

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
КИЇВСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ ТЕХНОЛОГІЙ ТА ДИЗАЙНУ
Факультет дизайну
Кафедра графічного дизайну

КВАЛІФІКАЦІЙНА РОБОТА

на тему

Розробка дизайну ілюстрованих гральних карт в стилі «Фентезі»

Рівень вищої освіти перший (бакалаврський)

Спеціальність 022 Дизайн

Освітня програма Графічний дизайн

Виконала: студентка групи

БДГ2-21

Панасюк В. О.

Науковий керівник доц.

Мазніченко О.В.

Рецензент к.іст.н., доц. Подлевський С.В.

Київ 2025

КИЇВСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ ТЕХНОЛОГІЙ ТА ДИЗАЙНУ

Факультет дизайну

Кафедра графічного дизайну

Рівень вищої освіти перший (бакалаврський)

Спеціальність 022 Дизайн

Освітня програма Графічний дизайн

ЗАТВЕРДЖУЮ

Завідувач кафедри графічного
дизайну

д.мист., доц. Руслана БЕЗУГЛА
“___” _____ 2025 року

ЗАВДАННЯ НА КВАЛІФІКАЦІЙНУ РОБОТУ СТУДЕНТУ

Панасюк Вікторії Олександрівні

1. Тема кваліфікаційної роботи : «Розробка дизайну ілюстрованих гральних карт в стилі «Фентезі»»

Науковий керівник роботи Мазніченко Оксана Володимирівна, доцент, затверджені наказом КНУТД від «05» березня 2025 р. № 50

2. Вихідні дані до кваліфікаційної роботи: наукові публікації, навчальна література та дослідження методів розробки дизайну ілюстрованих гральних карт

3. Зміст кваліфікаційної роботи (перелік питань, які потрібно розробити): Вступ, Розділ 1. Еволюція дизайну гральних карт. Адаптація до нових технологій та трендів, Розділ 2. Комплексний аналіз і розробка концепту дизайну ілюстрованих гральних карт, Розділ 3. Розробка та втілення дизайн-проекту, Загальні висновки, Список використаних джерел, Додатки

4. Дата видачі завдання лютий 2025

КАЛЕНДАРНИЙ ПЛАН

№ з/п	Назва етапів кваліфікаційної роботи	Терміни виконання етапів	Примітка про виконання
1	Вступ	лютий 2025	
2	Розділ 1. Назва розділу	березень 2025	
3	Розділ 2. Назва розділу	квітень 2025	
4	Розділ 3. Назва розділу	травень 2025	
5	Загальні висновки	травень 2025	
6	Оформлення кваліфікаційної роботи (чистовий варіант)	травень 2025	
7	Подача кваліфікаційної роботи науковому керівнику для відгуку(за 14 днів до захисту)	червень 2025	
8	Подача кваліфікаційної роботи для рецензування (за 12 днів до захисту)	червень 2025	
9	Перевірка кваліфікаційної роботи на наявність ознак плагіату та текстових збігів (за 10 днів до захисту)	червень 2025	
10	Подання кваліфікаційної роботи на затвердження завідувачу кафедри (за 7 днів до захисту)	червень 2025	

З завданням ознайомлений:

Студентка _____

Вікторія ПАНАСЮК

Науковий керівник _____

Оксана МАЗНІЧЕНКО

АНОТАЦІЯ

Панасюк В. О. Розробка дизайну ілюстрованих гральних карт в стилі «фентезі».

Кваліфікаційна робота на здобуття освітнього ступеня бакалавра за спеціальністю 022 Дизайн – Київський національний університет технологій та дизайну, Київ, 2025 рік.

В кваліфікаційній роботі досліджено теоретичні задачі та способи реалізації дизайну ілюстрованих гральних карт в стилі «Фентезі». На основі аналізу прикладів ілюстрованих гральних карт було створено власний унікальний дизайн-проект. Сюди можна включити аналіз особливостей розробки дизайну гральних карт, сучасних тенденцій в їхньому дизайні, елементів розробки дизайну ілюстрованих гральних карт та методи виконання такого дизайну. Крім того було проведено порівняльний аналіз ілюстрованих гральних карт та встановлено що дизайн гральних карт має великий вплив на споживача, визначає напрям використання карт та загалом впливає на цільову аудиторію використання продукту.

У кваліфікаційній роботі представлені дослідження основних методів та інструментів створення ілюстрованих гральних карт на прикладі власного дизайн-проекту. Аналізуються схожі дизайни, способи створення ілюстрацій та визначаються можливі складнощі втілення проекту. В цій роботі розглянуто ключові складові розробки композиції, визначено основні елементи для створення дизайну ілюстрованих гральних карт та способи визначення напрямку для створення власного дизайн-проекту.

Ключові слова: *дизайн, гральні карти, ілюстрація.*

SUMMARY

Panasiuk V. O. Development of the design of illustrated playing cards in the style of "fantasy".

Bachelor's degree project in specialty 022 Design – Kyiv National University of Technologies and Design, Kyiv, 2024.

The qualification work explores theoretical problems and methods for implementing the design of illustrated playing cards in the "Fantasy" style. Based on the analysis of examples of illustrated playing cards, I created my own unique design project. This includes an analysis of the peculiarities of developing the design of playing cards, modern trends in their design, elements of the design of illustrated playing cards and methods of implementing such a design. In addition, a comparative analysis of illustrated playing cards was carried out and it was found that the design of playing cards has a great influence on the consumer, determines the direction of card use and generally affects the target audience of the product.

This thesis presents a study of the main methods and tools for creating illustrated playing cards on the example of a personal design project. It analyses similar designs, ways of creating illustrations, and identifies possible difficulties in the project implementation. This paper discusses the key components of composition development, identifies the main elements for creating illustrated playing cards and ways to determine the direction for creating your own design project.

Key words: *design, playing cards, illustration.*

ЗМІСТ

ВСТУП.....	7
РОЗДІЛ 1 ЕВОЛЮЦІЯ ДИЗАЙНУ ГРАЛЬНИХ КАРТ. АДАПТАЦІЯ ДО НОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ ТА ТРЕНДІВ.....	11
1.1. Аналіз наукових досліджень в галузі дизайну гральних карт	11
1.2. Дослідження графічного оформлення гральних карт	155
1.3. Методи ілюстрування в розробці дизайну	20
Висновки до розділу 1	206
РОЗДІЛ 2 КОМПЛЕКСНИЙ АНАЛІЗ І РОЗРОБКА КОНЦЕПТУ ДИЗАЙНУ ІЛЮСТРОВАНИХ ГРАЛЬНИХ КАРТ	299
2.1. Порівняльний аналіз ілюстрованих гральних карт	29
2.2. Інновації та методи вдосконалення дизайну гральних карт	36
2.3. Ідеї та етапи створення авторських ілюстрацій	400
Висновки до розділу 2	455
РОЗДІЛ 3 РОЗРОБКА ТА ВТІЛЕННЯ ДИЗАЙН-ПРОЄКТУ	488
3.1. Розробка дизайн-проєкту ілюстрованих гральних карт	488
3.2. Визначення інструментів для втілення дизайн-проєкту	522
3.3. Технології виготовлення гральних карт	577
Висновки до розділу 3	61
ЗАГАЛЬНІ ВИСНОВКИ	666
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ	70
ДОДАТКИ	755

ВСТУП

Актуальність теми: В наш час гральні карти все частіше набувають нових значень, вони слугують не лише як практичний та естетичний елемент гри, а й набувають повноцінного статусу об'єкта художнього самовираження та засобу візуальної демонстрації думки. Через вплив цифрових технологій що стрімко розвиваються та збільшення попиту на ексклюзивні продукти ілюстровані гральні карти стали невід'ємним елементом ігрової культури, мистецьких проєктів та сфери колекціонування.

В контексті сучасного мистецького простору робота над розробкою дизайну ілюстрованих гральних карт є актуальною темою, оскільки містить в собі поєднання культурної цінності, мистецького підходу, використання комерційного потенціалу та демонстрацію освітньої важливості дизайну. Сучасні дизайнерські колоди гральних карт затребувані на ринку як авторський продукт і мають високу колекційну та естетичну цінність. Також робота над створенням такого дизайну розвиває ключові навички розробника і є чудовим прикладом комплексного проєкту, що гарно висвітлює тему створення дизайну карт в освітньому контексті.

Мета дослідження: Дослідження процесу формування гральних карт від історичних витоків до сучасності, огляд впливу сучасних технологій на створення дизайну ілюстрованих гральних карт, аналіз методів розробки ілюстрацій та видів дизайну, вибір ефективних засобів втілення концепції та безпосередня реалізація авторського проєкту.

Завдання дослідження:

- Дослідити наукову літературу та інтернет-джерела на тему розробки дизайну ілюстрованих гральних карт.
- Проаналізувати дослідження в галузі історії формування дизайну ілюстрованих гральних карт.
- Визначити основні методи ілюстрування в розробці дизайну.

- Провести порівняльний аналіз прикладів ілюстрованих гральних карт.
- Виділити інновації та методи для вдосконалення ілюстрованих гральних карт.
- Описати основні ідеї, етапи створення та концепцію власного дизайн-проєкту.
- Розробити власний дизайн ілюстрованих гральних карт в стилі «фентезі».

Об'єкт дослідження: ілюстровані гральні карти, як дизайнерський продукт.

Предметом дослідження є процес створення концепції, підбір художнього стилю, застосування графічних інструментів та технологій виготовлення для реалізації дизайну ілюстрованих гральних карт.

Методи дослідження: аналіз наукових джерел, літератури та прикладів гральних карт, порівняльний метод різноманітних підходів до дизайну, візуальний аналіз композицій, кольорів та графічних елементів, розробка авторського проєкту та його реалізація.

Елементи наукової новизни одержаних результатів: завершено розробку власної концепції ілюстрованих гральних карт та втілено її як продукт, в дизайн інтегровано культурні та мистецькі аспекти, висвітлено значущість балансу між функціональністю та естетикою, проаналізовано актуальні інструменти для ілюстрування.

Практичне значення одержаних результатів: Результати даної кваліфікаційної роботи можуть використовуватися ілюстраторами та графічними дизайнерами для допомоги у розробці унікальних гральних карт або інших настільних ігор. Також даний проєкт має комерційний потенціал для виробництва, оскільки має цікавий авторський концепт. Опис і висвітлення багатьох тем дизайну

та історії його формування у сфері гральних карт має освітню цінність і може виступати елементом наукових досліджень у сфері мистецтва.

Апробація результатів дослідження: Основні результати дипломної роботи були апробовані під час участі у II Всеукраїнському конкурсі дитячо-юнацької творчості "Зимова Україна", організованому освітнім порталом "Алаба", де було отримане перше місце (Див. Рис. А.1.) за представлення тематичної ілюстрації, яка в подальшому була використана для створення дизайн-проєкту представленого у дипломній роботі. Отримана нагорода підтверджує практичну цінність і актуальність проведеного дослідження, а також високий рівень творчої і наукової підготовки.

Також частину авторського проєкту було представлено на Міжнародному відкритому конкурсі творчих дизайн-проєктів «Арт-погляд» – 2025, присвяченому пам'яті Володимира Томашевського з нагоди 95-річчя Криворізького державного педагогічного університету. Презентація проєкту в межах конкурсу засвідчила позитивні відгуки з боку фахівців галузі дизайну та викладачів профільних закладів освіти, що свідчить про належний рівень виконання роботи та її відповідність вимогам сучасного дизайну (Див. Рис. А.25.).

Крім того, елементи проєкту були представлені на Польському фестивалі плакатів «Poster Challenge», організованому кафедрою візуальної комунікації Інституту мистецтва та дизайну Університету Комісії національної освіти (Польща). Участь у даному заході дозволила продемонструвати графічну частину дослідження міжнародній аудиторії, розширити професійні зв'язки та отримати зворотний зв'язок від європейських колег у сфері візуальної комунікації.

Публічне представлення і визнання результатів на конкурсах свідчить про ефективність застосованих методик та правильність зроблених висновків, що є вагомим доказом успішної апробації виконаної роботи.

Структура та обсяг роботи: Робота складається з трьох розділів, загальних висновків, списку використаних джерел та додатків. В першому розділі «Еволюція дизайну гральних карт. Адаптація до нових технологій та трендів» проводиться аналіз наукових досліджень в галузі дизайну гральних карт, досліджується графічне оформлення та методи ілюстрування гральних карт. В другому розділі «Комплексний аналіз і розробка концепту дизайну ілюстрованих гральних карт» проведено порівняльний аналіз ілюстрованих гральних карт, розглянуто інновації та методи створення гральних карт, продемонстровано ідеї та етапи створення авторських ілюстрацій. В третьому розділі «Розробка та втілення дизайн-проєкту» було розкрито елементи розробки дизайн проєкту, визначено основні інструменти для втілення дизайну та оглянуто технології виготовлення гральних карт. Загальний обсяг бакалаврського проєкту становить 74 сторінки комп'ютерного тексту (без додатків).

РОЗДІЛ 1

ЕВОЛЮЦІЯ ДИЗАЙНУ ГРАЛЬНИХ КАРТ. АДАПТАЦІЯ ДО НОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ ТА ТРЕНДІВ

1.1. Аналіз наукових досліджень в галузі дизайну гральних карт

Ігри з використанням карт один з найпопулярніших видів ігор, який у вихорі різних культур перетворився на справжнє мистецтво. Маленькі декоровані картки з папером вже дуже давно є великою частиною нашого розважального арсеналу. Цей розділ розкриває елементи історії розвитку гральних карт, їхню символіку та види гральних карт які існують в нашому сьогоденні. Конкретно ніхто не знає, коли та хто саме придумав гральні карти. Так сталося через довгий проміжок часу та величезний вплив різних культур які сприяли їхньому становленню. Відомо що карти раніше мали набагато більше прототипів, наприклад кам'яні та дерев'яні плитки, шматки шкіри з намальованими на них знаками або символами тощо.

Місцем де з'явилися перші гральні карти вважають Азію. Перші згадки про них були приблизно в 8-11 століттях. Наприклад у Китаї, замість звичних нам зараз гральних карт використовували довгі пласкі таблички з різноманітних матеріалів - слонової кістки, дерева або бамбуку [16]. В Японії своєрідними картками слугували раковини мідій які мали на собі маленькі ілюстрації квітів, побутових сцен або зображували пори року. Тоді японські карти використовувались для навчання та розваг творчих людей [29]. А у Індії для цієї категорії ігор використовували ганджифа. Перша згадка цього слова була ще у 1527 році. Це сталося коли імператор Бабур вписав його до свого щоденника, коли згадував про те що відправ своєму другові одну колоду. Ганджифа представляють собою круглі картки на яких можуть бути зображені боги, зброя, тварини та рослини. Одним з таких зображень є фігура Шиви з чотирма руками, що тримає кубок, меч, монету і жезл. Є припущення що символи зображені на індійських картах представляють собою

індійські клани і служили стартовою точкою створення мастей для інших колод [24].

У Персії вже з'явилися карти більш схожі на сучасні. Колода включала в себе 48 карт, розділених по 12 карт на 4 масті. І вже в цій версії можна було відстежити всім знайому нам ієрархію: на двох старших картах були зображення короля та візира, а інші 10 просто позначалися цифрами. В 11 столітті гральні карти потрапили з Азії до Єгипту. Карти тамтешніх воїнів, а саме мамелюків (див. рис. 1.1) дуже нагадували карти таро. У колоді було 22 старших карти та 56 молодших карт. Вони теж ділилися на 4 масті - Пентаклі, Кубки, Мечі та Палиці. В нас час також ще можна зустріти колоди з такими мастями. Але на старих єгипетських картах не зображували людей. Допускалися тільки зображення геометричних та абстрактних малюнків [19].



Рис. 1.1. Гральні карти мамелюків

У Європі перша офіційна згадка про гральні карти датується 1367 роком. Але саме тоді у Берні оголосили про заборону карткових ігор, що свідчить про те що у той час гральні карти вже були достатньо розповсюджені по Європі.

З 1377 року ми можемо побачити все більше і більше записів про гральні карти. Наприклад, у Флоренції теж оголосили заборону схожу на Бернську. У той час в багатьох Європейських містах все частіше з'являлися згадки про карткові ігри в документації, офіційних розпорядженнях та літературних творах [7].

У 1418 запустили вже масовий друк гральних колод, зокрема у Нюрнберзі, Ульмі, та Аугсбурзі. І вже аж наприкінці 15 століття карти почали активно модернізувати, аби вони виглядали більш по-європейськи. Єгипетські масті замінилися чирвами, бубнами, піками та трефами, а на старших картах зображувалися члени королівських дворів. У різних варіантах колод ними були королі, королеви, лицарі, прислуга та інші персонажі [21].

Минав час, а гральні карти ставали все більше схожими на сучасні. Одним з наступних кроків «осучаснення» стало те що карти стали двосторонніми, тобто картинка дзеркально дублювалася знизу та зверху. Пізніше карти почали позначати індексами. Це було зроблено для того щоб гравці, тримаючи карти в'ялом, могли бачити їхній номінал. Згодом на звороті карт почали друкувати різноманітні написи, узори та патерни, які ми зараз називаємо «сорочкою» а також було замінено гострі краї карт на заокруглені.

У результаті різноманітних трансформацій, кількість карт у колоді зменшилася до трьох: короля, дами та валета. Ще одна карта, яку можна додати, це Джокер, який відповідає Джокеру Старших Арканів Цікаво, що в деяких варіаціях карткової гри (наприклад, в старих «іспанських», «швейцарських», «німецьких» іграх) немає дами, але крім короля є два інші чоловічі персонажі - унтер (молодий валет) і обер (старший валет) [38].

Загальноприйнята сучасна система гральних карт складається з 54 карт, розділених на чотири масті. Вони складаються з карт номерами від «2» до «10», валет, дама, король, туз і два джокери. Також існує дві скорочені колоди: 36 карток, нумерація яких починається з «6», і 32 карти, нумерація яких починається з «7» [40].

Поширення карт на початку історії їхнього створення означало, що майже в кожній країні була своя версія гральної колоди. В сучасному світі «етнічні» колоди використовуються не так часто, але все ж існують, з деякими відмінностями від старовинних.

Класична іспансько-італійська колода включає в себе 50 карток. Нумерація починається з одиниці та закінчується дев'яткою. Дами в такій колоді відсутні, але є валет, лицар король та джокер.

Паралельно з цим в різних регіонах доволі часто використовували власні колоди з різною кількістю карт. Наприклад, у Венеції колода складалась з 78 карт, у Болоньї — 62 карти, а у Флоренції — аж з 98 карт.

Протягом багатьох років свого існування Німецька колода пройшла кілька етапів трансформації. В наші часи вона включає в себе 32 карти, хоча до того їх було аж 48.

Ще в 15 столітті на верхніх картах були зображені король, королева, обер-офіцер та унтер-офіцер. Згодом з колоди королів прибрали, і на їхнє місце ввели тузи.

Цікавою особливістю в німецькій колоді є те, що в позначені мастей використовували більше кольорів. Окрім звичайних червоних чирв і чорних трэф, тут також зустрічаються зелені піки та жовті бубни.

Можна зазначити, що саме французька колода є однією з найближчих до сучасних. Якщо брати до уваги паризький стандарт, старшими картами в цій колоді є валет, дама, король та туз. Саме у Франції затвердили систему позначення мастей лише двома кольорами — червоним та чорним що ще більше висвітлює теорію того що саме завдяки французькій колоді карти отримали сучасний зовнішній вигляд [6].

