорії, яка має чітке і однозначне трактування, символ є багатозначним і часто викликає емоційні асоціації. Він може передавати кілька рівнів змісту одночасно, що робить його важливим інструментом у мистецтві та дизайні. Історично символи використовувалися ще в давніх цивілізаціях як засіб комунікації. Від ієрогліфів до геральдичних знаків — вони допомагали передавати інформацію, ідеї та цінності, і багато з них залишаються актуальними є на сьогодні.» [35].

Як символ передає зміст

«У сучасному дизайні символи є невід’ємною частиною візуальної мови. Вони широко застосовуються у брендингу, інтерфейсах, рекламі та цифровому спілкуванні. Основна їх функція — швидка передачі інформації без необхідності читання тексту. Наприклад, дорожній знак або іконка на сайті може бути зрозумілою миттєво, що значно спрощує сприйняття інформації. Важливою особливістю символів є їх універсальність. Вони формують своєрідну «міжнародну мову», яка

дозволяє людям різних культур розуміти одне одного. Однак значення символів може змінюватися залежно від культурного контексту, тому дизайнер повинен враховувати особливості цільової аудиторії. Колір і форма також відіграють важливу роль у передачі змісту. Кольори можуть викликати певні асоціації та емоції, а форма впливає на загальне сприйняття символу, підсилюючи його значення.

Чому важлива простота

Один із ключових принципів роботи з символами є їх спрощення. Чим простіший символ, тим легше він сприймається, швидше розпізнається і краще запам'ятовується. Простота дозволяє використовувати символ у різних масштабах і середовищах без втрати його змісту. Надмірна деталізація може ускладнити розуміння та знизити ефективність візуальної комунікації. Саме тому сучасний графічний дизайн тяжіє до мінімалізму, де головний акцент робиться на чіткість, лаконічність і функціональність. Таким чином, простота символу є запорукою його ефективності, оскільки забезпечує швидке сприйняття, універсальність і зручність використання.» [11]

### **1.3.3 Інтеграція військової символіки у дизайн**

«У сучасному графічному дизайні військова символіка відіграє важливу роль як ефективний засіб візуальної комунікації. Її використання зумовлене поєднанням чіткої структури, символічного змісту та високого рівня пізнаваності. Особливе місце серед таких елементів займаючи в Рони, які завдяки своїй простоті геометричній формі та історичному значення активно інтегрується у різні сфери дизайну.

Як зазначається у сучасних дослідженнях, військові відзнаки сьогодні поєднують традиційні підходи з новітніми технологіями. Зокрема, шеврони можуть виготовлятися як у класичному вишу тому вигляді, так і за допомогою цифрових технологій, що забезпечує їхню довговічність,

чіткість та відповідність стандартам. Незважаючи на технічні зміни, вони зберігають свою основну функцію — ідентифікацію та передачу інформації про носія.

Важливим напрямом розвитку військової символіки є розширення її візуальних можливостей через використання нових символів і кольорів. Сучасні відзнаки часто доповнюється елементами, які дозволяють відображати спеціалізацію, досягнення або належність до конкретного підрозділу. Кольору у цьому контексті виконує не лише естетичну, а й інформаційну функцію, оскільки може вказувати на рівень підготовки, сферу діяльності або функціональне призначення. Такий підхід значно підсилює ефективність візуальної комунікації та полегшує сприйняття інформації.

Разом із цим у сучасному дизайні простежується баланс між стандартизацією та унікальністю. З 1 боку, уніфікація форм і елементів забезпечує зрозумілість і швидке розпізнавання символів у різних умовах. З іншого — варіативність у деталях, кольорах і композиційних рішеннях дозволяє підкреслити індивідуальність окремих підрозділів, їхню історію, традиції та цінності. Таким чином, військова символіка одночасно виконує функції стандартизації та ідентифікації.

Історично шеврони виникли як прості позначення досвіду, звання або служби, проте з часом їхня форма та значення ускладнювалися. У сучасному контексті вони залишаються чіткими візуальними індикаторами ієрархії, де кількість, напрям і розташування елементів визначають статус і рівень відповідальності військовослужбовця. Це дозволяє швидко орієнтуватися у структурі підрозділів і забезпечує ефективну комунікацію без використання тексту.

У сучасному графічному дизайні військова символіка активно інтегрується у різні візуальні системи, зокрема у логотипи, емблеми та ілюстративну графіку. Це пояснюється тим, що такі елементи мають чітку

форму, зрозуміло структуру та здатність передавати зміст через мінімальні візуальні засоби, зокрема, V-подібна форма шеврона є універсальною та легко впізнаваний, що робить її ефективно для використання у дизайні.

У процесі адаптації до сучасних умов військова символіка зазнає спрощення та стилізації. У логотипах і графічних композиціях шеврони часто трансформуються у мінімалістичні знаки, які зберігають свою символіку, але відповідають вимогам сучасної естетики. Таке спрощення дозволяє використовувати їх у різних масштабах і на різних носіях без втрати читабельності.

Окрему роль у цьому процесі відіграє композиція. Використання принципів балансу, симетрії та пропорції дозволяє створювати гармонійні та зрозумілі візуальні рішення. Наприклад, симетричне розташування шевронів створює відчуття стабільності та надійності, тоді як асиметрія може додавати динаміки та сучасності. Колірні рішення також мають велике значення, оскільки контрастні поєднання підсилюють візуальний ефект і привертають увагу.

Крім того, використання шевронів у дизайні пов'язана з їхнім символічним значенням, сформованим упродовж історії. Вони асоціюються з такими поняттями, як сила, захист, дисципліна та порядок. Саме ці асоціації активно використовуються у брендингу, де важливо створювати відчуття довіри та надійності. Завдяки цьому військова символіка виходить за межі суто військового контексту і знаходить застосування у комерційному та культурному середовищі.

Отже, інтеграція військової символіки у сучасний дизайн є складним і багатограним процесом, що поєднує історичну спадщину та сучасні підходи до візуальної комунікації. Шеврони, як 1 із ключових елементів цієї символіки, демонструють здатність адаптуватися до нових умов, зберігаючи при цьому своє основне значення. Їх використання у графічному дизайні дозволяє створювати впізнавані, функціональні та

естетично виразні образи, що відповідають вимогам сучасного візуального середовища.» [36], [37] [38].

«Згідно з сучасними дослідженнями у сфері графічного дизайну, мінімалізм є одним з ключових принципів стилізації, що ґрунтується на ідеї менше — «означає більше». Його сутність полягає у використанні лише необхідних елементів для передачі змісту, що дозволяє зробити візуальне повідомлення чітким, зрозумілим і ефективним.

Одним із основних принципів мінімалізму є функціональність. Кожен елемент композиції повинен виконувати конкретну роль і мати практичне значення. Відсутність зайвих деталей сприяє кращому сприйняттю інформації та зменшує візуальне перевантаження. Важливим аспектом є також баланс візуальної ваги, які досягається завдяки використанню та званого «негативного простору». Вільні ділянки композиції допомагають виділити основні елементи, покращують читабельність та створюють відчуття гармонії. Такий підхід дозволяє глядачеві швидше орієнтуватися у візуальному повідомленні. Ще 1 важливим інструментом мінімалістичного дизайну є використання обмеженої кольорової палітри. Застосування невеликої кількості кольорів або навіть монохромних рішень підсилює цілісність композиції та концентрує увагу на головному змісті. Особливу роль відіграє типографіка, яка у мінімалізм і стає 1 із головних засобів виразності. Використаних простих, читабельний шрифтів і чітка ієрархія текстових елементів дозволяють ефективно передавати інформацію навіть за мінімальної кількості графічних деталей.

Крім того, для досягнення в впорядкованості та логічності композиції застосовуються святкові системи. Вони допомагають розташовувати елементи у структурований спосіб, забезпечуючи баланс і зручність сприйняття. Завдяки цьому дизайн виглядає цілісним і організованим. Таким чином, мінімалізм як принцип стилізації базується

на спрощені форм, чіткі структурі та відмові від зайвих елементів. Такий підхід дозволяє створювати естетично привабливі та функціональні візуальні рішення, які легко сприймаються і ефективно передають зміст.» [39]

«Герметизація є одним із ключових принципів стилізації в графічному дизайні, що базується на використанні простих форм, ліній і чітких композиційних структур. Як зазначається у джерелах, геометричний підхід дозволяє поєднати простоту візуальної мови з можливістю передавати складні змісти через базові елементи.

Основою герметизації є застосування елементарних фігур — кола, квадрата, трикутника та різних багатокутників. Ці форми виступають універсальними візуальними одиницями, які легко сприймаються та швидко розпізнаються глядачем. Завдяки цьому дизайн стає більш зрозумілим, структурованим і логічно впорядкованим. З введення складних об'єктів до простих геометричних форм дозволяє значно спростити візуальне сприйняття інформації та підсилити її виразність.

Важливою особливістю герметизації є також її здатність впливати на емоційне сприйняття. Кожна геометрична форма має певне символічне значення: коло асоціюється із гармонією, цілісністю та завершеністю; трикутник — із динамікою, рухом і силою. Завдяки цим асоціаціям геометричні елементи не лише формують композицію, а й допомагають передавати настрій та ідею дизайну.

Окрему роль у геометричному дизайні відіграє організація простору за допомогою сіток і пропорцій. Використання модульних сіток дозволяє розташувати елементи в чіткій системі координат, визначати акценти та створювати візуально ієрархію. Такий підхід забезпечує баланс, ритм і цілісність композиції, що є важливими складовими ефективної стилізації. Крім того, геометричні форми можуть поєднуватися між собою, утворюючи складніші структури, орнаменти або патерни. Це дає змогу

створювати як лаконічні мінімалістичні рішення, так і більш насичені композиції, не втрачаючи при цьому чіткості та логіки побудови. Комбінування форм дозволяє варіювати рівень складності дизайну та адаптувати його до різних завдань і стилістичних напрямів.

Таким чином, герметизація виступає ефективним інструментом спрощення та впорядкування візуальної інформації. Вона сприяє створенню зрозумілих, гармонійних і функціональних композицій, що підсилюють комунікацію з глядачем і забезпечують цілісність дизайнерського рішення.» [40], [41].

#### **1.3.4 Адаптація під гральні карти**

«Гральні карти мають компактний формат, що забезпечує зручність їх утримання в руці та безпосередньо впливає на особливості організації графічних елементів. Невеликий розмір карт вимагає максимального чіткого, лаконічного та продуманого дизайну, який дозволяє швидко зчитувати інформацію під час гри.

Як зазначається у джерелах, гральні карти характеризується чіткою структурою розміщення елементів. Основна інформація на карті розподіляється між центральною частиною та кутами. Центральна зона зазвичай містить головні графічні елементи — символи масть або зображення фігурних карт. Саме вона формує візуальний образ карти та виконує естетичну функцію.

Водночас важливу роль відіграють кутові елементи — індекси, які позначають ранг і масть карти. Вони традиційно розміщуються у верхньому лівому та нижньому правому кутах, що дозволяє гравцеві зручно тримати карти у вигляді віяла та швидко розпізнавати їх значення. У деяких сучасних варіантах індекси можуть дублюватися у всіх чотирьох кутах для підвищення зручності використання.

Однією з ключових характеристик дизайну гральних карт є висока читабельність. Вона досягається завдяки простоті форм і символів, чіткості контурів та контрастності елементів. Зокрема, використання стандартних символів мастей сприяє швидкому розпізнаванню інформації та зменшує когнітивне навантаження на гравця.

Сучасні гральні карти також відрізняються симетричною організацією зображень. Фігурні карти мають дзеркальну побудову, що дозволяє однаково сприймати їх незалежно від орієнтації. Завдяки цьому гравцеві не потрібно перевертати карту, що значно підвищує зручність використання. Окремо увагу приділяють оформленню зворотнього боку карти. Як правило, він має симетричний візерунок, який унеможливорює ідентифікацію карти за незначними пошкодженнями або особливостями друку. Це забезпечує чесність Гри та рівні умови для всіх учасників.

Важливим принципом адаптації дизайну є баланс в композиції. Він досягається завдяки гармонійному поєднанні центральних елементів і кутових індексів, а також використанню симетрії. Такий підхід дозволяє створювати впорядковано та візуально стабільну структуру карти. Не менш значущою є повторюваність елементів. Символи мастей на числових картах розміщується відповідно до їх номіналу, формуючи певний ритм і систему. Єдиний стиль графіки, однакове розташування індексів та узгоджень усіх елементів забезпечують цілісність колоди та полегшують її сприйняття.

Отже, адаптація графічного дизайну під гральні карти передбачає враховані ряду важливих принципів: компактності формату, чіткості структури, високої читабельності, симетрії, балансу та повторюваності. Усі ці фактори спрямовані на створення зручного, функціонального та естетично узгодженого дизайну, який відповідає вимогам практичного використання.» [22], [23].

«Сучасні колоди гральних карт відрізняються не лише за кількістю карт чи мастями, ай за розміром, кольоровою гамою та призначенням. Найпоширенішою є стандартна колода з п'ятдесяти двох карт, що використовуються у таких іграх, як покер пасьянс, блекджек та інші. Вона складається з чотирьох мастей: черви, піки ,треф та бубни, і включає три карти обличчя (валет, дама, король) для кожної масті.

Різні типи колод адаптовані під конкретні ігри. Наприклад, колода для бриджу має дещо зменшенні розміри карт, щоб гравець міг зручно тримати до 13 карт у руці, тоді як покер на колода трохи товстіша та має більш контрастні кольори червоного та синього для зручності гри. Міжнародні варіації коло також існують. Хоча сучасна стандартна колода з французькими мастями стала домінуючою у світі, у різних країнах використовують інші масті. Наприклад, іспанські та італійські колоди зберігають лише треки, а інші масті змінюють на кубки, монети та мечі. У німецьких колодах замість більшості традиційних мастей використовуються жолуді, листя та дзвони.» [42].

«Окрім базових принципів розміщення елементів, читабельності та симетрії, важливу роль у створенні дизайну гральних карт відіграють загальні принципи графічного дизайну.

Ієрархія визначає важливість окремих елементів на карті та допомагає гравцеві швидко орієнтуватися. Наприклад, індекси карт — ранг і масть — повинні бути добре помітними, тоді як де креативні елементи можуть залишатися менш домінуючими. Завдяки ієрархії користувач миттєво сприймає основну інформацію, що підвищує зручність гри.

Контраст забезпечує чітке відокремлення елементів за кольором, формою та розміром, що підвищує читабельність карт. Так, чорні та червоні масті легко розрізняються навіть під час швидкої гри, що сприяє швидкому сприйняттю інформації.

Баланс гарантує візуальну рівновагу композиції. У гральних картах баланс досягається правильним розташуванням центральних зображень і кутових індексів. Баланс може бути симетричним або асиметричним, проте в будь-якому випадку він створює гармонійний вигляд карти.

Сітка виступає основою для розташування всіх елементів дизайну. Вона забезпечує вирівнювання, структурованість і впорядкованість композиції, що робить дизайн професійним та зручним для сприйняття..

Напрямок або рух погляду визначає порядок, у якому користувач сприймає інформацію на карті. Як правило, погляд рухається від верхнього лівого кута до нижнього правого, тому розміщення індексів у цих зонах є найбільш ефективним.

Масштаб допомагає виділити головне і другорядне. Центральні ілюстрації фігурних карт, наприклад, більші та детальніші, ніж інші елементи, що дозволяє гравцеві швидко фокусувати увагу на важливих об'єктах.

Типографіка відіграє ключову роль у забезпеченні читабельності. Щоб ти мають бути чіткими, простими та легко сприймається навіть при невеликому розмірі. Надмірно декоративні шрифти можуть ускладнювати сприйняття інформації та знижувати функціональність карти.

Негативний простір — це проміжки між елементами, які допомагають уникнути перевантаження композиції та роблять карту більш зрозумілою та естетично привабливою.

Усі ці принципи об'єднуються в загальне поняття композиції, що визначають загальне розташування елементів на карті. Грамотна композиція забезпечує не лише естетичну привабливість, ай функціональність гральних карт, роблячи їх зручними для використання та приємними для сприйняття.» [43].

## Висновок до 1 розділу

Розділ 1 охоплює теоретичні основи дизайну гральних карт та символіку військових шевронів, показуючи, як історія та культура формують візуальні та функціональні елементи цих об'єктів. Гральні карти виникли ще у СО столітті в Китаї, де спершу вони були формою розваг і відрізнялися від сучасних колод як за матеріалом, так і за символікою. Поступово карти поширилися до Японії, Індії та Персії, де набули локальних особливостей — наприклад, круглі карти «Ганджифа» в Індії або «Утагарута» в Японії. До Європи гральні карти потрапили у XIV столітті, де спочатку використовували символи мечів, час, монет і палиць, що відображали соціальну структуру тогочасного суспільства.

З часом у Європі відбувався розвиток мастей та дизайну карт: у Франції стандартизували масті на черви, піки, трефи та бубни, запровадили королів, дам і валиків із історичними або легендарними прототипами. Кожна масть і фігура не лише виконувала функцію розпізнавання в грі, але й мала символічне значення — від духовності та радості до влади та інтелекту. Еволюція дизайну карт продовжилася у XX-XXI століттях: Від ручного розпису для еліти до масового виробництва з трансферним друком, розвитку авторських ілюстративних колод та дизайнерських експериментів, що перетворили картина засіб творчого вираження.

Військова символіка, представлена шевронами, має глибокі історичні та функціональні корені. Термін «шеврон» походить з французької мови й позначає V-подібну форму, що з давню символізувала силу, захист і приналежність. Перші шеврони використовувалися ще в середньовіччі як геральдичні знаки для відображення рангу та соціального статусу. У XIX столітті вони стали частиною військової форми британської армії і згодом поширилися в інших країнах світу, виконуючи

функцію швидкої ідентифікації військовослужбовця, позначення звання, роду військ та тривалості служби.

Таким чином, як гральні карти, так і шеврони демонструють взаємозв'язок між історичної традиції, культурними особливостями та естетичними рішеннями. Вони поєднують функціональність із символічним значенням, стаючи не лише практичними предметами, але й носіями історії, ідентичності та творчості. Розуміння цих основ є важливим для подальшого аналізу сучасного дизайну гральних карт та військових символів, їх естетичної культури та цінності.

## **РОЗДІЛ 2. АНАЛІЗ ВІЗУАЛЬНИХ АНАЛОГІВ ТА ФОРМУВАННЯ КОНЦЕПЦІЇ КОЛОДИ**

### **2.1 Аналіз сучасних тематичних колод гральних карт**

Колекціонування тематичних гральних карт є цікавим та багатогранним хобі, яке поєднує захоплення мистецтвом, історією та настільними іграми. Тематичні колоди виконують не лише практичну роль у грі ай виступають як невеликі твори мистецтва, культурні артефакти та носії історичної інформації відображаючи різноманітні сюжети та стилі.

Такі колоди можуть бути присвячені найрізноманітнішим темам — від класичного мистецтва до сучасної поп-культури, історичних подій або певних країн і регіонів. Це дозволяє кожній колоді мати власну унікальну концепцію, що робить її привабливою для колекціонерів та шанувальників карткових ігор.

Колекціонування тематичних колод не обмежується лише їх придбанням для гри. Воно передбачає пошук рідкісних та обмежених видань, що важко знайти, а також вивчення ринку та нових випусків, що дозволяє колекціонерам визначити, які тематики чи стилі є найбільш цінними та цікавими. [44]

«Сучасні тематичні колоди гральних карт стали популярними завдяки поєднанню естетичного дизайну та відомих франшизу кіно, коміксах та поп-культури. 1 із найвідоміших виробників таких колод є компанія Theory11.

Яка створює як оригінальні дизайнерські колоди, так і ліцензійні тематичні набори, орієнтовані на колекціонерів та фанатів розважальних франшиз.

Наприклад, серії колод, присвячені Star Wars, Harry Potter, Avengers, Lord of the Rings, Star Trek та Avatar, (іл. 13,14,15,16,17,18)

демонструють, як популярні культурні теми інтегрується у візуальний дизайн карт. Ці колоди відзначаються преміальної упаковкою,

яскравою візуальною ідентичністю та елементами, що відображають все світи відповідних франшиз.

Ліцензійні колоди Theory11 важливі для колекціонерів, оскільки вони розширюють аудиторію гральних карт за межі традиційних гравців, залучаючи фанатів кіно, коміксів, фентезі та подарункових наборів. Колекціонери часто збирають колоди за франшизами або за тематичними категоріями наприклад, супер герої або фентезі, а також звертають увагу на стан коробки та якість друку, оскільки ці колоди нерідко використовується як предмети для демонстрації.

Також компанія успішно поєднує випуск оригінальних дизайнерських колод (Monarch, Hight Victorian, NoMad) (іл. 19,20,21)

Та ліцензійних тематичних колод, що дозволяє задовольняти інтереси як традиційних колекціонерів карт, так і фанатів популярної культури.» [45]

«Сучасні колоди Таро Надзвичайно різноманітні та відображають як історичної традиції, так і творчі інтерпретації авторів. Існують класичні системи, наприклад, Рейдер — Вейт — Сміт та Таро де Марсель, (іл.21,22) які забезпечують послідовну символіку старших та молодших арканів і є зручними для навчання початківців. Ці колоди характеризується чіткою графікою, яскравими кольорами та впізнаваними архетипами в придворних картах — валет, дама та король несуть власне символічне значення.

Інші системи, такі як Таро Тота, відомі своїм складним езотеричним змістом та насиченими ілюстраціями. Багато сучасних колод поєднують традиційні елементи з унікальними образами, що дозволяє гравцю глибше інтерпретувати карти та отримувати більш багатошарові значення під час читання.

Тематичні та спеціалізовані колоди Таро включають ура Кульський системи, тварин Таро, колоди з міфологічними або поп-культурними

мотивами. Такі колоди часто мають власні масті, змінено символіку або оригінальні ілюстрації, що дозволяє користувачу встановлювати персональний зв'язок із картами та творчо підходити до читання.

При виборі колоди важливо враховувати рівень досвіду та інтуїтивно взаємодію з картами. Початківці віддають перевагу чітким і зрозумілим зображенням, а досвідчені читачі можуть обирати більш складні колоди, які стимулюють інтуїцію та глибше розуміння символів. Сучасні колоди також відзначаються якістю матеріалів, дизайном та тактильними особливостями та можливістю зберігати карти в енергетично збалансованому стані для проведення ворожіння.

Таким чином, сучасні колоди Таро поєднують традиції, мистецтво та персоналізацію, створюючи великий спектр варіантів для колекціонування, навчання та практики Таро.» [12]

«Сучасні тематичні колоди гральних карт є не лише засобом для гри, але й важливим елементом колекціонування та візуальної культури. З розвитком індустрії дизайну та цифрових платформ кількість унікальних колод постійно зростає, що сприяє формуванню окремої спільноти колекціонерів. Водночас різноманіття дизайнів і тематик настільки велике, що колекціонери змушені обирати конкретні напрями для формування власних зібрань.

Одним із найпоширеніших підходів є колекціонування колод за певною тематикою. Наприклад, це можуть бути колоди, присвячені музиці, тваринам, рекламі, типографії або анімації. Такий підхід дозволяє створити цілісну колекцію, об'єднану спільною ідеєю або візуальною концепцією. Інший варіант — зосередження на роботах конкретного дизайнера або бренду, що також є поширеною практикою серед колекціонерів.

