

**МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
ЗАПОРІЗЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ**

**ФАКУЛЬТЕТ СОЦІАЛЬНОЇ ПЕДАГОГІКИ ТА ПСИХОЛОГІЇ
КАФЕДРА ДИЗАЙНУ**

КВАЛІФІКАЦІЙНА РОБОТА

бакалавра

на тему: ІЛЮСТРУВАННЯ ТЕМАТИЧНИХ ГРАЛЬНИХ

КАРТ «STRANGER THINGS»

Виконала: студентка 4 курсу,
групи 6.0229-2
спеціальності 022 «Дизайн»
освітньо-професійної програми «Графічний
дизайн»
Толстікова Катерина Сергіївна

Керівник: ст. викл. кафедри дизайну,
_____ Олександр БРЯНЦЕВ

Рецензент: викладач кафедри дизайну,
к. мист. _____ Христина СОДОМОРА

Запоріжжя

2023

АНОТАЦІЯ

Толстікова К. С. Ілюстрування тематичних гральних карт «STRANGER THINGS»: кваліфікаційна робота бакалавра спеціальності 022 «Дизайн» освітньо-професійної програми «Графічний дизайн» / наук. керівник старший викладач Брянцев О. А. Запоріжжя: ЗНУ, 2023. 76 с.

UA: Робота викладена на 76 сторінках друкованого тексту. Перелік посилань включає 48 джерел. Об'єкт дослідження: ілюстрація в настільних іграх. Предмет дослідження: особливості ілюстрування тематичних гральних карт. Мета дослідження: теоретичний аналіз літератури з теми дослідження, вивчення передового досвіду, розробка та ілюстрування гральних карт за тематикою серіалу «Stranger Things» у стилі аніме. В роботі розглянуто поняття ілюстрування гральних карт, види карт, їх класифікацію, методи ілюстрування. Описано етапи ілюстрування гральних карт.

Ключові слова: гральні карти, ілюстрація.

Tolstikova K. S. Illustration of «STRANGER THINGS» Thematic Playing Cards: Bachelor's thesis, Specialty 022 «Design», Educational and Professional Program «Graphic Design» / Sci. Adv. Briantsev O. A. Zaporizhzhia: ZNU, 2023. 76 p.

ENG: The work is presented on pages of 76 printed text. This list of links includes 48 sources. Object of research: illustration in board games. Subject of research: peculiarities of illustrating thematic playing cards. The purpose of the study: theoretical analysis of literature on the topic of research, study of best practices, development and illustration of playing cards on the theme of the series «Stranger Things» in the style of anime. The work considers the concept of illustrating playing cards, types of cards, their classification, and methods of illustration. The stages of illustration of playing cards are described.

Key words: game cards, illustration.

Апробація кваліфікаційної роботи:

1. Толстікова К. С., Брянцев О. А. Ілюстрація гральних карт. *Дизайн, візуальне мистецтво та творчість: сучасні тенденції та технології: матеріали I міжнар. наук.-практ. конф. (м. Запоріжжя, 12 грудня 2022 р.)* : ЗНУ, 2022. Том 1. С. 80-83. DOI : 10.5281/zenodo.7489512
2. Толстікова К. С. Ілюстрування гральних карт. *Мистецька освіта в контексті глобалізації та полікультурності: збірник тез доповідей Всеукраїнської наук.-практ. конф. (м. Полтава, 13 квітня 2023 р.)* : Навчально-науковий інститут культури і мистецтв. Видавничий відділ ПУЕТ, 2023. С. 167-169.