Однією з найбільших особливостей французьких карт є те, що герої зображені на них мали свої історичні прототипи, на відміну від інших колод, де зовнішній вигляд старших карт залежав від фантазії художників.

- Король черви — Карл Великий
- Король пік — Цар Давид
- Король бубен — Юлій Цезар
- Король трэф — Олександр Македонський
- Дама черви — Юдіт (колись також зображувалась як Олена Троянська або Дідона, засновниця Карфагена)

- Дама пік — Афіна Паллада (в різних варіаціях це могли бути ще Мінерва або Жанна д'Арк)
- Дама бубен — Рахиль (персонаж із Біблії, який представляє самолюбство та жадібність)
- Дама трєф — Аргіна («Королева» — «regina». Також колись так називали коханок французьких королів). Цікавим фактом є те, що прототип цієї карти часто змінювався, іноді зображаючи добродішну Лукрецію, символ чарівності Філон чи Гекубу.
- Валет черви — Етьєн де Віньоль (також відомий як Ла Гір — «Лють»). Він є радником Жанны д'Арк і героєм народного фольклору.
- Валет пік — Ож'є (Огіє) Данець. Двоюрідний брат Карла Великого, національний герой Данії.
- Валет бубен — Гектор (Гектор де Маре, лицар Круглого Столу та брат Ланселота).
- Валет трєф — Ланселот. Лицар Круглого Столу.

Можна сказати що мистецтво створення гральних карт пройшло через численні культури та епохи. Їхня історія тісно пов'язана з еволюцією людської творчості [35].

1.2. Дослідження графічного оформлення гральних карт

Зазвичай, сучасні гральні карти мають в своєму дизайні багато художньої обробки, і хоча відносно маленький розмір самих карт і коробки до них створює певні обмеження, це не впливає на їхнє різноманіття та креативність дизайнерів. Багато сучасних дизайнерів ставлять практичність та стриманість на перше місце, залишаючи естетичні міркування у «фоновому режимі», оскільки гравці (наприклад учасники олімпійських ігор в категорії «спортивний бридж») надають перевагу простоті та ненав'язливості. Однак сучасні тенденції та технології

дозволяють створювати настільки привабливі дизайни, що вони набирають популярності як предмети колекціонування, подарунки, декор, тощо.

Метою розробки дизайну гральних карт є баланс між художніми можливостями та умовними стандартами. Не дивлячись на те що майже всі принципи дизайну та друку з кожним днем все більше змінюються та розвиваються, за останні 640 років основне призначення гральних карт залишилося незмінним [46].

Традиційний стиль, або так-званий консерватизм, має великий вплив на класичний дизайн гральних карт, особливо на дизайн старших карт. Ще відносно нещодавно сам дизайн гральних карт не мав великого значення, оскільки звичайного гравця цікавили переважно довговічність та якість, а не зовнішній вигляд, до того ж багато користувачів надають перевагу дизайну до якого вони звикли. З цих причин образ гральних карт залишається незмінним протягом століть[27].

Як нам вже відомо, протягом багатьох років гральні карти зазнавали значних змін щоб стати вже більш схожими на сучасні. Та що точно відомо то карти завжди мали відмінності в кольорах, і кожна відмінність, малюнок та колір несли в собі унікальний символізм.

- Масті зеленого кольору представляли собою життєві сили та енергію води. Ідея полягала у тому що вода з одного боку дарує життя, а з іншого - призводить до страшних бід. Аналогами зеленої масті в середньовіччі були знаки палиці, або жезла, які з часом перетворилися на звичайні чорні піки.

- Жовта масть позиціонувала себе як уособлення творчості, інтелекту та матеріального успіху. Зазвичай на «жовтих» картах зображували сонце, монети, вогонь, золоті кульки та запалені смолоскипи. Згодом, замість жовтої масті стали використовувати значок ромба, або так звані бубни.

- Блакитна масть означає безкорисливе служіння, порядність та простоту. На таких картах найчастіше були зображення жолудів з блакитними кільцями або схрещені шпаги та мечі, які потім перетворилися на трефи або хрести.

- Червона масть символізувала радість, красу та насолоду. Також вона могла трактуватися як символ нового початку та духовності. «Червоні» карти мали на собі зображення чаш, кубків та сердець. З осучасненням, традиційними залишилися лише зображення сердець, або так званих чирв [45].

Якщо більш детально вивчати масті та їх назви, то можна прослідкувати що і зараз в різних місцях вони звучать по-різному. Наприклад у Франції вони дослівно перекладаються як серця, трилисник, піки (списи) та плитки (бруківка). В Італії це ж піки, квадрати, серця та квіти. Іспанські карти відзначилися тим, що зберегли свої первинні назви - мечі, кийки, чаші (кубки), монети (див. рис. 1.2) [36]. А Німеччина та Англія в цьому плані були найбільш оригінальними, бо їхні назви мастей перекладаються як лопати, кийки, серця та діаманти. Але в той же час у південних і східних регіонах Німеччини навіть зараз можна побачити на картах ще старовинні значення: листя, серця, дзвіночки та жолуді. Також ці масті також часто вживаються в Австрії, Швейцарії, Чехії, Словаччині, Словенії, Хорватії, Угорщині та Румунії.

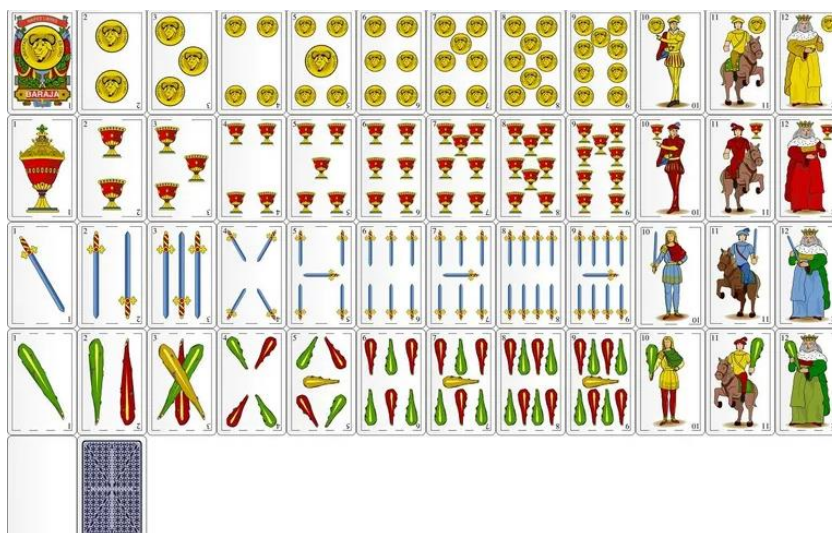


Рис. 1.2. Італо-Іспанська колода карт

Відомо що в ідеї саме чотирьох мастей закладено чотири пори року, а кількість карт у колоді відповідає кілько тижнів у році (52) [22]. Якщо вивчати ідею карт по тижнях, виходить що кожна масть (13 карт) також відповідає одній порі

року, яка має 13 тижнів. Можна провести прості обчислення : кожна карта має очки (1-10, валет-король – 11-13). Якщо ми складемо разом всі ці очки, отримаємо 91, що означає кількість днів у кожній порі року. Сума очок кожної пори року (4 рази по 91) дорівнює 364, віднімаючи один день, що відповідає кількості днів у році.

Одні з найдавніших гральних карт не мали малюнку на зворотній стороні, тобто так-звана «сорочка» була відсутня. Це пояснюється тим, що з старовинними техніками створення гральних карт було доволі складно відтворити ідентичний малюнок багато разів, а найменші відмінності на зображенні дозволяли опоненту розпізнавати карти зі зворотного боку під час гри. Це був найпростіший вихід, але він теж мав мінуси. Однотонна сторона картки часто забруднювалась і плями теж служили «мітками» для суперника. У міру вдосконалення технологій друку, протягом вісімнадцятого – дев'ятнадцятого століть, набирали популярності прості зображення на звороті карток, наприклад візерунки з крапок, гілочок, геометричних фігур або інших повторюваних елементів. До того часу коли такі технології стали поширеними, карти що стали непридатні для гри використовували як візитні картки, запрошення, записники тощо [43].

Дизайн гральних карт може відображати моду сьогодення та сучасні тенденції, керуватися певними смаками та стилями. Але зазвичай професійні гравці карткових ігор надають перевагу простому і формальному дизайну. Максимально ненав'язливий дизайн «сорочки» для них вже став чимось на зразок традиції. Але бувають і зворотні ситуації: у сезоні 1875-1876 роках компанія Woolley & Co випустила у продаж цілу серію ефектних японських дизайнів (див. рис. 1.3), що допомогло компанії збільшити об'єм продажів. Цей принцип застосував і Оуен Джонс – архітектор та дизайнер, який створив «сорочку» для карт De La Rue. Виробляти більш привабливі гральні карти його надихнуло мистецтво античності. Він зрозумів що ці шедеври базувалися на геометричних паттернах прикрашеними вишуканими арабесками, на які і спирався дизайн Оуена Джонса.



Рис. 1.3. Оуен Джонс. Приклади китайських орнаментів

Можна сказати що продажі гральних карт доволі зросли в порівнянні з тим часом. Це пов'язано з тим що потенційний споживач тепер має більше вільного часу для гри, відносно більший дохід та неймовірно великий вибір різноманітних дизайнів. Наприклад зараз, гральні карти можуть купувати просто через зовнішній вигляд та упаковку, особливо ілюстровані гральні карти в якості елемента колекції або сувеніру.

Особливе місце серед гральних карт займають пам'ятні серії, які випускаються в основному для особливих випадків. Професійні користувачі гральних карт не є особливими прихильниками таких колод. У випадку дизайну пам'ятних колод уже існує ідея дизайн-проекту, задача дизайнера тут створити правильну інтерпретацію яка повністю підкреслить саму ідею. На сьогоднішній день такі карти може зробити кожен, але існує тільки одне обмеження – ціна.

Зазвичай ідеєю для такої колоди слугує якась визначна подія: столітній ювілей, королівське весілля і навіть вибори. До дизайну пам'ятних карт варто підходити доволі розумно – шукати такі рішення, які б одразу яскраво висвітлювали тему і не викликали сумнівів, концепт має бути символічно яким та зрозумілим для споживача. Також важливий безпосередньо сам дизайн карти. Нажаль дуже часто можна зустріти просто фотографію з позначками по кутках. Так, такі колоди можуть привертати увагу, але при хорошому дизайні цікавість до продукту можна збільшити в багато разів.

Різноманітність доступних дизайнів впливає на обсяги продажів набагато менше ніж на інші товари з подібних категорій, але попит на оригінальність все ж існує. Завдяки новим цифровим технологіям кожен охочий може створити власний дизайн і втілити його в життя. Мінусом в цій ситуації є те, що через простоту створення новий дизайн гральних карт втрачає свою вартість, а оригінальні та складні проєкти губляться серед цієї великої низки.

1.3. Методи ілюстрування в розробці дизайну

Класичний дизайн гральних карт включає в себе дві основні частини: реверсу та анверсу. Реверс – це лицьова сторона карти на якій зображено масть, номер карти і малюнок (якщо це входить в ідею дизайну), а анверс, або так-звана «сорочка» це зворотня сторона карти. Зазвичай на анверсі зображають простий малюнок, який не відволікає гравця.

Дуже часто основним методом створення дизайну гральних карт є ілюстрування. За допомогою малюнків можна створити особливу атмосферу гри і швидше та легше розуміти значення використовуваних карток. Зараз у світі є величезна кількість підходів до ілюстрування гральних карт. На дизайн можуть впливати країна, регіон, культура, стиль та навіть час коли розроблявся дизайн.

Підхід з використанням традиційної символіки та образів є одним з найпопулярніших в ілюструванні гральних карт. Дуже часто такі дизайни представляють собою концепт культурної спадщини певної країни. Якщо брати до прикладу іспанські гральні карти, то там будуть зображені королі та королеви, на італійських картах можна побачити Ромео та Джульєтту, а французькі карти будуть прикрашати зображення в стилі Ренесансу.

Наступним підходом який в наш час набуває все більшої популярності є метод використання унікальних тематик. Це може бути дизайн який спирається на певні події, може стосуватися відомих людей, може бути заснований на сюжеті книжки, фільму або гри, варіантів величезна кількість. Одним з таких дизайнів є

колода «Bicycle Cyberpunk Cybercity» від компанії «Playing Card Co». Ця колода розроблена спеціально для фанатів комп'ютерної гри «Cyberpunk» [10].

Дизайн колоди «Bicycle Cyberpunk Cybercity» на рис. 1.4 ідеально поєднує в собі класичні елементи дизайну гральних карт та фантастичні міські пейзажі майбутнього, які основною частиною концепту гри «Cyberpunk», тому саме ця колода дуже популярна серед колекціонерів і поціновувачів.



Рис. 1.4. Карти Bicycle Cyberpunk Cybercity

Інший підхід полягає у використанні ілюстрацій різноманітних сучасних митецьких стилів у дизайні гральних карт. Зазвичай такі колоди створюють більше покладаючись на естетику, тому такі карти популярніші у колекціонерів більше ніж у професійних гравців.

Якщо метою є створити насправді якісний дизайн колоди потрібно враховувати такі фактори як відповідність тематиці, легкість розпізнавання, чіткість та естетичність. Ілюстрації до гральних карт можуть бути найрізноманітнішими: від фантастичних персонажів до портретів історичних постатей, все залежить від тематики яку обрав дизайнер чи ілюстратор. Беручи до уваги фактор різноманітності ілюстрацій, важливим елементом є визначення підходу ілюстрування карт який найбільш точно відповідатиме вашій задумці. Можна виділити кілька основних підходів:

- Реалістичний підхід;
- Абстрактний підхід;
- Модернізований підхід;

- Мінімалістичний підхід;
- Класичний підхід;
- Візуальний підхід.

Реалістичний підхід має у своєму дизайні максимально реалістичні зображення персонажів, тварин або предметів. Зазвичай такі карти використовуються для гри в престижних колах або як одиниця для цінної колекції. Для створення ілюстрацій до таких карт зазвичай використовують фарби, олівці, змішані техніки або навіть 3D графіку. Всі предмети на ілюстраціях зображуються детально з реалістичними пропорціями та природніми кольорами. Цей підхід дозволяє створити колоду з унікальними витонченими картами, де кожна деталь доведена до досконалості. Хоча це вимагає дуже багато зусиль та майстерності все одно знаходяться майстри які створюють такі дизайни та мають попит на свій продукт.

Для прикладу карти «Видатні постаті» (див. рис. 1.5): це класичні гральні карти з дизайном в стилі реалізм, на яких зображені портрети видатних українців. Автором портретів які використовуються в даній серії є Олег Зоренко [5].



Рис. 1.5. Гральні карти «Видатні постаті»

Основа абстрактного підходу ілюстрування гральних карт складається в основному з простих абстрактних елементів. Зазвичай це прості геометричні фігури, лінії або плями. Концептом цього підходу є те, що ілюстрація на карті може не мати конкретного значення, але в цьому і є шарм цього дизайну. В більшості випадків використання абстрактного підходу передбачає наявність насичених

кольорів та яскравих контрастів. Абстрактний підхід популярніший за реалістичний, бо він дає більше можливостей для ілюстратора щоб створити новий оригінальний та цікавий дизайн. Також серед вагомих плюсів даного підходу є велика впізнаваність через оригінальність, і в той же час дизайн інтуїтивно зрозумілий через свою простоту.

Дуже наглядним і цікавим прикладом абстрактного підходу є колода Рубена Альбрехта «Abstract Playing Cards» (див. рис. 1.6). Ці карти включають в собі ідею класичної колоди, але всі елементи ілюстрацій виконані лише за допомогою трьох основних форм: кола, прямокутники та трикутники. Король, дама, валет та джокер мають абсолютно новий вигляд. Також щоб зробити дизайн більш яскравим традиційний чорний колір мастей замінений на кілька відтінків синього [18].

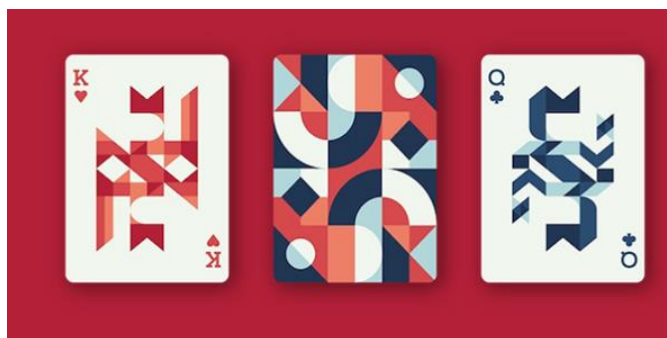


Рис. 1.6. «Abstract Playing Cards» Рубена Альбрехта

Одним із сучасних є модернізований підхід ілюстрації гральних карт. Він може поєднувати в собі одразу кілька технік, які незвичайно, але гармонійно створюють естетично привабливі карти. Найчастіше в цьому методі використовуються такі техніки як векторна графіка та 3D моделювання. Тут також переважають геометричні фігури та абстрактні форми, але часто робиться акцент на незвичних кольорових схемах, футуристичних елементах, або навіть на фантастичних сюжетах. Це поєднання простоти та футуризму надає картам стильного та сучасного вигляду. До прикладу можна привести преміальні карти «Modern Times» від Art of Play (див. рис. 1.7). Тут можна побачити схожість з абстрактним підходом, але саме в цій колоді вже простежується ідея концепту та більш складні форми [4].

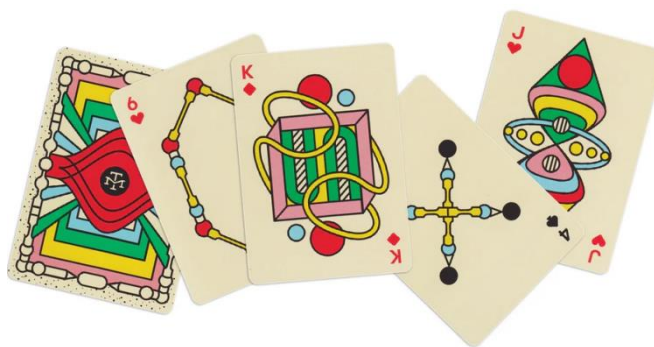


Рис. 1.7. Гральні карти «Modern Times» від Art of Play

Мінімалістичний підхід базується на правилі мінімальної кількості деталей. Він відрізняється від класичного стилю відсутністю прикрас та додаткових елементів дизайну. В мінімалістичному підході дозволяється використання тільки простих фігур, ліній та контурів на монохромному тлі щоб перше на що звертає увагу гравець було значення карти. Деякі дизайнери взагалі можуть замінити ілюстрацію на просту фігуру або взагалі залишають просто номер карти і масть. Може здатися що це занадто простий дизайн, але це теж справляє не аби-яке враження. Зазвичай карти в стилі мінімалістичного підходу використовують для спортивного бриджу, бо вони мають основну перевагу – карти можна розпізнати легко та швидко, що дуже важливо для гри в якій потрібно чітко сприймати інформацію. Як нестандартний приклад можна розглянути колоду «Cards Playing Card Game» (див. рис. 1.8) від Brass Monkey [33]. Тут дотримані всі основні принципи мінімалістичного підходу і водночас дизайн карти виглядають стильно та наповнено не дивлячись на свою простоту.