Окрему категорію становлять так звані популярні або «хайпові» колоди, які набувають широкої популярності завдяки високому попиту та

активному просуванню. Такі колоди часто швидко роз продаються після релізу, а їхня вартість на вторинному ринку значно зростає. Це явище пояснюється обмеженим тиражом та високим інтересом з боку спільноти, що стимулює колекціонерів прагнути зібрати повну серію. Важливу роль в популяризації тематичних колод відіграють медіа та соціальні платформи. Наприклад, відео з (мистецтва маніпуляції картами) можуть привертати увагу до певних дизайнів і формувати попит на конкретні колоди. У деяких випадках популярність окремих дизайнерів або блогерів стає ключовим фактором комерційного успіху продукту.

Значна частина сучасних колод створюється з урахуванням не лише функціональності, але й візуального сприйняття. Наприклад, у кардистичних колодах особлива увага приділяється геометрії, кольорам і динаміці зображень, що дозволяє досягти ефективності під час руху карт. Це свідчить про те, що сучасні колоди дедалі більше орієнтуються на естетику та візуальне задоволення користувача.

Також варто зазначити, що багато популярних серій колод мають впізнавані стилістичні особливості. Наприклад, деякі з них використовують мінімалістичний дизайн, інші — яскраві кольори або тематичні ілюстрації, пов'язані з космосом, природою чи поп культурою. Успішність таких колекцій часто пояснюється поєднанням простоти та унікальності, що робить їх одночасно привабливими і зручними у використанні.

Ще одним важливим аспектом є фактор обмеженості. Колоди, які випускаються невеликим тиражом, з часом стають більш цінними. Це створює додаткову мотивацію для колекціонерів, адже володіння рідкісними екземплярами підвищує статус колекції. Водночас передбачити, яка саме колода стане популярною в майбутньому, досить складно, що робить процес колекціонування ще більш захоплюючим.

Сучасний ринок гральних карт характеризується швидким зростанням кількості нових релізів. Виробники часто випускають кілька варіацій однієї й тієї ж колоди-з різними кольорами, оздобленням або додатковими елементами. Це ускладнює процес збирання повних колекцій, але водночас підтримує інтерес до індустрії.

Таким чином, популярність тематичних колод гральних карт пояснюється поєднанням кількох факторів: естетичної привабливості, можливості самовираження через колекціонування, обмеженості тиражів, а також в впливу сучасних медіа. Тематичні колоди дозволяють не лише грати, але й взаємодіяти з візуальної культури, що робить їх важливим елементом сучасного дизайну.» [46]

«Важливим чинником зростання популярності сучасних тематичних колоду гральних карт є їх поступова трансформація з простого інструменту для гри у самостійний об'єкт мистецтва. У сучасних умовах гральні карти дедалі частіше розглядаються як мініатюрні художні композиції, в яких поєднуються ілюстрація, символіка та авторська концепція. Кожна колода може виступати як цілісний візуальний проєкт, що передає певну ідей, настрій або культурний зміст.

Суттєву роль в цьому процесі відіграє Участь професійних дизайнерів та ілюстраторів. Створення колод рідко відбувається у форматі творчої співпраці, що дозволяє інтегрувати сучасні художні стилі у традиційну структуру карт. Завдяки цьому з'являються унікальні дизайнерські рішення, які вирізняються індивідуальністю та високим рівнем деталізації.

Окрему увагу в сучасних колодах приділяють візуальному оповіданню. Дизайнери використовують карти як засіб передачі історій або концепцій, де кожен елемент є частиною загальної композиції. Такий підхід дозволяє сприймати колоду не лише як набір карт, а як цілісний художній продукт із власною логікою та структурою. Важливим аспектом

є також використання сучасних технологій друку та матеріалів. Якісне виготовлення, спеціальні покриття, декоративні елементи (наприклад, тиснення або металізовані фарби) підвищують не лише естетичні характеристики, але й довговічність колоди. Це, у свою чергу, впливає на її цінність та привабливість серед користувачів.

Крім того, значення має і здатність колоди викликати емоційний відгук. Завдяки продуманому дизайну та художньому наповненню користувач отримує можливість взаємодіяти з візуальним образом, що формує більш глибоке сприйняття та інтерес до продукту.» [47]

«Сучасний ринок гральних карт характеризується значною різноманітністю не лише у дизайні, але у спробах їх використання та цільових аудиторіях. Вибір колод часто залежить від того, з якою метою вона використовується — для фокусів, колекціонування або традиційних ігор. У зв'язку з цим можна виділити окремі категорії користувачів, для яких використовуються різні вимоги до характеристик карт.

Однією з таких груп є ілюзіоністи, які використовують гральні карти як інструмент для виконання трюків. У цьому випадку важливим є зовнішній вигляд колоди: частина виконавців надає перевагу стандартним картам, які виглядають звично для глядача, тоді як інші обирають більш оригінальні варіанти для створення візуального ефекту. Особливу роль відіграє також можливість використання спеціальних карт або модифікованих колод, що розширює функціональність та варіативність виконання трюків. Крім того, значення має і фізична структура карт — товщина, гнучкість та зносостійкість, які впливають на зручність використання.

Іншою важливою категорією є користувачі, які займаються Кардистрі — мистецтвом маніпуляції картами. У цьому випадку ключовим фактором виступає дизайн зворотнього боку карт, оскільки саме він створює візуальний ефект під час виконання рухів. Важливим є також якість

покриття та матеріалу, які забезпечують плавність рухів і довговічність колоди. Карти повинні добре ковзати, не злипатися та зберігати свої властивості навіть при інтенсивному використанні.

Окрему групу становлять колекціонери, для яких значення має не лише зовнішній вигляд карт, але умови їх зберігання. Для підтримання якості колекції використовуються спеціальні засоби захисту, а також приділяється увага правильній організації зберігання та демонстрації колод. Це дозволяє зберігати їхній первинний стан та підвищує їхню довгострокову цінність.

Аспектом сучасного ринку є також різноманітність підходів до формування колекцій. Зокрема, колекціонери можуть орієнтуватися на певні теми, бренди або виробників. Такий підхід дозволяє систематизувати зібрання та надати йому цілісності. Наприклад, поширеним є збирання колод, пов'язаних із конкретною тематикою (культура, історія, музика, транспорту), або ж орієнтація на продукцію окремих компаній.

Крім того, варто враховувати доступність гральних карт на ринку. Сьогодні придбати колоди можна як у звичайних роздрібних магазинах, так і через спеціалізовані онлайн платформи. Проте спеціалізованих напрямів, таких як кардистрі, має або колекціонування, користувачі частіше звертаються до вузькопрофільних магазинів, які пропонують широкий асортимент та більш якісні або унікальні продукти.

Таким чином, сучасні тематичні колоди гральних карт відрізняються не лише своїм дизайном чи тематикою, але і за функціональним призначенням. Різні категорії користувачів формують власні вимоги до карт, що впливає на розвиток ринку та появу нових форматів продукції. Це свідчить про те, що гральні карти сьогодні є багатофункціональним продуктом, який поєднує практичне використання з елементом індивідуального вибору та спеціалізації.» [48].

Порівняння класичних і тематичних колод гральних карт

«У сучасній індустрії гральних карт прийнято розрізняти два основні типи колод: Класичні (стандартні) та тематичні (нестандартні). Вони відрізняються між собою не лише зовнішнім виглядом, ай функціональним призначенням, принципами дизайну та художнім наповненням.

Структурні особливості класичних колод.

Класичні гральні карти мають усталену структуру, яка сформувалася протягом кількох століть і майже не змінюється. Найбільш поширеним є так званий англо-американські стандарт, що включає 52 карти, поділені на чотири масті: піки, черви, бубни та трефи. Кожна масть містить карти від Туза до короля, а також фігурні карти — валета, даму та короля.

Ця структура була сформована історичну та зумовлена практичними потребами гри. Оскільки карти широко використовувалися в азартних іграх, їхній дизайн мав бути максимально зрозумілим і універсальним, щоб уникнути помилок під час гри. Саме тому будь-які значні відхилення від стандарту вважаються не бажаними. Крім того, класичні карти характеризується чіткою системою індексів, симетричність у зображень і стандартизованими пропорціями. Це забезпечує зручність використання та швидке розпізнавання карт.

Особливості тематичних (нестандартних) колод

На відміну від класичних, тематичні колоди не обмежується жорсткими правилами оформлення. Вони можуть змінювати як зовнішній вигляд карт, так і їхню структуру. У таких колодах часто переосмислюється фігурні карти, змінюється символи мастей або навіть додаються нові елементи. 1 із поширених підходів є створення колод, де всі карти об'єднані спільною темою. Наприклад, це можуть бути історичні події, культурні явища або художні сюжети. У таких випадках кожна карта стає частиною єдиного візуального наративу. Ще 1 прикладом є ілюстративні колоди, які набули популярності ще в минулі століття. У них

кожна карта містить окремий сюжет, а вся колода разом утворює цілісну історію. Подібні рішення активно використовуються і в сучасному дизайні.

### Порівняння кольорової Гама

Класичні колоди традиційно використовують обмежену кольорову палітру — переважно червоний і чорний кольори. Це пов'язано з необхідністю забезпечити чіткість і контрастність під час гри. Такий підхід сприяє швидкому сприйняттю інформації та зменшує візуальне навантаження. Натомість тематичні колоди відзначаються значно ширшою кольоровою гамою. Дизайнери активно застосовують яскраві, контрастні або навпаки, стилізовані кольори відповідно до обраної теми. Наприклад, колоди можуть бути виконані в пастельних тонах, неонових кольорах або навіть в монохромному стилі. Кольори в тематичних колодах виконують не лише декоративну функцію, а й допомагають передати атмосферу та емоційний настрій. Таким чином, колір стає важливим елементом художньої концепції.

### Стилістичні відмінності

Стилістика класичних карт є максимально уніфікованою. Зображення фігур цих карт мають традиційний вигляд, який майже не змінювався протягом століть. Основна мета такого дизайну — функціональність і пізнаваність.

Тематичні колоди, навпаки, характеризується великою різноманітністю стилів. Серед них можна виділити:

- Реалістичні ілюстрації;
- Графічний та мінімалістичний дизайн;
- Стилізацію під історичні епохи;
- Фантастичні або абстрактні зображення.

Крім того, у тематичних колодах часто змінюється вигляд фігурних карт — замість традиційних кольорів. Їда можуть використовувати персонажі певної історії або культури.

#### Дизайн зворотнього боку карт

Ще 1 важливою відмінністю є оформлення зворотнього боку карт. У класичних колодах він зазвичай має простий симетричний візерунок, який не відволікає від гри. У тематичних колодах зворотній бік часто стає окремим елементом дизайну. Він може містити складні ілюстрації, символіку або навіть приховані деталі. Історично розвиток друкарських технологій дозволив зробити зворотній бік важливою частиною художнього оформлення колоди.

#### Функціональність і призначення

Класичні колоди орієнтовані насамперед на гру, тому їхній дизайн підпорядкований практичності. Всі елементи спрямовані на зручність використання та швидке сприйняття. Тематичні колоди можуть виконувати різні функції. Окрім гри, вони використовуються як об'єкти колекціонування, елементи мистецтва або навіть засоби передачі інформації. Деякі з них взагалі не призначені для активного використання, а створюються виключно як декоративні або колекційні предмети.

Отже, основна різниця між класичними та тематичними колодами полягає в співвідношенні функціональності та художнього вираження. Класичні карти забезпечують стабільність, стандартизацію та зручність гри, тоді як тематичні відкривають широкі можливості для творчості, експериментів і самовираження. У сучасних умовах обидва типи колод співіснують і доповнюють один одного: класичні карти залишаються основою ігрової культури, а тематичні — важливим елементом сучасного дизайну та колекціонування.» [49].

«Одним із аспектів порівняння Класичних і тематичних колод є не лише їхня кольорова гама, але і психологічний вплив кольору на

сприйняття користувача. У сучасному дизайні гральних карт колір розглядається як інструмент комунікації, який здатний формувати емоційний стан гравця, впливати на концентрацію та навіть визначити загальне враження від колоди.

Гральні карти поєднують у собі як художню, так і функціональну складову. Саме тому колір у їхньому дизайні виконує одразу кілька завдань. По-перше, він забезпечує зручність використання, допомагаючи швидко розпізнавати масті та значення карти. По-друге, створює естетичну привабливість, перетворюючи колоду на візуально цілісний об'єкт. По-третє колір впливає на підсвідоме сприйняття, задаючи настрій та атмосферу гри.

У класичних колодах використання кольору підпорядковане передусім функціональності. Контрастне поєднання червоного та чорного кольорів на світлому фоні дозволяє миттєво розрізнити масті навіть під час швидкої гри. Такий підхід є результатом багатовікової еволюції дизайну, спрямованої на максимальну зручність і точність. Натомість у тематичних колодах колір часто набуває більш складного значення. Він використовується не лише для розрізнення елементів, але для передачі ідеї, характеру або стилю колоди. Дизайнери можуть змінювати традиційні кольорові рішення, однак зазвичай зберігають достатній рівень контрасту, щоб не втратити зручність використання.

Окрему роль відіграє символічне значення кольорів. Різні відтінки можуть викликати певні асоціації та емоції:

Червоний колір поєднується з енергією, напругою та динамікою, тому часто використовується для створення відчуття азарту;

Синій асоціюється зі спокоєм та стабільністю, що сприяє концентрації під час гри.

- Чорний підкреслює елегантність, строгість і навіть певну загадковість;

- Золоті і срібні кольори створюють відчуття розкоші та ексклюзивності
- Зелене може асоціюватися з удачею та гармонією

Фіолетовий часто використовується для передачі атмосфери містики або творчості. (іл,23)

У тематичних колодах ці асоціації активно застосовуються для підсилення загальної концепції. Колір стає частиною візуального сторітелінгу, Допомагаючи розкрити тему колоди та зробити її більш виразною. Крім того, колір відіграє важливу роль у дизайні не лише зворотнього боку карт, але й лицьової частини. У сучасних колодах часто змінюється кольорове оформлення мастей, фігурних карт і декоративних елементів. Це дозволяє створити унікальні візуальні рішення, які відрізняють тематичні колоди від класичних.

Ще 1 важливим аспектом є стратегічне використання кольору залежно від призначення колоди. Наприклад, карти для професійної гри зазвичай зберігають традиційні кольори для забезпечення точності та уникнення помилок. Водночас колоди, орієнтовані на колекціонерів або кардистів, Можуть використовувати більш яскраві, незвичні або навіть експериментальні кольорові поєднання для створення візуального ефекту. Таким чином, колір у дизайні гральних карт виконує лише декоративну функцію, ай виступає важливим інструментом впливу на користувача. У класичних колодах він забезпечує зрозумілість і практичність, тоді як у тематичних — допомагає формувати емоційний зв'язок і підсилювати художню ідею.» [50]

### **2.1.2 Візуальні особливості сучасних колод**

«Дизайн гральних карт є яскравим прикладом гармонійного поєднання естетичних і функціональних характеристик. Попри свою простоту та повсякденність, гральні карти містять складну систему

візуальних рішень, які формувалися протягом століть. Їхній сучасний вигляд є результатом тривалого розвитку, що враховував як художню, так і практичні потреби користувачів.

Історичні передумови формування дизайну.

Гральні карти мають давню історію, що бере початок ще у східній Азії, після чого вони поступово поширилася в Європі. У процесі розвитку формування різні стилі оформлення, серед яких особливе значення мали французький та англійські традиції. Саме французька система мастей, що включає піки, черви, бубни та трефи, стала основою для більшості сучасних колод.

Важливою причиною популярності цієї системи стала її технологічно зручність. Простота графічних символів дозволяла легко відтворювати їх у процесі друку, що значно здешевлювати у виробництво карт. Таким чином, уже на ранніх етапах розвитку можна спостерігати прагнення поєднати естетику з практичністю.

Симетрія як ключовий принцип дизайну.

Однією з найважливіших візуальних особливостей гральних карт є симетрія. Вона виконує не лише декоративну, але й функціональну роль. Завдяки симетричному розташування елементів карту можна однаково зручно використовувати незалежно від її орієнтації. Симетрія також впливає на візуальне сприйняття. Відомо, що людина природно тяжіє до гармонійних і впорядкованих форм, тому симетричні композиції виглядають більш привабливо та зрозуміло.

Функціональність і графічна організація.

Дизайн гральних карт характеризується високим рівнем продуманості з точки зору зручності використання. 1 із важливих рішень є повторення символів мастей на числових картах. Кількість зображень відповідає номіналу карти, що створює додатковий візуальний орієнтир і полегшує сприйняття. Згодом у дизайні були введені індекси — числові

або літерні позначення в кутах карт. Це дозволило гравцям тримати карти компактніше, не розкриваючи їх повністю. Таке нововведення стало важливим кроком у розвитку функціональності колоди. Ці елементи свідчать про те, що дизайн Кар постійно вдосконалювався з урахуванням практичних потреб користувачів, що є характерною рисою якісного графічного дизайну.

Розвиток ілюстрацій та образів.

Особливу роль у візуальному оформленні гральних карт відіграють фігурні карти. Спочатку вони зображували узагальнені образи, однак з часом їм почали надавати конкретні риси та асоціювати з історичними або легендарними персонажами. У різні періоди розвитку карт королі, дами та валети могли уособлювати відомих діячів або міфологічних героїв. Це свідчить про прагнення наповнити карти додатковим змістом і зробити їх більш виразними з художньої точки зору. Згодом ці образи втратили своє первісне значення і стали більш умовними, однак сам підхід до створення персонажів зберігся. У сучасних тематичних колодах ця традиція отримала новий розвиток, де фігурні карти можуть відображати будь-які образи відповідно до загальної концепції.

Деталі та особливості зображень

Візуальний дизайн карт містить багато дрібних деталей, які формують їхній унікальний вигляд. Наприклад, різні фігурні карти можуть мати відмінності у напрямку погляду або положенні фігури. Деякі персонажі зображені в профіль, що створює додаткову різноманітність у композиції. Також у дизайні присутні певні особливості, які виникли внаслідок історичних змін і копіювання зображень. З часом окремі елементи могли спрощуватися або змінюватися, що призвело до формування сучасного вигляду карт.

Значення окремих елементів дизайну.

Окремі карти можуть мати особливе оформлення, що відрізняє їх від інших. Наприклад, туз піковий масті традиційно виділяється більш складним і декоративним дизайном. Це пов'язано з історичними причинами, зокрема з використанням цієї карти для позначення виробника або підтвердження сплати податків. Таким чином навіть окремі елементи колоди можуть виконувати не лише декоративну, але інформаційну функцію.» [51]

Візуальні особливості сучасних колод

«У сучасному дизайнерському та науковому середовищі гральні карти розглядаються не просто як інструмент для гри, а як складний об'єкт графічного проєктування, що поєднує естетичні, функціональні та культурні характеристики. Дизайн колоди включає систему взаємопов'язаних елементів, серед яких ключову роль відіграють лицьова сторона карт, зворотній бік та пакування. Саме їх узгодженість формує цілісний візуальний образ і визначає сприйняття продукту користувачем.

Лицьова сторона карт передусім виконує інформаційну функцію, тому її оформлення базується на принципах чіткості, контрастності та зручності з читування. Розташування символів, індексів і зображень має бути логічним і зрозумілим, особливо в умовах швидкої гри. Водночас зворотній бік карти виконує не лише док্রেативних, ай функціональну роль. Його дизайн повинен бути симетричним або дзеркальним, щоб унеможливити визначення орієнтації карти під час гри або маніпуляцій. Крім того, саме сорочка часто стає 1 із головних елементів візуальної ідентичності колоди. Важливою складовою дизайну є також пакування, яке завершує загальну концепцію та впливає на перше враження від продукту. Воно може виконувати як захисну, так і презентаційну функцію, особливо у випадку колекційних або подарункових колод.

Окреме значення має символіка та тематичне наповнення карт. Сучасні колоди часто створюється навколо певної ідеї або концепції, яка

реалізується через кольори, графічні образи та ілюстрації. Таким чином, гральні карти стають засобом візуальної комунікації, здатним передавати культурні, історичні або авторські сенси. Тематика може бути надзвичайно різноманітною — від міфології та фантастики до сучасної поп-культури чи брендової ейдетики.

Процес створення дизайну гральних карт є багатоступеневий і починається з концептуалізації. На цьому етапі формується основна ідея майбутньої колоди, визначається її призначення та цільова аудиторія. Дизайнер обирає емоційний настрій, який має передавати продукт, — це може бути елегантність, динаміка, загадковість або легкість. Саме концепція задає напрям для всіх подальших рішень, включаючи вибір кольорової Гами, стилю ілюстрації та декоративних елементів.

Наступним етапом є розробка візуальної системи колод. Вона охоплює створення ілюстрації, типографіки та композиційних рішень. Особлива увага приділяється узгодженості всіх елементів — числових карт, фігурних карт, джокерів і сорочки. Важливими принципами залишаються симетрія, баланс і пропорційність, які забезпечують не лише естетичну привабливість, але і зручність використання. Наприклад, симетричне оформлення дозволяє користувачу легко орієнтуватися в картах незалежно від їх положення.

Стилістика сучасних колод може суттєво відрізнятися залежно від задуму автора. Одні дизайни тяжіють до мінімалізму, використовуючи обмежену палітру та просто ті форми, інші — навпаки, характеризується високим рівнем деталізації, складними текстурами та насиченими ілюстраціями. Вибір стилю значною мірою залежить від цільової аудиторії: ігрові колоди орієнтовані на функціональність і простоту, тоді як колекційні — на художню виразність і унікальність.

Важливу роль у створенні сучасних колод відіграють матеріали та технології виробництва. Для виготовлення карт зазвичай використовують

багатошаровий картон із внутрішнім захисним шаром, що запобігає просвічування. Поверхня карт може мати різні типи покриття — гладке або текстуроване що впливає на їхні тактичні властивості та зручність використання. Сучасні методи друку забезпечують високу точність передачі кольорів і дозволяють відтворювати складні графічні елементи. Додатково застосовують різноманітні декоративні техніки, такі як тиснення, металізовані покриття або вибіркового лакування. Вони підсилюють візуальний ефект і створюють відчуття преміального продукту, що особливо важливо для обмежених або колекційних серій.

Окремим напрямом розвитку є персоналізація гральних карт. Сучасні технології дозволяють інтегрувати індивідуальні елементи — імена, символи, зображення або брендові деталі.

Це розширює сферу використання карт, перетворюючи їх на сувенірну, рекламну або пам'ятну продукцію. При цьому важливо зберігати баланс між декоративністю та функціональністю, щоб дизайн залишався зручним для використання.

Суттєвий вплив на розвиток дизайну має також інновації та сучасні тенденції. Зокрема, поширюється використання екологічних матеріалів, а також інтеграція цифрових технологій, які можуть доповнювати фізичну колоду інтерактивними елементами. Це свідчить про поступове розширення функції гральних карт і їх трансформацію у багатофункціональний дизайнерський продукт.» [52], [53].

### **2.1.3 Використання гральних карт як художнього об'єкта та носія символіки**

«Протягом багатьох століть гральні карти виконували не лише утилітарно функцію інструменту для гри, а й виступали як важливий елемент художньої культури. Уже з моменту свого виникнення вони розглядалися як об'єкти декоративного прикладного мистецтва, що

поєднували естетичну виразність із символічним змістом. Ранні зразки карт створювалися вручну, часто прикрашалися позолотою та багатоколірним розписом, що свідчить про їхню високу цінність і статусність. Такі колоди нерідко використовувалися як подарунки або зберігалися як коштовні предмети, що підкреслює їхню роль не лише в побуті, ай в культурному житті суспільства.

Художнє оформлення гральних карт відзначалося гармонійністю композиції, вишуканістю форм і продуманою кольоровою гамою. Вони створювалися майстрами, які володіли навичками мініатюрного живопису, тому кожна карта могла розглядатися як окремий витвір мистецтва. У процесі розвитку гральних карт їхній візуальний зміст поступово ускладнювався, а самі карти почали виконувати функцію своєрідної візуальної мови.