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
ЗАПОРІЗЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ

Факультет соціальної педагогіки і психології

Кафедра дизайну

Рівень вищої освіти перший (бакалаврський)

Спеціальність 022 «Дизайн»

Освітньо-професійна програма «Графічний дизайн»

ЗАТВЕРДЖУЮ

Завідувач кафедри дизайну

_____Ганна ЧЕМЕРИС

«___» _____20__ року

**ЗАВДАННЯ
НА КВАЛІФІКАЦІЙНУ РОБОТУ СТУДЕНТЦІ**

Толстіковій Катерині Сергіївні

1. Тема роботи: «Ілюстрування тематичних гральних карт «STRANGER THINGS»
керівник роботи ст.викл. Брянцев О.А. затверджені наказом ЗНУ від 22.02.2023 № 341-с
2. Строк подання студентом роботи: 15.06.2023
3. Вихідні дані до роботи: матеріали серіалу «Stranger Things»
4. Зміст розрахунково-пояснювальної записки (перелік питань, що належить розробити): Гральні карти: історія, види, особливості. Особливості ілюстрування гральних карт. Ілюстрування тематичних гральних карт «Stranger Things». Аналіз ілюстрування тематичних карт «Stranger Things»
5. Перелік графічного матеріалу: презентація, демонстраційна графіка, оригінал-макет розробки
6. Консультанти розділів роботи

Розділ	Прізвище, ініціали консультанта	Дата, підпис	
		Надано	Отримано

7. Дата видачі завдання: 1.11.2022

КАЛЕНДАРНИЙ ПЛАН

№	Назва етапів кваліфікаційної роботи	Строк виконання	Примітка
1	<i>Призначення наукового керівника, затвердження теми.</i>	<i>1.11.2022</i>	
2	<i>Отримання завдання на проведення дослідження теми «Ілюстрування тематичних гральних карт STRANGER THINGS».</i>	<i>10.11.22</i>	
3	<i>Проведення передпроектного дослідження: аналіз продукції та її аналогів, опис цільової аудиторії, дослідження ринкової ситуації тощо. Пошукові й ескізні роботи. Підготовка чернетки теоретичного розділу.</i>	<i>25.12.2022</i>	
4	<i>Подання тез, участь у всеукраїнській науково-практичній конференції.</i>	<i>березень 2023</i>	
5	<i>Проведення проектування: прототипування, ескізування, розробка варіацій, розробка концепту графічної форми.</i>	<i>листопад-квітень 2023</i>	
7	<i>Оформлення результатів проектування (чернетка пояснювальної записки), підготовка презентаційної візуалізації розробленого концепту графічної форми (варіанти графічної частини проекту) та розробка чернеткових оригінал-макетів.</i>	<i>травень 2023</i>	
8	Попередній захист кваліфікаційного проекту на кафедрі.	<i>24/05/23</i>	
9	<i>Усунення зауважень, врахування рекомендацій керівника. Чистове оформлення роботи.</i>	<i>від 24/05/23</i>	
10	<i>Проходження нормоконтролю (оформлення ПЗ згідно чинних Стандартів).</i>	<i>з 5.06.23</i>	
11	<i>Рецензування кваліфікаційного проекту. Доопрацювання кваліфікаційного проекту з урахуванням рекомендацій рецензента. Отримання рецензії.</i>	<i>з 5.06.23</i>	
12	<i>Подання роботи і рецензії науковому керівникові на підготовку відгуку. Написання відгуку керівником.</i>	<i>з 5.06.23</i>	
13	<i>Подання роботи на антиплагіат-перевірку Unischek. Отримання довідки про перевірку.</i>	<i>з 5.06.23</i>	
14	<i>Отримання допуску до захисту. Подання всіх друкованих та електронних матеріалів кваліфікаційної роботи на кафедру. Розміщення тексту роботи у репозитарії ЗНУ.</i>	<i>12-16.06.23</i>	
15	Захист кваліфікаційної роботи на засіданні ЕК.	<i>19-25.06.23</i>	

Студент

(підпис)

Катерина ТОЛСТИКОВА

(прізвище та ініціали)

Керівник роботи

(підпис)

Олександр БРЯНЦЕВ

(прізвище та ініціали)

Нормоконтроль пройдено

Нормоконтролер

(підпис)

Ганна ЧЕМЕРИС

(прізвище та ініціали)