Рис. 1.8. Гральні карти «Cards Playing Card Game» від Brass Monkey

Класичний підхід ілюстрування гральних карт можна також назвати традиційним, оскільки він використовується для створення дизайну колод в оригінальному стилі. Такий дизайн включає в себе багато деталей та персонажів, з останнього це можуть бути навіть конкретні історичні постаті. Для багатьох колекціонерів класики такі колоди, особливо старі, мають високу естетичну цінність. Також однією з ознак традиційного стилю є деталізація та відносна реалістичність. Дуже часто в кольоровій гаммі карт класичного дизайну є синій, золотий та бордовий. Це може пояснюватися тим що у Європі XVII та XVIII століття, коли почали поширюватися гральні карти, ці кольори були модними серед тодішньої знаті. Зараз карти дизайн яких виконано за класичним підходом найбільш популярні серед істориків та колекціонерів мистецтва.

Найбільш яскравим прикладом сучасних гральних карт з класичним підходом є «Bicycle Standard» (див. рис. 1.9) від компанії Bicycle. Саме ця колода є найбільш популярною у світі через дотримання всіх традицій дизайну гральних карт. Також цікавим фактом є те, що цією колодою користуються практично всі ілюзійністи так фокусники [20].



Рис. 1.9. Гральні карти «Bicycle Standard»

Візуальний – один із основних підходів ілюстрування гральних карт. Він потрібен для того щоб передати цілу історію через карти і дозволяє гравцям орієнтуватися в тематичних іграх. Це може бути сюжет який розповідається через ілюстрації на картах, або лор персонажів особливості який можуть бути представлені через силу карт. Тут можна привести чудовий приклад з українського світу дизайну і це колода «Енеїда» Оксани Тернавської (див. рис. 1.10). Її ілюстрації

тут дійсно справляють враження і передають сюжет легендарної поеми Івана Котляревського. [12]



Рис. 1.10. Сувенірні гральні карти «Енеїда»

Висновки до розділу 1

Історія гральних карт дуже обширна: вона охоплює різні епохи та культури. Витоки гральних карт тягнуться аж з Давнього Китаю, де на той час вони виготовлялися з паперу. Тоді це була не просто гра, а й засіб навчання. Пізніше розповсюдження карт у Європі, Індії та Японії посприяло виникненню безлічі стилів та способів виробництва гральних карт, відголоски стилів яких ми можемо побачити у картковому мистецтві сьогодення.

Основний вплив на ті карти що ми маємо зараз мали країни молодшої Європи, особливо Німеччина, Франція, Іспанія та Італія. З цього переліку стандартні масті (бубни, черви, трефи і піки) закріпила саме французька колода, яка набула поширення у XVII столітті як і в наш час є загальноприйнятими в усьому світі. Але не варто забувати що і інші країни, наприклад такі як Німеччина чи Іспанія зберегли свої традиційні варіанти концепту мастей (жолуді, монети, кубки та мечі), просто щоб створити всесвітньо-універсальний та зрозумілий концепт-дизайн, потрібна була стандартизація символів.

Один із основних елементів розвитку гральних карт є їхній художній дизайн. Ілюстрація гральних карт еволюціонувала від простих зображень до складних

художніх зображень, і в деяких випадках навіть повноцінних картин. З плином часу виробники карт стали приділяти багато уваги символіці, деталям та кольоровій гаммі. Це дозволило створити не лише зручні у використанні карти, а й візуально привабливі колоди. В наш час все більше набирають популярності дизайнерські колоди які можуть відображати буквально будь-яку ідею і кожен може знайти або навіть створити щось для себе.

Підходи ілюстрування гральних карт які використовуються зараз можна розділити на кілька основних категорій: реалістичний, абстрактний, модернізований, мінімалістичний, класичний та візуальний підходи. Класичний підхід натхненний історичними прототипами і виконується у відповідних відтінках і з багатьма деталями. Мінімалістичний підхід навпаки – передбачає використання мінімальної кількості кольорів, прості форми та мінімальну деталізацію. Підхід модерну містить в собі експериментальні елементи дизайну з сучасними технологіями, що дозволяє створювати незвичайні композиції. Схожий на попередній, але все ж інший абстрактний підхід виділяється своїми яскравими кольорами та контрастами на нестандартних формах, в той час як підхід реалістичності спрямований на точну деталізацію.

Також одним з невід’ємних елементів гральних карт є їхні масті та номінал. Тут велику роль грає не тільки практичне значення, а й символізм, хоча бувають виключення. Чотири масті карт зі своїх витоків мають тісні асоціації з кожною порою року, а загальна кількість карт у класичній колоді відповідає кількості тижнів у році. Також класичний дизайн культурних карт має не тільки практичне, а й культурне значення, бо кожна «старша» карта має свій історичний прототип.

З плином часу гральні карти не тільки зберегли своє місце у сфері розваг, а й стали засобом самовираження, об’єктом мистецтва і доволі вагомим елементом сучасної художньої культури. Вони можуть використовуватися не тільки в карткових іграх, а й в рекламі, кардистрі [25], фокусах і навіть в художніх проєктах та виставках. Для затятих поціновувачів дизайну карткового мистецтва є колоди які випускаються обмеженим тиражем або це можуть бути ексклюзивні колоди в одному екземплярі що стають особливими предметами для цінних колекцій.

Можна підсумувати що розвиток дизайну гральних карт це динамічний процес що постійно еволюціонував від своєї появи і до сьогодні. Кожна колода демонструє мистецькі та технологічні тенденції свого часу та відображає культуру: від давньокитайських карт які були геть не схожими на ті що ми можемо бачити зараз, і до високотехнологічно створених дизайнерських шедеврів сучасності. Постійний розвиток виробничих технологій та покращення дизайну в різних напрямках вплинули на те що гральні карти в наш час не втрачають своєї популярності одночасно зберігаючи в собі два протилежних елементи: історичну спадщину та гармонійну адаптацію до вимог сучасних користувачів і естетів.

РОЗДІЛ 2

КОМПЛЕКСНИЙ АНАЛІЗ І РОЗРОБКА КОНЦЕПТУ ДИЗАЙНУ ІЛЮСТРОВАНИХ ГРАЛЬНИХ КАРТ

2.1. Порівняльний аналіз ілюстрованих гральних карт

Доволі вагомим елементом візуального мистецтва та культури є саме ілюстровані гральні карти. Саме зображення на них передає культурні, історичні та стилістичні особливості різних куточків світу відображаючи особливість підходів до дизайну гральних карт кожного регіону. Як нам вже відомо гральні карти зараз використовуються не тільки для ігор, а ще й у колекціонуванні, кардистрії, фокусах та мистецтві. Ця класифікація сформована на основі офіційних видань виробників гральних карт та аналізу вже існуючих колекцій, до того ж вона охоплює художні особливості видів ілюстрованих гральних карт, їхні функціональні відмінності та матеріали виготовлення. Цей аналіз базується на загальновідомих особливостях ілюстрованих гральних карт в кількох основних видах, а саме: класичний, історичний, художній та абстрактний.

Класичні гральні карти зазвичай містять в собі наступний ряд елементів: чіткі фігурні зображення, симетричні фігури та стандартну кольорову палітру. Розглянемо цей вид на кількох прикладах.

Однією з найпопулярніших колод є «Bicycle Supreme Line» (див. рис. 2.1). Дизайн цієї колоди зроблений на основі колоди «Bicycle Standard» і є покращеною її версією. Відмінності між цими двома колодами полягають у деяких елементах дизайну та товщиною колоди (щоб колода була більш легкою) [3].



Рис. 2.1. Гральні карти «Bicycle Supreme Line»

Наступною у нашій підбірці є колода карт «Tally-Ho» (див. рис 2.2) із серії Circle Back [44], яка відома своєю оригінальною та водночас простою ілюстрацією сорочки (паттерни основою яких є кола та інші прості фігури). Цю колоду можна назвати «класичною класикою», але є дещо що відрізняє її від «Bicycle Standard» або інших класичних гральних карт – це особливе лляне покриття Linoid Finish. Завдяки своєму класичному дизайну і особливому покриттю карти «Tally-Ho» і набули своєї популярності. Одночасно м'які на дотик та зносостійкі, гнучкі слизькі та тонкі – ідеально підходять для фокусів та карткових ігор [11].



Рис. 2.2. Гральні карти «Tally-Ho» із серії Circle Back

Кarti «Bee Standard» (див. рис. 2.3) також є однією з найбільш відомих колод для карткових ігор та фокусів. Ці карти почали виготовляти ще в позаминулому столітті. З того часу технології виготовлення карт змінювалися багато разів, але основні елементи дизайну залишилися на картах зберігаючи їхню автентичність.



Рис. 2.3. Гральні карти «Bee Standard»

Як нам відомо гральні карти мають довгу і багату історію, яка сягає своїм корінням аж в одинадцяте століття. Карти історичного виду відрізняються від

інших своїми складними орнаментами, використанням дорогих матеріалів та ручним розписом. Основні приклади:

Один з прикладів з яскравими відмінностями від класичних гральних карт є Швейцарська колода. Ця колода налічує 36 карт і досі використовується у деяких регіонах Швейцарії та Ліхтенштейні для карткових ігор. Швейцарська колода (див. рис. 2.4) була на піку свого розвитку у п'ятнадцятому столітті у Німеччині, в той час коли також розвивались італійська, іспанська та німецька колоди. Але головною особливістю швейцарської колоди є використання незвичайних мастей, а саме:

- Дзвоники – бубни;
- Жолуді – трефи;
- Щити – піки;
- Троянди – чирви.



Рис. 2.4. Гральні карти з швейцарської колоди

Наступним прикладом є Французька колода (див. рис. 2.5), колода що стала основою сучасного дизайну гральних карт. Також її можна віднести до класичного виду, оскільки саме ця колода має в собі всі його ознаки. Саме французькі масті набули найбільшого поширення у сучасному світі, у них вони називалися *coeurs*, *piques*, *trèfles* та *carreaux*, що в перекладі означає чирви, піки, трефи та бубни. Можна сказати що французька колода розвивалась через подорож: колода була завезена із Франції до Англії у сімнадцятому столітті, а згодом через вплив Британської Імперії колода поширилась по всьому світі.



Рис. 2.5. Приклад дизайну французької колоди гральних карт

Італо-іспанська колода – варіант поширений в Італії, Іспанії та Португалії, а також може зустрічатися у країнах Латинської Америки та в деяких регіонах Франції [42]. Початком розвитку Італо-іспанської колоди стало те що морська торгівля принесла разом з арабською культурою карти Мамелюцького Єгипту де вони почали вже вузький шлях свого розвитку на Піренейському півострові, і з часом на їхній дизайн почали впливати італійські карти таро [30]. В цій колоді, як і в багатьох інших колодах історичного виду використовуються нестандартні масті, а саме:

- Монети – бубни;
- Палиці – трефи;
- Мечі – піки;
- Кубки – чирви [8]. (Див. рис. 1.2.)

До художнього виду можна віднести дизайнерські колоди які випускають лімітованими серіями, сучасні колоди з нестандартним дизайном чи авторськими ілюстраціями. Зараз можна знайти величезну кількість колод з таким дизайном, що вони зацікавлять не лише прихильників карткових ігор, а й поціновувачів мистецтва.

До прикладу колода «Club Tattoo» (див. рис. 2.7) від вже відомого нам виробника Bicycle. Особливістю цих карт є те, що над розробкою їхнього дизайну працювали майстри тату-студії «Tattoo Club» та соліст групи «Linkin Park» Честер Беннінгтон. Кожна карта у цій колоді унікальна, для кожної було створено неповторну ілюстрацію в тату стилі [2].



Рис. 2.6. Гральні карти «Club Tattoo»

«52 Pick Up» Едвіни Вайт (див. рис. 2.7) – колода яка розповідає цілу історію. У Австралії, в 1998 році художниця Едвіна Вайт зібрала свої малюнки та оформила в колоду гральних карт з 52 штук. В цій колоді ілюстрації не мають системи і не пов’язані сюжетно, але кожна карта є повноцінною самостійною картиною. Одним із найцікавіших елементів цієї колоди є те, як художниця вписала символи мастей у свої малюнки: бубновий ромб у краватці, або піки заховані у віялі [2].



Рис. 2.7. Гральні карти «52 Pick Up» Едвіни Вайт

Колода «Raijin» (див. рис. 2.8) від Bombmagic створена в стилі бога грому, бурі та блискавки. Ці карти створені за мотивами класичних японських історій про Фудзін (японський бог вітру з мішком з вітрами на плечах) і Райдзін (бог грому, бурі та блискавки). Над дизайном цієї колоди працювали компанія Bombmagic та британський ілюстратор Фіонн Джордан. Джордан дуже глибоко знайомий з азійською культурою оскільки є арт-мандрівником і кілька років жив в Тайвані та

Японії. Bombmagic хотіли працювати над створенням такої колоди саме з цим художником бо Фіонн створює не тільки привабливі ілюстрації, а й хороші комікси [39].



Рис. 2.8. Гральні карти «Raijin» від Bombmagic

Абстрактний вид гральних карт вирізняється своєю екстраординарністю, мінімумом деталей та нестандартними кольоровими рішеннями. Поціновувачами таких колод зазвичай є колекціонери та митці різних напрямів.

Наприклад карти «Lonely Wolf Pink» (див. рис. 2.9) від компанії Восоро. Ця колода із серії «Lonely Wolf», як кажуть дизайнери: «Натхненної диким вовком». Дизайн карт виконаний у фіолетово-рожевих тонах, а ілюстрації створені лише за допомогою ліній і плям, хоча всі нам відомі образи персонажів старших карт на них доволі чітко проглядаються. Дизайн стилю вовка передає свій характер та темперамент, а біло-рожева палітра основних кольорів тиха і прохолодна як дика місцевість. Сорочка карт виконана без обводки, що створює незвичайний візуальний ефект при відкритому віялі [37].



Рис. 2.9. Гральні карти «Lonely Wolf Pink» від компанії Восоро

Також гарним прикладом абстрактної колоди є карти починаючої перспективної студії Hadzhi під назвою «Fluid» (див. рис. 2.10). Взагалі ця колода розроблялась як колода для трюків та фокусів, але її функціонал дозволяє також використовувати її для карткових ігор. Тут теж є цікава сорочка для створення різних цікавих ефектів з віялом, особливістю її є яскравість та асиметричність [13].



Рис. 2.10. Гральні карти «Fluid» від студії Hadzhi

І на останок блакитно-рожева колода гральних карт «Cardistry Turquoise» (див. рис.2.11) від студії Восоро Playing Card Co. Основною фішкою цього дизайну виступає поєднання двох яскравих кольорів. На сорочці зображено абстрактну ілюстрацію з простих геометричних фігур і виділеним центром композиції. Дизайн самих карт це чудове поєднання модерну та класики: не дивлячись на яскраві кольори та примітивні форми добре проглядаються фігури старших карт [23].



Рис. 2.11. Гральні карти «Cardistry Turquoise» від студії Восоро Playing Card Co

Підсумовуючи всі приклади, ми отримуємо порівняльний аналіз ключових характеристик видів гральних карт.

Вид карт	Художній стиль	Приклади
Класичний	Симетричні зображення, традиційні кольори, чіткі фігури.	«Bicycle Supreme Line», «Tally-Ho», «Bee Standard».
Історичний	Складні орнаменти, дорогі матеріали, ручний розпис, символізм.	Швейцарська колода, Французька колода, Італо-іспанська колода.
Художній	Авторські ілюстрації, неординарні ідеї.	«Club Tattoo», «52 Pick Up», «Raijin».
Абстрактний	Екстраординарність, мінімум деталей, нестандартні кольорові рішення.	«Lonely Wolf Pink», «Fluid», «Cardistry Turquoise»

Залежно від функціональності, стилю та історичного контексту гральні карти можна розділити на кілька основних категорій. Сучасні дизайнерські колоди показують нам неординарні унікальні авторські підходи, тоді як класичні карти мають в собі традиційні зображення. Завдяки розвитку комп'ютерних технологій та поліграфії майбутнє гральних карт здається більш різноманітнішим та креативнішим. Зараз карти використовуються не лише для гри, але й для колекціонування та фокусів демонструючи свою роль в світі художньої естетики.

2.2. Інновації та методи вдосконалення дизайну гральних карт

Завдяки різноманітним технологічним вдосконаленням з часом гральні карти стали охоплювати в своїй розробці більше методів друку, функціональних покращень та цифрових технологій. Це все покращило естетичну привабливість карт, зручність їх використання та довговічність, що стало привертати увагу не тільки прихильників карткових ігор, а й фокусників та колекціонерів. З ходом розвитку технологій стало можливо створювати колоди з покращеними

характеристиками, унікальним дизайном та іншими інтерактивними можливостями.

Важливим аспектом у виготовленні гральних карт є правильний підбір матеріалу. Від цього залежатиме якість карт, їхня довговічність, популярність серед споживачів та способи їх виготовлення. З розвитком сучасних технологій можна прослідкувати шлях інновацій у видах матеріалів для виготовлення гральних карт, наприклад пластикові карти. Зазвичай пластикові карти виготовляються з полімерних матеріалів що робить їх одними з найдовговічніших видів карт. Пластикові карти доволі популярні серед гравців в карткові ігри бо вони стійкі до вологи, розривів та стирання малюнка. Найпоширенішою інновацією у матеріалах для виготовлення гральних карт є ламіноване покриття. Це недорогий спосіб захистити карту від подряпин, забруднень та вигинів що подовжує термін їхньої експлуатації та надає більш привабливий зовнішній вигляд. Також однією з цікавих інновацій у матеріалах для виготовлення гральних карт це застосування текстурованих поверхонь, а саме мікрорельєфне покриття. Воно використовується для кращого контролю при роздачі та тасуванні, або для полегшення виконання елементів у фокусах або кардистрі. Також у виробництві гральних карт завжди існували преміальні матеріали. В нас час одним з таких матеріалів є тонкий багат шаровий картон високої щільності що дозволяє картам бути міцними і гнучкими не втрачаючи свого автентичного вигляду [14].

З часом карти набули не лише естетичних оновлень, а й практичних. Завдяки різноманітним технологічним покращенням карти стали більш функціональними. Наприклад карти стали більш товщими та гнучкими. Сучасні студії що створюють гральні карти навчилися поєднувати комфортне використання карт під час гри з їхньою міцністю і довговічністю. Також, щоб зменшити випадкове ковзання карт, окрім текстурованих поверхонь може використовуватись спеціальне тиснення. Це може бути просто ультратонкий рельєф або якщо, дозволяє дизайн та товщина карти, це може бути глибоке фігурне тиснення. Ще одним цікавим функціональним покращенням є такий цікавий метод захисту від підробок є використання

унікальних серійних номерів. Водяні знаки та мікродрук допомагають відрізняти оригінальні колоди від підробок.

Стрімкий рівень розвитку технологій поліграфії відкрив низку нових можливостей для виробників гральних карт. В нас час є можливість робити акцент на будь-чому: від особливих візуальних ефектів до високоякісних ілюстрацій. Можемо розглянути кілька прикладів сучасних методів друку:

- Цифровий друк високої роздільної здатності. Цей метод може передати великий колірний спектр і надзвичайно маленькі та складні деталі. Цей метод друку часто є найважливішим елементом для створення дизайнерських та колекційних колод.
- Голографічні ефекти. За допомогою особливого покриття або фарби можна створити особливі візуальні ефекти які можуть змінювати колір або (і) відображають особливі відблиски під певними кутами зору (див. рис. 2.12). Такі елементи надають карті унікального стилю що робить їх більш привабливими.