Особливу роль у формуванні цієї мови відіграла символіка. Зображення на картах часто базувалися на знайомих для того часу культури образах, таких як рослини, тварини, птахи або декоративні орнаменти. Ці мотиви були запозичені з інших видів мистецтва — рукописних книг, мініатюр, гравюр та декоративних розписів. Завдяки цьому гральні карти інтегрувалися в ширший художній контекст і відображали естетичні тенденції своєї епохи.

Крім декоративної функції, зображені на картах виконували також пізнавальну та символічну роль. У багатьох випадках колоди створювалися як своєрідні системи впорядкування звань. Вони могли відображати різні аспекти навколишнього світу — від природних явищ до соціальних структур. Наприклад, ієрархія карт числові та фігурні карти, могли символізувати суспільний устрій, тоді як масті — певні категорії або явище. Таким чином, карти виступали не лише як засіб гри, але і як інструмент осмислення реальності.

Окремі колоди використовувалися як навчальні або мнемочні засоби. Їхня структура дозволяла систематизувати інформацію та полегшувати її запам'ятовування. Тематика таких колод могла бути різноманітною: від ботаніки та географії до геральдики або космології. У цьому контексті гральні карти набували функції візуального носія знань, де кожен елемент був частиною загальної інформаційної системи.

Важливим аспектом є також використання карт для передачі алегоричних і моральних ідей. Зображення могли містити натяки на соціальні ролі, людські якості або життєві ситуації. У деяких випадках карти ставали засобом політичної сатири або відображення актуальних подій. Це підкреслює їхню здатність реагувати на суспільні зміни та виступати формою візуальної комунікації.

З розвитком технологій друку гральні карти стали більш доступними, що сприяло їх широкому поширенню. Водночас це призвело до появи різних стилістичних напрямів і варіацій дизайну. Незважаючи на спрощення виробництва, художній компонент залишався важливим, а карти продовжували виконувати роль естетичного об'єкта. Гральні карти можна розглядати як багатофункціональний культурний феномен, що поєднує в собі елементи мистецтва, символіки та комунікації вони виступають не лише як засіб гри, але як носій візуальних образів і значень, що відображають світогляд і художні традиції різних історичних періодів. Саме ця здатність поєднувати функціональність із глибоким змістом зумовлює їхню актуальність і в сучасному дизайні.» [54].

#### **2.1.4 Функціональність та естетика**

У даному підпункті розглядаються особливості дизайну гральних карт як приклади ефективного користувацького досвіду, а також аналізуються ключові принципи, що забезпечують їхню зручність та довговічність.

«У сучасних дослідженнях дизайну ігрових карт усе частіше підкреслюється, що ця, на перший погляд, про старіші є результатом багатовікової еволюції, у якій поєдналися функціональність, естетика та досвід користувача. Аналізуючи історичний розвиток карт, можна побачити, що їхній сучасний вигляд не виник випадково — він сформувався під впливом практичних потреб гравців та поступового вдосконалення деталей.

Зокрема, важливою ідеєю так званої «кристалізації дизайну». Протягом століть у картах відбувалися зміни, спрямовані на підвищення зручності використання: поява індексів у кутах дала змогу швидко розпізнавати карти у віялі, симетричність фігурних віялі усунула необхідність їх передавати, в округлені краї зменшили зношування та ризик шахрайства. Орнаментовані сорочки Кар також виконують не лише декоративну функцію, а й захищають від розпізнавання карти за пошкодженням або просвічуванням. Усі ці зміни є прикладом того, як дизайн формується на основі реального досвіду користувачів.

Однак не менш важливим є розуміння того, що створення навіть «простих» ігрових карт — надзвичайно складний процес. Основна проблема полягає у необхідності поєднати дві протилежні вимоги: максимально читабельність і водночас естетичну привабливість. Карти повинні легко вчитуватися за частки секунди, незалежно від освітлення чи кута огляду, але при цьому залишатися приємними для сприйняття протягом тривалого часу гри.

Особливу роль у цьому відіграють колір, символи та типографіка. Колір є 1 із головних засобів диференціації мастей, проте він може бути не надійним — наприклад, світлі відтінки, як то жовтий, часто втрачають контраст на білому тлі. Крім того, поєднання схожих кольорів наприклад, синього та зеленого може ускладнювати сприйняття, особливо для людей із порушенням кольорового зору. Саме тому ефективний дизайн

передбачає дублювання інформації: колір підкріплюється формою символу, його розташуванням і додатковими візуальними елементами.

Символи мастей виконують функцію «якорів значення». Їхня ефективність залежить від простоти, пізнаваності та здатності зачитуватися навіть у зменшеному вигляді. Традиційні символи — серця, піки, трефи та бубни — стали універсальними саме завдяки своїй простоті та культурній закріпленості. Спробуй замінити їх абстрактними формами часто призводять до втрати інтуїтивності, що негативно впливає на ігровий процес. Типографіка також має суттєве значення. Вибір шрифту впливає не лише на читабельність, а й на загальний характер колоди. Надто декоративні шрифти можуть ускладнювати сприйняття, тоді як занадто прості — створюють враження примітивності. Тому дизайнери прагнуть знайти баланс між нейтральністю та виразністю, приділяючи увагу навіть таким деталям, як інтервали між символами чи товщина лінії.

Окремої уваги заслуговує проблема мінімалізму. Хоча мінімалістичний підхід здається логічним рішенням для підвищення ясності, наприкінці він часто призводить до так званого «ефекту дошкільного дизайну». Надмірно спрощені форми, яскраві базові кольори та відсутність деталей створюють враження простоти. Це свідчить про те, що мінімалізм — це не відсутність елементів, а результат ретельно продуманих пропорцій, відступів і візуального балансу.

У цьому контексті важливою стає роль помірної орнаменталізації. Леде помітне текстури і тонкі рамки або плавні градієнти додають глибині та завершеності дизайну, не перевантажуючи його. Таким чином, найбільш вдалим є ті рішення, які поєднують стриманість із деталізацією, створюючи відчуття цілісності. Ще 1 важливим аспектом є психологія сприйняття. Гравці взаємодіють із картами не лише візуально, а й фізично: тримають їх під різними кутами, швидко переглядають, тасують. Це означає, що дизайн повинен враховувати поведінкові особливості

користувачів. Наприклад, подвійна орієнтація фігурних карт виникла саме через звичку гравців перевертати їх, що могло видавати інформацію суперникам.

Загалом можна стверджувати, що ігрові карти є прикладом об'єкта, у якому досягнуто високого рівня балансу між функціональністю та естетикою. Їхній дизайн демонструє, що найуспішніші рішення формуються поступово, через спостереження за користувачами та усунення реальних проблем. Водночас процес створення нових колод залишається складним завданням, оскільки вимагає врахування великої кількості факторів — від культурних очікувань до особливостей людського сприйняття.

Таким чином, досвід дизайну гральних карт може слугувати важливим прикладом для сучасного дизайну загалом. Він показує, що ефективні рішення не завжди є результатом радикальних змін, а часто — наслідком тривалого вдосконалення, уваги до деталей та орієнтації на реальні потреби користувачів.» [55], [56].

У сучасному дизайні ігрових карт усе більше популярності набувають приклади, що поєднують не лише естетичну привабливість і функціональність, а й інтерактивність. Показовим у цьому контексті є колода *Fontaine Decoder Edition*, яка демонструє новий підхід до взаємодії користувача з предметом.

Особливістю цієї колоди є використання принципу прихованого візуального шару на перший погляд дизайн виглядає мінімалістичним і навіть абстрактним (чорно-білий патерн), однак за допомогою спеціальних «декоративних» окулярів користувач може побачити приховане повідомлення. Такий підхід створює додатковий рівень взаємодії та перетворює звичайний процес гри на досвід дослідження і відкриття.

З точки зору UX-дизайну це рішення є надзвичайно важливим, адже:

- Воно залучає користувача не лише функціонально ай емоційною;
- Додає елемент гри поза межами основного сценарію використання;
- Формує унікальний досвід, який неможливо отримати зі стандартної колодою.

Таким чином, інтерактивність стає не просто декоративним елементом, а частиною функціональної цінності продукту. Подібні колоди демонструють, що сучасний дизайн ігрових карт виходить за межі традиційного уявлення про них як виключно інструмент гри. Вони стають об'єктами колекціонування та носіями художньої ідеї. Обмежений тираж таких виробів (часто від кількох сотень до кількох тисяч примірників) їхню цінність і формує попит серед колекціонерів. [57].

### **2.1.5 Дослідження візуальної стилістики шевронів ЗСУ**

Шеврони ЗСУ- одні з найвідоміших декоративно-інформаційних символів Збройних Сил України. Ці яскраві нашивки барвистого кольору на формі військовослужбовців мають свою дуже велику історію, еволюцію та значення дизайну.

#### **Історія та розвиток шевронів ЗСУ**

«Історія сучасних шевронів Збройних Сил України розпочинається після проголошення незалежності у 1991 році. Саме в цей період відбувалося формування національної армії, що потребувала створення власної системи візуальної ідентифікації. 1 із ключових елементів цієї системи стали наруканні знаки — шеврони, які виконують функцію розпізнавання військовослужбовців та підкреслюють їхню незалежність до певного підрозділу.

Перші варіанти шевронів формувалася з урахуванням історичних традицій української військової символіки та елементів національної

геральдики. У їхньому оформленні використовувалися джерельні символи, зокрема герб України, а також інші образи що асоціюється з державністю та територіальною цілісністю. У подальшому дизайн шевронів зазнав змін, що було зумовлено як внутрішніми трансформаціями в армії, так і загальними суспільно-політичними процесами в країні»[13].

«За даними археологічних досліджень, перші подібні елементи даються приблизно V століттям до нашої ери та пов'язані з перською імперією Ахеменідів. Уже в той період на елементах військового одягу використовувалися символи, які дозволяли розрізняти підрозділи армії та визначати їх функції.

У подальшому традиція використання знаків розрізнення активно розвивалася в епоху середньовіччя. Лицарі застосовували герби та емблеми на одязі й обладунках для демонстрації своєї належності до певного роду, статусу або феодалного дому, саме в цей період формується тісний зв'язок між військовою символікою та геральдикой, яка стає основою для подальшого розвитку нашивок як візуальних ідентифікаторів.

Головну роль у розвитку цієї системи відігравали герольди- фахівці з геральдики, які займалися створенням та впорядкуванням символів. Вони розробляли емблеми із зображенням тварин, рослин геометричних фігур та інших елементів, що позначали належність до певних родів або територіальних утворень. З часом ці символи почали використовуватися не лише у феодалній системі, ай у військових формуваннях як засіб розпізнавання.

З розвитком збройних конфліктів і військових структур нашивки набули більш практичного значення. Вони почали виконувати функцію не лише символічного позначення, ай чіткої ідентифікації військових підрозділів, їхнього звання та призначення. Первинно такі елементи виготовлялися зі шкіри або металу та мали форму грибів чи простих знаків.

З появою текстильних технологій і розвитком вишивки нашивки стали більш деталізованими та доступними у масовому виробництві.

Сучасне розуміння нашивок і шевронів сформувалося в результаті тривалої еволюції матеріалів і технологій. Сьогодні вони можуть виготовлятися з тканини, ниток або сучасних полімерних матеріалів, зокрема ПВХ. Останні набули значної популярності завдяки своїй довговічності, стійкості та вологостійкості, забруднень і впливу сонячного світла.

Важливо розрізняти поняття «нашивка» та «шеврон». Шеврон, як правило є більш структурованим елементом, який позначає звання, посаду або належність до конкретного підрозділу. Натомість нашивки можуть мати ширше декоративне та символічне призначення, включаючи емблеми, ілюстративні зображення або індивідуальні знаки підрозділів. У сучасних збройних силах, зокрема у Збройних Силах України, кожен підрозділ має власний шеврон, який відображає його ідентичність. Основою для таких зображень часто виступають елементи національної символіки, герби міст, образи тварин, птахів, історичних постатей, а також стилізовані військові символи. Після 2014 року особливо посилилася тенденція до індивідуалізації шевронів, що сприяло появі великої кількості унікальних дизайнів для різних бригад і підрозділів.

Варто відзначити еволюцію дизайну шевронів ЗСУ. Якщо на ранніх етапах їх оформлення було відносно простим і стриманим, то з часом воно стало більш складним, деталізованим і змістовно насиченим. Це пов'язано як із розвитком технологій виробництва, так із посиленням уваги до візуальної Ейдетики військових структур. Сучасні шеврони розглядають не лише як елемент форми, а й як окремий об'єкт графічного дизайну, що поєднує функціональність символіку та естетичну виразність.» [13], [14].

## **2.2 Візуальні характеристики та стилістика**

### **V-подібна форма шевронів та її розвиток**

«V-подібна форма шеврона є однією з найдавніших і найпоширеніших графічних основ у системі військових знаків розрізнення. Вона являє собою символ у вигляді літери «V» або перевернутої «V» який використовується у геральдиці, так і військовий символіці різних країн світу. (іл. 24)

Історично подібні V-подібні знаки з'являються ще в давніх культурах як частина орнаментів та символічних систем. З часом вони почали використовуватися в геральдиці, де вони стали однією з базових фігур. У геральдичній традиції шеврон відноситься до простих геометричних елементів, які формують основу гербів та емблем. Його форма може змінюватися залежно від композиції: кути можуть бути більш гострими або більш плавними, а кінці можуть мати розгалуження або декоративні елементи. У деяких варіантах краї шеврона набувають зубчастої або «розірваної» форми, що дає символу більш динамічного вигляду.

У військовій сфері V-подібний шеврон використовується як універсальний знак розрізнення. Його розташування та орієнтація можуть змінюватися залежно від країни та типу військ: у деяких арміях він спрямований вершини вгору, а в інших — вниз. Також у сучасних збройних силах шеврони можуть мати різну кількість елементів або додаткові графічні деталі, що вказують на звання, стаж служби або належність до конкретного підрозділу.

Окремо варто зазначити, що V-подібна форма широко використовуються в різних країнах як основа для побудови системи військових нашивок. Наприклад, у деяких арміях прості шеврони позначають молодші звання, а додаткові елементи смуги або дуги вказують на підвищення рангу. Таким чином, шеврон є не лише декоративним елементом, а й функціональною системою візуальної ідентифікації.» [ ]

«Шеврони та нарукавні знаки Збройних Сил України мають складну систему символіки, яка відображає незалежність військовослужбовців до конкретних родів військ, їхню функцію та ідеї захисту держави. Основними елементами такої символіки є тризуб, щит, меч та зірка, які мають як історичну, так і сучасне значення.

Один із центральних символів є тризуб, який використовується в більшості шевронів ЗСУ. Він є державним гербом України та символізує суверенітет, незалежність і єдність держави. У військовій символіці тризуб підкреслює приналежність до Збройних Сил та обов'язок захисту Батьківщини. Не менш важливим елементом є щит, які у шевронах сил територіальної оборони часто має форму п'ятикутної або стилізованої композиції. Щит символізує оборону, захист дому та територіальну цілісність країни. У деяких варіантах щит може мати додаткові графічні елементи або змінений колір, що підкреслює специфіку підрозділу.

Меч у військовій символіці уособлює силу, готовність до бою та активний захист держави. У поєднанні зі щитом він формує класичний образ воїна-захисника: щит як оборона і меч як рішуча дія. Така комбінація часто використовується в емблемах різних підрозділів з ЗСУ для підкреслення бойового призначення. (іл. 25,26)

Окреме значення має зірка, яка використовується як елемент розрізнення або стилістичне доповнення композиції. Вона може символізувати військову належність, рівень організації або виступати як декоративний елемент, що підсилює загальну композицію шеврона.

У шевронах сил територіальної оборони (іл. 26)

також застосовується символіка, пов'язана із захистом домівки та громадянської готовності до спротиву. Наприклад, стилізований щит може трансформуватися у зображення будинку, що підкреслює ідею оборони рідної оселі. Додатково використовується образ бджоли як символ єдності, організованості та здатності до колективного захисту. Символіка шевронів

ЗСУ формує цілісну візуальну систему, у якій кожен елемент — тризуб, щит, меч і зірка — має власне змістовне навантаження. Разом вони передають ідею захисту держави, військової сили, організованості та національної ідентичності.» [15], [16].

### 2.2.1 БРЕНДБУК ЗСУ

«Кольори, які регламентує це керівництво, потрібне для постійного вживання у візуальній комунікації, в усіх носіях зовнішньої реклами і промоційної продукції. Правильне застосування написаних кольорів виховуватиме в споживача асоціацію цих кольорів виключно зі Збройними Силами України, його видами та Силами. Ті види та Сили, які не мають своїх визначених кольорів, використовуються колір "Мундир" як основний колір візуальної комунікації ЗСУ. Усі коди кольорів, які подані в цьому керівництві, діляться на чотири види:

RGB (Red-Green-Blue, тобто червоний, зелений, синій) — колористична система, що найчастіше застосовується в мережі Інтернет і під час передавання кольорів на екрани. Усі електронні пристрої і візуальна інформація в інтернеті передають сприйняття кольорів саме за допомогою змішування цих трьох вказаних кольорів. Числа кодів RGB, які пишуться через пробіл, відповідають саме такій послідовності вписування.

СМΥК (Cyan-Magenta-Yellow-Key, тобто синій, червоний, жовтий, чорний) — колористична система, яка найчастіше застосовується в поліграфії, і призначена для друку (цифровий друк, офсетний, шовкографія тощо), оскільки поліграфічні верстати друкують продукцію на машинах, які дають потрібний колір при поєднанні цих чотирьох фарб. Коди СМΥК, які прописані в цьому керівництві через пробіл, відповідають саме такій послідовності вписування.

Pantone — колористична система, яка використовується для більших тиражів та заливки одним кольором, залежно від специфічності паперу

(напр., ви вирішили надрукувати блокноти із крейдованим папером специфічної текстури, і для заливки кольором і економії коштів пропонується заливка кольором з схеми Pantone). Колір Pantone підбирається приблизно під колір СМΥΚ чи RGB, щоби на друці продукція виглядала в наближеному відтінку.

HEX (#) — кольори, код яких призначений для означення кольору на веб-сайтах, особливо при їхній розробці. Маючи такий код, розробники можуть застосувати потрібний відтінок в електронних вебресурсах.» (іл. 27) [17].

### 2.2.2 Загальні Вимоги

«Логотипи Збройних Сил України створюються задля уніфікації і систематизації візуальної інформації, яка виходить від каналів комунікації Збройних Сил. Логотипи характеризуються мінімальною кількістю візуальних елементів, можливістю масштабування за різних розмірів носія, а також однією кольористичною системою, яка поєднує всі види та Сили, даючи споживачу інформації повну асоціацію цих кольорів, написів і символів саме зі ЗСУ. У логотипах не дозволяється зміна елементів місцями, утискання чи розтягування напису, зміна кернінгу, переміщення елементів усередині логотипа, а також створення інших похідних варіантів, якщо чогось такого не передбачено цим керівництвом. Логотипи візуально базуються на нарукавних знаках видів і Сил, які вже носяться на одностроях Збройних Сил України та мають чітку історичну основу — Військовий Тризуб, який є символом Дієвої Армії УНР і сучасних ЗСУ. Інші символи теж мають свою історичне походження, зокрема Двозуб Святослава, який є символом Сил спеціальних операцій, чи Військовий Тризуб Повітряних Сил, що є символом летунства Української Галицької Армії. Логотипи не підміняють собою офіційну символіку і навпаки. Офіційна символіка має у своїй графічній частині багато дрібних елементів, які при зменшенні (напр., під час розміщення на відео як

логотип) не зчитуються повністю і не дають прочитати споживачу інформації усіх дрібних деталей. Однак ті чи інші логотипи видів чи Сил є похідними від їхньої офіційної символіки. Мінімальна відстань до сусіднього логотипа визначається шириною символа виду чи Сил того кеглю, яким набраний логотип.» [17].

#### Логотипи Збройних Сил України

«Логотип Збройних Сил України — це Військовий Тризуб золотого кольору, (іл. 28,29) під яким на відстані в один вертикально розміщений Тризуб вміщена офіційна назва — «Збройні Сили України» шрифтом UAF Sans (накреслення Semibold). Логотип із центральним вирівнюванням тексту та Тризуба може використовуватися у комунікації, де текст вирівняно по оптичному центру в нижній або верхній частині макета, залежно від концепції. Фоновим кольором повноколірного логотипа є колір ЗСУ відповідно до колористичної схеми. Повний логотип може використовуватися без фонові плашки лише на темному тлі, під час розміщення на світлому тлі, слід використовувати інверсивний варіант. Допускається також використання монохромного варіанта в чорному кольорі на білому тлі. З прикладами використання логотипа можна ознайомитися у додатках. Право використання логотипа ЗСУ є виключно в компетенції визначеного органу Генерального Штабу ЗСУ чи Апарату Головнокомандувача ЗСУ.

Допускаються інші варіації розміщення Військового Тризуба разом із написом «Збройні Сили України», зокрема деякі можуть використовувати лише в зовнішній рекламі, сувенірній продукції, використовують у діловій поліграфії та промоційній продукції менших розмірів.

Монохромні логотипи призначені лише для чорно-білого друку. Не допускається зменшення відстаней між сусідніми логотипами в одному носії. Військовий Тризуб (іл. 30) може використовуватися як самостійний

логотип Збройних Сил України без супровідного напису в окремих видах поліграфічної продукції (білборди, сітілайти), як фото сторінок соціальних мереж, або у поліграфічній продукції малих розмірів. Використання такого логотипа призначене для створення асоціації Військового Тризуба у споживачів інформації виключно зі ЗСУ.

Такий логотип можуть використовувати частини ЗСУ, які не мають власної відзнаки та не належать до жодного виду чи Сил ЗСУ, чи ті види та Сили, які не мають власного Тризуба.» [17].

Логотип Сухопутних військ

Логотип Сухопутних військ ЗСУ (іл. 31)

«Військовий Тризуб золотого кольору, під яким на відстані в один вертикально розміщений Тризуб міститься назва — «Сухопутні війська» шрифтом UAF Sans (накреслення Semibold). Логотип із центральним вирівнюванням тексту та Тризуба може використовуватися у комунікації, де текст вирівняно по оптичному центру в нижній або верхній частині макета, залежно від концепції. 26 Фоновим кольором повноколірного логотипа є колір «Степ» відповідно до колористичної схеми. Повний логотип може використовуватися без фонові плашки лише на темному тлі, при розміщенні на світлому тлі потрібно використовувати інверсивний варіант

Допускається також використання монохромного варіанта в чорному кольорі на білому тлі. Право використання логотипа Сухопутних військ ЗСУ є у компетенції командування Сухопутних військ. Військовий Тризуб Сухопутних військ ЗСУ (іл. 32,33) може використовуватися як самостійний логотип Сухопутних військ без супровідного напису в окремих видах поліграфічної продукції (білборди, сітілайти), як фото сторінок соціальних мереж, або у поліграфічній продукції малих розмірів. Використання такого логотипа призначене для створення у споживачів інформації асоціації Військового Тризуба виключно зі ЗСУ.» [17].