ЗМІСТ

ВСТУП.....	6
РОЗДІЛ 1 ІЛЮСТРАЦІЯ ГРАЛЬНИХ КАРТ.....	8
1.1 Види гральних карт.....	8
1.2 Особливості гральних карт.....	13
1.3 Історія гральних карт.....	24
1.4 Особливості ілюстрування гральних карт.....	28
РОЗДІЛ 2 ІЛЮСТРУВАННЯ ТЕМАТИЧНИХ ГРАЛЬНИХ КАРТ «STRANGER THINGS».....	46
2.1 Аналіз аналогів тематичних карт «Stranger Things».....	46
2.2 Розробка концептуальних рішень.....	51
ВИСНОВКИ.....	66
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ.....	68
ДОДАТОК А Тематичні гральні карти.....	73

ВСТУП

Актуальність. Ілюстрування в індустрії ігор відіграє чи не найголовнішу роль. Вона привертає увагу і продає. Ілюстрації на гральних картах не лише прикрашають їхній зовнішній вигляд, але й відіграють певну роль у самій грі, допомагаючи людям зрозуміти правила та визначення гральних карт. Також, зростає популярність колекціонування гральних карт, які можуть мати яскраві та унікальні ілюстрації, що робить їх бажаними предметами для серед колекціонерів. Вивчення істор ілюстрації гральних карт важливе не тільки для розвитку дизайну та мистецтва, а і для формування відповідної ігрової культури. Вивчення техніки ілюстрування гральних карт допомагає розробляти нові дизайни та вдосконалювати вже існуючі, а також може сприяти розвитку азартних ігор та їхньому просуванню серед широкої аудиторії яка любить окрему тематику, серіал, або стиль. Так, одним з найбільш популярних телесеріалів нашого часу є серіал під назвою «Stranger Things», який став справжнім явищем світової культури. У цьому серіалі гральні карти також відіграють свою роль та мають особливий дизайн, який є одним з визначних символів серіалу.

З огляду на актуальність поширеного попиту на гральні карти, колекційні особливості та особливості ілюстрування зумовлено вибір теми кваліфікаційної роботи: «*Ілюстрування тематичних гральних карт «Stranger Things»*».

Об'єктом роботи – ілюстрація в настільних іграх

Предмет дослідження – особливості ілюстрування тематичних гральних карт

Мета: розробити проілюструвати гральні карти за тематикою серіалу «Stranger Things» у стилі аніме.

На основі об'єкту, предмету та мети визначено наступні **завдання**:

1. Дослідити літературні та інтернет джерела, які межують з темою

наукової роботи і надають необхідну інформацію для вивчення.

2. Проаналізувати походження гральних карт у різних частинах світу, щоб з'ясувати їх значення та вплив на людей.
3. Визначити та описати актуальні класичні та тематичні види ілюстрації гральних карт.
4. Описати особливості ілюстрування гральних карт «Stranger Things» та їх відмінності від ілюстрування гральних карт інших тематик.
5. Розробити власні ілюстрації до гральних карт з тематикою серіалу «Stranger Things» у стилі аніме.

Практичне значення одержаних результатів дослідження буде цікавим студентам графічного дизайну і дослідникам, що проводять дослідження принципів ілюстрування гральних карт.

Апробація результатів науково-практичної роботи здійснено шляхом публікації тез на I міжнародній науково-практичній конференції «Дизайн, візуальне мистецтво та творчість: сучасні тенденції та технології» у 2022 році та збірнику тез доповідей Всеукраїнської науково-практичної конференції «Мистецька освіта в контексті глобалізації та полікультурності» 2023 році.

Структура пояснювальної записки до дипломної роботи складається зі вступу, двох розділів, висновку і списку використаних джерел а також додатків. В першому розділі «Ілюстрація гральних карт» розповідається про історію та еволюцію гральних карт, різновиди, типи, загальну класифікацію а також про їх ілюстрування. В другому розділі представлено розбір аналогів гральних карт, етапи розробки ілюстрацій гральних карт з тематикою серіалу «Stranger Things» а також тестування отриманих результатів.