Рис. 2.12. Приклад гральних карт з голографічними елементами

- Тиснення фольгою. Зазвичай застосування таких технологій поліграфії використовується для виготовлення преміальних карт. Ексклюзивного вигляду картам надають срібні чи золоті елементи (див. рис. 2.13) які виконуються за допомогою максимально тонкого шару металу.



Рис. 2.13. Приклад гральних карт створених за допомогою тиснення фольгою

- **Світлочутливі чорнила.** Одна з найцікавіших поліграфічних технологій виготовлення гральних карт. Особлива фарба дозволяє змінювати колір елементів або і всього зображення під впливом світла чи темряви (див. рис. 2.14).

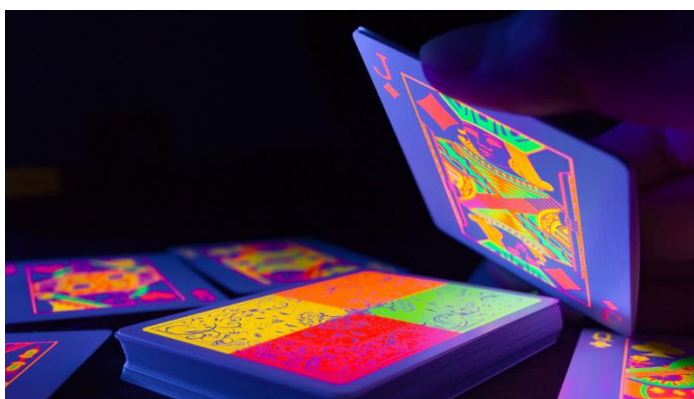


Рис. 2.14. Приклад використання світлочутливих чорнил у виготовленні гральних карт

Стрімкий розвиток сучасних технологій створив всі умови для використання різноманітних цікавих інновацій у виготовленні гральних карт. До прикладу, однією з простіших таких інновацій є використання QR-кодів. Зазвичай такі коди розміщують на коробці до гральної карти щоб відкрити доступ до перегляду інструкцій, відеоуроків з гри або іншого цифрового контенту який захоче надати виробник. Ще як більш сучасніший приклад можна представити використання цифрової доповненої реальності. Використовуючи спеціальні мобільні додатки гравці через екран можуть бачити спеціальні ефекти взаємодіючи з картами або переглядати анімовані зображення.

Всі ці інновації для створення гральних карт вплинули на те що карти стали не лише елементом гри, а й інтерактивним об'єктом або навіть цілим витвором мистецтва. Сучасні матеріали для виготовлення роблять колоду більш довговічною, сучасні технології поліграфії надають картам особливої виразності та естетики, а нові цифрові технології роблять їх практичнішими та цікавішими у використанні. Можливо на нас чекає майбутнє де інтеграція новітніх технологій дасть ширший простір для мистецтва створення ще більш інтерактивних та унікальних гральних карт.

2.3. Ідеї та етапи створення авторських ілюстрацій

Процес створення ілюстрованих гральних карт поєднує в собі мистецтво дизайну, методи ілюстрування та технології поліграфії. Карти можуть використовуватися для ігор, колекціонування, фокусів, кардистру або взагалі як унікальний продукт для прихильників карткового мистецтва. У цьому розділі ми розглянемо саме елемент ілюстрування в розробці карт, те як ці ілюстрації створювалися і що вони в собі несуть.

Перед тим як створювати свої власні ілюстрації для дизайну гральних карт варто врахувати кілька важливих моментів. По-перше це узгодженість стилю, а саме те, що всі карти мають виглядати цілісно [26]. Навіть якщо кожна карта створюється унікально, бажано дотримуватися одного рівня деталізації, конкретної загальної атмосфери та стилю всіх ілюстрацій. Також для спрощення попередньої задачі художники використовують одну кольорову гамму для створення ілюстрацій до певної колоди. Також важливими складовими хороших гральних карт є читабельність та пропорційність. Якщо дивитися на карти з боку гравців то це не просто витвір мистецтва, а й предмет який має виконувати свою функцію. Якщо масті та номери внесені на карту безпосередньо в ілюстрацію, а не в спеціальну рамку, важливо щоб вони залишалися впізнаваними навіть у маленькому масштабі. Якщо цього не передбачає ідея дизайну потрібно уникати

занадто дрібних деталей, занадто маленькі елементи можуть просто загубитися під час друку. Також можна додати про дизайн саме старших карт, а саме те що у класичному варіанті портрети фігур представлені у дзеркальному форматі. Це зроблено для того, щоб карта легко читалася з будь-якого боку, але зараз часто використовують більш сучасний підхід і залишають повні оригінальні зображення що додає особливого шарму та унікальності.

Основою даного дипломного проєкту є розробка ілюстрованих гральних карт в основу яких покладений основний творчий доробок створений в діджиталі, можна сказати що це маленька збірка робіт в єдиному оформленні та цікавим концептом. Не дивлячись на те що всі ілюстрації є одним проєктом, кожен з них має свої особливості, тому розглянемо їх детальніше:

«Україна у вогні» - одна з перших авторських ілюстрацій створених за допомогою комп'ютера чи планшета. Час мого активного вивчення програм для роботи з діджитал мистецтвом (а саме Adobe photoshop) припав на початок повномасштабного вторгнення. Події того часу сильно вплинули на кожного з нас, і цей настрій дав мотивацію створити таку роботу (Див. Рис. А.2.).

Наступною ілюстрацією була «Леді гоблін». Коли натхнення малювати конвенційно-привабливих людей трохи розвіялось, захотілося створити щось нестандартне і з яскраво вираженими емоціями. Такі експерименти виявилися дуже корисною вправою, що дозволило створити цікавий арт який гарно передає емоцію персонажа не втрачаючи ідейної естетики (Див. Рис. А.3.).

«Піратка» - робота, яка не дивлячись на свою композиційну простоту має гарну ідею. На цій ілюстрації зображено жінку-пірата, що розвіює давню приказку про те що «жінка на кораблі – це до біди». Образ зображеної піратки одночасно зберігає в собі харизму, витонченість та яскравий характер. Робота створювалась як невеликий прояв фемінізму, а саме те, що жінка теж може стати важливим персонажем, навіть якщо всі думають що це принесе нещастя (Див. Рис. А.4.).

Далі за часом створення наступною була робота із серії «Мавки». На ній зображена приваблива дівчина з незвичайною зовнішністю, одягнена в одяг з українськими етнічними мотивами. Фігура дівчини вписана в звичайний лісовий пейзаж що створює казкову атмосферу не дивлячись на свою простоту (Див. Рис. А.5.).

Також із серії ілюстрацій «Мавки» була ще одна робота. Персонаж цього малюнка має теж незвичайну зовнішність і також вписана в лісовий пейзаж, але яскравою відмінністю від попередньої роботи є більш цікава робота з освітленням. В цій ілюстрації за допомогою світла вдалося гарно передати атмосферу теплого вечора у лісі що додає їй особливого шарму та привабливості (Див. Рис. А.6.).

«Солодка дівчинка-кролик» - одна з найбільш деталізованих робіт цього проєкту. Не дивлячись на невелику палітру використовуваних кольорів вдалося гарно передати контрастність та форми, але мала палітра використовувалась не просто так. Завдяки світлим пастельним кольорам вдалося гарно передати ту саму ніжність і солодкість яка була задумкою даної ілюстрації (Див. Рис. А.7.).

«Із воїнів світла» - ця робота була першою створена мною на планшеті в додатку Procreate, який дозволив експериментувати та освоювати нові способи та можливості створення діджитал артів. В цій ілюстрації було детально пропрацьовано елементи з тканиною, волоссям та світлом що дало нове дихання для подальших малюнків (Див. Рис. А.8.).

На створення наступної роботи мене надихнула естетика дня Святого Валентина. Назва цієї ілюстрації – «Зимове сердечко», бо зимові свята такі як день Святого Миколая, Різдво, день Святого Валентина, це все час коли ти можеш провести час з близькими людьми і подарувати їм частинку своєї душі. І саме цю роботу було відправлено на Всеукраїнський конкурс від освітнього порталу «Алаба» на тему «Зимова Україна» де вона посіла перше місце (Див. Рис. А.9.).

«У нашому саду» - ілюстрація що переносить тебе у літо коли трава тепло-зелена, а полуниця яскраво-червона і солодка. Сама по собі фігура дівчини на

картині – ніжна і проста, лише з акцентом на очах які дуже добре поєднуються з зеленим фоном, а наявність на ілюстрації червоної полуниці надає персонажу легкої кокетливості і разом з тим особливої естетики та привабливості (Див. Рис. А.10.).

«Черлідерка» - також одна з найбільш деталізованих ілюстрацій цього проекту. Ілюстрація виглядає гарно не тільки в композиції карти, а й гарно вписується в плакат до якогось спортивного заходу і є чудовим самостійним артм. В цій роботі також простежується прогрес в навичках створення ілюстрацій в порівнянні з іншими роботами, що не може не радувати (Див. Рис. А.11.).

У роботі «Русалка», хотілося створити всім знайомий образ русалки, але не занадто заїжджений. Було прийнято рішення трошки відійти від класики і змінити колір шкіри на більш нестандартний – рожевий, додати трошки блискучої луски на шкіру, та зробити очі та палці більш незвичними. Не дивлячись на такі зміни ілюстрація все-одно виглядає естетично та невимушено, однак оформлення композиції все таки сховало від глядача одну маленьку деталь: який у неї хвіст? (Див. Рис. А.12.).

Після тематики води захотілося повернутися у щось більше пов'язано з природою і рослинами, тому наступною було створено ілюстрацію «Квітка». Ніжність та невимушеність – основні настрої цієї роботи. Тут вже можуть простежуватися азійські мотиви на основі яких будуть створені деякі подальші роботи (Див. Рис. А.13.).

«На подвір'ї школи» - проста та мила ілюстрація. Ідея арту полягала у тому щоб зобразити шкільне подвір'я не малюючи саму школу та використовуючи лише одну фігуру. Саме через такі умови на нашій ілюстрації зображена дівчинка в шкільній формі, та рюкзаком в формі kota від якого вона просто у захваті (Див. Рис. А.14.).

Абзац тому була згадка про перші прояви азійських мотивів, але саме в роботах із серії «Маски далекого сходу» ці мотиви можна побачити в усій красі.

Перша робота із серії виконана в більш темних кольорах та в більш графічному стилі надаючи образу більш таємничого настрою (Див. Рис. А.15.).

Наступна робота теж із серії «Маски далекого сходу» Теж виконана в азійському стилі, але з використання трошки світлішої палітри. В аспекті характеру в цій роботі переважає магічна атмосфера, яку вдалося передати за допомогою світла двох кольорів та яскравих елементів таких як місяці на віялі та яскраві очі (Див. Рис. А.16.).

І на останок ілюстрація під назвою «Маленька володарка рун». Попередня робота надихнула мене на створення персонажу що ще більше передасть атмосферу магії і може навіть невеличку підступність у характері персонажа. Якщо брати до уваги поп-культуру, то зазвичай персонажів з такими характеристиками зображують у фіолетово зеленій палітрі. Але оскільки зазвичай я стараюсь відходити від таких стандартів зелений було замінено на жовтий та помаранчевий, до того ж ці кольори є протилежними до фіолетового за колірним кругом (Див. Рис. А.17.).

Підсумовуючи огляд усіх робіт можна дійти до висновку що робота над цим проектом і створення представлених ілюстрацій є не лише відображенням художніх навичок, а й цілісним дослідженням. Кожна ілюстрація цієї серії наповнена особливим характером та власною ідеєю, але ілюстрації все-одно разом залишаються єдиним цілим через те що вони об'єднані одною стилістикою. Також в цьому проєкті яскраво простежується розвиток навичок створення ілюстрацій: кольорові рішення в картинах стали більш складними, стало більше експериментів зі світлом та композицією фігур персонажів. Саме ці навички допомогли створити такі емоційні та глибокі образи, які на перший погляд можуть здаватися цілком простими. Одночасно з тим ілюстрації зберегли свій функціонал – пропорційність та легку читабельність. Врахування цих аспектів дизайну в даному проєкті було дуже важливим, оскільки в подальшому ілюстрації були використані для розробки дизайну гральних карт. Кожна робота наповнена емоціями та змістом – від простих приємних артів до нестандартних та ідейних персонажів. Ці аспекти демонструють

не тільки художні навички, а й власні емоції під час створення ілюстрації. Серія цих робіт наповнена поєднанням символізму, естетики та особистих переживань, перетворюючи їх із набору картинок на справжнє художнє самовираження.

Висновки до розділу 2

Аналіз ілюстрованих гральних карт нашою метою є зробити висновок що карти це не лише засіб для розваги, а й доволі вагомий елемент сучасного мистецтва та культури. Мистецтво дизайну гральних карт як і інші види творчості мають свою багату історію та різноманітні види та напрями. Завдяки розвитку сучасних технологій та дизайну гральні карти продовжують набирати обертів в своєму вдосконаленні та знаходять нові сфери для свого застосування. Художній потенціал гральних карт сьогодення дозволяє розширювати межі візуального мистецтва і робити їх ще більш популярними серед гравців, фокусників, кардистрів та колекціонерів.

Більш детально розглянути підходи створення гральних карт можна через призму їх видів: класичні, історичні, художні та абстрактні. Класичні карти мають свою особливу традиційну палітру кольорів і вирізняються своєю симетричністю та чітким зображенням. Найвідомішими представниками класичного виду карт є «Bicycle Supreme Line», «Tally-Ho» і «Bee Standard». Швейцарська, Французька та Італо-іспанська колоди – це колоди історичного виду карт. Цей вид презентує великий історичний спадок різних культур та народів і має глибоке коріння свого створення. Основні ознаки історичного виду карт такі як символізм, складні орнаменти та ручний розпис є демонстрацією того, що дизайн гральних карт відіграє не лише естетичну роль, а ще може нести в собі культурні елементи суспільства і у певні часи свого формування впливати навіть на політику. Основою художнього виду гральних карт є поєднання дизайну та художнього мистецтва. Такі колоди можуть бути з акцентом на нестандартні мистецькі рішення, або на унікальні ілюстрації, можуть бути суто естетичним елементом, а можуть стати

перлиною чиеїсь колекції. Зараз карти показують що вони є не лише елементом гри, а засобом вираження ідей митців і яскравим прикладом цього є колоди «Club Tattoo», «52 Pick Up» і «Raijin». І абстрактний вид карт прикладами якого є «Lonely Wolf Pink», «Fluid» та «Cardistry Turquoise» побудований на елементах мінімалізму, нестандартних композиціях та незвичних кольорових рішеннях. Прихильниками колод з абстрактним дизайном є фокусники та майстри кардистру, оскільки за допомогою абстракцій можна створити унікальні візуальні ефекти при русі карт. Але основною особливістю абстрактних карт є можливість експериментувати з графічними рішеннями та формою і можливість не використовувати стандартні зображення.

Разом з історичним аспектом розвиток сучасних гральних карт став тісно пов'язаний з мистецькими та технологічними інноваціями. Матеріали для виробництва карт, способи їх виготовлення та варіації можливостей дизайну вдосконалюються з кожним днем. Наприклад ламіноване покриття яке дуже часто використовують у виробництві карт, забезпечує захист від фізичних пошкоджень, а пластикові карти набирають популярності через свою незвичайну текстуру та зносостійкість.

Покращення функціональних аспектів гральних карт також відіграють важливу роль в розвитку своєї індустрії. За допомогою різноманітних технічних інновацій (наприклад текстуровані поверхні або тиснення) карти постійно розвиваються у сфері зручності свого використання. Також особливий акцент може робитися на преміальних матеріалах, оскільки вони гарантують для споживача комфорт при використанні та довговічність.

Значних змін також зазнали самі методи друку. Створювати справжні бестселери серед сучасних колод допомагає використання цифрового друку високої роздільної здатності та комбінація з голографічними ефектами або тисненням фольгою. Ці всі елементи роблять гральні карти не просто знаряддям гри, а й витвором мистецтва.

Можна зробити висновок що в майбутньому еволюція дизайну гральних карт буде лише набирати обертів. Вплинути на появу більш функціональних та унікальних колод можуть введення новітніх технологій, вдосконалення використовуваних матеріалів та розширення дизайнерських можливостей. Але водночас із цим гральні карти завжди залишатимуться елементом різних культур і поєднувати в собі інновації сучасності та історичні традиції. Гральні карти це набагато складніший, цікавіший і багатогранніший предмет ніж здається на перший погляд. Гральні карти є невід’ємною частиною різних традицій і культур, оскільки вони об’єднують в собі мистецтво, історію функціональність та технології. Не важливо для чого використовується колода: чи то для гри, чи фокусів, кардистру чи колекціонування, вона в будь-якому випадку буде виконувати свою роль – приносити естетичне задоволення та відкривати нові можливості для творчості.

РОЗДІЛ 3

РОЗРОБКА ТА ВТІЛЕННЯ ДИЗАЙН-ПРОЄКТУ

3.1. Розробка дизайн-проєкту ілюстрованих гральних карт

Розробка дизайну ілюстрованих гральних карт це складний процес який поєднує в собі такі елементи як історичні дослідження, художнє мистецтво та графічний дизайн. Створення такого дизайн-проєкту вимагає обізнаності в класичній картковій системі, сучасних трендів та стилістичних напрямків у графічному дизайні. Робота над розробкою дизайну ілюстрованих гральних карт це процес який складається з багатьох етапів і поєднує в собі багато елементів. Це може бути аналіз культур, використання різноманітних дизайнерських технологій та креативних підходів. Успішний продукт формує успішний проєкт, тому він має включати і функціональну і естетичну цінність.

Процес створення дизайну гральних карт перш за все включає в себе аналіз символіки та особливостей оформлення. Основними етапами розробки стилістики є вибір колірної палітри, шрифтів та художнього стилю, як приклад це можуть бути мінімалізм, реалізм або фентезі (якщо це ілюстровані гральні карти). Наступним етапом є створення ескізів - початкових чорнових варіантів ілюстрацій. Тут відкриваються можливості для сміливих експериментів і роботою над композицією. Ключовим етапом є доопрацювання і якщо ілюстрації виконувалися традиційними методами створення картин, то тут додається оцифрування. Після цих всіх дій дизайн вже адаптовується під друк і готується до виготовлення. Розглянемо ці всі етапи більш детально [32].

Початком розробки дизайн-проєкту ілюстрованих гральних карт є визначення концепції що стане основою дизайну та допоможе сформувати ідею створення колоди. На формування цього етапу може впливати кілька чинників, і одним із перших таких чинників є цільова аудиторія. У випадку з гральними картами цільову аудиторію умовно можна поділити на кілька категорій: гравці,

колекціонери, фокусники, майстри кардистру, або навіть маги. Так як ми працюємо саме над розробкою ілюстрованих гральних карт то потрібно спиратися на інтереси колекціонерів, або магів [31], бо ілюстрації на картах надають ефектності і справляють яскраве враження (яке саме – залежить від самих ілюстрацій), а це ті аспекти що якраз цінують ці споживачі.

Також важливим етапом розробки є вибір тематичного спрямування дизайну. Це можуть бути історичні мотиви, міфологія, абстракція, фантастика тощо. Але перш за все при виборі потрібно враховувати навички дизайнера (або ілюстратора) і його обізнаність в обраному тематичному спрямуванні. Враховуючи ці всі маленькі, але важливі фактори було обрано напрям фантастики. Дуже близьким до цього етапу є вибір самого стилю виконання ілюстрацій, наприклад реалізм, мінімалізм, готика або як в нашому випадку це фентезі. Тут теж можна відштовхуватися від навичок ілюстратора.