## Логотип Повітряних Сил

«Логотип Повітряних Сил ЗСУ — це Військовий Тризуб Повітряних Сил золотого кольору, (іл. 34) під яким розташована назва — «Повітряні Сили» шрифтом UAF Sans (накреслення Semibold). Логотип із центральним вирівнюванням тексту та Тризуба може використовуватися в комунікації, де текст вирівняно по оптичному центру в нижній або верхній частині макета, залежно від концепції. Фоновим кольором повноколірного логотипа є колір «Грозове небо» відповідно до колористичної схеми. Повний логотип може використовуватися без фонові плашки лише на темному тлі, при розміщенні на світлому тлі, необхідно використовувати інверсивний варіант. Допускається також використання монохромного варіанту в чорному кольорі на білому тлі. Право використання логотипа Повітряних Сил ЗСУ є у компетенції командування Повітряних Сил. Військовий Тризуб Повітряних Сил ЗСУ може використовуватися як самостійний логотип Повітряних Сил без супровідного напису в окремих видах поліграфічної продукції (білборди, сітілайти), як фото сторінок соціальних мереж, або у поліграфічній продукції малих розмірів. Використання такого логотипа призначене для створення у споживачів інформації асоціації призначені лише для чорно-білого друку. призначений для розміщення на білому тлі.» [17].

## Шрифти Збройних Сил України

«Церемоніальний шрифт ЗСУ під назвою «Volja» (іл. 35) використовується для оформлення офіційних матеріалів, зокрема почесних грамот, подяк, нагородних документів і посвідчень. Його також застосовують у лазерному гравірування та при створенні бойових і почесних прапорів військових частин. Дизайн цього шрифту розробила Марчела Можина, спираючись на графічну спадщину українського митця періоду національно — визвольних змагань — Ніл Хасевич». [18].

«Шрифт UAF Sans (іл. 36) є базовим шрифтом комунікації Збройних Сил України. Він використовується для усіх видів носіїв, де це регулює керівництво. Сімейство шрифтів створив український шрифтотворець Дмитро Растворцев і акумулює в собі найкращі характерні елементи української типографіки, поєднані з сучасним виглядом, що можна побачити в прикладах носіїв. Існує 65 накреслень цього шрифту, однак на практиці буде використовуватися лише Regular, Medium, Semibold, Bold. Використання інших видів накреслень можливе за потреби, визначеною посадовими особами, які розробляють візуальну комунікацію. Накреслення OnBoard є технічним накресленням, яке призначене для нанесення на ящики, нанесення бортових номерів на бронетанкову техніку, авіацію, бойові кораблі тощо. Воно існує також у трафаретному накресленні для простоти нанесення.»[17].

### **2.3 Формування концепції колоди «Шеврони ЗСУ»**

Під час аналізу існуючих прикладів колекційних гральних карт, зокрема колоди з тематикою військової техніки, я звернула увагу на підхід до поєднання ігрової функції та візуальної цінності, представлена колода

«Piatnik Tanks Playing Cards» (іл. 37) «це колекційна колода, яка переносить у світ військової історії, від перших танків Першої світової до легендарних машин Корейської війни. Вона створена австрійською фабрикою Piatnik, яка з 1824 року виготовляє одні з найякісніших карт у світі.» [19]

Вона складається з 52 карт і водночас виконує роль колекційного продукту, що занурює користувача у світ військової історії.

Основна ідея цієї колоди полягає у візуальному представленні розвитку Броні техніки. Таким чином, кожна карта не лише виконує свою ігрову функцію, а й несе пізнавальні навантаження, створюючи ефект своєрідного історичного каталогу.

Колода має чітко виражений стилістичний характер. У її оформленні переважають стримані, «військові» кольори: відтінки хакі, оливковий, темно-зелений, пісочний, сірий та чорний. Ця кольорова гама підсилює асоціації з військовою тематикою, технікою та польовими умовами. Додатково використовується контрастні акценти — червоний та жовтий, які привертають увагу до ключових елементів композиції. Візуальний стиль колоди можна охарактеризувати як поєднання документальної фотографії та графічного дизайну. Зображення танків виконані у вигляді реалістичних ілюстрацій або фотографій, що підкреслює історичну достовірність. Композиційно кожна карта має чітку структуру: центральне зображення техніки, підпис або назва моделі, а також стандартні індекси масті та номіналу.

Окремий уваги заслуговує якість виконання. Подібні колекційні колони часто виготовляється відомими європейськими фабриками з багаторічної історію виробництва, що гарантує високий рівень друку, міцність матеріалів та довговічність карт.

Переглянувши всі макети карт та їхні оформлення, я дійшла до висновку, що подібний підхід — поєднання тематики, історії та гри є дуже вдалим. Саме це надихнула мене на створення власної колоди, але вже з іншим змістовим акцентом — використання символіки шевронів Збройних Сил України. Моя ідея полягає в створенні універсальної колоди, яка буде цікавою як для гри, так і для колекціонування, а також матиме культурну та символічну цінність.

### Шрифтове оформлення колоди

У проаналізовані колоді з тематикою танки в шрифтовий оформлення має стриманий і функціональний характер. Використовуються прості, читабельного без зайвих декоративних елементів, що відповідає загальній військовій естетиці. Написи, як

правило, виконані у гротескному (sans-serif) стилі, що забезпечує гарну видимість навіть при малому розмірі тексту.

У власному проєкті колоди «Шеврони ЗСУ» я планую використовувати шрифт “Volja”, який є одним із найбільш у пізнавальних і поширених у візуальні комунікації Збройних Сил України. Цей шрифт має сучасний, лаконічний вигляд і водночас передає характер сили, чіткості та дисципліни

Використання цього шрифту дозволить:

- Підкреслити національну ідентичність колоди;
- Забезпечити стилістично єдність із військовою символікою;
- Зробити дизайн більш актуальним і впізнаваним

Дизайн фігурних карт

У проаналізованій колоді фігурні карти (королі, дами та валети) не мають традиційного зображення персонажів. Замість цього вони виконані у загальному стилі колоди та містять зображення військової техніки, що фактично уніфікує всі карти та Підпорядковує їх єдиній концепції.

Такий підхід можна розглядати як сучасну інтерпретацію класичних фігурних карт, де замість людських образів використовується тематичний візуальний контент. Це рішення робить колоду більш цілісною, але водночас зменшує роль індивідуальності фігурних карт, яка традиційно була важливою частиною дизайну.

Зображення танків у тій колоді, мають ймовірно, ілюстративний або фотографічний характер, що не є авторською художньою інтерпретацією у класичному сенсі, а радше виступає як репрезентація реальних історичних об'єктів.

Аналізуючи цей підхід, я вирішила у власній колоді змінити принцип побудови фігурних карт. Замість техніки планується використання шевронів ЗСУ як основного візуального елементу. Це дозволить:

Зберегти тематичну цілісність;

Підкреслити українську ідентичність;

Надати кожній фігурній карті унікального змісту через різні підрозділи та символіку.

Дизайн мастей та титульної сторони карт

У дослідженні колоди масті залишаються класичними (піки, черви, бубни, трефи), що забезпечує її універсальність та придатність для стандартних карткових ігор. Вони виконані у традиційній кольоровій гамі — чорний та червоний, що добре контрастує з основними зображеннями.

Дизайн титульної сторони карт, як правило, витриманий у єдиному стилі та може містити тематичні елементи або декоративні орнаменти, пов'язані з військовою тематикою. Це створює цілісне враження від колоди та підкреслює її колекційний характер.

Проаналізувавши ці рішення, я дійшла до висновку, що для власної колоди доцільно переосмислити дизайн мастей. Замість класичних символів планується створити їх інтерпретацію через елементи шевронів ЗСУ. Це може бути:

Стилізація під військову символіку

Використання військової техніки

Додавання характерних кольорів та графічних елементів

Тильна сторона карту моєму проєкті також буде виконана у стилістиці військової символіки, з акцентом на лаконічність, симетрію та пізнаваність. Основною метою є створення сучасного, стильного та цілісного дизайну, які поєднує функціональність і естетику.

## Висновок до 2 розділу

У 2-му розділі було здійснено комплексний і всебічний аналіз гральних карт як об'єкта графічного дизайну, що дозволило розглянути їх не лише як інструмент для гри, а як цілісний візуальний продукт із чітко визначеною структурою, функціональністю та художньою мовою. У ході дослідження було проаналізовано історично сформовані підходи до побудови колоди, її нормативні особливості, композиційні принципи та засоби візуальної виразності, що використовуються у сучасному дизайні гральних карт.

Особливу увагу приділено базовим характеристикам стандартної колоди, серед яких визначальними є кількість карт, система мастей, структура номіналів, наявність фігурних карт, а також принципи організації інформації на лицевій стороні. Було встановлено, що всі ці елементи формують універсальну систему, яка забезпечує зручність використання карт у процесі гри незалежно від її типу. Важливим аспектом є наявність індексів у кутових зонах, що дозволяє швидко ідентифікувати карту навіть при частковому її перекритті, а також чітка ієрархія елементів, яка сприяє легкому зчитуванню інформації.

У ході дослідження було з'ясовано, що сучасні гральні карти поєднують у собі дві ключові складові — функціональність і естетичність. З 1 боку, вони повинні відповідати усталеним стандартам, які гарантують комфорт у використанні, а з іншого — виступають носієм візуального стилю та ідеї. Саме це поєднання робить гральні карти унікальним об'єктом графічного дизайну, який може існувати як у масовому виробництві, так і в межах авторських або колективних прожектів.

Було визначено, що дизайн гральних карт базується на ряді стандартизованих елементів, таких як формат, система мастей, індекси, фігурні карти та композиційна побудова. Ці елементи формують основу, яка залишається незмінною незалежно від стилістичного вирішення.

Водночас саме варіативність графічного оформлення дозволяє створювати тематичні колоди, які можуть відображати різні культурні, історичні або соціальні контексти. Таким чином, гральні карти виступає не лише як функціональний продукт, а як засіб візуальної комунікації та художнього самовираження.

У межах другого розділу було детально проаналізовано особливості фігурних карт, як традиційно зображують королів, дам та валетів. Встановлено, що ці образи мають усталену іконографію, проте можуть зазнавати трансформації відповідно до концепції колоди. Сучасні дизайнери активно переосмислює ці образи, замінюючи їх на нові символічні або тематичні відповідники, що дозволяє зберегти функціональність карт при одночасному оновленні їхнього змісту. Такий підхід відкриває широкі можливості для створення авторських інтерпретацій і підвищує унікальність продукту. Окремо увагу було приділено аналізу мастей як одного з ключових елементів системи гральних карт. Встановлено, що майстри виконують не лише ідентифікаційну функцію, а можуть бути важливим елементом стилізації. У процесі дослідження розглянуто різні підходи до їхнього графічного вирішення, включаючи як класичні варіанти, так і альтернативні стилізації, що дозволяють адаптувати масті до загальної концепції колоди.

Також було проаналізовано композиційні принципи побудови карт, зокрема розміщення основних і допоміжних елементів, баланс між ними, а також роль центрального зображення. Визначено, що ефективна композиція базується на принципі ієрархії, де головний елемент привертає увагу, а другорядні забезпечують функціональність і доповнюють загальну структуру. Важливим є також дотримання балансу та симетрії, що сприяє візуальній гармонії та зручності використання. У дослідженні було розглянуто значення кольорової Гами як одного з основних засобів візуальної виразності. Встановлено, що колір впливає не лише на

естетичне сприйняття карт, ай на їхню читабельність та функціональність. Правильно підібрана кольорова гама дозволяє підкреслити тематику колоди, створити відповідний настрій та забезпечити чітке розрізнення елементів.

Не менш важливим елементом було визначено чистове оформлення, яке виконує як інформаційно, так і стилістичну функцію. Шрифт забезпечує читабельність номіналів і підписів, а також формує загальний характер дизайну, підсилюючи його концепцію. На основі проведеного аналізу було сформовано концепцію авторської колоди «Шеврони ЗСУ». Запропонована ідея передбачає створення сучасної тематичної колоди, яка поєднує традиційну ігрову функцію з колекційною цінністю та має виражене ідейне наповнення. Основою концепції стала використання символіки Збройних Сил України, зокрема шевронів, як головного графічного елемента. Було обґрунтовано доцільність такого підходу, оскільки шеврони є впізнаваними символами, що мають чітке смислове навантаження та асоціюються з сучасної української військової культурою. Їх використання у дизайні гральних карт дозволяє створювати унікальний продукт, який поєднує естетику, функціональність та ідейний зміст. Крім того, у межах концепції було запропоновано адаптацію мастей під військову тематику, що дозволяє зберегти структурну логіку колоди та водночас надати їй індивідуальності. Також було визначено основні підходи до формування кольорової Гама та шрифтового рішення, які відповідають загальній стилістиці проекту. Проведене дослідження дозволило не лише проаналізувати основні особливості гральних карт як об'єкта графічного дизайну, ай визначити ключові принципи створення тематичних колод. Отримані результати стали теоретичною основою для подальшої практичної розробки дизайн проекту та підтвердили, що гральні карти маю значний потенціал для сучасних дизайнерських інтерпретацій.

## РОЗДІЛ 3. ПРОЄКТНА РОЗРОБКА КОЛОДИ ГРАЛЬНИХ КАРТ

### 3.1 Розробка композиційної структури та макетування карт

Після проведення теоретичного аналізу та дослідження існуючих зразків гральних карт було здійснено перехід до практичного етапу розробки власної колоди. Основою для проєктування стала класична структура стандартної колоди, яка традиційно налічує 52 карти та є найбільш універсальною у використанні. Саме ця система була взята за базову з огляду на її функціональність, логічність побудови та звичні для користувача.

У процесі пошуку візуального рішення було проаналізовано ряд сучасних колекційних колод, зокрема тематичні набори, присвячені військовій техніці. Одним із джерел натхнення стала колода «*riatnik tanks playing cards*», виконана у світлі кольорові гамі, де основна увага приділялася ілюстративному наповненню та історичній тематиці. Даний приклад дозволив визначити ключові принципи побудови тематичної колоди: поєднання ігрової функції з колекційністю цінністю, а також створення візуально цілісної системи.

На відміну від проаналізованих аналогів, у власному проєкті було прийнято рішення відійти від прямого використання зображень техніки та зосередитися на більш узагальнені та символічній формі подачі — через стилізацію шевронів Збройних Сил України. Такий підхід дозволяє не лише зберігати військову тематику, а й надати їй сучасного графічного звучання, зробити дизайн більш лаконічним та універсальним.

Під час розробки особлива увага приділялася ергономіці карт, зручності їх використання у процесі гри, а також візуальні логіці побудови. Композиція кожної карти продумувалася з урахуванням швидкого зачитування інформації, що є важливим фактором у гральному процесі. Розташування основних елементів — індексів, символів та підписів —

було організовано таким чином, щоб забезпечити інтуїтивне сприйняття та комфортне використання.

Крім того, було враховано сучасні тенденції графічного дизайну, зокрема прагнення до мінімалізму, чіткої структури та обмеженої кольорової палітри. Це дозволило створити цілісний візуальний стиль, які поєднує функціональність гральної колоди з естетикою колекційного продукту.

Розробка колоди базується на поєднанні класичних принципів побудови гральних карт, аналізу існуючих аналогів та авторського підходу до інтерпретації військової тематики. У наступних підрозділах буде детально розглянуто процес оформлення композиційної структури, візуального рішення та технічної реалізації проєкту.

### **3.3.1 Формат і структура карт**

У процесі проєктування колоди особливу увагу було приділено вибору формату та загальної структури карт, оскільки саме ці параметри визначають не лише естетичне сприйняття, але і зручність використання у процесі гри.

За основу було обрано класичний прямокутний формат, який є найбільш поширеним у сучасних реальних колодах. Такий вибір обумовлений його ергономічністю та перевіреною практичністю використання: карти зручно утримуються в руці, не вислизають під час тасувати та забезпечують комфортне розкладання як у віялі, так і на ігровій поверхні.

Розміри карт у проєкті становлять 9 x 6,2 см, Що відповідає наближенням до стандартних пропорцій гральних карт. При виборі формату я орієнтувалася не лише на класичні міжнародні стандарти, а й на особливості європейських, зокрема німецьких гральних карт, які відзначаються більш компактними та зручними для руки пропорціями.

Саме такі карти здалися найбільш практичними у використанні, оскільки вони краще адаптовані до тримання однією рукою та активного ігрового процесу.

Обраний формат є результатом пошук оптимального балансу між зручністю та візуальної виразністю. Карти достатньо компактні, щоб:

- Легко поміщатися в руці;
- Не випадати під час тасування;
- Забезпечувати контроль під час гри;

Пропорційна співвідношення сторін було свідомо збережено близьким до класичного, оскільки це дозволяє:

Підтримати звично для користувача форму;

Забезпечити інтуїтивно зрозуміло взаємодію з колодою;

Адаптувати карти під різні ігрові сценарії без втрати функціональності.

Композиційна структура лицьової сторони карт побудована за принципом чіткої ієрархії елементів. Центральне місце займає графічний знак (шеврон або стилізований символ підрозділу), який виконує роль основного візуального акценту. Саме він формує ідентичність карти та передає її тематичне наповнення.

У верхній частині карти розташовано індекс номіналу (числовий або буквенний), який дублюється у нижній частині. Такий підхід відповідає класичним принципом побудови гральних карт і забезпечує швидке зчитування значення незалежно від положення карти в руці або на столі.

Додатково під центральним елементом розміщується текстове позначення підрозділу (наприклад; ТРО, ДШВ, СБУ, ГУР), що підсилює змістову складову та робить карту більш інформативною та зрозумілою для користувача.

Важливу роль в структурі відіграє рамка та кутові декоративні елементи, які:

- Формують чіткі межі композиції;

- Візуально об'єднують усі елементи;
- Додають відчуття завершеності та стилістичної цілісності.

Тильна сторона карт вирішена у дзеркальній симетричній композиції, що є характерною для гральних колод. Центральний знак розташований таким чином, щоб карта залишалася однаково орієнтованою з будь-якого боку. Це не лише відповідає функціональним вимогам, а й забезпечує зручність під час стосуватися та роздачі карт.

У цілому структура та формат карт розроблені з урахуванням принципів ергономіки, зручності використання та візуального балансу. Вони поєднують традиційні підходи до створення гральних колод із сучасним дизайнерським баченням, що дозволяє адаптувати класичну форму до авторської концепції.

Композиційна побудова лицьової сторони карт

Композиційна організація лицьової сторони карт розроблена з урахуванням принципів функціональності, візуальної ієрархії та стилістичної єдності. Основною метою було створення такого розташування елементів, яке забезпечує швидке зчитування інформації під час гри та водночас форму і виразний сучасний образ колоди. Композиція кожної карти побудована за принципом ієрархії, де всі елементи мають чітко визначену роль та рівень візуальної значущості. Центральний акцент зосереджено на головному графічному елементі — стилізованому шевроні. Саме цей елемент є найбільшим за розміром і займає ключове місце в композиції, формуючи її смисловий та візуальний центр.

Центральний елемент

Головний знак розташований у центральній частині карти та виконує роль композиційного ядра. Він представлений у вигляді узагальненого, графічного спрощеного символу, що асоціюється з певним військовим підрозділом (ТРО, ДШВ, СБУ, ГУР, артилерія тощо).

Завдяки використанню чітких контурів, симетрії та контрастного кольору, цей елемент:

Одразу привертає увагу;

Легко зчитується навіть при швидкому перегляді;

Забезпечує пізнаваність кожної карти.

Розміщення символу в центрі дозволяє досягти візуального балансу та створює стабільну композицію, яка не перевантажена другорядними деталями.

Індекси (номінали масті)

Позначення номіналу цифрове або буквене;

Символ масті або умовного позначення категорії.

Дублювання індексів у протилежних частинах карти забезпечує, швидке зчитування значення незалежно від орієнтації карти; Зручність при триманні карт «віялом»; Мінімізацію необхідності повертати карту під час гри.

Розташування індексів у кутах дозволяє не лише перекривати їх пальцями під час тримання, що є важливим ергономічним аспектом. Крім того, їхній розмір і контрастність підібрані таким чином, щоб вони залишалися добре читабельними, але не конкурували за центральним елементом.

Допоміжні текстові елементи

Під центральним символом розміщено текстові підписи, що позначають відповідний підрозділ. Вони виконують інформаційну функцію та доповнюють графічний образ, уточнюючи зміст карти.

Шрифт обрано у стилі, наближеному до військової ейдетики (За основою якого є шрифт «Volja ЗСУ»), що:

- Підсилює загальну концепцію;
- Забезпечує стилістичну узгодженість;
- Додає характеру та автентичності дизайну.

Текстові елементи мають другорядну роль у композиції, тому їх розмір менший, ніж у центрального знака, але достатній для комфортного читання.

#### Декоративні елементи та рамка

Композицію доповнюють декоративні кутові елементи та рамки, які виконують одночасно естетичну та структурну функцію. Вони формують межі карти, об'єднують усі елементи в єдину систему, додають дизайну завершеності. Кутові акценти повторюють загальну стилістику шевронів, що створює відчуття цілісності та продуманості кожної деталі.

#### Фон та кольорове рішення

Фон Card виконаний у темні кольорові гамі з легким текстурним ефектом. Такий підхід, дозволяє підсилити контраст із білими графічними елементами та зробити композицію більш глибокою та виразною, щоб уникнути візуальної «порожнечі». Темний фон також асоціюється з військовою тематикою та додає дизайну стриманості та серйозності.

#### Загальна композиційна логіка

Уся композиція побудована за принципом централізованої структури з чіткою ієрархією елементів, де центральний шеврон є головним акцентом та індекси виконують функцію швидкого зчитування, текстові та декоративні елементи доповнюють композицію, не перевантажуючи її. Такий підхід дозволяє поєднати естетику та функціональність: карти виглядають сучасно та стилістично цілісно, водночас залишаючись зручними у використанні під час гри.

Композиційна побудова лицьової сторони карт є результатом поєднання класичних принципів дизайну гральних колод із авторською інтерпретацією військової символіки, що забезпечує як практичність, так і виразність візуального рішення.

#### Баланс, асиметрія та читабельність композиції

Під час розробки колоди особлива увага була приділена досягненню візуального балансу, оптимального співвідношення симетрії та асиметрії, а також високого рівня читабельності карт у процесі гри. Ці характеристики є ключовими для створення не лише естетично привабливого, але й функціонально зручного продукту.

Баланс композиції лицьової сторони карт має візуально врівноважений характер, що досягається завдяки гармонійному розташуванню основних і другорядних елементів. Центральний елемент шеврон розміщений по осі симетрії, що створює відчуття стабільності та структурованості.

Баланс підтримується за рахунок рівномірного розподілу візуальної ваги між центральним знаком та індексами, повторюваності елементів у протилежних кутах та узгодженості розмірів і пропорції усіх складових. Завдяки цьому композиція виглядає цілісною, не зміщується в жоден бік і добре сприймається навіть при швидкому перегляді.

Симетрія та двостороння логіка

Карти виконані за принципом часткової симетрії, що є типовим для сучасних реальних колод. Центральний елемент має симетрично побудову, що дозволяє зберегти візуально рівновагу незалежно від положення карти. Водночас реалізовано двосторонню репресивну логіку сприйняття, яка повторюється у:

Дублюванні індексів у верхній та нижній частинах карти;

Можливості зачитування номіналу без необхідності перевертання;

Загальній композиційній стабільності при обертанні.

Хоча центральний графічний елемент не є буквально «дзеркально подвоєним», його форма та стилізація не порушують сприйняття при зміні орієнтації. Це дозволяє використовувати карти в ігровому процесі без втрати зручності.

## Асиметричні елементи

Незважаючи на загальну симетрично основу, у композиції присутні легкі асиметричні акценти, які додають дизайну динамічності та сучасності. Вони проявляються у:

Варіативності внутрішніх деталей шевронів;

Індивідуальних особливостях кожного символу;

Незначних відмінностях у декоративних елементах.

Таке поєднання симетрії та асиметрії дозволяє уникнути монотонності та робить кожну карту унікальною, зберігаючи при цьому загальну стилістично єдність колоди.