РОЗДІЛ 1

ІЛЮСТРАЦІЯ ГРАЛЬНИХ КАРТ

1.1 Види гральних карт

Ілюстрування в індустрії ігор відіграє чи не найголовнішу роль. Вона привертає увагу і продає. Ілюстрації на гральних картах не лише прикрашають їхній зовнішній вигляд, але й відіграють певну роль у самій грі, допомагаючи людям зрозуміти правила та визначення гральних карт. Також, зростає популярність колекціонування гральних карт, які можуть мати яскраві та унікальні ілюстрації, що робить їх бажаними предметами для серед колекціонерів.

Вивчення історії ілюстрації гральних карт важливе не тільки для розвитку дизайну та мистецтва, а і для формування відповідної ігрової культури. Вивчення техніки ілюстрування гральних карт допомагає розробляти нові дизайни та вдосконалювати вже існуючі, а також може сприяти розвитку азартних ігор та їхньому просуванню серед широкої аудиторії яка любить окрему тематику, серіал, або стиль. Так, одним з найбільш популярних телесеріалів нашого часу є серіал під назвою «Stranger Things», який став справжнім явищем світової культури. У цьому серіалі гральні карти також відіграють свою роль та мають особливий дизайн, який є одним з визначних символів серіалу.

Гральні карти – набір прямокутних шматків матеріалу з міцного пластику, спеціально обробленого картону або тонкого паперу, з різними ілюстрованими мотивами, для використання в карткових іграх, ворожіннях та фокусних трюків [1].

Звичайні традиційні гральні карти мають певний стандартний дизайн, який використовується у багатьох країнах. Вони поділяються на 4 масті: піки, черви, бубни та хрести. Кожна масть має свою унікальну іконку або символ, яка

повторюється на всіх картах цієї масті. На карті зазвичай зазначене значення та номер, які вказують на ранг карти. Зазвичай це числа від 2 до 10, а також літери J (валет), Q (дама), K (король) та A (туз). У центрі кожної карти зазвичай розміщується ілюстрація, яка відображає характерні образи для кожної масті. Наприклад, на карті піки можна знайти стилізовану лопату або шпату, на червах - серце або троянду, на бубнах - тризуб або квітку, а на крестах - стилізований трилистник або клевер. Карти піки та хрести виконані в чорному кольорі, а черви та бубни - навпаки, в яскравому червоному кольорі. Усі карти в колоді мають єдиний дизайн задньої сторони. Зазвичай це геометричний або орнаментальний малюнок, який дозволяє легко розрізнити задню і лицьову сторони карт та запобігає їх перемішуванню. Хоча загальний дизайн традиційних карт може бути стандартним, все ж можуть бути варіації в деталях та стилі. Різні виробники можуть додавати свої власні малюнки, орнаменти або декоративні елементи, що робить кожну колоду гральних карт унікальною (див. рис. 1.1) [2].



Рисунок 1.1 - Традиційна колода карт з індивідуальним дизайном

Дизайн карт для ворожіння може значно відрізнитися від традиційних гральних карт і залежить від конкретного набору карт та системи ворожіння.