Дослідження концепції включає в себе аналіз та порівняння уже існуючих карткових колод і визначення їхніх візуальних характеристик. Такий аналіз ми виконували у другому розділі (а саме 2.1. Порівняльний аналіз ілюстрованих гральних карт). Такий аналіз допомагає дизайнеру сформулювати унікальне бачення ідентичності продукту який він створює.

Основне завдання етапу розробки композиції – це створити гармонійну композицію карт яка відповідає не тільки функціональним, а й естетичним вимогам, що є дуже важливим елементом нашого концепту. Цей етап включає в себе кілька важливих складових:

- Розробка макету розташування елементів на карті. Тут потрібно визначити приблизні пропорції зображених фігур, розташування на карті символів та тексту (якщо він потрібен). Це полегшить роботу з дизайном самої карти і зробить всю колоду більш гармонійною [34].
- Дизайн мастей або чисел карт. Це може бути використання традиційних мастей, адаптація цих символів або створення нових унікальних

варіантів. В проекті що представлений в цій роботі було використано останній варіант з розробкою власного дизайну мастей. Основою концепту було обрано символіку містики та духовності, а саме такі елементи як зірки, місяць, серце та око, які були використані у формуванні дизайну власних мастей. Перша масть цих карт називається «сі», це скорочення від слова «сідус» (sidus) що з латині означає «зірка». Карти цієї масті уособлюють світло надію та натхнення. Друга масть має назву «лу» що є скороченням від «лунае» (lunae), тобто місяць. В народній творчості місяць символізує цикли життя, зміни та інтуїцію що уособлюють персонажі зображені на картах цієї масті. Наступна масть отримала назву «оку» від латинського «окулус» (oculus) що перекладається як око. Пильність, знання та просвітлення – такі елементи представляє ця масть. І на останок «кор» (cor), що перекладається як «серце». Ілюстрації на картах масті «кор» асоціюються з яскравими емоціями, почуттями та любов'ю. Разом ці всі масті можуть мати багато різноманітних значень в залежності від того хто і як сприймає ці елементи, але якщо брати до уваги обрану символіку містики та духовності це об'єднання символізує баланс між думками, відчуттями та всесвітом. Також для назв мастей не дарма використано скорочені варіанти, оскільки якщо скласти їх до купи можна отримати назву колоди - «Лусікороку», саме незвичайна унікальна символічна назва може привернути увагу цільової аудиторії та зробити продукт ще ціннішим та популярнішим (Див. Рис. А.18.).

- Ілюстрація карт. Зазвичай у гральних картах ілюструються тільки карти із зображенням фігур (туз, король, дама, валет), але бувають і колоди де проілюстровано усі карти. Хоча у розробці конкретно цього дизайн-проекту використовувався перший варіант, але у розробці дизайну просто нумерованих карт використано відносно складний фон, що робить навіть таку карту яскравою і привертає увагу.

- Вибір кольорової палітри. Щоб забезпечити зручність сприйняття карт та їхню візуальну привабливість потрібно правильно підібрати кольорову схему. У даній колоді кожна масть має свій колір і тим самим продовжує ряд асоціацій (Див. Рис. А.19.). Наприклад основним кольором масті «оку» є фіолетовий. Він асоціюється з елегантністю та відчуттям таємничості. Також здавна цей колір часто асоціюють з багатством та розкішшю. У масті «кор» переважає рожевий – одночасно грайливий та ніжний колір, який наштовхує на думки про любов, пристрасть і молодість. Так як на кожній карті масті «сі» присутні елементи рослин, то її основним кольором став зелений. Завдяки своєму широкому використанню зелений – це один з найуніверсальніших кольорів. Зв'язок зелених відтінків з природою дарує ілюстраціям розслаблюючі та освіжаючі асоціації. І коричневий, який є основним кольором в масті «лу», також природний і нейтральний відтінок, який викликає відчуття безпеки та теплоти [1].

Загалом створення композиції завжди має відповідати технічним вимогам і водночас бути гармонійною та привабливою. Якщо перенасичити її деталями, великою кількістю елементів та їхнім неправильним розташуванням, то ускладнюється не тільки читабельність карт у грі, а й їхнє естетичне сприйняття [41].

На етапі створення ілюстрацій, спираючись на концепт потрібно створити привабливі ілюстрації в одному стилі, які відповідатимуть технічним вимогам завдання. Для уникнення помилок у подальшій розробці ілюстрацій для початку створюють прості ескізи. Це допомагає конкретніше визначитися з формами ілюстрацій, їхнім стилем та визначитися з розташуванням елементів на ілюстрації. Після затвердження ескізів можна приступати до безпосереднього створення ілюстрацій. Є безліч способів їхнього створення, ми розглянемо їх детальне у розділі 3.2. Визначення інструментів для втілення дизайн-проєкту.

Щоб уникнути проблем після друку, або навіть випуску колоди, можна проводити додаткові правки, корекції та тестування. Наприклад визначити

зручність сприйняття, чи легко розрізняються карти, чи не створює дизайн візуального шуму. Або якщо карти розробляються для конкретної особливої гри, необхідно додатково перевіряти їхню функціональність – чи відповідає дизайн карт особливостям гри, чи не впливає він на зручність їхнього використання або швидкість зчитування. Після всіх тестів та необхідних правок дизайн колоди вже може бути готовий до друку (Див. Рис. А.20., Рис. А.21., Рис. А.22., Рис. А.23., Рис. А.24.).

Робота над розробкою дизайну ілюстрованих гральних карт це процес що містить в собі багато складових і передбачає використання комплексного підходу до проєкту. Потрібно вміти поєднувати технічні та творчі знання і враховувати аспекти використання продукту. Якщо дотримуватися цих всіх правил то можна створити не лише естетично привабливу колоду, а й унікальний дизайн який буде ще й зручним у використанні

3.2. Визначення інструментів для втілення дизайн-проєкту

Розробка дизайн-проєкту ілюстрованих гральних карт це складний процес який містить в собі елементи графічного дизайну, технологій друку та мистецтва. Однією з ключових ролей у досягненні високої якості продукту який ми створюємо є вибір підходящих інструментів для його реалізації. В цьому розділі розглядаються основні інструменти які можуть використовуватися у створенні дизайну та безпосередній реалізації ілюстрованих гральних карт.

Основою оформлення дизайну гральних карт є вибір підходящого спеціалізованого цифрового забезпечення. Можемо розглянути декілька таких програм:

- Adobe Photoshop – один з найпопулярніших інструментів не тільки для створення ілюстрацій, а й для роботи з дизайном, обробки фотографій та навіть створення 3D зображень. Основними можливостями цієї програми є широкий вибір інструментів для роботи з масками та шарами,

що дозволяє створити складну композицію. Також тут присутній інструмент кисть, що зазвичай використовується для цифрового живопису та можливість накладання різноманітних текстур на зображення, або його окремі частини. Також дане програмне забезпечення передбачає можливість роботи з кольоровими профілями, такими як RGB та CMYK для адаптації зображення до друку.

- Adobe Illustrator – найпопулярніше програмне забезпечення для роботи з векторною графікою, а саме векторні зображення затребувані на сучасному ринку графічного дизайну. Перш за все векторні ілюстрації забезпечують чіткість контурів та найкращу якість при масштабуванні, а також легкість модифікації графських карт та їхнього редагування. Також Adobe Illustrator чудово підійде для створення стилізованих символів та мастей і полегшить роботу з типографікою та оформленням текстових елементів карт [28].

- CorelDRAW – це менш популярна альтернатива Adobe Illustrator, що також має потужний набір інструментів для роботи з векторною графікою. Основною особливістю CorelDRAW є зручний інтерфейс, що суттєво полегшує роботу при створенні зображень для друкарських матеріалів. Також цей інструмент має чудову сумісність із друкарськими стандартами зображення, а в доповненні з гнучким налаштуванням ефектів та різноманітних кистей, може стати чудовою програмою для створення дизайну графських карт.

- Procreate – ця програма одна з найпопулярніших серед ілюстраторів, не дивлячись на те що цей додаток підтримує лише планшет iPad. Procreate дозволяє використовувати чутливі до натиску кисті що дозволяє зробити ілюстрацію більш живою та цікавою. За допомогою цієї програми можна ефективніше проводити роботу з ескізами та набагато легше пропрацьовувати дрібні деталі. Також великим плюсом цього додатку є те,

що не дивлячись що це програма на планшеті, в ній можна швидко експортувати зображення в багатьох форматах, наприклад PSD чи PNG.

В наш час робота дизайнера перш за все передбачає роботу саме з цифровими зображеннями і тут не можна обійтися без використання спеціального обладнання. Перш за все це планшети. Графічний планшет представляє собою пристрій для введення графічної інформації, створеної від руки, до комп'ютера (також це може бути екран або планшет). Зазвичай комплектація складається безпосередньо з плаского планшету який реагує на перо, пера та іноді може зустрічатися варіант з додаванням до комплекту спеціальної комп'ютерної мишки. Одним з найпопулярніших варіантів графічних планшетів є пристрої бренду Wacom. Wacom – це професійні дисплей-планшети з гарною чутливістю до натиску. Більш доступна альтернатива Wacom це Huion, що також має властивість чутливості до натиску та має високу точність пера. Більш зручнішим в своїй портативності та зручності використання для створення ілюстрацій буде поєднання iPad з Apple Pencil.

Цікавим та корисним обладнанням для дизайну, особливо якщо він готується для масштабного друку є монітори з підтримкою корекції кольорів. Для дизайнера важливо мати якісний монітор, який забезпечить точне відображення кольорів, до прикладу це може бути Eizo ColorEdge або BenQ PD3200U – перший це професійний монітор з апаратною калібровкою кольору, а другий це UHD монітор з точним передаванням кольорів.

Також в дизайні гральних карт, наприклад для колод що створені в честь подій, використовують фотокамери та сканери. Зазвичай таке обладнання потрібне для оцифровування текстур, ескізів або ілюстрацій створених в традиційному стилі. До прикладу це може бути сканер Epson Perfection V600, який використовують для високоякісного сканування ілюстрацій, або камера Canon EOS R5, за допомогою якої можна створювати фотографії фактурних елементів для їхнього подальшого використання в дизайні.

Якість отриманих гральних карт напряму залежить від вибраних матеріалів. Умовно ці матеріали можна поділити на такі категорії як: папір, картон, фарби та технології друку. Зазвичай для основи гральних карт використовують пластик картон і вініл, але перші два матеріали використовуються набагато частіше. Така популярність пояснюється тим що картон дешевий в виробництві та достатньо міцний, але все-таки пластик вважається найміцнішим та найякіснішим матеріалом. Хоча вінілові карти найменш популярні, їх все-одно можна вважати золотою серединою між картоном і пластиком в аспектах ціни та якості. Також в поліграфії при виготовленні карт можуть використовуватися різноманітні покриття та напилення, що дозволяють створити необхідну текстуру для гладкості що покращує контроль карт в руках [9].

Також для виготовлення ілюстрованих гральних карт можуть використовуватися різні типи друку. Для масового виробництва зазвичай використовується офсетний друк (за допомогою офсетного циліндра), а для обмежених тиражів частіше за все використовується цифровий друк. Основною перевагою цифрового друку є те, що цей метод дозволяє відтворити майже всі зображення і чудово підходять для виготовлення ілюстрованих гральних карт.

Ще можна додати кілька цікавих технологій виготовлення карт, наприклад фольгування або UV-лак. Фольгування зазвичай застосовують при виготовленні гральних карт преміальної якості щоб підсилити дизайн яскравими металевими елементами. А UV-лак зараз стає все більш популярним, в його функції входить створення захисного шару який надає картинці блиску та підсилює кольори. Сучасні виробники часто використовують UV-лак не як звичайне покриття, а для створення фактур та візерунків (див. рис. 3.1) що надає картам ефектного та естетичного вигляду.



Рис. 3.1. Приклад використання UV-лаку у виготовленні гральних карт

Сучасні технології дозволяють використовувати на перший погляд незвичні технологічні рішення для створення та розробки ілюстрованих гральних карт. Одним з яскравих прикладів таких рішень є 3D моделювання. Завдяки 3D моделюванню можна створювати вже готові макети карт для їхньої демонстрації, або якості програми для створення 3D ілюстрацій для розробки дизайну гральних карт. Для виготовлення тривимірних макетів карт зазвичай використовують програму Blender, або Cinema 4D. Друга більше підходить для створення фотореалістичних анімацій та рендерів.

Також одним із нових додаткових технологічних рішень є використання штучного інтелекту та автоматизації, що можуть допомогти для створення текстур або кольорової палітри. Вражаючим прикладом такої автоматизації можна представити Adobe Sensei. Adobe Sensei – одна з технологій штучного інтелекту від Adobe. Ця програма автоматизує прості рутинні завдання і допомагає покращувати роботу з фотографіями, дизайнами та ілюстраціями. Основними можливостями Adobe Sensei є автоматична корекція зображень, розпізнавання об'єктів та створення для них масок, генерація контенту та компоновання та розумний пошук і класифікація обраних файлів. Якщо підсумовувати Adobe Sensei допомагає дизайнерам (а ще й фотографам та художникам) виконувати свою роботу ефективно та швидко допомагаючи їм з буденними завданнями.

Загалом, всі процеси створення ілюстрованих гральних карт вимагають використання найрізноманітніших інструментів та комплексних підходів. Від програм для розробки дизайну до якісних матеріалів для друку – це все значною

мірою впливає на результат того що ми отримаємо в кінці нашої роботи. Правильний вибір інструментів для розробки є не тільки елементом формування продукту, це навичка яка допомагає досягти високої художньої якості своїх виробів та їхньої функціональності.

3.3. Технології виготовлення гральних карт

Беспосереднє виробництво гральних карт – це процес що може складатися з різної кількості етапів і об'єму роботи, в залежності від виду карт та їхнього призначення. В даному розділі ми розглянемо основні можливі етапи виготовлення гральних карт та їхні види.

Першим етапом у виготовленні гральних карт є саме друк. Технології друку гральних карт різняться в залежності від матеріалів, тиражу чи навіть рівня деталізації зображень. І першим прикладом різновидів друку є офсетний друк – золотий стандарт поліграфії у виробництві гральних карт, особливо це стосується великих компаній які виготовляють великі тиражі. Основними особливостями офсетного друку є висока деталізація та якість зображення, використання кольорів системи СМУК та сумісність з друком на картоні та спеціальних основах. Із основних мінусів офсетного друку можна виділити один, але дуже важливий – щоб запустити бізнес з використанням такого типу поліграфії потрібно мати дуже великий бюджет, що є нерентабельним рішенням для починаючих підприємців які охоплюють малі тиражі. Якщо розглядати процес офсетного друку більш детально, можна побачити що друк відбувається за допомогою спеціальних пластин. Спочатку для кожного кольору із палітри СМУК (С – Cyan (блакитний), М – Magenta (пурпуровий), Y – Yellow (жовтий), К – Key (ключовий колір, тобто чорний)) виготовляють свою пластину, особливу для кожного зображення. Безпосередньо під час друку фарба наноситься на спеціальний друкарський вал, після чого зображення переноситься з пластин на гумовий циліндр, а потім вже на папір або інший підходящий матеріал [15].

Наступним, більш бюджетним для малих тиражів варіантом є цифровий друк. Така технологія хоч і має нижчу якість порівняно з офсетним друком, але має велику популярність серед персоналізованих замовлень на особливих колодах. Якщо ближче розглядати процес цифрового друку, то тут все просто: спеціальний цифровий принтер наносить зображення одразу на матеріал, після чого карти висушуються за допомогою ультрафіолетового світла, або термообробки. Основними перевагами цифрового друку є можливість друкувати малі об'єми, що дозволяє зробити вартість запуску проєкту нижчою, та легко виправити помилки, навіть якщо карти знаходяться вже на етапі друкування. Також вагомою перевагою такого друку є те, що він дозволяє використовувати не лише кольоровий профіль СМΥК, а й Pantone.

Шовкографія (або трафаретний друк) – це технологія яка використовується для виготовлення карт зі спеціальними ефектами. Хоча цей вид друку також потребує кожного окремого трафарету (див. рис. 3.2), але це компенсується його особливостями: при використанні трафаретного друку є можливість наносити товстий шар фарби, що дозволяє створити особливі текстури, а також в шовкографії можна використовувати флуоресцентні та металеві фарби. Детальніше розглянувши процес шовкографії, можна зрозуміти чому відкриваються такі широкі можливості для використання матеріалів. Карта, на яку має наноситися зображення розташовується з протилежного боку нанесення фарби. Фарба наноситься на спеціальну форму, товщина якої варіюється від 10 до 100 мікрометрів. Через еластичність та гнучкість рекелів, завдяки яким зображення картинка приймає форму карти, отримане зображення виходить дуже цікавим та текстурним [17].

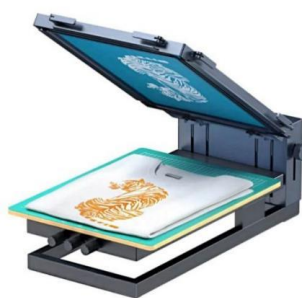


Рис. 3.2. Трафаретний принтер для шовкографії

Для преміальних карт з металевими ефектами використовується такий тип друку як фольгування (див. рис. 2.13.). В процесі друкування за допомогою гарячого тиснення фольга наноситься на папір, після чого частина фольги яка піддавалась температурі залишається прикріпленою до карти. Після чого надлишок фольги знімається і залишається лише візерунок. З яскравих плюсів фольгування можна виділити можливість нанесення срібних, золотистих або навіть голографічних елементів, що покращує сприйняття карт не тільки візуально, а й на дотик також. Але фольгування теж має мінуси – через специфіку матеріалу немає змоги відтворити маленькі деталі зображення.

Однією з незвичайних технологій друку є використання UV-лаку (Див. рис. 3.1). UV-лак – це особливе покриття, яке може надавати картам блиску, або навпаки матовості. Цей лак захищає карту від стирань і пошкоджень що продовжує їх довговічність а також надає картам ефектного вигляду підкреслюючи своєю виразністю потрібні елементи. Не дивлячись на простоту свого нанесення, цей метод теж свою особливість – цей лак теж потребує сушки ультрафіолетовим світлом, але результат повністю себе виправдовує.

Після етапу друку карти мають пройти ще декілька етапів додаткової обробки. Це потрібно для того, щоб зробити карти більш міцними, підтримати їхню довговічність або навіть створити особливі тактильні текстури для додаткового ковзання, або навпаки, зробити їх більш контрольованими у руці гравця. Одним з найпопулярніших видів фінішної обробки гральних карт є ламінування. Якщо говорити про технологію, то процес ламінування передбачає нанесення спеціальної плівки на поверхню карти. Така обробка дозволяє захистити карти від вологи, механічних пошкоджень та бруду, може додати глянцевого або матового ефекту та покращує ковзання карт. Хоча ламінування в деяких випадках робить карти занадто гладкими для тасування, все-одно цей тип обробки залишається найпопулярнішим серед виробників гральних карт.

Якщо гладкі ламіновані карти підходять не всім, то можна розглянути варіант з використанням текстурованого покриття Linen Finish. Це особливе покриття в

основі якого є створення мікрорельєфу, який забезпечує зчеплення карт за зберігає їхню довговічність. Основними перевагами Linen Finish є те що це покриття запобігає злипанню гральних карт, покращує їх контроль під час тасування, тому карти з такою обробкою часто використовуються у виробництві професійних гральних колод.