## Читабельність та функціональність

Із ключових завдань було забезпечення максимальної читабельності карт у реальних умовах використання, це досягається завдяки комплексу рішень:

Чіткі індекси розміщення у зручних для огляду зонах і мають достатній розмір;

Контрастна кольорова гама (світлі елементи на темному фоні) забезпечує хорошу видимість;

Мінімалістичний графіка дозволяє швидко розпізнавати елементи без перевантаження зору;

Логічна ієрархія допомагає миттєво визначити головний і другорядні елементи.

Кarti добре зчитуються як при індивідуальному перегляді, так і в ситуації, коли вони тримаються «віялом» у руці. Індекси залишаються видимими, а центральні елементи не заважають швидкому орієнтуванню в грі.

## Відсутність перевантаження

Композиція свідомо побудована таким чином, щоб уникнути візуального перевантаження. Кожен елемент має чітко визначену функцію і не є зайвим.

Це досягається за рахунок обмеженої кількості графічних елементів та використання простих геометричних форм, за відсутності надлишкових декоративних деталей. Такий підхід сприяє легкому сприйняттю інформації та підвищує зручність використання карт у динамічному ігровому процесі.

## Кольоровий баланс

Важливу роль у забезпеченні балансу та читабельності відіграє кольорове рішення. Використання стриманою, переважно темний Гами у поєднанні зі світлим білим графічними елементами створює сильний контраст, що покращує видимість усіх деталей, підсилює акцент на центральному елементі та формує цілісний і впізнаваний стиль. Кольори не перевантажують композицію і не відволікають увагу від основної інформації, що особливо важливо для ігрових карт.

## Ергономічний аспект

При розробці було враховано також ергономіку використання. Карти зручно тримати в руці, вони добре зчитуються під різними кутами, а розташування елементів не створює візуального дискомфорту.

Завдяки цьому гравець швидко орієнтується у своїх картах, зменшується навантаження на зір та підвищується загальний комфорт під час гри.

## Макетування карт

Макетування є важливим етапом проєктної розробки гральної колоди, що передбачає створення візуальної структури карт, опрацювання композиції, узгодження всіх графічних елементів та підготовку дизайну до

подальшої реалізації. У межах даного проєкту макетування виконувалися з урахуванням як естетичних, так і функціональних вимог до гральних карт.

Процес макетування здійснюється з використанням графічних програм Procreate та частково Adobe Photoshop. Основна робота виконувалася на планшеті, що дозволило реалізувати більш гнучкі та інтуїтивний підхід до створення графіки, зокрема за рахунок використання зручного малювання.

На початковому етапі було створено базову сітку (grid), яка визначала розташування основних елементів композиції: індексів, центрального графічного знака, текстових підписів і декоративних деталей. Використання сітки дозволило забезпечити точне вирівнювання елементів, зберегти пропорційність композиції та досягти єдності у всіх картах колоди (іл. 38,39,40)

Особлива увага приділялася роботі з шарами, що є 1 із ключових інструментів у цифрові графіці. Кожен елемент (шеврон, текст, індекси, фон, декоративні деталі) створювалися на окремому шарі. Це дало можливість:

- Вносити корективи без втрати якості;
- Швидко змінювати композиційні рішення;
- Експериментувати з розташуванням та масштабом елементів.

Уся графіка колоди була створена вручну за допомогою цифрових пензлів. Кожен елемент, включаючи шеврони, був відмальований індивідуально, без використання готових шаблонів чи стокових зображень. Такий підхід дозволив досягти унікальності дизайну, забезпечити єдиний авторський стиль та передати характер військової символіки через власну графічну інтерпретацію.

У процесі роботи в Procreate використовувалися можливості:

- Налаштування пензлів для створення чітких контурів;
- Робота з прозорістю та режимами накладання;

- Трансформація об'єктів (масштабування, обертання);
- Симетричне малювання для окремих елементів;
- Створення текстур фону.

Після створення основних елементів було розроблено кілька варіантів композиційних рішень. Вони відрізнялися розташуванням центрального елемента, масштабом шевронів, позицію текстових підписів та щільністю декоративних деталей.

Порівняльний аналіз цих варіантів дозволив обрати оптимальне рішення, яке поєднує в собі читабельність, візуальну рівновагу та стилістично цілісність.

Додаткове опрацювання макетів виконується у програмі Adobe Photoshop, де здійснювалося фінальне вирівнювання елементів;

- Перевірка композиції;
- Підготовка файлів до друку;
- Корекція контрасту та чіткості зображення.

Макетування виконувалися поетапно: від створення базових ескізів до деталізованих фінальних варіантів. Кожен етап передбачав перевірку відповідності концепції, оцінку зручності сприйняття та внесення необхідних змін.

В результаті було сформовано цілісну систему макетів, що відповідає як естетичним вимогам, так і функціональним особливостям гральної колоди. Всі елементи узгоджені між собою, мають єдиний стиль і логічно вписуються у загальну композицію.

### **3.2. Візуальне рішення: графіка, колір, стилізація шевронів**

Загальна стилістика колоди

Візуальне рішення розробленої колоди гральних карт базується на принципах сучасного графічного дизайну, що поєднує функціональність,

лаконічність та виразність. Основна увага приділяється чіткості зображень, зручності сприйняття та формуванню єдиного стилістичного образу, який відповідає тематиці проєкту.

Обраний стиль можна охарактеризувати як сучасний військовий мінімалізм. Він вирізняється стриманістю, відсутністю зайвих декоративних елементів та акцентом на змісті й символіці. Такий підхід дозволяє зосередити увагу користувача на головному — графічних знаках, які несуть смислове навантаження.

Візуальна мова колоди сформована на основі принципів:  
Лаконічності — використання мінімальної кількості елементів для досягнення максимальної виразності;

Ієрархічності — чітке розмежування головних і другорядних елементів;

Контрастності — забезпечення легкого зчитування інформації;

Цілісності — єдність стилю у всіх картах колоди.

Обраний стиль поєднує в собі риси функціонального дизайну та символічної графіки. Він не перевантажений деталями, що є характерним для класичних ілюстративних колод, натомість орієнтований на сучасного користувача, який сприймає інформацію швидко та візуально. Особливістю даного проєкту є відмова від традиційних сюжетних ілюстрацій (персонажів, сцен, декоративних орнаментів) на користь знакової системи, де основним носієм змісту виступає шеврон. Це рішення робить колоду більш універсальною, сучасною та концептуально цілісною.

Стилістика карту витримана у строгому, навіть дещо аскетичному ключі. Такий підхід відповідає військовій тематиці, де важливим є дисципліна, чіткість і структурованість. Водночас, завдяки продуманій композиції та контрасту, картини виглядають сухими або примітивними — вони мають виразний графічний характер.

Графічні елементи виконані у плоскому стилі з акцентом на соли та форму. Відсутність зайвих текстур і складних елементів дозволяє підвищити читабельність, забезпечити універсальність використання та зберегти чіткість при друці. Важливим аспектом є також модульність дизайну. Усі карти побудовані за єдиною структурою, де змінюється лише центральний елемент шеврон, тоді як загальна композиція залишається сталою. Це створює відчуття порядку та системності.

Загальна стилістика колоди тісно пов'язана з сучасною військовою ейдетикою. Вона відображає тенденції та спрощення форм, використання символів та уніфікації візуальної мови. Такий підхід дозволяє інтегрувати дизайн не лише у формат гральних карт, ай у інші носії, зокрема мерч (одяг, наліпки, значки тощо).

Окремо увагу приділено емоційному сприйняттю. Незважаючи на стриманість, дизайн викликає асоціації силою, дисципліною, сучасністю та технологічністю. Це досягається за рахунок чітких геометричних форм та контрастної кольорової гами.

Загальна стилістика колоди є результатом поєднання мінімалістичного підходу, військової символіки та сучасних принципів графічного дизайну. Вона забезпечує лише естетичну привабливість, ай функціональність, що є ключовим для гральних карт.

### **3.2.1 Шеврон як основний елемент композиції**

Ключовою ідею візуального рішення розробленої колоди є використання шевронів як основного графічного елемента, що формує її змістовне та стилістичне наповнення. Саме шеврон у даному проєкті виступає не лише декоративним елементом, ай головним носієм ідентичності, символіки та смислового навантаження. (іл. 41,42,43,44,45).

У процесі розробки було обрано шеврони підрозділів Збройних Сил України, зокрема таких як: СБУ, ДШВ, ТРО, ГУР, артилерія, снайперські

підрозділи та інші. Кожен із цих елементів має власне значення та асоціативний ряд, що дозволяє наповнити колоду додатковим змістом і зробити її концептуально цілісною.

Важливо зазначити, що у проєкті використано непряме копіювання існуючих шевронів, а їх авторську інтерпретацію та стилізацію. Це дозволило адаптувати складні візуальні знаки до єдиної графічної системи, зберігши при цьому їхню пізнаваність та характерні риси. (іл. 46).

Шеврони в колоді інтерпретовані у графічного узагальненому вигляді із збереженням їхньої пізнаваності. У процесі стилізації було застосовано такі підходи:

- Спрощення складних деталей;
- Відмова від дрібних декоративних елементів;
- Узагальнення форм до базових геометричних конструкцій;
- Підсилення силуетності зображень.

Це дозволило досягти чіткої та лаконічної графіки, яка добре зчитується навіть у невеликому форматі карти.

Основою у більшості шевронів стала форма щита, яка традиційно асоціюється із захистом, силою та військовою ідентичністю. У межах проєкту ця форма була адаптована до загальної композиції карт, іноді трансформована або стилістично спрощення, але при цьому зберігає свою символічну основу.

Центральні елементи шевронів — такі як: крила, мечі, якорі хрести, стилізовані знаки зброї або техніки. Були переосмислені у межах єдиної графічної системи. Всі вони виконані у плоскому силуетному стилі, що підкреслює їхню універсальність і дозволяє уникнути перевантаження композиції.

Особливу увагу приділено пропорціям і балансу форм. Кожен шеврон вписаний у центральну частину карти таким чином щоб: Залишатися

головним акцентом не конфліктувати з індексами та іншими елементами та забезпечувати візуальну рівновагу. (іл. 47).

У процесі розробки було створено декілька варіантів кожного шеврона, після чого обрано фінальне рішення, що найкраще відповідали загальній стилістиці колоди. Це дозволило досягти єдності візуальної мови та уникнути стилістичних розбіжностей між картами.

Ще одним важливим аспектом є уніфікація графіки. Незважаючи на різноманітність підрозділів і символів, усі шеврони виконані в одному стилі:

- Однакова товщина ліній;
- Єдиний рівень деталізації;

Це створює цілісне враження та підсилює відчуття єдиної системності.

Водночас кожен знак зберігає свою індивідуальність, що досягається за рахунок унікальної композиції та характерних елементів. Таким чином, в межах проєкту вдалося поєднати єдність стилю та різноманітність змісту.

Шеврони у даній колоді виконують також функцію альтернативи традиційним мастям і фігурним картам. Вони змінюють класичні образи, формуючи нову систему візуальних позначень, яка є більш сучасною та концептуально обґрунтованою.

Крім того, використання шевронів дозволяє розширити сферу застосування дизайну. Завдяки своїй універсальності та пізнаваності, ці елементи можуть бути використані лише в гральних картах, але й у мерчі (одяг, наліпки, значки, тощо), поліграфічній продукції та цифрових носіях. Це підтверджує гнучкість та адаптивність обраного візуального рішення.

З емоційної точки зору, шеврони створюють відчуття сили, дисципліни та сучасності. Вони асоціюються з реальною військовою структурою, але завдяки стилізації не перевантажують сприйняття та залишаються графічно частими.

Використання шевронів як основного елемента є не випадковим, а концептуально обґрунтованим рішенням. Воно дозволило сформувати унікальну візуально ідентичність колоди, забезпечивши її пізнаваність та поєднати функціональність і естетику, Створивши сучасний, лаконічний і змістовий дизайн.

### 3.2.2 Дизайн фігурних карт

У процесі розробки колоди особливо увага була приділена переосмислення фігурних карт, які в класичній колоді представлені образами короля, дами та валета. Традиційно ці карти містять ілюстрації персонажів, що мають історичну або умовно символічне походження. Проте в межах даного проєкту було прийнято рішення відмовитися від антропоморфних образів та замінити їх на систему сучасних символів, пов'язаних з військовою тематикою.

Таке рішення зумовлене прагненням створити актуальний, універсальний та концептуально цілісний дизайн, який відповідає сучасному контексту та візуальній культурі. Відхід від класичних образів дозволив сформувати нову інтерпретацію ролей фігурних карт через призму військової символіки.

У розробленій колоді фігурні карти представлені наступним чином:

Королі інтерпретовані через символіку артилерії;

- Дами — через образи, пов'язані із снайперськими підрозділами;
- Валети — через символіку Головного управління розвідки.
- Тузи — виділені як окрема категорія та асоціюються з бойовою технікою, зокрема танками.(іл.48, 49,50,51,)

Таке розподілення є не випадковим, а логічно обґрунтованим у межах загальної концепції.

Король, як найвища фігурна карта, традиційно символізує владу, силу та стратегічне мислення. У даному проєкті ці якості були переосмислені

через артилерію, яка у сучасній військовій структурі асоціюється з потужністю, контролем ситуації та вирішальним впливом на хід подій. Таким чином, артилерія виступає аналогом сили та домінування, притаманних образу короля.

Дама у класичній колоді часто асоціюється з елегантністю, інтуїцією та логічністю. У проєкті ці характеристики трансформуються у символіку снайперів, де ключовим є точність, концентрація та контроль. Така інтерпретація зберігає ідею витонченості, але переносить її у сучасний контекст, надаючи їй нового змісту.

Валет традиційно є молодшою фігурною картою, що символізує рухливість, допоміжну роль та виконання завдань. У даній колоді він представлений через символіку розвідки (ГУР), що логічно відповідає цим характеристикам. Розвідувальні підрозділи діють оперативно, забезпечують інформацію та виконують важливі, але часто приховані функції, що співвідноситься з роллю валета.

Окрему роль у колоді відіграють тузи, які традиційно є сильними та значущими картами. У межах проєкту вони виділені через образі танків, що символізують силу, прорив та технічну перевагу. Танки як елемент військової техніки підкреслюють домінуючу позицію тузів у грі та додають колоді додаткового тематичного акценту.

У проєкті сформовано нову систему відповідності, де кожна фігурна карта отримує сучасне змістове наповнення, зберігаючи при цьому свою ієрархічну роль у структурі колоди.

Важливою особливістю є те, що всі фігурні карти виконані у тій самій стилістиці, що є решта колоди. Замість складних сюжетних композицій використано мінімалістичний символи, які легко зчитуються, не перевантажують композицію та гармонійно поєднується з іншими елементами.

Графічне рішення фігурних карт базується на принципах узагальнення та стилізації. Усі зображення виконані у вигляді чітких силуетів з рівномірною товщиною ліній, що забезпечує їхню цілісність та узгодженість із загальною візуальною мовою проєкту.

Також варто відзначити, що відмова від зображення людських фігур робить колоду більш універсальною та сучасною. Вона не прив'язується до конкретних історичних або культурних образів, а натомість формує власну систему символів, зрозуміло на інтуїтивному рівні.

З композиційної точки зору, фігурні карти підпорядковуються загальній структурі колоди: центральний елемент символ займає домінуюче положення, тоді як індекси та допоміжні елементи виконують функцію навігації. Це забезпечує зручність використання під час гри та збереження єдиного стилю.

Дизайн фігурних карт у даному проєкті є результатом свідомого переосмислення класичної системи. Він поєднує традиційну ієрархію з сучасною символікою, що дозволяє створити унікальний продукт, який відповідає як функціональним, так і естетичним вимогам.

### **3.2.3 Колірна гама та її роль у візуальному рішенні колоди**

Колір на рішення розробленої колоди гральних карт є важливою складовою загальної візуальної концепції та безпосередньо впливає на сприйняття дизайну, його емоційний характер і функціональність. У процесі проєктування було обрано стриману, лаконічну та стилістично вивірену кольорову гамму, що відповідає військовій тематиці та сучасним тенденціям графічного дизайну. (іл. 52).

Основа колірної палітри становлять темно-синій, чорний та білий кольори. Таке поєднання є свідомим вибором, оскільки воно дозволяє досягти одночасно кількох важливих ефектів: забезпечити високу

читабельність, створити виразний контраст і сформувати відповідний емоційний настрій.

Домінуючим кольором у дизайні є темно сині, які використовуються як основний фон лицьовою та тильної сторони карт. Цей колір асоціюється зі стриманістю, глибиною, стабільністю та впевненістю. У контексті військової тематики темно сині також може сприйматися як колір дисципліни, організованості та зосередженості. Його використання створює візуально спокійний, але водночас насичений середовище, на якому добре виділяються інші елементи.

Чорний колір у проєкті виконує допоміжну, але не менш важливу функцію. Він підсилює загальну глибину композиції, додає дизайну строгості та візуальної ваги. Чорний використовується в деталях оформлення, елементах рамок, а також у загальній тональності, що формує відчуття цілісності та завершеності. Поєднання темно синього з чорним створює ефект багат шаровості та додає дизайну більш «дорогого» і стильного вигляду.

Контрастним акцентом виступає білий колір, яким виконані всі основні графічні елементи — шеврони, символи підрозділів, індекси та текстові підписи. Білий колір забезпечує максимальну читабельність і чіткість зображень, що є особливо важливим для гральних карт, де швидкість зчитування інформації має ключове значення.

Завдяки використанню білого кольору на темному фоні досягається високий рівень контрасту, що дозволяє легко розпізнавати елементи навіть при частковому перекритті карт у руці. Це рішення відповідає принципом функціонального дизайну, де естетика поєднується з практичністю.

Важливою характеристикою обраної кольорової Гами є стриманість і відсутність зайвої яскравості. У проєкті свідомо відмовлено від використання насичених або різнокольорових акцентів, що могли би перевантажити композицію. Натомість використано обмежену палітру, яка

виглядає більш зібрано, професійною та сучасно. Такий підхід дозволяє зосередити увагу на формі та символіці, уникнути візуального шуму та забезпечити гармонійність усіх елементів.

Колір у даній колоді виконує не лише декоративну, але й композиційно функцію. Темний фон створює основу, на який вибудовується вся структура, тоді як світлі елементи формують акценти та направляють увагу глядача. Це підсилює ієрархію та допомагає швидко орієнтуватися у візуальній інформації.

Окремо варто відзначити, що така кольорова гама добре адаптується до різних носіїв. Вона ефективно виглядає не лише у друкованому вигляді, але й у цифровому середовищі, а також у мерці зокрема на одязі, наліпках, значках тощо. Темний фон у поєднанні зі світлою графікою є універсальним рішенням, яке зберігає свою виразність у різних масштабах і форматах.

З емоційної точки зору, обрана палітра створює відчуття:

- Відчуття сили та впевненості;
- Стриманості та контролю;
- Сучасності та технологічності.

Також важливим є те, що кольори не конкурують між собою, а працюють як єдина система. Вони доповнюють один одного, створюючи гармонійний візуальний образ. Відсутність надлишкових кольорових акцентів дозволяє уникнути перевантаження та робить дизайн більш чистим.

У контексті тильної сторони карт колірне рішення також зберігає свою логіку. Темний фон із контрастним світлим символом створює впізнаваний і водночас універсальний образ. Така побудова забезпечує візуально рівновагу та підтримує загальний стиль колоди. Колірна гама розробленої колоди є результатом свідомого вибору, спрямованого на досягнення балансу між естетикою та функціональністю. Вона підкреслив

військову тематику, забезпечує високу читабельність і формує сучасний, стильний вигляд продукту.

### 3.2.4 Шрифтове рішення колоди

Шрифтовий рішення є невід’ємною складовою візуальної системи розроблений колоди гральних карт, оскільки воно забезпечує не лише читабельність інформації, ай формує характер усього дизайну. У межах даного проєкту вибір шрифту здійснювався з урахуванням тематичного спрямування колоди, її стилістики та функціональних вимог.

В якості основного шрифту було обрано «VOLJA» — сучасний український шрифт, які активно використовуються у візуальні комунікації Збройних Сил України. Його застосування є концептуально обґрунтованим, оскільки він безпосередньо пов’язаний із військовою тематикою та має чітку асоціацію з сучасною українською ідентичністю.

Шрифт «VOLJA» характеризується лаконічністю геометричної побудовою, чіткими формами та відсутністю зайвих декоративних елементів. Така структура забезпечує високу читабельність навіть при малих розмірах, що є особливо важливим для гральних карт, де текстові елементи часто мають обмежений простір для розміщення.

У проєкті даний шрифт використовується в кількох ключових елементах:

- Індекси карт (позначення масті та номіналу у кутах);
- Підписи та назви підрозділів;
- Додаткові текстові елементи на лицьовій стороні карт;

Оформлення упаковки (коробки).

Використання 1 шрифту в усіх цих елементах дозволяє досягти стилістичної єдності та цілісності дизайну. Завдяки цьому всі частини колони — від окремих Кардо упаковки — сприймаються як єдина система. (іл. 53).

Особливу роль шрифт відіграє в індексах, які розташовані у верхньому лівому та нижньому правому кутах карт. Саме ці елементи відповідають за швидке зчитування інформації під час гри. Завдяки чітким і простим формам шрифту «VOLJA» забезпечується легке розпізнавання символів навіть при частковому перекритті карт у руці. Це значно підвищує функціональність колоди та зручність її використання.

У підписах і назвах підрозділів шрифт виконує не лише інформаційно, але й смислову функцію. Його характер підкреслює військову тематику, додає дизайну автентичності та сучасного звучання. Завдяки цьому текстові елементи стають частиною загальної концепції, а не лише допоміжним компонентом.

На упаковці колоди шрифт «VOLJA» використовується як основний засіб візуальної комунікації. Він формує 1-є враження про продукт, підкреслює його стилістику та тематичну спрямованість. Завдяки цьому упаковка гармонійно поєднується з дизайном самих карт і підтримує загальну ідею проєкту.

Важливою перевагою обраного шрифту є його універсальність. Він добре виглядає як у великих, так і в малих розмірах, не втрачаючи своєї чіткості та виразності. Це дозволяє використовувати його в різних масштабах — від дрібних індексів до більш помітних написів на коробці чи мерчі.

Крім того, шрифт «VOLJA» гармонійно поєднується з обраною кольоровою гамою проєкту. У поєднанні з темним фоном та світлими графічними елементами він виглядає контрастним та легко зчитується. Це підсилює загальну композицію та сприяє кращому візуальному сприйняттю.

Ще одним важливим аспектом є відповідність шрифту в загальній стилістиці — сучасному мінімалізму. Простота форм, відсутність надлишкових деталей і чітка структура роблять його органічною частиною

графічного рішення. Він не перевантажує композицію, а навпаки — підкреслює її стриманість і логічність.

Також варто зазначити, що використання саме цього шрифту підсилює ідейну складову проєкту. Оскільки він асоціюється із Збройними Силами України, його застосування додає роботі більш глибокого змісту та актуальності. Це дозволяє створити не просто дизайнерський продукт, а об'єкт, що має культурне та символічне значення.

Шрифтовий рішення колоди можна охарактеризувати як продуманий, функціональний та стилістично узгоджений. Обраний шрифт «VOLJA» забезпечує високу читабельність, підтримує військову тематику та формує цілісний візуальний образ проєкту. Шрифт у даній колоді виступає не лише засобом передачі інформації, а й важливим елементом дизайну, що впливає на сприйняття, емоційний настрій та загальну ідентичність продукту.