Одним з найвідоміших наборів карт для ворожіння є Таро. Стандартний набір карт Таро складається з 78 карт, що включають 22 великі аркани та 56 малі аркани. Великі аркани - це основні карти Таро, які зображають ключові архетипи, ситуації та енергії. Кожна карта має унікальну назву, номер та ілюстрацію. Дизайн великих арканів може бути досить складним та деталізованим, часто використовуються символи, алегорії та архетипи. Малі аркани складаються з чотирьох мастей - жезлів (вогонь), чаш (вода), мечів (повітря) та пентаклів (земля). Дизайн малих арканів простіший і менш деталізований, але все одно відображає символіку та енергію кожної масті [3]. Кожна карта Таро має свою унікальну ілюстрацію, яка відображає сцену, символ або образ, пов'язаний з конкретною картою. Ілюстрації можуть бути розмаїтими і творчими, відображаючи різні містики, сюжети або архетипи. Карти можуть бути різних кольорів, які відображають відповідні властивості та енергію масті. Наприклад, при ілюструванні масті жезлів часто використовується червоний або оранжевий колір, що символізує енергію, палючість та творчість, а при ілюструванні масті чаш використовується блакитний або синій колір, що відображає емоції, інтуїцію та емоційну глибину (див. рис. 1.2). На картах Таро можуть бути присутні текстові пояснення, які допомагають інтерпретувати кожну карту. Текст включає назву карти, її номер, а також додаткові інструкції або пояснення. Деякі карти також мають символи або геральдичні знаки, які відображають додаткову символіку та значення. Розмір карт Таро більший, ніж у звичайних гральних карт, щоб забезпечує достатній простір для ілюстрацій та тексту. Зворотня сторона карт Таро має свій власний дизайн, що може включати орнаменти, символи або ілюстрації, які відображають загальну тематику та естетику набору [4].



Рисунок 1.2 - Ілюстрування карт Таро

На ринку доступна велика кількість різноманітних колод карт для фокусів, які відрізняються у своєму покритті, зовнішньому вигляді та розмірах. Однак, можна виділити кілька основних типів трюкових карт, які є особливо популярними серед фокусників:

- крапчасті;
- конусні;
- свенгалі [5].

Крапчасті карти на перший погляд виглядають ідентично до звичайних, але насправді кожна карта і цій колоді позначена спеціальним чином. Однак помітити ці позначки зможе тільки та людина, яка добре у них розбирається (див. рис. 1.3).

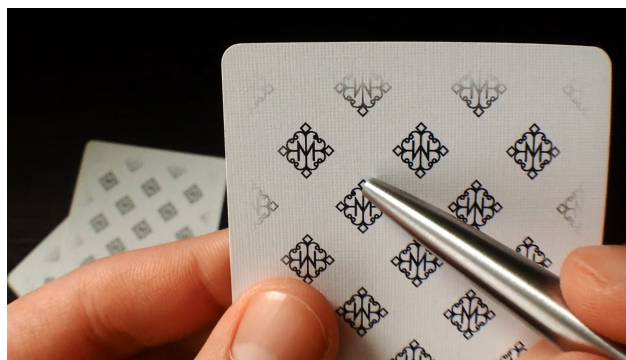


Рисунок 1.3 - Крапчаста колода карт

Конусні фокусні карти за своїм зовнішнім виглядом нагадують звичайні гральні карти, проте їх головною особливістю є трапецієвидна форма. Це означає, що один кінець карти завжди ширший за інший. Через це, якщо карту перевернути та повернути її назад до колоди, її можна легко витягти, незалежно від того, скільки разів колоду тасували (див. рис. 1.4) [5]



Рисунок 1.4 - Конусні фокусні карти

Свенгалі - широко відомий популярний варіант фокусних карт. В цій колоді половина карт має однакову масть та значення. З іншими словами, кожна друга карта повторюється (див. рис. 1.5). Свенгалі була розроблена на основі гральних карт Bicycle Standard [6] і вона дозволяє виконувати багато складних карткових фокусів [5].



Рисунок 1.5 - Гральні карти свенгалі

1.2 Особливості гральних карт

Ілюстрування карт для настільних ігор є важливою частиною їх дизайну. Вони можуть мати різні стилі, тематики та рівні деталізації, залежно від конкретної гри. Ось деякі загальні аспекти ілюстрування карт для настільних ігор:

- тематика;
- дизайн персонажів;
- символіка та іконки;
- кольорова палітра;
- композиція;
- деталізація;
- стиль мистецтва;
- консистентність;
- унікальність.

Карти мають бути проілюстровані у відповідності до тематики гри. Наприклад, якщо гра має фентезійну тематику, карти зображують фантастичних створінь, магію, пейзажі фантастичних світів тощо. Якщо гра має історичну тематику, карти відображають відповідних персонажів, події або елементи епохи, наприклад настільна гра «Хронологія» (див. рис. 1.6) [7].