Також маленьким, але дуже важливим етапом в фінішній обробці гральних карт є заокруглення кутів. На стандартних гральних картах куточки зазвичай роблять заокругленими, з радіусом від трьох до п'яти міліметрів. На перший погляд може задатися що це естетичний елемент, але така обробка забезпечує важливу функцію – запобігає зношенню карт, зменшує ризик того, що кути карти загнуться і в цілому полегшує тасування карт.

Коли карти уже надруковані та оброблені, їх вирізають у потрібні форми. Для цього найчастіше використовують лазерну висічку або висічні штампи. Лазерна висічка – це менш популярний варіант, оскільки цей метод використовують для створення карт унікальних форм з точними контурами. Хоча іноді лазер може залишати обгорілі краї на картах, це компенсується його точністю та унікальними можливостями створення складних форм. Якщо більш детально розглядати метод вирізки висічними штампами, то можна зрозуміти що це найбільш поширений метод для масового виробництва гральних карт, оскільки потребує попереднього виготовлення штампів для висічки. З переваг такого методу можна виділити можливість створення усіх карт однакового розміру та висока швидкість виготовлення карт.

Після висічки карти пакуються у спеціальні коробки, які теж можна умовно поділити на дві категорії: стандартні та ексклюзивні. До першої категорії віднесемо картонні коробки. Хоча в цьому варіанті є можливість використання тиснення та друку, він все-одно залишається найбільш дешевим та доступним. А от металеві кейси використовуються вже для колекційних або преміальних колод. Кейс найкраще впорається з задачею захистити цінну колоду від пошкоджень та просто

має ефектний вигляд. Не дивлячись на вартість свого виробництва, металеві кейси для карт не втрачають свого попиту на ринку через сою ексклюзивність.

Процес виробництва гральних карт можна розглядати дуже довго, оскільки існує безліч методів друку, пакування та інших технологічних етапів. Все залежить від того який потрібно отримати результат, рівень якості, об'єм тиражу та бюджет.

Висновки до розділу 3

Розробка дизайн-проєкту ілюстрованих гральних карт це цікавий та складний процес, що може поєднувати в собі багато елементів, наприклад історію, культуру різних куточків світу, символізм, сучасні технічні елементи, художнє мистецтво та графічний дизайн. Ці всі компоненти формують цілу концепцію що дозволяє створювати унікальний продукт, передати творчий задум і водночас відповідати запитам сучасного споживача. Визначення концепції - це перше і головне завдання у розробці будь-якого дизайну. Основна ідея є основою візуального стилю, бо концепт надає картам змістовності, привертає цим увагу споживача та відкриває нові можливості для візуальних експериментів.

У цьому проєкті було обрано тематику «Фентезі» з елементами символізму та містики. Це дозволило створити унікальну стилістику і вписати нову систему мастей, яка теж має свій глибокий зміст. Такий підхід до створення карт дозволив не тільки створити ефектний зовнішній вигляд колоди, а й відкрив можливості для емоційної взаємодії споживача та продукту.

Також одним з найважливіших аспектів у створенні гральних карт є формування композиції. Вміння гармонійно розташувати елементи в композиції, правильно підібрати шрифти, символи та інші графічні деталі впливає не тільки на те як буде сприйматися карта, а й на зручність її використання. В проєкті враховується не тільки лише зовнішній вигляд карти, а й її функціональність, а саме те наскільки чітко читаються символи, чи зберігаються логічні структури композиції та чи врахований баланс деталей. Якщо карти розробляються для

конкретної цільової аудиторії, то врахування цих всіх композиційних елементів є дуже важливим, оскільки від них напряму залежить зручність використання карт.

В дизайні ілюстрованих гральних карт основою проєкту є створення візуального стилю через ілюстрації. Наповнити свій проєкт характером допомагає створення цікавих образів для кожної фігурної карти. В нашому випадку, філософську структуру всієї колоди допоміг сформувати авторський підхід, а саме символіка мастей - «сі», «лу», «оку», «кор». Яскравим прикладом того, як увага до деталей може вплинути на перетворення концепт-проєкту у художній твір з ідейною завершеністю є назва «Лусікороку», яка складається з назв мастей. Також ще одним інструментом що формує основне враження від дизайну карт є кольорова палітра. Кольори підбираються враховуючи не лише візуальну привабливість, а й асоціації з ними, що може додати колоді більш наповненого змісту.

Одним з фінальних важливих етапів розробки дизайну ілюстрованих гральних карт є правки, корекція та тестування дизайну. Цей процес є особливо важливим, оскільки на даному етапі є можливість виправити помилки до того як колода потрапить у друк. Необхідно ще раз оцінити візуальну читабельність, зручність у грі, або відповідність заданому функціоналу. Дотримання всіх цих аспектів забезпечить створення якісного кінцевого дизайну вже готового до виробництва та подальшого використання – від елемента захопливої гри до перлини чиєїсь колекції.

Розробка дизайну ілюстрованих гральних карт це не просто складне, а й надзвичайно творче завдання. Реалізація такого великого проєкту може не тільки підвищити технічні навички, а й допоможе краще розуміти культуру, художню естетику та потреби споживача. Використання комплексного підходу дозволить створити продукт який матиме не тільки естетичну, а й функціональну цінність. Такий тандем креативу та правил дозволяє створити яскравий та зручний продукт з повноцінною художньою естетикою.

Загалом створення ілюстрованих гральних карт це процес з багатьма етапами що поєднує в собі художнє бачення та технологічну майстерність. Розглядаючи

кожен етап важливо враховувати великий об'єм факторів – від розробки концепції до фінального друку. Це істотно впливає на якість і функціонал кінцевого продукту. Якщо правильно обрати програми для розробки проєкту та техніку це допоможе досягти найкращих результатів не тільки в зовнішньому вигляді карт, а й в зучності їх використання.

В наш час програми для створення дизайну відіграють ключову роль в розробці ілюстрації або навіть окремих елементів дизайну. Одні з найпопулярніших програмних забезпечень, а саме Adobe Photoshop та Illustrator відкривають багато можливостей для самовираження художника, дозволяють використання цікавих текстур та створення якісних векторних зображень. Хоча додаток Procreate і має обмеження у платформі використання, але сучасні художники дуже люблять цю програму за її мобільність та можливість працювати з особливою деталізацією. Якщо розглядати CorelDRAW, то він використовується як потужна альтернатива з інтуїтивно зрозумілим інтерфейсом за що його люблять розробники дизайну поліграфічної продукції.

Ще одним з визначальних факторів є вибір обладнання. Використання якісного графічного планшета такого як Wacom або Huion забезпечить точну передачу рухів пера, що підкреслює природність штрихів та ліній. Також важливим є використання техніки яка в майбутньому допоможе запобігти проблемам з друком, а саме екрани з точною передачею кольорів. Це може бути техніка схожа на Eizo ColorEdge чи BenQ – професійні монітори з корекцією кольору. В розробці ілюстрованих гральних карт також можуть допомогти фотокамери та сканери, відцифровуючи картини зроблені в традиційному стилі.

Не менш важливу роль у розробці відіграє вибір матеріалів для друку. Кожен матеріал має свої плюси та мінуси. Папір, картон, пластик та вініл – вибір між цими матеріалами залежить від того які карти ми створюємо, їхнього призначення, бюджету та задуманого візуального ефекту.

В розробці дизайну сучасних гральних карт все частіше можна зустріти нестандартні технологічні рішення такі як 3D моделювання та штучний інтелект.

Ці інструменти відкривають можливості для створення оригінальних ілюстрацій, оптимізують робочі процеси та відкривають художникам нові горизонти для творчості.

Можна сказати що розробка дизайну ілюстрованих гральних карт це результат схрещення сучасних технологій та творчого дизайну, де важливий кожен елемент та способи його використання. Кожна деталь впливає на загальне враження споживача на продукт в цілому, тому важливо не просто обрати правильні інструменти для втілення проєкту, а вміти використовувати їх разом. Саме вміння структурувати та об'єднувати всі свої дії та методи робить дизайн гармонійним, естетичним та практичним, що забезпечує популярність серед споживачів та успіх на ринку.

Розглядаючи безпосереднє виробництво ілюстрованих гральних карт, можна дійти до висновку що це не просто поліграфічний процес, а ціле мистецтво. Тут можна простежити поєднання дизайнерських рішень, технічних інновацій та різноманітних комерційних підходів. Кожен етап виготовлення гральних карт впливає на їхній функціонал, якість і сприйняття їх споживачем, де важливо все: чи це вибір технологій друку, чи пакування. Саме тому важливо бути обізнаним в тому, які можливості дає кожна технологія, бо саме правильний вибір та поєднання дають можливість творити не тільки візуально привабливий, а ще й функціональний, зручний у використанні продукт.

Сам друк є основою виробництва гральних карт. Якщо цифровий друк реалізує ідеї в обмежених тиражах, або навіть в одному екземплярі, то офсетний друк підходить для масового виробництва, при цьому не втрачаючи якості зображення. Із більш цікавих способів які допомагають зробити продукт більш унікальним, надати особливих характеристик та продемонструвати креативні дизайнерські рішення, можна виділити шовкографію, фольгування та використання UV-лаку. Також важливим етапом поліграфії є фінішна обробка, у якої теж є варіації. Це може бути і ламінування для блиску та захисту від пошкоджень, або текстуровані покриття. З класики елементів виробництва також

можна виділити надання картам заокруглених кутів – це продовжує картам життя за рахунок меншої зношеності та робить їх більш зручними для гри.

Завершальним етапом у виробництві карт є вирізка та пакування. Від того наскільки якісно виконана висічка залежить те, наскільки зручним буде користування колодою. А якщо розглядати важливість упаковки, то вона впливає на перше враження споживача що є одним із ключових елементів у продажі, наприклад вибір між стандартною коробкою та металевим кейсом може стати з ключових маркетингових шляхів, що вплине на формування уявлення про якість продукту який знаходиться всередині такого пакування.

Таким чином можна зробити висновок що виробництво гральних карт це поєднання техніки виконання, творчого підходу та комерційних поглядів. Кожна деталь цього процесу має велике значення, що впливає на продукт який може стати не тільки елементом гри, а і предметом колекціонування.

ЗАГАЛЬНІ ВИСНОВКИ

Історія гральних карт – це не просто послідовність змін елементів карткових ігор, це ціле історичне явище яке включає в себе цілі континенти та століття. Розглядаючи хронологію розвитку гральних карт можна побачити як предмет створений для простої розваги може бути інструментом творчого самовираження і символом цілої культури. Історія формування гральних карт увібрала в себе елементи багатьох епох та культур, починаючи з Стародавнього Китаю, Азії загалом, продовживши формуватися на Близькому Сході та в Європі. Надзвичайно великий внесок в дизайн гральних карт зробила молода Європа, а саме тогочасні Німеччина, Італія, Іспанія та Франція. Кожна з названих країн повпливала на формування стилю, символіки та навіть мастей, особливо тут можна виділити вплив Франції. Саме французькі масті стали основою для тих мастей що стали стандартними в наш час і є базою для класичного дизайну гральних карт. Не дивлячись на це в деяких країнах і досі популярні колоди де збереглися традиційні масті на гральних картах, що ще раз доводить глибоку культурну належність гральних карт до різних регіонів.

Окрім художнього аспекту не менш важливим є функціональне призначення гральних карт. Зараз колода може стати повноцінним витвором мистецтва. Існує безліч різноманітних стилів та підходів: від багатой на орнаменти класики, до наповнених сміливістю та цікавими концептами абстрактних дизайнів. Стиль, у якому виконана колода виконує не тільки естетичну роль, а й можуть бути важливим інструментом демонстрації культурної спадщини, художнього самовираження та творчості загалом.

Зараз значення гральних карт також не обмежується лише іграми, карти можуть використовуватися у кардистрії, фокусах, мистецьких проєктах, можуть використовуватися як частина рекламної кампанії, бути елементом колекції, бути унікальним культурним артефактом або навіть ознакою престижу. Гральні карти добре поєднують в собі універсальність, практичність та візуальну естетику, що

дозволяє їм легко пристосовуватися до нових технологій виготовлення та використання у світі активних змін у створенні на сприйнятті мистецтва.

Можна зробити висновок що гральні карти це яскрава демонстрація того як інновації гармонійно співіснують з культурними традиціями створюючи щось особливе. Не дивлячись на наповненість ринку настільними іграми, карти все-одно продовжують виготовлятися та мають великий попит. Вони весь час змінюються та продовжують надихати, не дивлячись на те що вони є маленькою частиною історії мистецтва і носієм культурного спадку різних регіонів світу.

Якщо проводити аналіз ілюстрованих гральних карт, то на перший погляд може здатися що це звичайний елемент гри, але насправді детальний аналіз дозволяє розкрити гральні карти як глибокий культурний художній елемент і проявити їхній технологічний потенціал. Вже давно гральні карти покинули рамки суто розважальної функції і стали однією з унікальних форм візуального мистецтва. В наш час одна колода може поєднувати в собі культурну спадщину, новітні технології виробництва та креативну ідею дизайнера.

Розглядаючи види колод, такі як історичні, художні класичні та абстрактні можна прослідкувати наскільки багатогранним є мистецтво створення гральних карт і наскільки різноманітно може виглядати ця форма творчості. Всі види колод мають свої певні особливості: від класичних фігур та мінімалістичних форм до глибокого символізму та експериментів з матеріалами та композицією. Можна зазначити що на сьогоднішній день гральні карти виконують вже відносно багато функцій: вони виступають як елемент карткової гри, як засіб самовираження ідей, вони є елементом сучасного дизайну, носієм культурної спадщини та навіть інвестиційним об'єктом у елітних колекційних колах.

В наш час сучасні технології активно розширюють межі своєї дизайнерської свободи. Для виготовлення гральних карт доступні різноманітні програми для розробки, різні типи друку і додаткові візуальні ефекти. Завдяки технологічному розвитку карти стають все більш популярні серед фокусників, майстрів кардистру дизайнерів та колекціонерів по всьому світу. Можна сказати що гральні карти це

гарний приклад того як поєднання традицій та технологій відкриває нові можливості для розкриття творчого потенціалу. Можна передбачити що у майбутньому дизайн гральних карт передбачатиме ще більше способів самовираження через призму нових технологій, різноманітних матеріалів та нестандартних підходів до розробки дизайну. Незалежно від того як використовуються карти, чи то для гри, чи для демонстрації як витвір мистецтва, вони все-одно залишаються елементом естетичної насолоди, творчого натхнення та культурної спадщини.

Можна зробити висновок що весь процес розробки ілюстрованих гральних карт є дуже складним і водночас цікавим творчим завданням. Такий проєкт вимагає не лише художнього хисту, а й глибоких знань у сфері дизайну, маркетингу та сучасних технологій. Основою створення успішного проєкту є чітко продумана ідея, саме цей аспект формує візуальний стиль, смислове наповнення та загальний настрій дизайну. Наш випадок використання стилю «Фентезі» і тематики з елементами містики є чудовим прикладом добре продуманої концепції колоди гральних карт, оскільки ця ідея є міцною основою для створення продукту унікального на ринку, який буде відрізнятися від конкурентів не тільки зовнішнім виглядом, а й цікавою історією та емоційним впливом на споживача.

У виготовленні ілюстрованих гральних карт важливий кожен аспект. Вибір графічного редактора, підходу до створення ілюстрацій, техніки для втілення, технічних рішень та типу друку – всі ці аспекти впливатимуть на кінцевий продукт. Щоб створити повноцінне гармонійне дизайнерське середовище необхідно ретельно опрацьовувати шаблон композиції та грамотно використовувати шрифти, символи та підбирати кольори. Потрібно враховувати не тільки естетичні вимоги споживача, а й функціональні. Знецінення технічної частини виробництва може суттєво повпливати на довговічність карт, їхню зручність та сприйняття продукту загалом, тому варто звертати особливу увагу на вибір матеріалів та технологій виготовлення карт.

Зараз багато сучасних цифрових інструментів, наприклад графічні планшети, різноманітні програми та навіть штучний інтелект дозволяють розширювати можливості для самовираження дизайнерів і буває дозволяють створювати те що раніше було не можливим. Сучасні технології дозволяють створити унікальний продукт, який поєднуватиме в собі класичні художні методи з інноваційними рішеннями та технологіями, тому ілюстровані гральні карти можна вважати не тільки інструментом гри, а й справжніми артефактами мистецького культурного значення.

Можна сказати що результатом створення колоди є симбіоз технологічних знань, вільне володіння технікою створення та глибокого розуміння потреб і вимог споживача. Цей проєкт допоміг навчитися чітко бачити маленькі деталі, працювати зі змістом, формою, ідеями, мислити емоційно та стратегічно водночас. Такі проєкти дозволяють сформувати власне особливе бачення дизайну, де кожен елемент означає щось особливе, а весь проєкт разом перетворюється із продукту у справжній витвір мистецтва.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Акерман А. Посібник зі значення кольору. adobe.com. URL: <https://www.adobe.com/ua/creativecloud/design/discover/color-meaning.html> (дата звернення: 14.04.2025).
2. Гусєва С. Карти як витвір мистецтва: добірка найцікавіших гральних колод – ТОП-10. 24 Канал. URL: https://fun.24tv.ua/karti-yak-vitvir-mistetstva-dobirka-naytsikavishih-ostanni-novini_n1510085 (дата звернення: 14.04.2025).
3. Гральні карти Bicycle Supreme Line (86205) Yorkup. Yorkup. URL: https://yorkup.com/ru/brain/гральні-карти-bicycle-supreme-line-86205/?srsltid=AfmBOopgWPWEH10K5INPIQuW6ST6gT2Tf4cC3_gwfrCWKG9HrZVn0s73 (дата звернення: 15.04.2025).
4. Гральні карти Modern Times від Art of Play. Граю Я | gra.ua. URL: https://gra.ua/ua/product/igralnie-karti-modern-times-ot-art-of-play?srsltid=AfmBOopEDc-w5Yq3NLRK1vZfAtGTUm14dRbFMizzRj_Al4h_9ruS1M (дата звернення: 15.04.2025).
5. Гральні карти «Видатні постаті» ORNER. Хід конем. URL: <https://hidkonem.com.ua/gralni-karti-vidatni-postati#:~:text=Гральні%20карти%20«Видатні%20постаті»%20,тільки%20захоплююч ою,%20але%20й%20пізнавальною.> (дата звернення: 15.04.2025).
6. Еволюція гральних карт: як дизайн змінювався крізь століття | Creativity Ukraine. Creativity.ua – медіа про креативні індустрії України та світу. URL: <https://creativity.ua/creativity-and-design/evoliutsiia-hralnykh-kart-iak-dyzain-zminiuvavsia-kriz-stolittia/> (дата звернення: 13.04.2025).
7. Історія гральних карт | Розважально-інформаційний журнал «Морс» (2019). Retrieved from: <https://mors.in.ua/technology/2941-istoriya-gralnih-kart.html> (дата звернення: 15.03.2025).
8. Історія дизайну гральних карт у Європі XIV–XIX століть. ВІОЛІТІ УКРАЇНА. URL: <https://violity.com/ua/publication/5888-storiya-dizajnu-gralnih-kart-u-vropi-xiv->