Дизайн мастей та тильної сторони карт

У процесі розробки візуального рішення колоди важливу роль відіграло переосмислення класичної системи мастей. У даному проєкті було прийнято рішення відмовитися від традиційних позначень (піки, черви, бубни, трефи) та створити їх авторську інтерпретацію, що відповідає загальній військовій концепції та стилістиці шевронів Збройних Сил України.

Запроваджена система мастей базується на стилізованих графічних символах, які асоціюються з сучасною військовою тематикою. При цьому важливо, що нові позначення не є випадковими — вони зберігають візуально логіку класичних мастей через подібність форм і силуетів, що забезпечує інтуїтивне сприйняття користувачем.

Зокрема, у колоді використано такі відповідності:

- Мать пік інтерпретовано через символ Дрона;
- Мать бубон – через стилізований зображення корабля;

- Масть трэф – через тризуб як національний символ;
- Масть черв— через силует літака.

Такий підхід дозволив поєднати традиційну структуру гральних карт із сучасним змістом. Вибір саме цих образів зумовлений їхньою пізнаваністю та логічною відповідністю форм класичних мастей. Наприклад, силует дрона має загострену, спрямовану форму, що візуально перегукується з пікою. Літак, у свою чергу, має м'які, розгорнуті контури, які асоціюються з формою серця (черви). Корабель може бути вписаний у ромб подібну композицію, що відповідає бубнам, а тризуб, завдяки своїй симетричній структурі, добре адаптується як аналог тарефи.

Таким чином, нові масті не руйнують звичну систему, а трансформують її, зберігаючи функціональність і водночас надаючи їй нового змісту. Вони стають не лише ігровими позначеннями, а й носіями ідеї, що підсилює концепцію всієї колоди.

Графічне виконання мастей підпорядковується загальному стилю проєкту — мінімалістичним, стриманому та чіткому. Усі символи спрощені до узагальнених форм без зайвих деталей. Такий підхід забезпечує хорошу читабельність навіть у зменшеному масштабі, що особливо важливо для індексів карт. Водночас стилізація під елементи шевронів додає їм характерної форми щита та графічної цілісності.

Масті інтегровані у загальну композицію карт і використовуються як в індекса, так і в центральній частині у (числових картах). Їхня повторення формує ритм і візуальну структуру, що відповідає класичним принципам побудови гральних карт, але реалізовано в авторському стилі. Окремо увагу в межах проєкту приділено дизайну тильної сторони карт. Вона виконує не лише декоративну, а й функціональну роль, оскільки забезпечує цілісність колоди та її пізнаваність.

Тильна сторона побудована за принципом дзеркальної симетрії, що є традиційним рішенням для гральних карт. Такий підхід дозволяє уникнути

орієнтації карти (верх-низ), що важливо для чесності гри та зручності використання. Незалежно від положення карти, її вигляд залишається однаковим, що відповідає класичним стандартам.

Композиція тильної сторони базується на орнаментальному підході. У центрі розміщується основний графічний елемент, який підтримує загальну тематику колоди, а навколо нього формуються декоративні елементи, що створюють ритм і візуальну рівновагу. Орнамент має стриманий характер і не перевантажує композицію, що відповідає обраному мінімалістичнийму стилю.

Важливим аспектом є також єдність стилю між лицьовою та тильної сторонами карт. Вони виконані в 1 кольоровій гамі та графічній манері, що забезпечує цілісне сприйняття продукту. Тильна сторона не виглядає відокремленою, а логічно продовжує дизайн усієї колоди.

Кольорове рішення тильної частини підтримує загальну концепцію: використано стримані темні відтінки у поєднанні зі світлими графічними елементами. Це створює контраст, який підкреслює деталі та робить орнамент виразним, але не надмірно активним. Завдяки такому підходу тильна сторона виконує одразу кілька функцій: естетичну, композиційно та ідентифікаційну. Вона підсилює загальне враження від колоди, робить її більш завершеною та професійно опрацьованою.

У підсумку, дизайн мости і тильної сторони карт у даному проєкті є результатом поєднання традиційної структури гральних карт із сучасною авторську інтерпретацією. Запропоновані рішення дозволяють зберегти функціональність і зрозумілість колоди, водночас надаючи їй унікального стилю та змісту масті та тильна сторона виступає лише ментами оформлення, ай важливими складовими загальної концепції, що формують пізнаваність, естетику та ідейну наповненість розробленого продукту.

### **3.3 Технічна реалізація та підготовка до друку**

Завершальним етапом проєктної розборки колоди гральних карт її технічна підготовка до друку та визначення матеріально технологічних параметрів виготовлення. На цьому етапі забезпечується відповідність макетів поліграфічним стандартам, що гарантує якісний результат під час тиражування продукції.

#### **3.3.1 Підготовка макетів до друку**

Усі графічні матеріали колоди були підготовлені відповідно до сучасних вимог поліграфічного виробництва. Основним колірним спросом для друку обрано СМУК, що є стандартом для офсетного та цифрового друку. Використання цієї моделі забезпечує конкретну передачу кольорів на друкованому носії та мінімізує відхилення між цифровим макетом і готовим виробом.

Роздільна здатність усіх зображень становить 300 dpi, що відповідає вимогам високоякісного друку. Такий показник гарантує чіткість графіки, відсутність пікселізації та збереження деталізації навіть у дрібних елементах, зокрема в індексах та декоративних деталях. При створенні макетів було враховано технологічні параметри обрізки. Зокрема, передбачено вильоти по 3 мм з кожного боку. Це необхідно для уникнення появи небажаних білих країв після різання. Крім того, у макетах закладено безпечні поля, в межах яких розташовані всі важливі елементи дизайну (текст, індекси, символи). Це забезпечує їх збереження після фінальної обрізки.

Формат карти визначено як 9 x 6,2 см, що відповідає ергономічним вимогам і забезпечує зручність використання. Усі макети були адаптовані до цього формату з урахуванням пропорції, композиції та технічних відступів.

### 3.3.2 Матеріали та папір

Важливим аспектом технічної реалізації є вибір матеріалу для друку карт. Для даного проєкту передбачено використання щільного картону, який забезпечує довговічність і комфорт у використанні.

Оптимальна щільність у межах 300 — 350 г/м<sup>2</sup>. Такий матеріал має достатню жорсткість, що дозволяє картам:

- Не деформуватися під час активного використання;
- Зберігати форму при багаторазовому тасуванні;
- Не м'ятися та не згинатися під час гри;
- Забезпечувати приємні тактильні відчуття.

Щільний картон також підвищує загальну якість виробу та робить його більш придатним як для ігрового використання, так і для колекціонування.

Покриття та захист поверхні

Для підвищення експлуатаційних характеристик карт передбачено нанесення спеціального покриття. У даному проєкті доцільним є використання матового ламінування або матового лаку.

Матове покриття має низку переваг:

- Зменшує відбитки світла, що покращує читабельність;
- Надає картам приємну текстуру;
- Підвищує стійкість до стирання та механічних пошкоджень;
- Запобігає швидкому зношенню поверхні.

Крім того, можливим є застосування спеціального ігрового лаку, який покращує ковзання карта їх зручність пристосування. Це особливо важливо для гральних колод, які активно використовуються.

### 3.3.3 Технологія друку

Вибір технології друку залежить від етапу реалізації проєкту. Для виготовлення колоди передбачено використання двох основних методів:

Цифровий друк — для створення прототипів для тестових зразків;

Офсетний друк — для масового тиражування.

Цифровий друк дозволяє швидко виготовити невелику кількість примірників із можливістю внесення змін. Це важливо на етапі перевірки кольорів, композиції та загального вигляду карт.

Офсетний друк, у свою чергу, є оптимальним для великих тиражів, оскільки забезпечує високу якість зображень, точну передачу кольорів та економічну ефективність при великих обсягах виробництва. Поєднання цих технологій дозволяє ефективно реалізувати проєкт на різних етапах його розвитку.

Упаковка та її особливості

Окремим важливим елементом технічної реалізації є упаковка колоди. Вона виконує лише захисну, а не презентаційну функцію.

Для даного проєкту передбачено використання картонної коробки, яка відповідає розміром карта забезпечує компактне зберігання. Габарити упаковки розраховується за рахуванням товщини колоди (36 карт) та технічних допусків.

Коробка виготовляється щільного картону, що забезпечує міцність і довговічність. Дизайн упаковки узгоджується із загальною стилістикою колоди, що формують цілісний візуальний образ продукту.

Після пакування коло додатково обтягується захисною полімерною плівкою. Це стандартна практика, яка виконує кілька функцій: захищає продукцію від пилу та вологи, гарантує цілісність комплекту та забезпечує привабливий товарний вигляд. Такий підхід відповідає сучасним вимогам до пакування поліграфічної продукції.

### **3.3.4 Після друкарська обробка**

Після завершення друку продукція проходить етап після друкарської обробки, який включає кілька важливих процесів.

По-перше, здійснюється різка карт відповідно до заданого формату. Точність цього етапу є критичною для забезпечення однакових розмірів усіх елементів колоди.

По-друге, виконується заокруглення кутів. Це стандартна процедура для гральних карт, яка підвищує зручність використання, зменшує зношення країв та покращує естетичний вигляд виробу.

По-третє можливо додаткове нанесення лаку або ламінування, якщо це не було зроблено на попередньому етапі.

### **Висновок до 3 розділу**

У третьому розділі дипломної роботи було здійснено комплексну проєктну розробку колоди гральних карт на основі попереднього сформованої концепції. Основна увага приділялася створенню цілісного візуального продукту, який поєднує функціональність класичної гральної колоди з сучасним авторським дизайнерським рішенням.

У процесі роботи було визначено композиційну структуру карт та виконано їх макетування. Обраний формат і пропорції забезпечують ергономічність використання, зручність під час гри та відповідність встановленим стандартам композиція лицьової сторони побудована за принципом ієрархії, де центральним елементом виступає шеврон, а індекси та допоміжні елементи забезпечують швидке зчитування інформації. Досягнуто баланс між асиметрією та читабельністю, що дозволяє ефективно використовувати карти в ігровому процесі без перевантаження візуального простору.

У межах візуального рішення було сформовано цілісну стилістику, що базується на принципах мінімалізму, стриманості та графічної чіткості. Основною ідеєю стало використання шевронів Збройних Сил України як ключового композиційного та змістового елемента. Вони були інтерпретовані у графічно узагальненому вигляді зі збереженням пізнаваності, що дозволило адаптувати їх до формату гральних карт.

Особливу увагу приділено переосмисленню фігурних карт, де традиційні образи були замінені сучасними символами та ролями, що відповідають військовій тематиці. Це надало колоді унікальності та актуальності, що також дозволило відійти від класичних канонів, зберігаючи при цьому логіку структури.

Було також розроблено авторську систему мастей, яка є стилізованою інтерпретацією класичних символів через сучасні військові образи. Такий підхід дозволив зберегти функціональність колони та

водночас надати їй нового змістового наповнення. Тильна сторона карт виконана з урахуванням принципів симетрії та єдності стилю, що забезпечує цілісність візуального сприйняття.

Окремим важливим етапом стало розробка шрифтового рішення. Використання шрифту «VOLJA» забезпечила не лише високу читабельність, а й підсилення тематичної спрямованості проєкту, оскільки він безпосередньо асоціюється з візуальною ідентикою Збройних Сил України.

У межах технічної реалізації було визначено всі необхідні параметри підготовки до друку: кольорову модель, роздільну здатність, вильоти та безпечні поля. Обґрунтовано вибір матеріалів, зокрема щільного картону, що забезпечує довговічність виробу. Також розглянуто технології друку, після друкарську обробку та особливості упаковки, що дозволяє реалізувати проєкт як повноцінний поліграфічний продукт.

Отже, у результаті виконаної роботи було створено завершений дизайн проєкт колоди гральних карт, який поєднує естетичну виразність, функціональність та сучасну тематичну інтерпретацію. Розроблена колода може розглядатися як готовий продукт для практичної реалізації, а також як об'єкт колекційного та культурного значення.

## ЗАГАЛЬНІ ВИСНОВКИ

У процесі виконання дипломної роботи було здійснено комплексне дослідження та практичну розробку дизайну гральних колоди карт, що поєднує класичну структуру за сучасною візуальною інтерпретацією на основі Символіки Збройних сил України. Актуальність обраної теми зумовлена необхідністю переосмислення традиційних графічних форм у контексті сучасного дизайну, а також зростаючим інтересом до створення унікальних авторських продуктів, які поєднують функціональність і культурну символічне наповнення.

Робота охоплює як теоретичний, так і практичний аспекти дослідження. У теоретичній частині було проведено аналіз історичного розвитку гральних карт, їхнього походження, шляхів поширення та трансформації у різних культурних середовищах. Особливу увагу приділено еволюції візуальної мови карт, що формувалася під впливом соціальних, економічних і технологічних факторів. У практичній частині реалізована авторський дизайн проєкт, який відповідає сучасним вимогам графічного та поліграфічного дизайну, а також враховує ергономічні та функціональні особливості використання гральних карт.

У першому розділі було детально розглянуто історичні передумови виникнення гральних карт, починаючи за їх появи до країни сходу та подальшого поширення в Європі. Встановлено, що гральні карти пройшли складний шлях розвитку, у процесі якого змінювалися їх форма, розміри, система позначень і художнє оформлення. Вони поступово перетворилися за предмети розкоші, доступного лише привілейованим верствам населення, на масовий продукт, який став невід'ємною частиною повсякденного життя.

У ході дослідження було з'ясовано, що гральні карти виконують не лише ігрову функцію, а й є важливим носієм культурних, соціальних і художніх традицій. Вони відображають особливості епохи, у які були

створені, включаючи систему цінності, соціальну ієрархію, естетичні вподобання та технологічний рівень розвитку суспільства. Наприклад, ранні карти відзначалися високим рівнем декоративності та складністю виконання, тоді як пізніші зразки демонструють прагнення до спрощення форм і стандартизації.

Проаналізовано особливості формування мастей, структури колоди та системи позначень, які сформувалися під впливом різних історичних і регіональних факторів. Було встановлено, що різні країни розробляли власні системи мастей і фігурних карт, що відображало їхні культурні та соціальні особливості. Водночас із розвитком друкарства та масового виробництва відбувалося поступово уніфікація цих елементів, що сприяло формуванню сучасної традиційної колоди.

Особливу увагу в роботі приділено аналізу стилістично еволюцію гральних карт. Визначено, що в середньовічний період домінували декоративні, деталізовані зображення з великою кількістю орнаментальних елементів. У період відродження з'являється більша увага до пропорцій, композиції та художньої виразності образів. У подальшому, з розвитком друкарських технологій, дизайн карт поступово спрощується, набуває більш чітких і лаконічних форм.

У сучасному дизайні гральних карт простежується тенденція до мінімалізму, функціональності та стандартизації. Особливо увага приділяється зручності використання, швидко зчитування інформації та візуальній чистоті композиції. Використання обмеженої кольорової гамми, чітких геометричних форм і простих графічних елементів дозволяє створювати ефективні та естетично привабливі дизайнерські рішення.

Проведений аналіз історичного розвитку та стилістичної волю ці гральних карт став важливою основою для подальшої розробки авторського дизайн проєкту. Отримані теоретичні знання дозволив визначити ключові принципи побудови колоди, зрозуміти логіку організації її елементів і

сформувати власний підхід до створення сучасного дизайнерського продукту.

У другому розділі дипломної роботи було проведено детальний аналіз сучасних аналогів реальних карт, що дозволило виявити їхні конструктивні, композиційні та візуальні особливості. Основна увага приділяється дослідженню принципів побудови колоди, які забезпечують її функціональність, зручність використання та естетичну привабливість. У процесі аналізу розглянута різні варіанти оформлення карт, їх форматні характеристики, пропорції, особливості композиційної організації лицевої та зворотньої сторін, а також роль допоміжних елементів, таких як індекси, декоративні деталі та фонові рішення.

Було встановлено, що сучасні гральні карти, незалежно від стилістики, підпорядковуються певним установленим принципам. До них належать стандартизований формат, чітка композиційна структура, ієрархія елементів та забезпечення швидкого зачитування інформації під час гри. Особливе значення мають індекси, розташовані у кутових частинах карти, які дозволяють легко визначити масті номінал навіть при частковому перекритті карт у руці. Центральна частина карти, як правило, виконує роль головного композиційного акценту, що формує візуальну ідентичність колоди.

Аналіз існуючих прикладів показав, що сучасні дизайн рішення можуть значно відрізнятися за стилем — від класичних варіантів із традиційною графікою до експериментальних авторських колод із унікальною тематикою. Незважаючи на це, всі вони зберігають базову структуру, що забезпечує універсальність використання. Це свідчить про важливість балансу між традицією та інновацією в процесі створення нових дизайнерських продуктів.

На основі проведеного аналізу було сформовано концепцію авторські колоди гральних карт. Її ключовою ідеєю стала поєднання

класичної ігрової функції з колекційну цінністю та виразним тематичним наповненням. Такий підхід дозволяє розширити сприйняття гральних карт як об'єкта дизайну, перетворюючи їх не лише на інструмент для гри, а й на самостійний художній продукт.

Концепція передбачає створення колони, яка має чітку стилістично єдність, продумано композицію та пізнаваності візуальну мову. Особлива увага приділяється узгодженості всіх елементів — від індексів і мастей до центральних зображень і тильної сторони карт. Важливим аспектом є також врахування ергономічних характеристик, що забезпечують комфортне використання колоди в процесі гри.

В основу авторського проєкту покладено ідею створення сучасної гральної колоди, натхненний військовою тематикою, зокрема символіку Збройних Сил України. Такий вибір обумовлений актуальністю теми, її культурною значущістю та потенціалом для формування унікального візуального образу. Використання військової символіки дозволяє надати колоді глибшого змісту, а також підкреслити її зв'язок із сучасним українським контекстом.

Ключовим елементом візуальної концепції стала використання шевронів як основного графічного мотиву. Шеврони було обрано не випадково, оскільки вони є важливим елементом військової ідентифікації та мають чітко визначене символічне значення. У межах проєкту вони були переосмислені та адаптовані до формату гральних карт, що дозволило зберегти їхню пізнаваність, водночас надавши їм нової графічної форми.

Застосування шевронів у дизайні виконує одразу кілька функцій. По-перше, вони формують основний візуальний акцент і виступають композиційним центром карт. По-друге, вони виконують змістову роль, передаючи ідею приналежності до певних підрозділів та загальної

військової тематики. По-третє, вони сприяють створенню цілісного стилістичного образу колоди, який вирізняє її серед інших аналогів.

У процесі розробки концепції особливу увагу було приділено адаптації традиційних елементів гральних карт до обраної тематики. Це дозволило створити гармонійні поєднання класичної структури до сучасного дизайнерського підходу. Таким чином, авторська колода зберігає свою функціональність як ігровий інструмент, водночас набуваючи нової художньої та ідейної цінності.

У третьому розділі дипломної роботи було реалізовано практичну частину дослідження, що полягає у розробці авторського дизайн проєкту реальної колоди карт. Основна увага була зосереджена на створенні цілісної візуальної системи, яка поєднує функціональність класичної колоди за сучасним графічним підходом та тематичним наповненням. У процесі проєктування було визначено ключові параметри майбутнього продукту, зокрема композиційно структуру, формат і пропорції карт, що забезпечують зручність використання та відповідають ергономічним вимогам.

Формат карт обрано на основі класичних пропорцій із урахуванням практичності під час гри. Розміри карт реалізовані таким чином, щоб вони зручно розміщувалися в руці, легко переміщувалися та не створювали дискомфорту під час тривалого використання. Дотримання стандартних пропорцій дозволило зберегти універсальність колоди та забезпечити її відповідність загальноприйнятим нормам.

Композиція лицьової сторони карт побудована за принципом ієрархії, що є 1 із ключових принципів графічного дизайну. Центральним елементом виступає шеврон, який формує основний візуальний акцент і визначає стилістично спрямованість усього проєкту. Завдяки збільшеному масштабу та чіткому розташуванню в центрі композиції він привертає увагу та виконує роль головного смислового елемента. Допоміжні

елементи, такі як індекси, розташовані у верхньому лівому та нижньому правому кутах, забезпечує швидке та зручне зчитування інформації під час гри. Такий підхід відповідає загальноприйнятим стандартам і водночас гармонійно інтегрується в авторські візуальні рішення.

У процесі макетування було використано сучасні цифрові інструменти, зокрема графічні редактори, що дозволили досягти високого рівня деталізації та точності виконання. Основна частина роботи виконувалися методом цифрового малювання, що дало змогу створити унікальні графічні елементи з урахуванням усіх особливостей обраної стилістики. Усі складові колоди — шеврони, масті, декоративні елементи та фонові рішення — були розроблені індивідуально, без використання готових шаблонів. Це забезпечує цілісність візуального образу та підкреслило авторський характер проєкту. В процесі роботи було створено кілька варіантів композиційних рішень, з яких обрано найбільш вдалий з точки зору естетики та функціональності.

Візуальне рішення колоди базується на принципах мінімалізму, стриманості та чіткості. Обраний стиль передбачає відмову від надмірної деталізації та декоративності на користь лаконічних форм і продуманий композиції. Це дозволяє зосередити увагу на ключових елементах і забезпечує легке сприйняття. Кольорова гама представлена поєднанням темно синього, чорного та білого кольорів таке рішення не є випадковим воно підкреслює військову тематику, створює відчуття строгості, дисципліни та сучасності. Контраст між темними та світлими елементами забезпечує високу читабельність і дозволяє швидко орієнтуватися в інформації, що особливо важливо в ігровому процесі.

Важливими спектром проєкту стало переосмислення фігурних карт. Традиційні зображення королів, дам і валетів були змінені на сучасні символічні образи, пов'язані з військовою тематикою. Такий підхід дозволив відійти від класичних канонів і створити нову інтерпретацію

ролей у межах колоди. Фігурні карти набули більш узагальненого та смислового характеру, що відповідає загальній стилістиці проєкту. Водночас збережено їхню функціональну роль у структурі колоди, що забезпечує зручність використання та зрозумілість для користувача.

Окрему увагу приділено розробці систему мастей. Класичні символи були трансформовані у стилізовані графічні елементи, що асоціюються з військовою тематикою. Така трансформація дозволила не лише оновити візуальний вигляд колоди, а й створити логічну узгоджену систему знаків, яка підтримує загальну концепцію проєкту. Кожна масть має власний характер і водночас органічно вписується в єдину стилістичну систему.

Вільна сторона карт розроблена з урахуванням принципів симетрії та ритмічного повторення елементів. Це є важливим для забезпечення функціональності колоди, оскільки виключає можливість розпізнавання карт за зворотній стороною. Водночас дизайн тильної сторони підтримує загальну стилістику проєкту, формуючи завершений і цілісний візуальний образ.

Шрифтовий рішення також відіграє важливу роль у формуванні загальної концепції. У проєкті використано сучасний шрифт, що асоціюється з візуальною ідентичністю Збройних Сил України. Його застосування в індексах, підписах і оформленні упаковки забезпечує стилістично єдність і підсилює тематична спрямованість колодою. Шрифт відзначається чіткістю, простотою та високою читабельністю, що є важливим для функціонального використання карт.

У межах технічної реалізації було визначено основні параметри підготовки макетів до друку. Передбачено використання кольорової моделі СМУК, роздільної здатності 300 dpi, а також наявності вильотів і безпечних полів для забезпечення якісного друку. Для виготовлення карт обрано щільний картон, який забезпечує міцність і довговічність вибору. Додаткове захисне покриття підвищує стійкість до зношування та зберігає

якість друку процесі експлуатації. Розглянуто також особливості після друкарської обробки, зокрема різання, заокругленість кутів і пакування, що дозволяє отримати завершений поліграфічний продукт.