Рисунок 1.6 - Настільна гра «Хронологія»

Картки можуть мати ілюстрації персонажів, які представляють різні ролі або фракції в грі. Це можуть бути герої, вороги, персонажі з унікальними характеристиками та виглядом (див. рис. 1.7).



Рисунок 1.7 - Гральні картки з ілюстраціями персонажів

Картки часто містять символіку або іконки, які допомагають ідентифікувати їхнє значення або роль у грі. Наприклад, картки можуть мати іконки, що вказують на їхню вартість, силу, ресурси або тип дії, яку вони представляють, для прикладу гральні картки з гри «Брудні гроші» (див. рис. 1.8) [8].



Рисунок 1.8 - Гральні картки гри «Брудні гроші»

Кольорова палітра - важлива, невід'ємна частина ілюстрування карток. Кольори можуть використовуватися для передачі настрою, властивостей або атмосфери гри [9]. Наприклад, яскраві кольори можуть підкреслювати енергію

та динаміку, тоді як приглушені кольори навпаки будуть створювати більш містичну або серйозну атмосферу, як показано у грі «Підземелля і дракони» (див. рис. 1.9), де використана темна, стримана кольорова гама, що підкреслює атмосферу гри у стилі дарк фентезі [10].



Рисунок 1.9 - Гральні картки гри «Підземелля і дракони»

Композиція грає важливу частину у ілюструванні гральних карток, бо вона може включати персонажів, локації, або відповідні елементи гри. Гармонійна композиція допомагає створити збалансований і привабливий вигляд карт, як у грі «Манчкін» (див. рис. 1.10) [11].



Рисунок 1.10 - Гральні картки з гри «Манчкін»

Рівень деталізації карт може варіюватися від простих іконок до складних ілюстрацій з багатьма дрібними деталями. Детальні ілюстрації можуть надати картам більшу глибину та реалістичність, як на гральних картках гри «Загублені міста» (див. рис. 1.11) [12].



Рисунок 1.11 - Гральні картки гри «Загублені міста»

Картки можуть бути проілюстровані відповідно до різних стилів мистецтва, таких, як реалістичний, коміксовий, абстрактний, карикатурний тощо. Стиль мистецтва може відображати загальну естетику гри та надавати їй унікальний вигляд. Так у грі «Hobby World» був використаний коміксовий стиль ілюстрацій (див. рис. 1.12) [13].

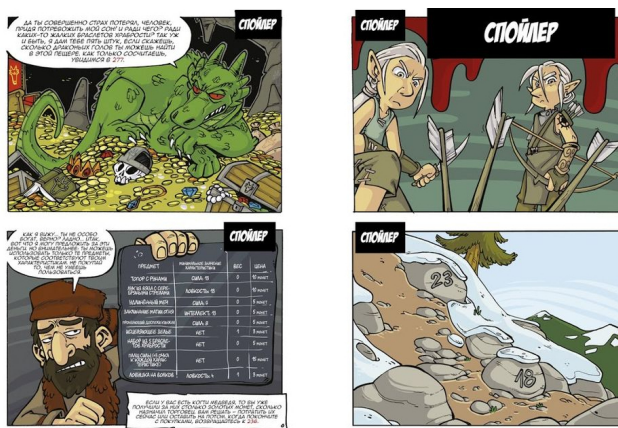


Рисунок 1.12 - Гральні картки гри «Hobby World»

Важливим аспектом ілюстрування карт є консистентність дизайну в межах однієї гри. Всі картки повинні мати спільну стилістику та зовнішній вигляд, щоб створити єдиний образ гри, наприклад гра «UNO» (див. рис. 1.13), де ілюстрації до всіх карток виконані у єдиному стилі гри [14].



Рисунок 1.13 - Гральні картки «UNO»

Ілюстрації на картках повинні бути унікальними і відображати особливості гри. На них можуть бути зображені унікальні персонажі, локації або події, які розкривають механіку або історію гри, наприклад у грі «Каркассон» (Carcassonne) (див. рис. 1.14). В цій грі гравці мають створювати міста, дороги та поля, ілюстрації на картах допомагають гравцям зорієнтуватись на головній механіці гри - будівництві та знаходити найкращі рішення для поставлених задач і труднощів [15].