- xix-stolit.html (дата звернення: 15.03.2025).
9. Задорожна В. Гральні карти, як вибрати - читати в блозі Час-Пік. Час Пік. URL: <https://www.chaspik.ua/blog/yak-vibrati-kolodu-gralnih-kart/> (дата звернення: 14.04.2025).
10. Карти Bicycle Cyberpunk Cybercity. Дім Ігор. URL: https://domigr.com.ua/ua/aksessuary-cat/karty_kategoria/karty-bicycle-cyberpunk-cybercity-playing-cards.php (дата звернення: 15.04.2025).
11. Карти Покерні карти Tally-Но (Original Circle Back) / Playing Cards Tally-Но (Original Circle Back URL: <https://desktopgames.com.ua/ua/playing-cards-tally-ho-original-circle-back.html> (дата звернення: 14.04.2025).
12. Колекційні гральні карти з ілюстраціями до Енеїди. yakaboo. URL: <https://www.yakaboo.ua/ua/kolekijni-gral-ni-karti-z-iljustracijami-do-eneidi.html?srsId=AfmBOoqB5QyGnnBHajWdXmpUDxlnjy6PKVdRWtJJgYADWHjhiJSiFCkk> (дата звернення: 15.04.2025).
13. Покерні карти Fluid. КрутиГолов. URL: <https://krutygolov.com.ua/product/fluid/> (дата звернення: 14.04.2025).
14. Правильний вибір якісних гральних карт. SebWeo. URL: <https://sebweo.com/pravilnij-vibir-yakisnih-gralnih-kart/> (дата звернення: 13.04.2025).
15. Уроки від W3Schools українською онлайн. W3Schools українською. Безплатні уроки онлайн для початківців, школярів та студентів. URL: https://w3schoolsua.github.io/colors/colors_cmyk.html#gsc.tab=0 (дата звернення: 14.04.2025).
16. Усєва, С. (2021). Як з'явилися гральні карти: історія, види, цікаві факти | Канал 24. Розваги Retrieved from: https://fun.24tv.ua/yak-zyavilisya-gralni-karti-istoriya-vidi-tsikavi-ostanni-novini_n1623207
17. Шовкографія: що це таке?. Евопак. URL: <https://evopack.com.ua/shovkografiya-shho-cze-take/> (дата звернення: 14.04.2025).
18. Abstract | Playing Cards. kickstarter.com. URL: <https://www.kickstarter.com/projects/rubenalbrecht31/abstract-playing-cards-0> (date of

- access: 15.04.2025).
19. Art of Play. The Magical History of Modern Playing Card Design. Art of Play. URL: <https://www.artofplay.com/blogs/stories/the-magical-history-of-modern-playing-card-design?srsltid=AfmBOoqmhxhampBJEtmMVR2jRgmI0xohZ4bLtI1a69isT2AGk6reaLQ5> (date of access: 15.04.2025).
20. Bicycle Standard (blue) - ideal for beginners and experts. Магазин Фокусів "Magic five". URL: <https://m5magic.com/en/products/bicyclestandart?srsltid=AfmBOooSg25rDfpbikWrPT3jLLRKiQ2Gad6SgSpqH3XGNHsPHcn46sIG> (date of access: 15.04.2025).
21. Bostock P. Why our playing-cards look the way they do – The World of Playing Cards. URL: <https://www.wopc.co.uk/playing-cards/why-our-playing-cards-look-the-way-they-do> (date of access: 15.04.2025).
22. Campbel D. Historical Curiosities That Shaped Our Modern Deck. The Magician's Forum. URL: <https://www.themagiciansforum.com/post/historical-curiosities-that-shaped-our-modern-deck-10183872> (date of access: 15.04.2025).
23. Cardistry Turquoise Playing Cards. Collectible Playing Cards. URL: https://collectibleplayingcards.com/products/cardistry-turquoise-playing-cards?srsltid=AfmBOopNOvDrIVGKAj55PNw-K81EBw4Z_XyaNBWgnHLiyd_Bp7RimFeX (date of access: 14.04.2025).
24. Catherine Perry Hargrave. A History of Playing Cards and a Bibliography of Cards and Gaming. Mineola (N.Y.), Dover Publications, 2004.
25. Erdnase S. W. Expert at the Card Table. Independently Published, 2021.
26. Ernest J. Designing Traditional Card Decks – Crab Fragment Labs. URL: <https://crabfragmentlabs.com/lecture-hall/designing-traditional-card-decks> (date of access: 15.04.2025).
27. Guest, Charlotte. Playing Cards of Various Ages and Countries (Selected from the Collection of Lady Charlotte Schreiber). Vol. 1–3, London, J. Murray, 1892.
28. Gyver M. Playing Card Deck Design Tips – Mattgyver. Mattgyver. URL: <https://www.mattgyver.com/tutorials/2022/3/14/playing-card-deck-design-tips> (date of access: 15.04.2025).

29. Hargrave C. P. A history of playing cards and a bibliography of cards and gaming. Mineola, N.Y.: Dover Publications, 2000. 462 p.
30. Hoffmann D. The playing card: An illustrated history. (n p): Edition Leipzig.
31. Hugard J. Royal Road to Card Magic. Dover Publications, Incorporated, 2012.
32. Important Elements in Great Playing Card Designs. QPMN. URL: <https://www.qpmarketnetwork.com/card-deck/important-elements-in-great-playing-card-designs/> (date of access: 15.04.2025).
33. It's In The Cards Playing Card Game Set. Brass Monkey. URL: https://brassmonkeygoods.com/products/itos-in-the-cards-playing-card-game-set?srsltid=AfmBOooSliz_iZHd45L2mWGS6tk4b-NR9gkg2mIU798Kiu1fMNU3-BDp (date of access: 15.04.2025).
34. Johnson J. Design History: The Art of Playing Cards. Design Shack. URL: <https://designshack.net/articles/layouts/design-history-the-art-of-playing-cards/> (date of access: 15.04.2025).
35. Jürgen Göring. Stich um Stich. — Berlin: Verlag Neues Leben, 1977. — C. 19.
36. Lenz P. A history of... playing cards. Histories | Andrew Chapman | Substack. URL: <https://www.gethistories.com/p/a-history-of-playing-cards> (date of access: 15.04.2025).
37. Lonely Wolf (Pink). 52Kards. URL: <https://shop.52kards.com/products/lonely-wolf-pink-playing-cards-by-bocopo?srsltid=AfmBOooE2jGWUKpNK9N9OvEtBUGejdBsgVKnWSUFtWxtgAHxg6ZSjbGw> (date of access: 14.04.2025).
38. Mazzei M. Playing card | EBSCO. EBSCO Information Services. URL: <https://www.ebsco.com/research-starters/sports-and-leisure/playing-card> (date of access: 15.04.2025).
39. Raijin Playing Cards by BOMBMAGIC. Penguin Magic. URL: <https://www.penguinmagic.com/p/S23190> (date of access: 14.04.2025).
40. Rau D. M. Card Games (Games Around the World). Compass Point Books, 2004. 32 p.
41. Reviewer E. 10 Top Articles on Playing Cards at PlayingCardDecks. PlayingCardDecks.com. URL: <https://playingcarddecks.com/blogs/all-in/10-top-articles->

- on-playing-cards-at-playingcarddecks (date of access: 15.04.2025).
42. Roya W. The History of Playing Cards: The Evolution of the Modern Deck. PlayingCardDecks.com. URL: <https://playingcarddecks.com/blogs/all-in/history-playing-cards-modern-deck> (date of access: 15.04.2025).
43. Taparia N. Evolution of Playing Card Designs - Solitaire. Solitaire. URL: <https://solitaire.com/evolution-of-playing-card-design> (date of access: 13.04.2025).
44. Tally-Ho Circle Back Playing Cards Red or Blue. Home. URL: <https://bicyclecards.com/shop/tally-ho-circle-back-playing-cards-red-or-blue-10015473> (date of access: 14.04.2025).
45. Tilley R. Playing Cards. Putnam Pub Group, 1967.
46. Wintle S. Playing Card Design – The World of Playing Cards. The World of Playing Cards. URL: <https://www.wopc.co.uk/playing-cards/playing-card-design> (date of access: 13.04.2025).

ДОДАТКИ



Рис. А.1. Диплом за перемогу у всеукраїнському конкурсі освітнього порталу Алаба

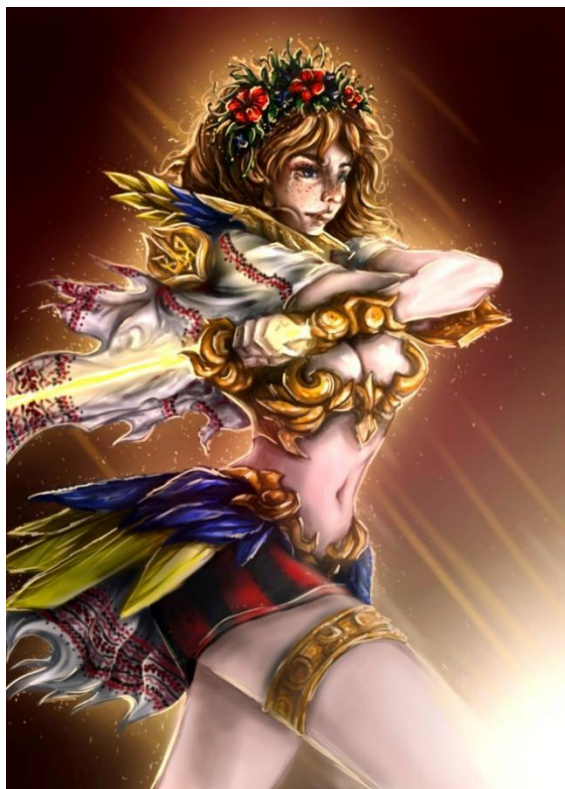


Рис. А.2. Авторська ілюстрація
«Україна у вогні»

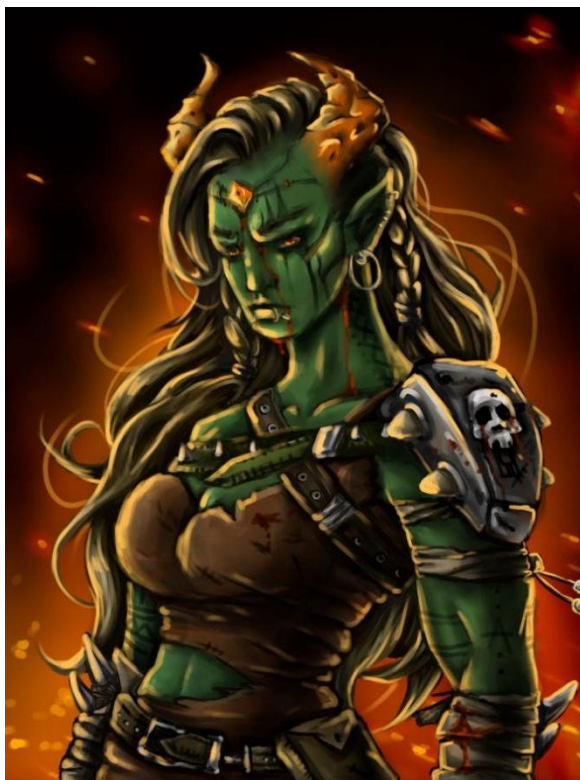


Рис. А.3. Авторська ілюстрація «Леді
гоблін»

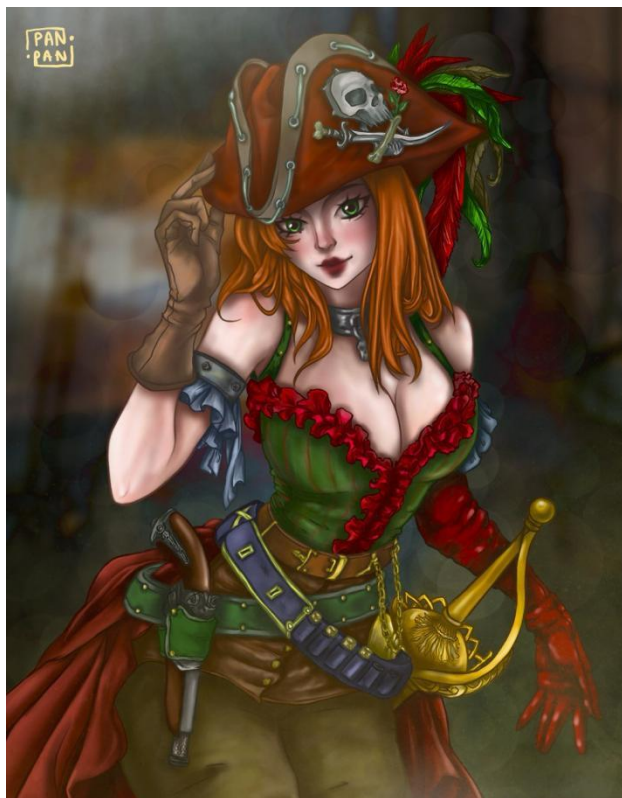


Рис. А.4. Авторська ілюстрація
«Піратка»

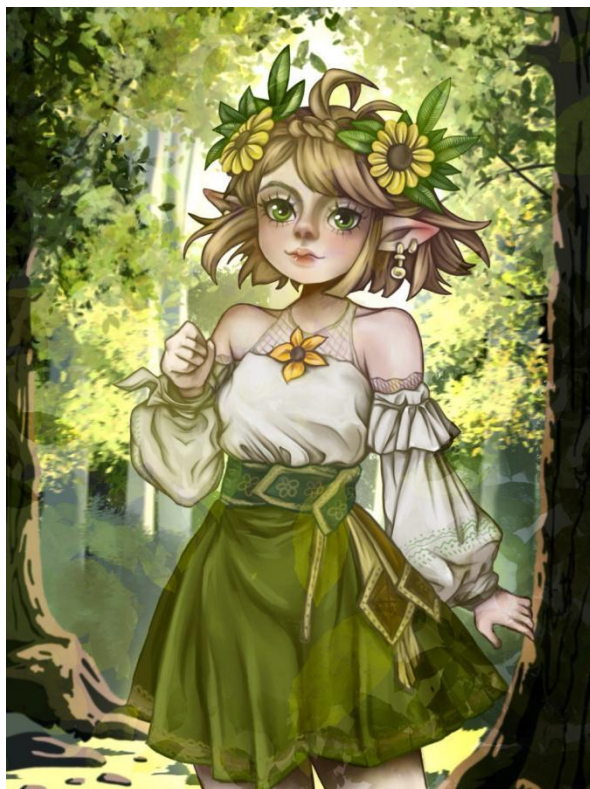


Рис. А.5. Авторська ілюстрація з серії
«Мавки»

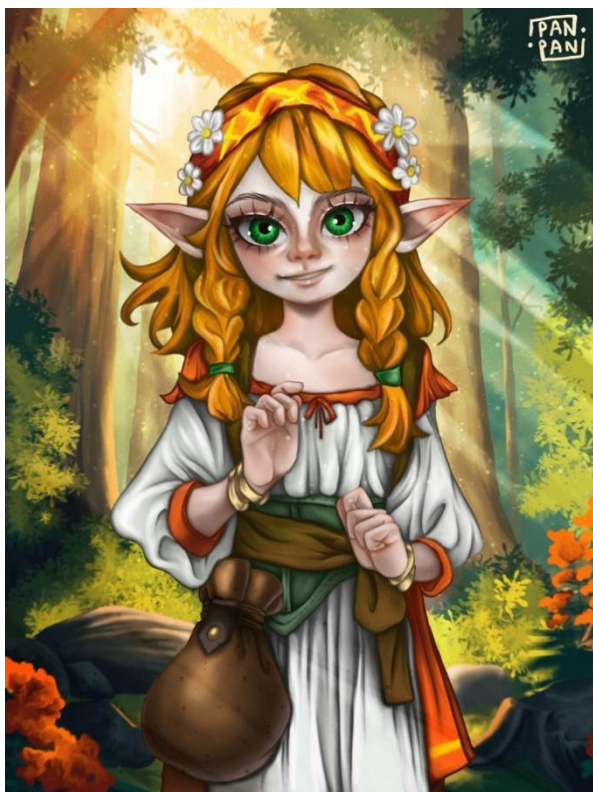


Рис. А.6. Авторська ілюстрація з серії
«Мавки»



Рис. А.7. Авторська ілюстрація
«Солодка дівчинка-кролик»



Рис. А.8. Авторська ілюстрація «Із
воїнів світла»

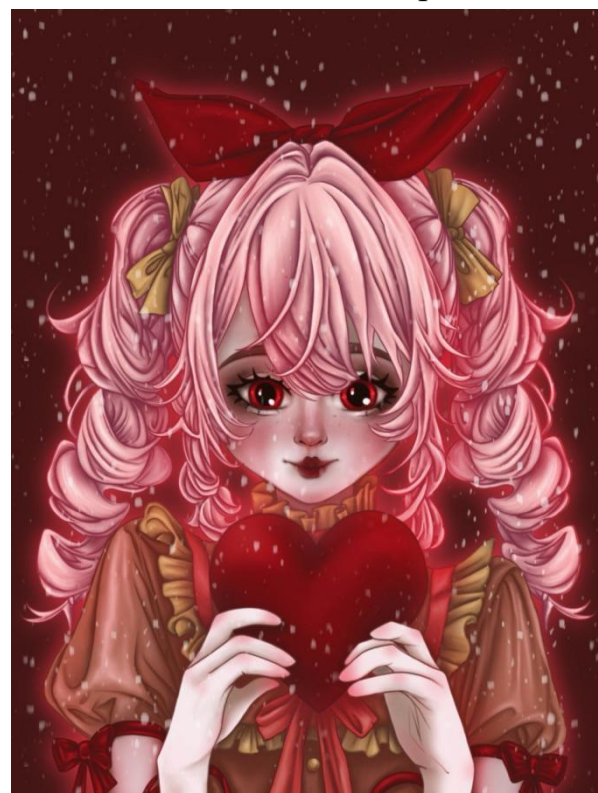


Рис. А.9. Авторська ілюстрація
«Зимове сердечко»



Рис. А.10. Авторська ілюстрація «У нашому саду»

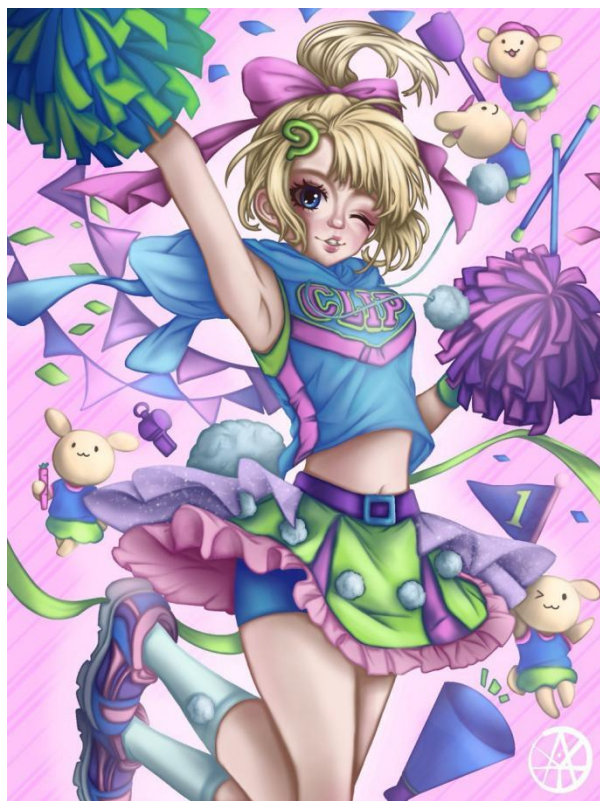


Рис. А.11. Авторська ілюстрація «Черлідерка»



Рис. А.12. Авторська ілюстрація «Русалка»