Таким чином, у результаті виконання 3-го розділу було створено цілісний дизайн прожектів реальної колоди, який поєднує традиційні принципи побудови з сучасними графічними рішеннями. Розроблена колода вирізняється продуманою композицією, стилістичної узгодженістю та актуальністю. Вона може бути використана як у практичному ігровому середовищі, так і як колекційну об'єкт.

Отримані результати підтверджують, що сучасний дизайн гральних карт має значний потенціал для розвитку. Інтеграція національної символіки, актуальних тем і авторських інтерпретації відкриває нові можливості для створення унікальних дизайнерських продуктів. Запропонований проєкт демонструє ефективність поєднання традицій і новаторських підходів, що є важливим напрямом у розвитку сучасного графічного дизайну.

## СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

### *Українські джерела(друковані та електронні)*

1. Еволюція гральних карт: як дизайн змінювався крізь століття URL: <https://creativity.ua/creativity-and-design/evoliutsiia-hralnykh-kart-iak-dyzain-zminiuvavsia-kriz-stolittia/#:~:text=B3> (дата звернення: 22.03.2026).
2. ІСТОРІЯ ГРАЛЬНИХ КАРТ. URL: <https://mors.in.ua/technology/2941-istoriya-gralnih-kart.html> (дата звернення: 22.03.2026).
3. Гральні карти. Вікіпедія: вільна інди́клопедія. URL:<https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%93%D1%80%D0%B0%D0%BB%D> (дата звернення: 22.03.2026).
4. Історія появи чотирьох карткових мастей. URL: [https://gamebridge.ua/ua/info/articles/kak\\_poyavilis\\_kartochnye\\_masti\\_istoriya\\_chetyrekh\\_kartochnykh\\_mastey/](https://gamebridge.ua/ua/info/articles/kak_poyavilis_kartochnye_masti_istoriya_chetyrekh_kartochnykh_mastey/) (дата звернення: 24.03.2026).
5. ІСТОРІЯ ВИНИКНЕННЯ ГРАЛЬНИХ КАРТ. URL: <https://newmedia.ua/interesting-know-uk/istoriya-vynyknennya-hral%CA%B9nykh-kart/> (дата звернення: 3.04.2026)
6. Гральні карти: історія та еволюція. URL: <https://www.gamemaster.com.ua/uk/articles/80-hralni-karty-istoriya-evolyutsiyi>
7. Шеврон: походження терміна URL: [ ] <https://shevron-print.com.ua/blog/sho-take-shevron/> (дата звернення: 3.04.2026)
8. шеврон і де його використовують: армія, поліція, цивілка URL: <https://ae.net.ua/shcho-take-shevron-i-de-yoho-vykorystovuiut-armiia-politsiia-tsyvilka/> (дата звернення: 8.04.2026)
9. шеврон: історія, значення і сучасна роль. URL: <https://belement.net/blog/sho-take-shevron-istoriya-ta-suchasne-znachen> (дата звернення: 16.04.2026)

10. ІСТОРИЯ ШЕВРОНІВ: ПОХОДЖЕННЯ ТА ЕВОЛЮЦІЯ URL:  
<https://www.aviatsiyahalychyny.com/blog/shcho-potribno-znaty-pro-shevrony/> (дата звернення: 20.04.2026)
- 11.Що таке символ як художній прийом. URL:  
<https://znanija.com/task/41587277> (дата звернення: 26.04.2026)
- 12.Колоди Таро: Повний посібник зі стилів, типів та вибору карт.  
URL:<https://www.anahana.com/uk/tarot/tarot-decks> (дата звернення: 26.04.2026)
13. Шеврони ЗСУ: їх історія та значення. URL:  
<https://hlukhiv.info/shevroni-zsu-yikh-istoriya-ta-znachennya> (дата звернення: 23.03.2026)
14. Історія виникнення нашивок та шевронів. URL:  
<https://www.management.com.ua/partners/2023/03/26/istoriya-viniknennya-nashivok-ta-shevroniv> (дата звернення: 8.04.2026)
15. Військові шеврони ЗСУ: основні види та значення. URL:  
<https://fakty.com.ua/ua/ukraine/20250512-vijskovi-shevrony-zsu-osnovni-vydy-ta-znachennya/> (дата звернення: 23.03.2026)
16. Шеврон Сил територіальної оборони ЗСУ. URL:  
<https://tro.mil.gov.ua/symvol/> ( дата звернення:25.03.2026)
- 17.Керівництво з використання графічного стилю у візуальній комунікації Збройних Сил України. (дата звернення 10.04.2026)
18. Шрифт «Воля»- церемоніальний шрифт ЗСУ. URL:  
<https://gravirovka.ua/official-font-armed-forces-of-ukraine/> (дата звернення: 7.04.2026)
19. Покерні карти Piatnik Tanks 55 Cards Standard Index. URL:  
[https://krutygolov.com.ua/cards/design/5100/?gad\\_source=1&gad\\_campaign\\_id=17189486825&gclid=CjwKCAjw14zPBhAuEiwAP3-Eb518kZ5ZddJs7PCVqioUa01IzZXB0UrOmQJ3eZCLVQ0Pu4elllzk9BoC14cQAvD\\_BwE](https://krutygolov.com.ua/cards/design/5100/?gad_source=1&gad_campaign_id=17189486825&gclid=CjwKCAjw14zPBhAuEiwAP3-Eb518kZ5ZddJs7PCVqioUa01IzZXB0UrOmQJ3eZCLVQ0Pu4elllzk9BoC14cQAvD_BwE) (дата звернення: 10.04.2026)

*Іноземні джерела (друковані та електронні)*

20. THE HISTORY AND EVOLUTION OF PLAYING CARDS. URL:  
<https://www.thetechadvocate.org/the-history-and-evolution-of-playing-cards>  
(дата звернення: 20.03.2026)
21. Playing card. Wikipedia: the free encyclopedia. URL:  
[https://en.wikipedia.org/wiki/Playing\\_card](https://en.wikipedia.org/wiki/Playing_card) (дата звернення: 22.03.2026)
22. Playing card history. Wikipedia. URL:  
[https://en.wikipedia.org/wiki/Playing\\_card](https://en.wikipedia.org/wiki/Playing_card) (дата звернення: 22.03.2026)
23. French-suited playing cards. URL: [https://en.wikipedia.org/wiki/French-suited\\_playing\\_cards](https://en.wikipedia.org/wiki/French-suited_playing_cards) (дата звернення: 23.03.2026)
24. Face card. Wikipedia: the free Encyclopedia. URL:  
[https://en.wikipedia.org/wiki/Face\\_card](https://en.wikipedia.org/wiki/Face_card) (дата звернення: 23.03.2026)
25. The World of Playing Cards. The History of Playing Cards. URL:  
<https://www.wopc.co.uk/the-history-of-playing-cards/> (дата звернення:  
25.03.2026)
26. Transformation Playing Card. Wikipedia. URL:  
[https://en.wikipedia.org/wiki/Transformation\\_playing\\_card](https://en.wikipedia.org/wiki/Transformation_playing_card) (дата звернення:  
26.03.2026)
27. History of transformation cards URL:  
<https://cardshistory.com/transformation-cards.htm>  
(дата звернення: 26.03.2026)
28. History of Enlisted Ranks URL:  
<https://www.combat.ws/S4/LIBRARY/RANKHIST.HTM> (дата звернення:  
10.04.2026)
29. Chevron Wiclopedia. URL:  
[https://en.wikipedia.org/wiki/Chevron\\_\(insignia\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Chevron_(insignia)) (дата звернення:  
11.04.2026)

30. Chevron (insignia). URL: <https://www.atlas.in.ua/en/embroidered-patches/chevron> (дата звернення: 28.03.2026)
31. Ancient history. Wicikipedia URL: [https://en.wikipedia.org/wiki/Chevron\\_%28insignia%29?](https://en.wikipedia.org/wiki/Chevron_%28insignia%29?) (дата звернення: 6.04.2026)
32. A Study in Stripes: Історія та еволюція знаків розрізнення. URL: <https://www.airandspaceforces.com/article/0308stripes/> (дата звернення: 6.04.2026)
33. Desing Principles for Effective Composirions. URL: <https://fiveable.me/art-direction/unit-4/principles-design-balance-contrast-hierarchy/study-guide/NRcLRDO8fDLYleM> (дата звернення: 12.04.2026)
34. Seven principles of graphic design composition. URL: <https://www.bbcmaestro.com/blog/graphic-design-composition-principles> (дата звернення: 23.03.2026)
35. Symbol, history <https://www.britannica.com/topic/symbol> (дата звернення: 30.03.2026)
36. Understanding the Role of Chevrons and Bars in Military Insignia. URL: [https://guardianix.com/chevrons-and-bars-in-military-insignia/?utm\\_source](https://guardianix.com/chevrons-and-bars-in-military-insignia/?utm_source) (дата звернення: 15.03.2026)
37. What does Chevron mean. A look inside its corporate logo. URL: <https://www.thestreet.com/investing/stocks/what-does-chevron-logo-mean> (дата звернення: 11.04.2026)
38. Chevron's Iconic Logo Origins. URL: [https://www.designrush.com/best-designs/logo/chevron?utm\\_source](https://www.designrush.com/best-designs/logo/chevron?utm_source) (дата звернення: 18.04.2026)
39. Mastering Minimalism: The Art of Simplicity in Graphic Design. URL: [https://www.technootech.com/mastering-minimalism-the-art-of-simplicity-in-graphic-design/?utm\\_source](https://www.technootech.com/mastering-minimalism-the-art-of-simplicity-in-graphic-design/?utm_source) (дата звернення: 14.04.2026)
40. Geometric graphic design: full guide, definition. URL:

41. [https://www.linearity.io/blog/geometric-graphic-design/?utm\\_source](https://www.linearity.io/blog/geometric-graphic-design/?utm_source) (дата звернення: 30.03.2026)
42. Geometric Shapes in Desin. URL: <https://www.thebrief.ai/blog/geometric-shape> (дата звернення: 16.04.2026)
43. Different Types of Playing Cards and How to Use Them. URL: <https://www.247solitaire.com/news/different-types-of-playing-cards> (дата звернення: 17.04.2026)
44. Design elements and principles. URL: <https://www.canva.com/learn/design-elements-principles/> (дата звернення: 29.03.2026)
45. Distractions Perfected. URL: <https://distractionsperfec.wixsite.com/home> (дата звернення: 20.04.2026)
46. Theory11 Franchise Playing Cards. URL: <https://classicdecks.com/pages/theory11-franchise-playing-cards> (дата звернення 20.04.2026)
47. Gotta Collect 'Em All: Hype Decks and Popular Playing Card Series to Collect. URL: <https://playingcarddecks.com/blogs/all-in/gotta-collect-em-all-hype-decks-and-popular-playing-card-series-to-collect> (дата звернення: 21.04.2026)
48. Creative Playing Cards: 7 Powerful Reasons Collectors Love Them. URL: <https://www.acelionplayingcards.com/blog/271> (дата звернення: 20.04.2026)
49. Where To Buy Playing Cards. URL: <https://www.vanishingincmagic.com/playing-cards/articles/where-to-buy-playing-cards> (дата звернення: 18.04.2026)
50. Intodaction tu collecting themes. URL: <https://www.wopc.co.uk/playing-cards/introduction-to-collecting> (дата звернення: 23.04.2026)

- 51.** COLOR PSYCHOLOGY IN PLAYING CARD DESIGN | EXPERT GUIDE. URL: <https://www.ivapoker.com/color-psychology-in-playing-card-design-expert-guide> (дата звернення: 24.04.2026)
- 52.** Design History: The Art of Playing Cards. URL: <https://designshack.net/articles/layouts/design-history-the-art-of-playing-cards/> (дата звернення: 10.04.2026)
- 53.** Playing Card Design: URL: <https://design-encyclopedia.com/?T=Playing+Card+Design&utm> (дата звернення: 10.04.2026)
- 54.** Playing Card Printing: Designing Unique Decks For Every Occasion. URL: <https://www.sesepprinting.com/a-playing-card-printing-designing-unique-decks-for-every-occasion.html> (дата звернення: 20.04.2026)
- 55.** The Evolution, History, and Imagery of Playing Cards. URL: <https://www.collectorsweekly.com/articles/guest-column-the-evolution-history-and-imagery-of-playing-cards/1000/> (дата звернення: 17.04.2026)
- 56.** What playing cards can teach us about User Experience. URL: <https://medium.com/design-bootcamp/what-playing-cards-can-teach-us-about-user-experience-60603aaf1e34> (дата звернення: 21.04.2026)
- 57.** The Art and Struggle of Designing Beautiful Game Playing Cards. URL: <https://www.solitaire-masters.com/blog/the-art-and-struggle-of-designing-beautiful-game-playing-cards> (дата звернення: 25.04.2026)
- 58.** Best Limited Edition Playing Cards For Collectors. URL: <https://easyreviewhub.com/best-limited-edition-playing-card> (дата звернення 25.04.2026)
- 59.** A history of tarot cards. URL: <https://www.vam.ac.uk/articles/tarot-cards> (дата звернення 23.04.2026)
- 60.** All-In. Playing Card Blog - News, Contests. URL: <https://playingcarddecks.com/blogs/all-in> (дата звернення 23.04.2026)

61. Playing Card Suit Systems: French, German, Italian, Spanish and Swiss-German Cards Mapped. URL: <https://vividmaps.com/playing-card-suit-systems> (дата звернення 17.04.2026)
62. Playing card suit. Wikipedia. URL: [https://en.wikipedia.org/wiki/Playing\\_card\\_suit](https://en.wikipedia.org/wiki/Playing_card_suit) (дата звернення 20.04.2026)
63. From Cups to Hearts: How Card Suits Were Born. URL: <https://solitaires.com/articles/card-suits-origin> (дата звернення 22.04.2026)
64. Sin, deceit, art, education: The secret history of playing cards explained. URL: <https://www.countrylife.co.uk/lifestyle/sin-deceit-art-education-the-secret-history-of-playing-cards-explained> (дата звернення 25.04.2026)
65. Playing card history. URL: <https://www.britannica.com/topic/playing-card> (дата звернення 16.04.2026)
66. The original Pokémon? A visual (ancient) history of trading cards. URL: <https://www.nationalgeographic.com/history/article/trading-playing-cards> (дата звернення 19.04.2026)
67. The History and Origin of Card Suits. URL: <https://deckofart.com/blog/the-history-and-origin-of-card-suits> (дата звернення 19.04.2026)
68. The Ministry of Defense explained how arm patches and chevrons for the Armed Forces of Ukraine are created and approved. URL: <https://unn.ua/en/news/the-ministry-of-defense-explained-how-arm-patches-and-chevrons-for-the-armed-forces-of-ukraine-are-created-and-approved> (дата звернення 20.04.2026)
69. “Considering historical traditions”: The Ministry of Defense announced how many new chevrons were approved in 2025. URL: <https://unn.ua/en/amp/considering-historical-traditions-the-ministry-of-defense-announced-how-many-new-chevrons-were-approved-in-2025> (дата звернення 21.04.2026)
70. Chevrons of Personnel & Camouflage of Military Vehicles of the Ukrainian Army. URL: <https://www.hobbyco.net/icm/icm-military/chevrons-of>

[personnel-1-camouflage-of-military-veh-icm35748](#) (дата звернення 18.04.2026)

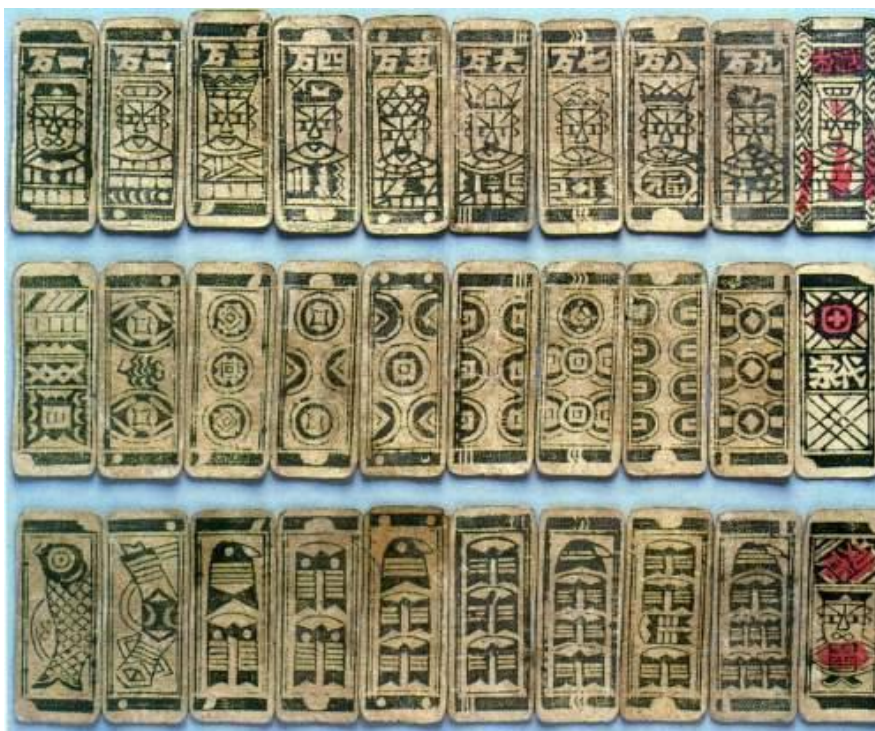
71. The History of Playing Cards: The Evolution of the Modern Deck. URL: <https://playingcarddecks.com/blogs/all-in/history-playing-cards-modern-deck> (дата звернення 13.04.2026)
72. The history of playing cards URL: <https://imperiia.scalar.fas.harvard.edu/imperiia/the-history-of-playing-cards> (дата звернення 17.04.2026)
73. What do the playing card suits represent. URL: <https://www.liveabout.com/origin-of-4-card-suits-2728322> (дата звернення 24.04.2026)
74. Calling a Spade a Spade: A Lack of Uniformity in Suits and Decks. URL: <https://www.metmuseum.org/ru/perspectives/suits-and-decks> (дата звернення 24.04.2026)
75. From Cups to Hearts: How Card Suits Were Born. URL: <https://solitaires.com/articles/card-suits-origin> (дата звернення 21.04.2026)
76. History of card games. URL: <https://lelekan.com.ua/en/articles/istoria-kartkovih-igor> (дата звернення 21.04.2026)
77. History of Card Games – From Ancient Origins to Modern Play. URL: <https://cardanoir.com/history-of-card-games-from-ancient-origins-to-modern-play/> (дата звернення 25.04.2026)

## ДОДАТОК А (ІЛЮСТРАЦІЇ)



*Іл. 1. Види колод карт*

*Взято з мережі інтернет*



*Іл. 2. Види колод карт*

*Взято з мережі інтернет*



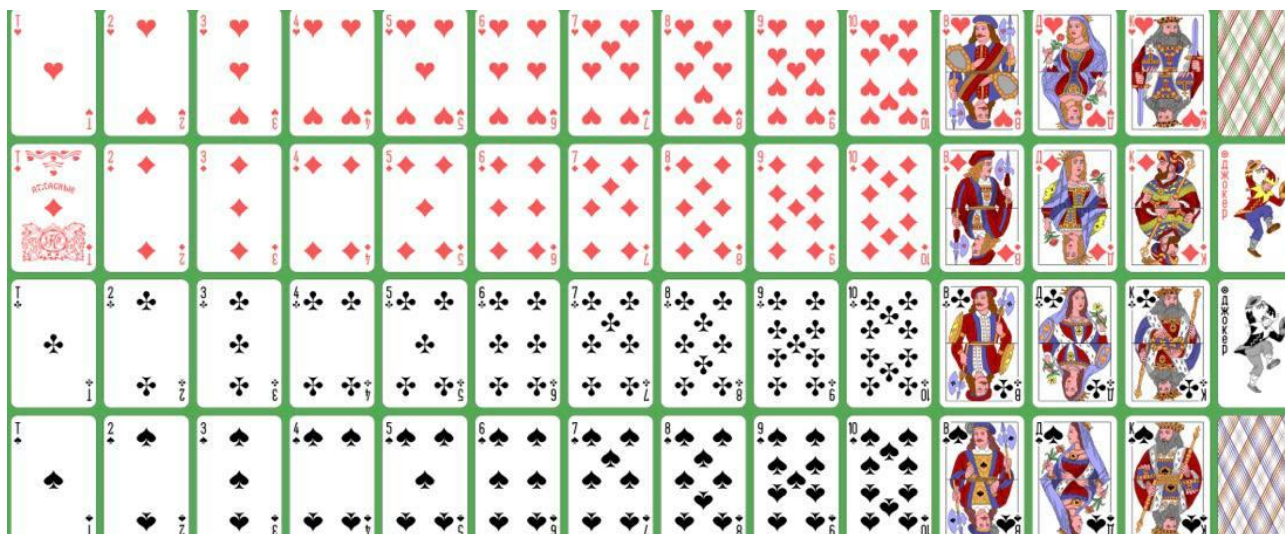
*Іл. 3. Види колод карт*

*Взято з мережі інтернет*



*Іл. 4. Види колод карт*

*Взято з мережі інтернет*



*Іл. 5. Види колод карт*  
*Взято з мережі інтернет*



*Іл. 6. Види колод карт*  
*Взято з мережі інтернет*



Іл. 7. Види колод карт  
Взято з мережі інтернет



Іл. 8. Види колод карт  
Взято з мережі інтернет



*Іл. 9. Види колод карт  
Взято з мережі інтернет*



*Іл. 10. Національна поліція - емблема щитоподібної форми  
Взято з мережі інтернет*



*Іл. 11. Шеврони Європи  
Взято з мережі інтернет*



*Іл. 13 Колода карт "Avengers"  
Взято з мережі інтернет*



*Іл. 14 Колода карт "Harry Potter"*

*Взято з мережі інтернет*



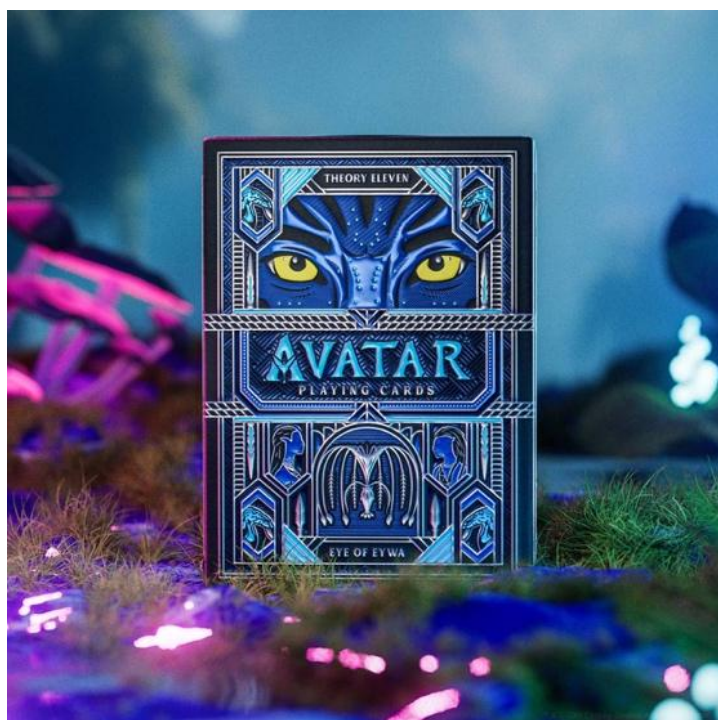
*Іл. 15 Колода карт "Star Trek"*

*Взято з мережі інтернет*



*Іл. 16 Колода карт “Lord of the Rings”*

*Взято з мережі інтернет*



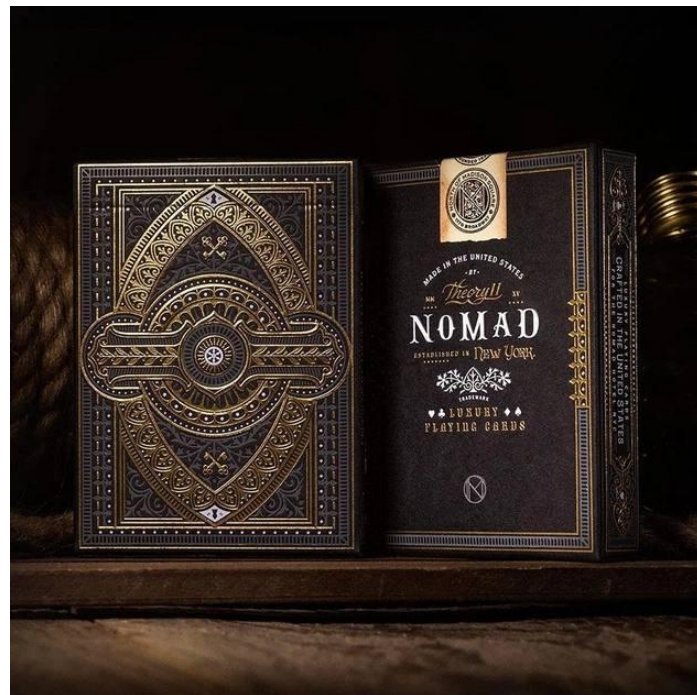
*Іл. 17 Колода карт “Avatar”*

*Взято з мережі інтернет*



*Іл. 18 Колода карт “Star Wars”*

*Взято з мережі інтернет*



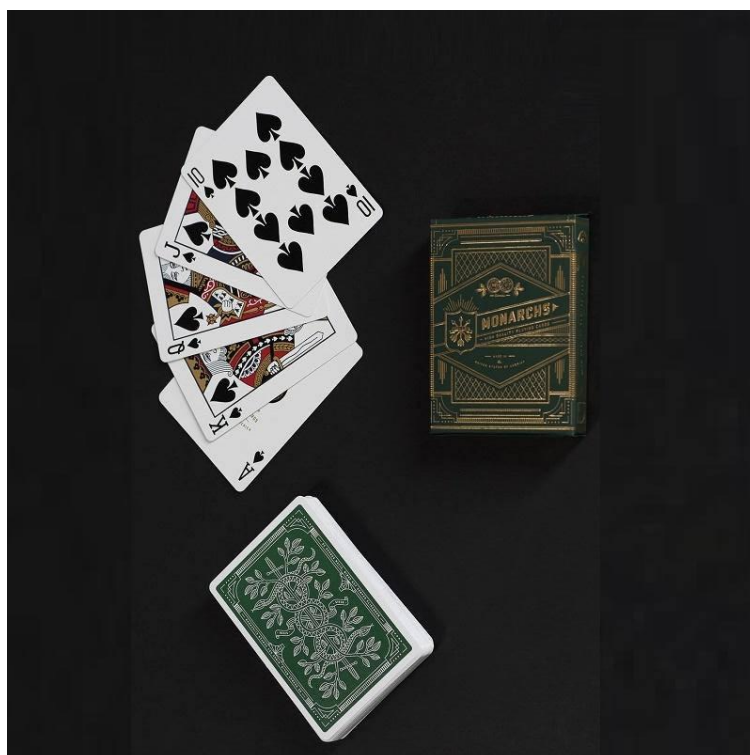
*Іл. 19 Колода карт “Nomad”*

*Взято з мережі інтернет*



*Іл. 20 Колода карт “High Victorian”*

*Взято з мережі інтернет*



*Іл. 21 Колода карт “Monarchs”*

*Взято з мережі інтернет*



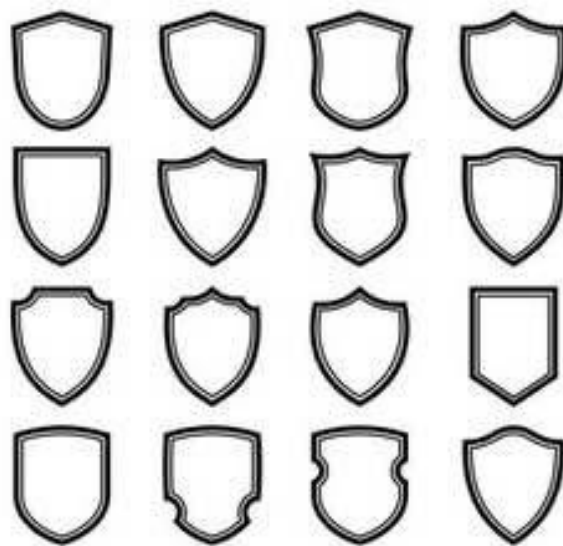
Іл. 21 Колода карт “Tarot Marseille”

Взято з мережі інтернет



Іл. 22 Колода карт “Tarot Marseulle”\_2

Взято з мережі інтерне



*Іл. 24 Форми шевронів/щитів*

*Взято з мережі інтернет*



*Іл. 25 Форми шевронів*

*Взято з мережі інтернет*



Іл. 26 Форми шевронів

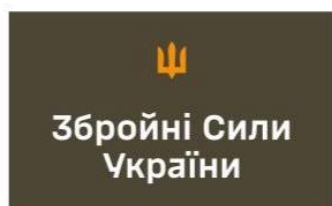
Взято з мережі інтернет

## Щ Кольори ЗСУ в комунікації

|                                                                                     |                                                                                                     |                                                                                     |                                                                                                               |                                                                                      |                                                                                                             |
|-------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|   | <b>Колір ЗСУ<br/>«Мундир»</b><br>RGB 77 70 52<br>CMYK 0 10 40 84<br>Pantone 5815C<br>#4D4634        |   | <b>Колір ПС ЗСУ<br/>«Грозове небо»</b><br>RGB 41 55 87<br>CMYK 92 77 38 34<br>Pantone 534C<br>#293757         |   | <b>Колір ССО ЗСУ<br/>«Сталь»</b><br>RGB 112 114 118<br>CMYK 14 9 5 63<br>Pantone Cool<br>Grey 9C<br>#707276 |
|  | <b>Допоміжний колір<br/>«Золото»</b><br>RGB 243 146 0<br>CMYK 0 50 100 0<br>Pantone 137C<br>#F39200 |  | <b>Колір ВМС ЗСУ<br/>«Ескадра»</b><br>RGB 17 18 36<br>CMYK 60 40 30 90<br>Pantone 2965C<br>#111224            |  | <b>Колір МП ВМС ЗСУ<br/>«Морська хвиля»</b><br>RGB 3 92 107<br>CMYK 100 55 50 0<br>Pantone 5473C<br>#035C6B |
|  | <b>Колір СВ ЗСУ «Степ»</b><br>RGB 106 101 58<br>CMYK 70 61 92 0<br>Pantone 5753C<br>#6A653A         |  | <b>Колір ДШВ ЗСУ<br/>«Марун»</b><br>RGB 103 19 24<br>CMYK 35 100 80 55<br>Pantone 491C<br>#671318             |  | <b>Колір СТрО ЗСУ<br/>«Олива»</b><br>RGB 68 74 56<br>CMYK 53 35 60 65<br>Pantone 7736C<br>#444A38           |
|                                                                                     |                                                                                                     |  | <b>Колір ВСП ЗСУ<br/>«Світло-червоний»</b><br>RGB 229 36 33<br>CMYK 0 95 91 0<br>Pantone Red 032 C<br>#E52421 |                                                                                      |                                                                                                             |

Іл. 27 Брендбук ЗСУ - Кольори

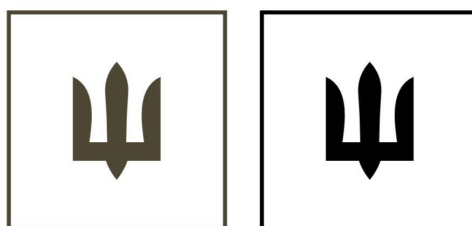
Взято з мережі інтернет



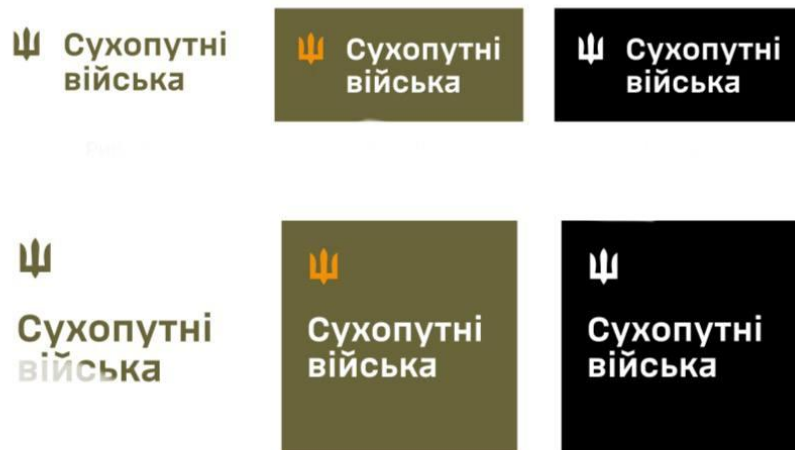
*Іл. 28 Брендбук ЗСУ - Шрифти*  
*Взято з мережі інтернет*



*Іл. 29 Брендбук ЗСУ - Шеврон*  
*Взято з мережі інтернет*

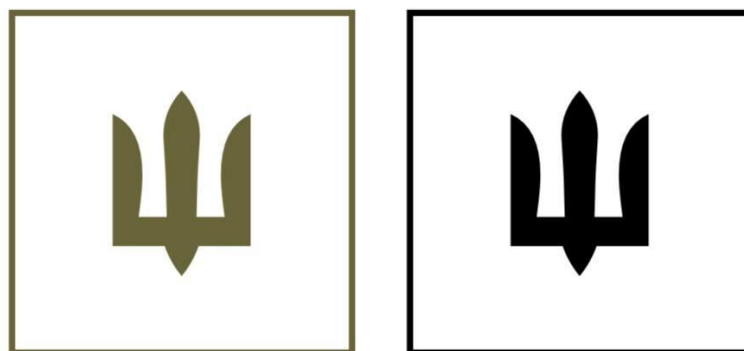


*Іл. 30 Брендбук ЗСУ - Тризуб*  
*Взято з мережі інтернет*



*Іл. 31 Брендбук ЗСУ - СВ*

*Взято з мережі інтернет*



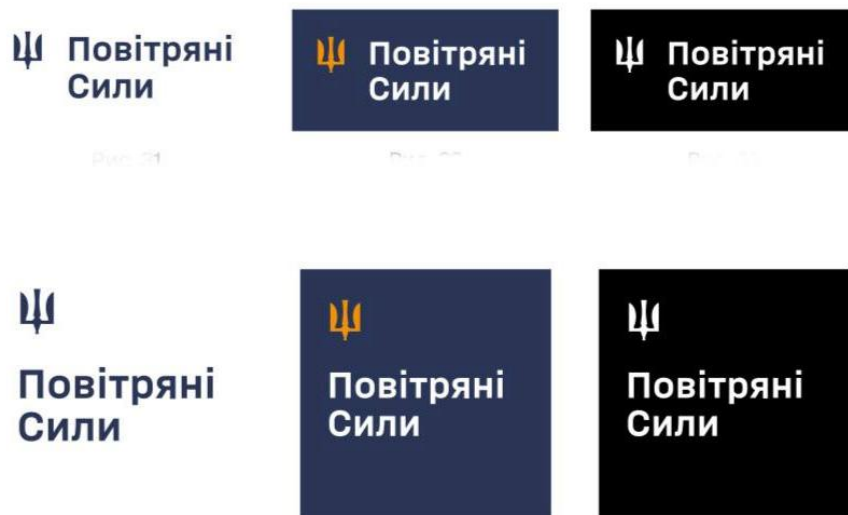
*Іл. 32 Брендбук ЗСУ - Тризуб\_1*

*Взято з мережі інтернет*



*Іл. 33 Брендбук ЗСУ - Тризуб\_2*

*Взято з мережі інтернет*



*Іл. 34 Брендбук ЗСУ - ПС*

*Взято з мережі інтернет*



Іл. 35 Шрифт ВОЛЯ - 2022

Взято з мережі інтернет

## UAF Sans

|                                   |                 |
|-----------------------------------|-----------------|
| АБВГГДЕЕЖЗИІЙКЛМНОПРСТУФХЦЧШЩЬЮЯ  | Regular         |
| абвггдеежзиіійклмнопрстуфхцчшщьюя | Medium          |
| ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ        | Semibold        |
| abcdefghijklmnopqrstuvwxyz        | Bold            |
|                                   | OnBoard Stencil |
| 1234567890                        |                 |

Іл. 36 Шрифт UAF Sans

Взято з мережі інтернет



*Іл. 37 Колода карт “Tanks”  
Взято з мережі інтернет*

## ДОДАТОК Б (ТАБЛИЦІ)

### Використання кольору та символів у таблиці

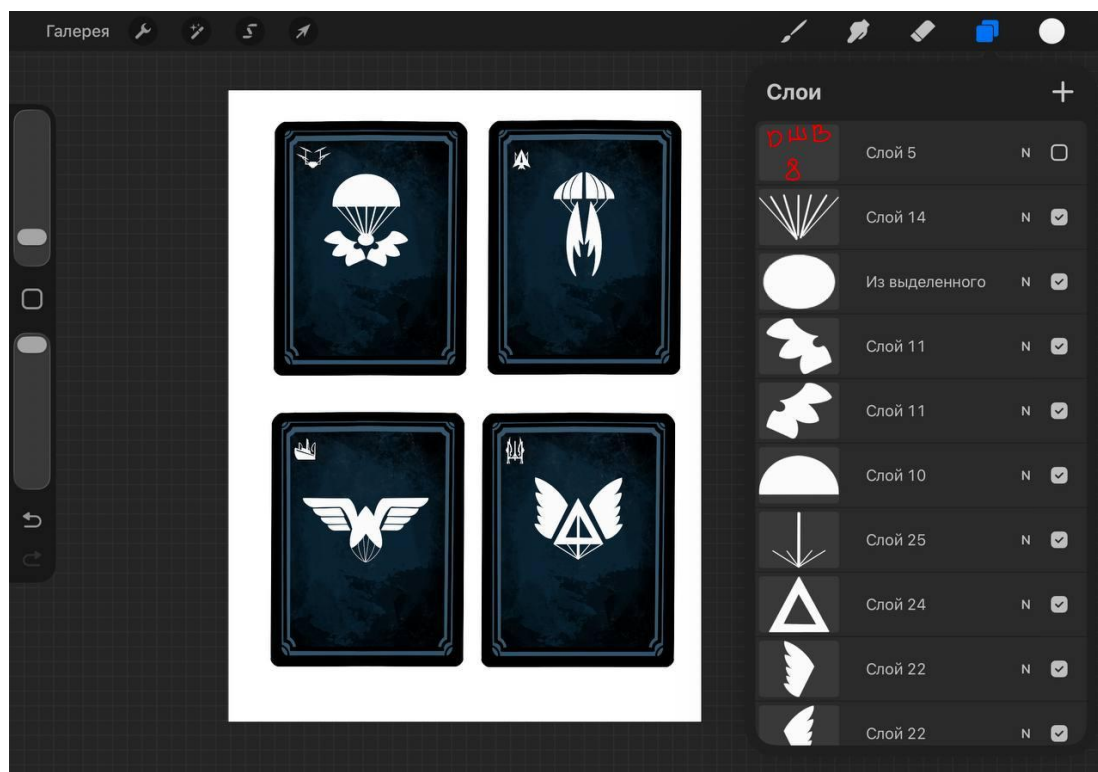
| <i><b>Рід військ</b></i>     | <i><b>Колір тризуба та фон</b></i>   | <i><b>Основні символи</b></i> | <i><b>Значення</b></i>            |
|------------------------------|--------------------------------------|-------------------------------|-----------------------------------|
| Сухопутні війська            | Золотий тризуб на зеленому           | Щит, мечі, фортеця            | Наземна оборона, стійкість землі  |
| Повітряні сили               | Білий/срібний на синьому             | Крила, булава, блискавка      | Повітряна міць, маневреність неба |
| Військово-морські сили       | Золотий з якорем на чорному/синьому  | Хвилі, якір, щит              | Морська перевага, глибина океану  |
| Десантно-штурмові війська    | Срібний на темно-червоному/бордовому | Парашут, крила                | Швидкість десанту, елітна лють    |
| Сили спеціальних операцій    | Сірий двозуб на чорному              | Кинжал, маска                 | Таємні місії, привид у тіні       |
| Ракетні війська та артилерія | Золотий на червоному                 | Ракета, гармата               | Вогнева потужність, далекий удар  |
| Сили територіальної оборони  | Золотий на зеленому з регіональними  | Щит, дубове листя             | Локальний захист, коріння громади |

## ДОДАТОК В (ТВОРЧИЙ ПРОЕКТ)



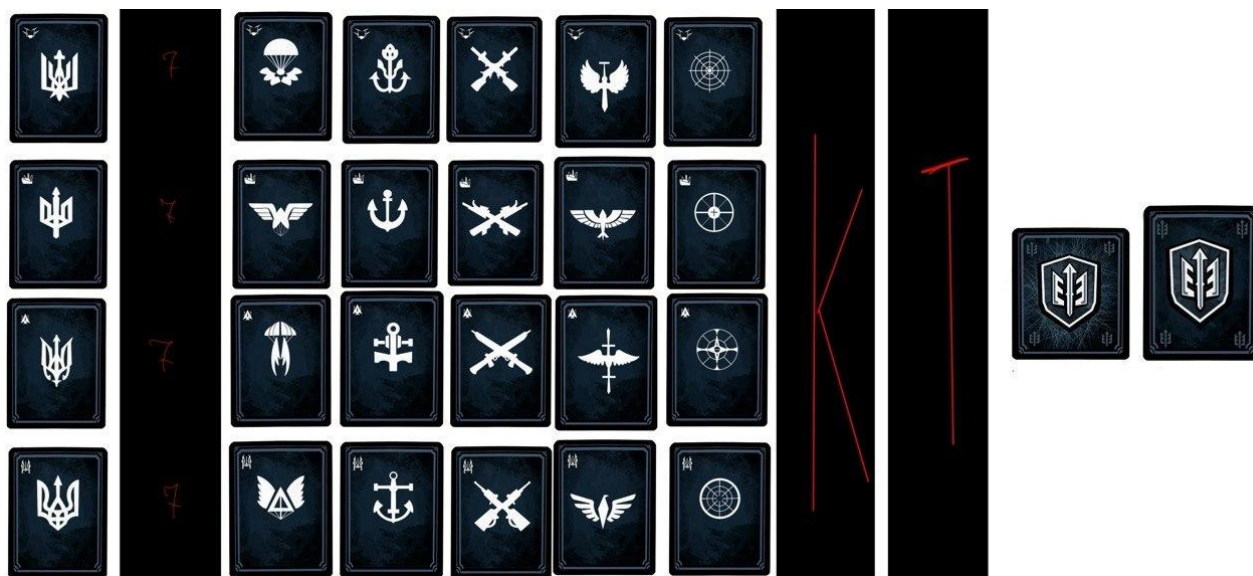
Ил. 38

Автор – Федотова М.В. 2026



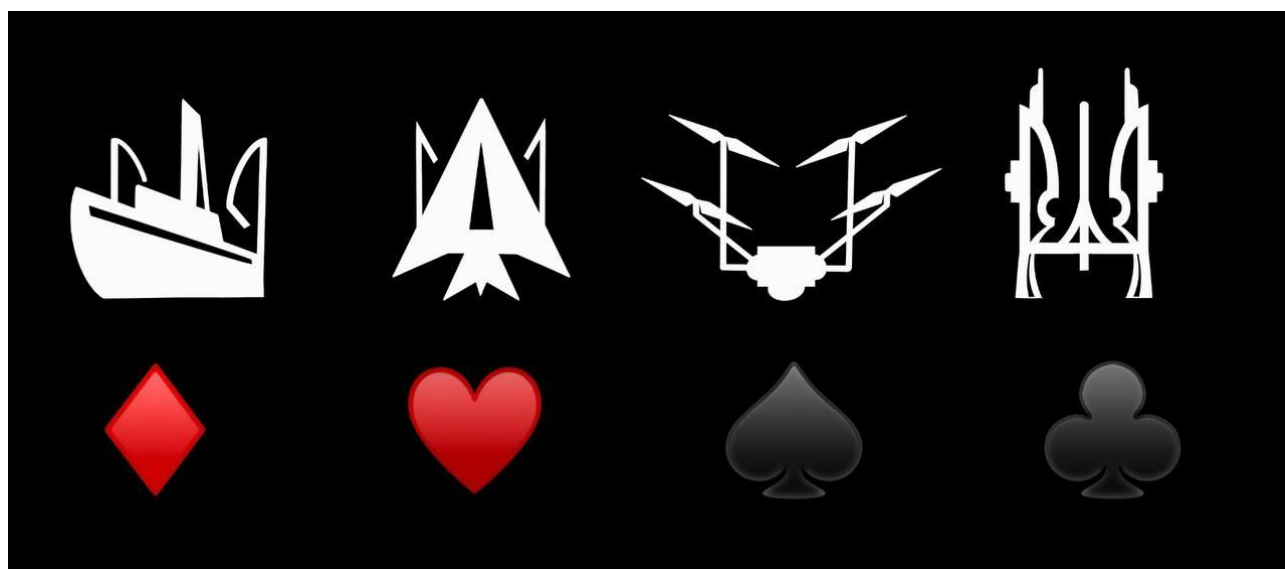
Ил. 39

Автор – Федотова М.В. 2026



Ил. 40

Автор – Федотова М.В. 2026



Ил. 41

Автор – Федотова М.В. 2026



Іл. 42

Автор – Федотова М.В. 2026



Ил. 43

Автор – Федотова М.В. 2026



Ил. 44

Автор – Федотова М.В. 2026



Ил. 45

Автор – Федотова М.В. 202



Ил. 46

Автор – Федотова М.В. 2026



Ил. 47

Автор – Федотова М.В. 2026



Ил. 48



Ил. 49

Автор – Федотова М.В. 2026

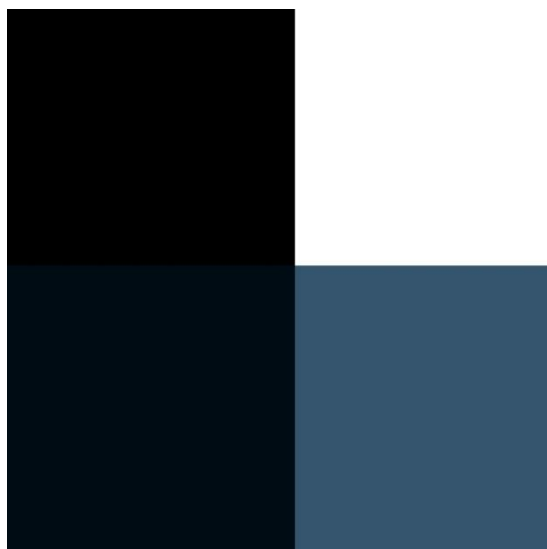


*Іл. 50*



*Іл. 51*

*Автор – Федотова М.В. 2026*



*Ил. 52*

*Автор – Федотова М.В. 2026*



*Ил. 53*

*Автор – Федотова М.В. 2026*