Рис. А.13. Авторська ілюстрація «Квітка»



Рис. А.14. Авторська ілюстрація «На
подвір'ї школи»

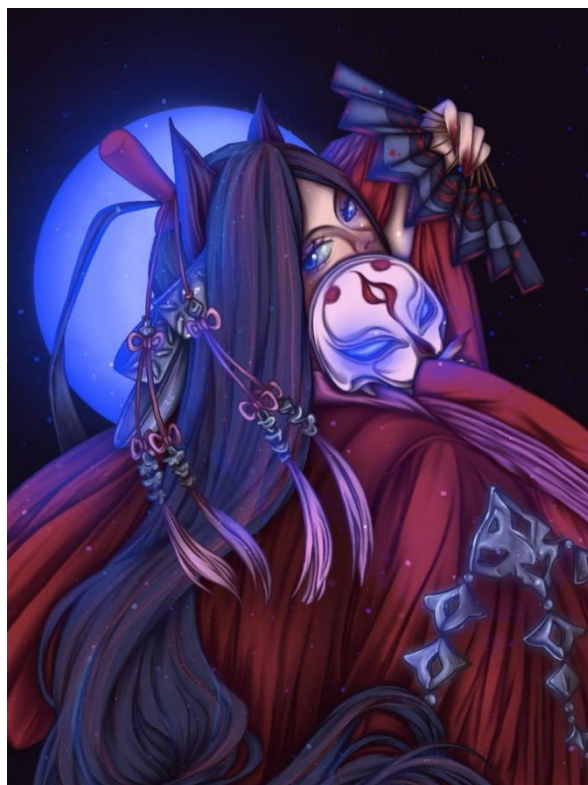


Рис. А.15. Авторська ілюстрація із
серії «Маски далекого сходу»



Рис. А.16. Авторська ілюстрація із
серії «Маски далекого сходу»



Рис. А.17. Авторська ілюстрація
«Маленька володарка рун»



Рис. А.18. Оригінальні масті карт до колоди «Лусікороку»

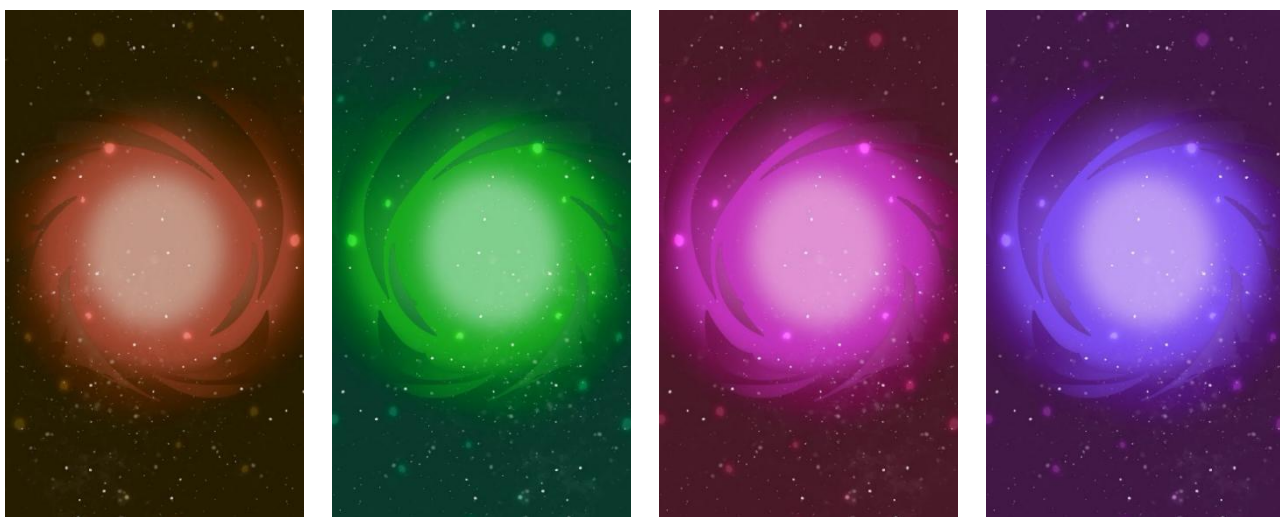


Рис.А.19. Кольорова палітра до ілюстрованих гральних карт «Лусікороку»

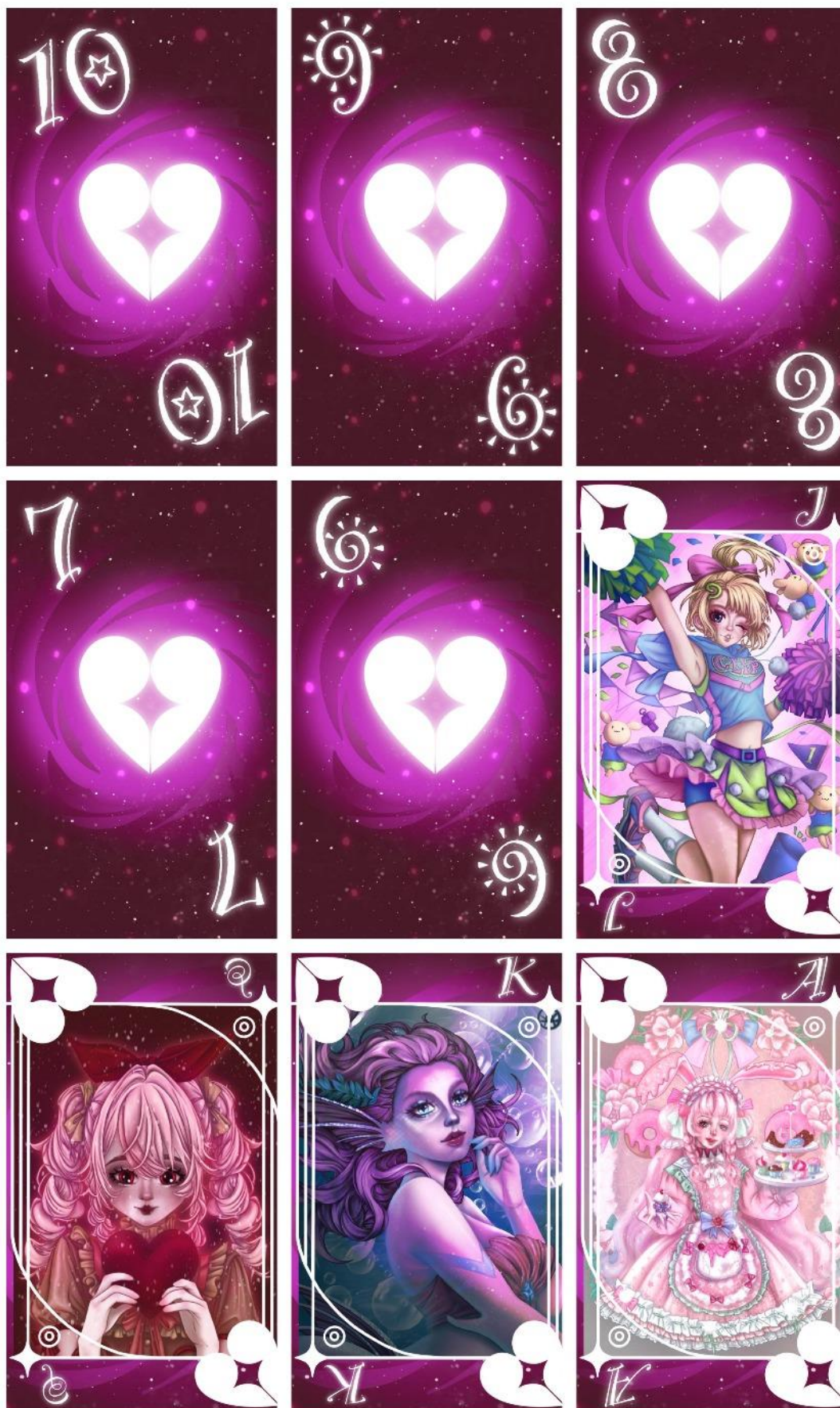


Рис. А.20. Дизайн карт масті «Кор»

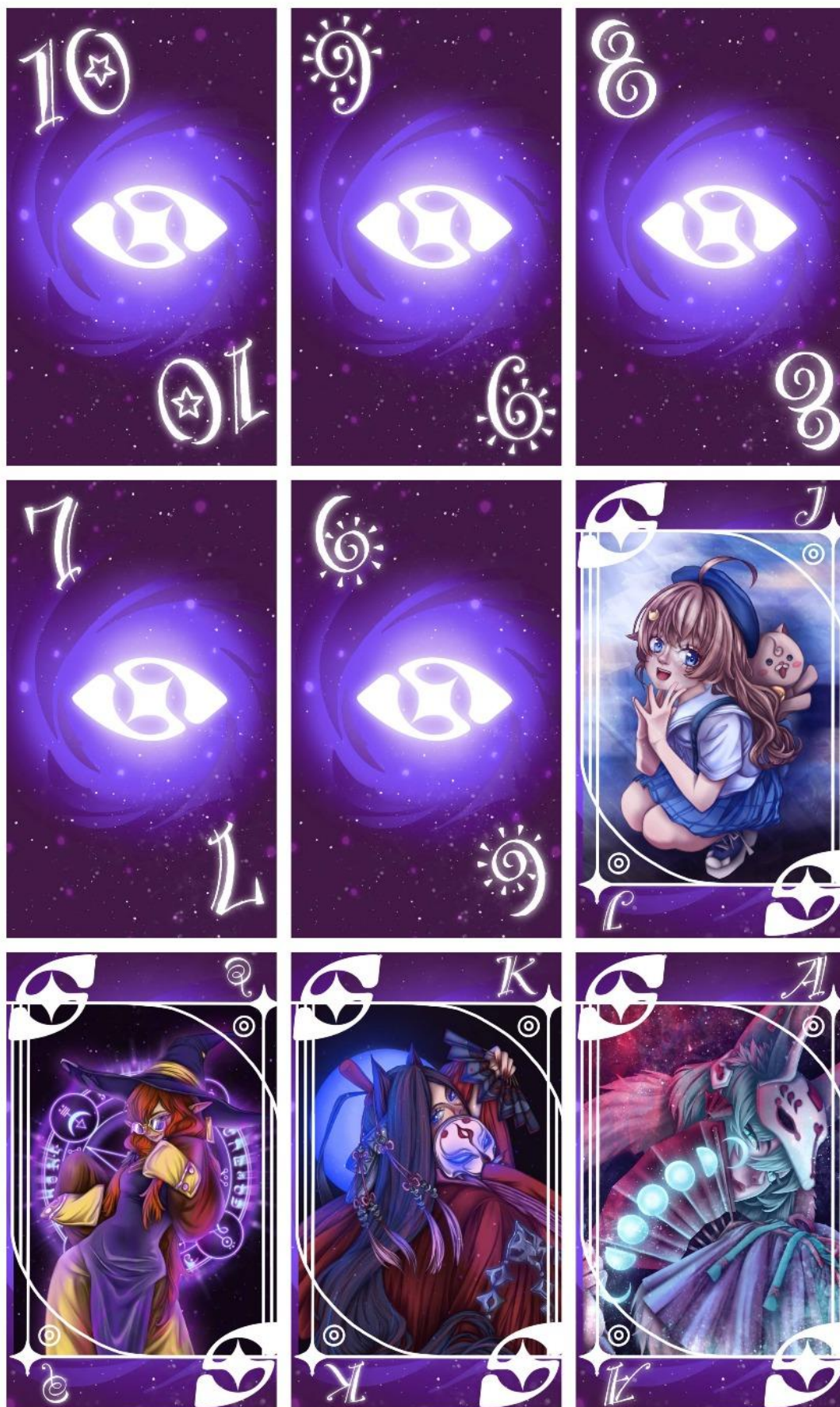


Рис. А.21. Дизайн карт масті «Оку»

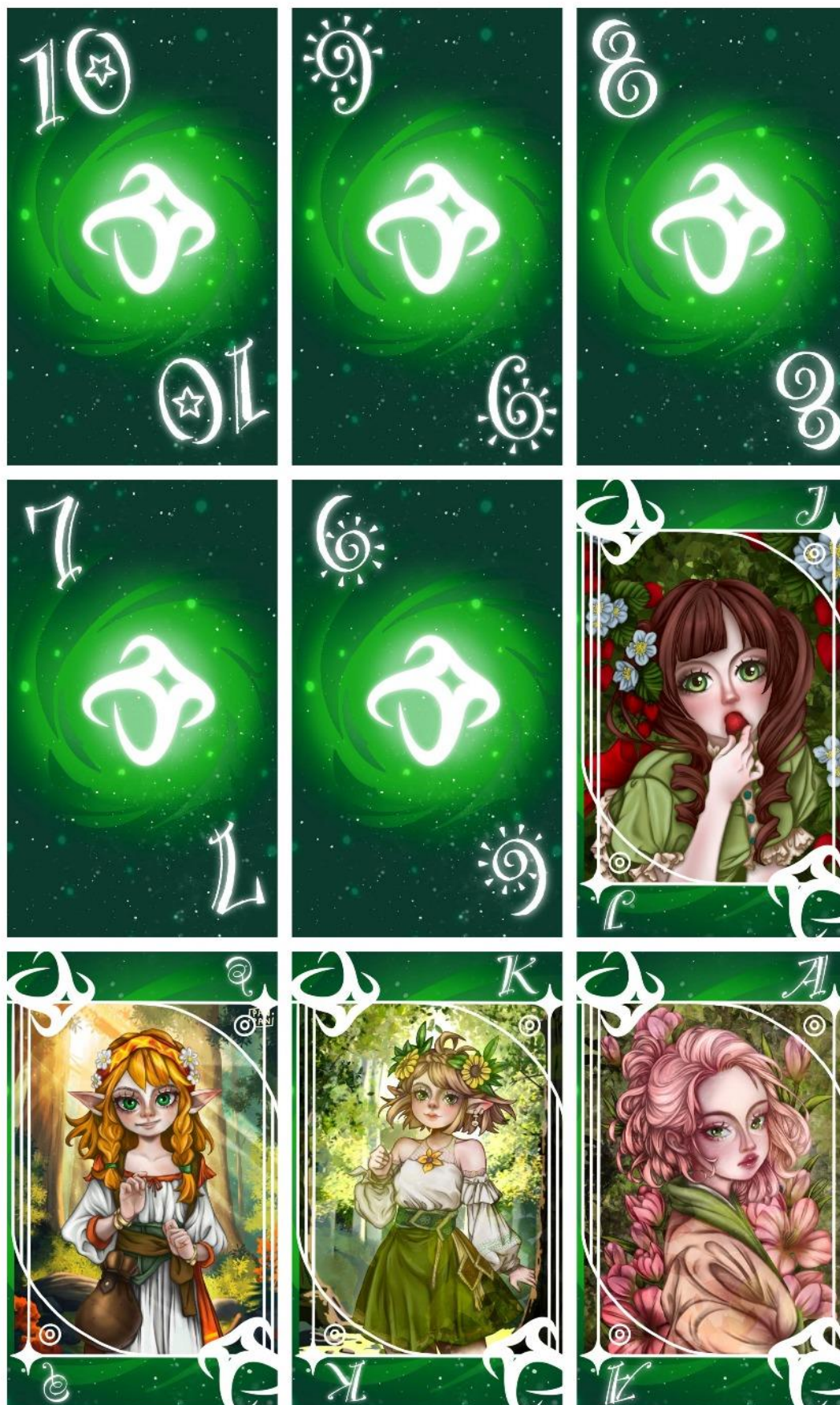


Рис. А.22. Дизайн карт масті «Сі»

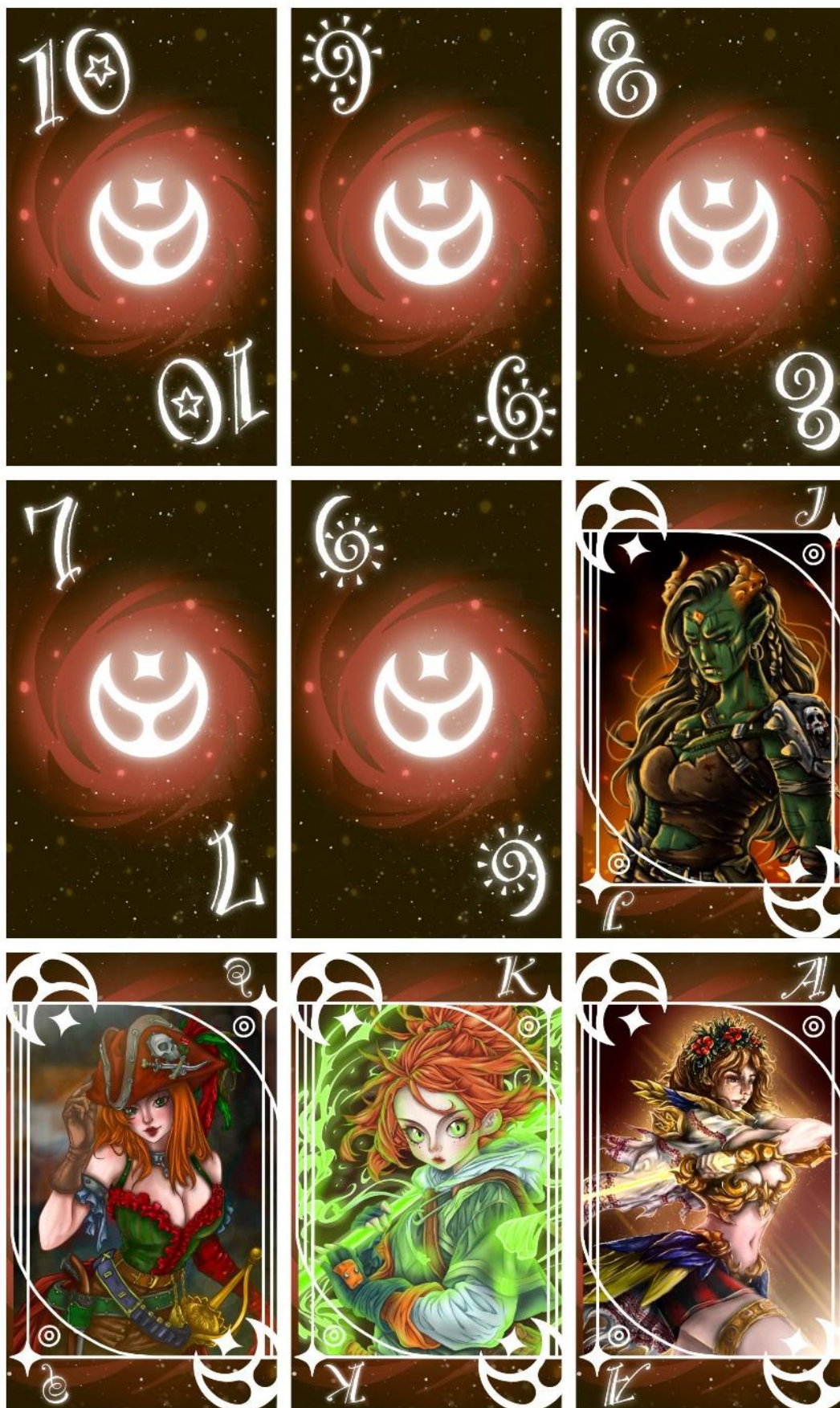


Рис. А.23. Дизайн карт масті «Лу»



Рис. А.24. Дизайн сорочки гральних карт «Лусікороку»



Рис. А.25. Сертифікат учасника конкурсу «Арт-погляд»