Рисунок 1.14 - Гральні карти з настільної гри «Каркассон»

В залежності від регіону та традицій, існують різні види гральних карт, але найбільш поширеними є наступні чотири види: Італійські, Французькі, Англійські та Іспанські.

Італійські гральні карти іноді їх ще називають латинськими або італійсько-латинськими картами - одні з найдавніших та найпоширеніших видів гральних карт у світі (див. рис. 1.15). Вони походять з Італії та складаються з чотирьох мастей - монети, кубки, мечі та палиці - із загальною кількістю 40 карт.

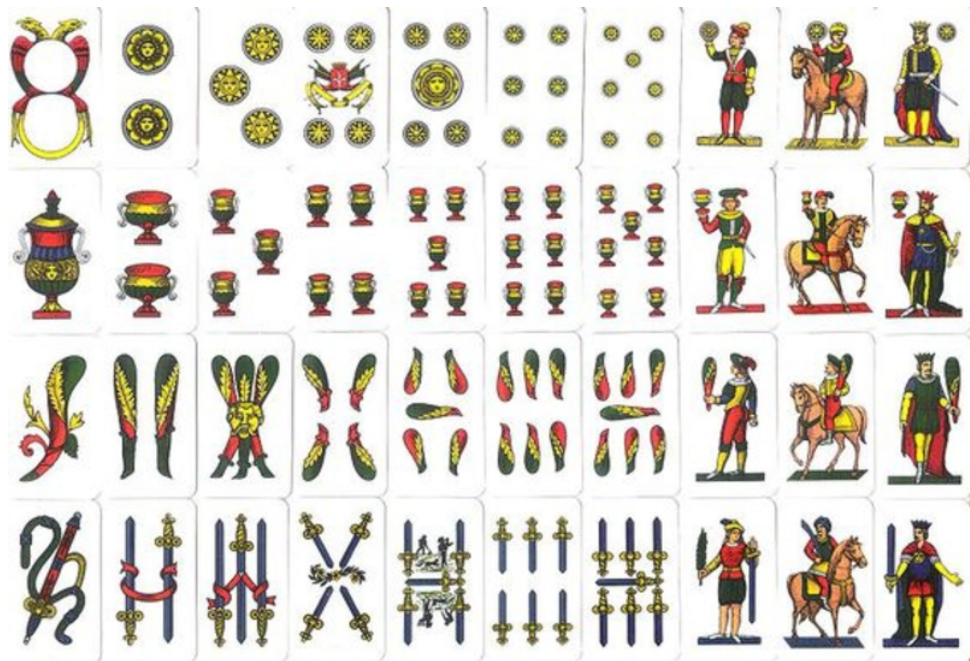


Рисунок 1.15 - Італійські гральні карти

При ілюструванні меших карт від «1» до «7» використовувались малюнки у відповідній кількості та відповідно до масті карти. Також на той час ілюстрації карти «дами» не було, на картах було зображено фанфаристів, кавалерів і королів.

Італійські гральні карти мають багату історію та культурну спадщину: вони з'явилися в середині 15 століття і відіграли важливу роль у культурі епохи Відродження. На багатьох картах цього періоду зображені італійські почесні

особистості, що свідчить про їхню важливість і популярність.

У сучасному світі італійські гральні карти продовжують бути на піку популярності. Вони є предметом колекціонування для багатьох любителів карт та історії, а також залишаються невід'ємною частиною ігрової культури багатьох країн [16]

Французькі гральні карти - є одними з найпопулярніших у світі. Вони використовуються в багатьох країнах, включаючи Францію, Німеччину, Іспанію, Португалію, Бельгію, Італію та багато інших. Французькі гральні карти мають стандартний розмір, який складає 2,5 на 3,5 дюйми.

Ці гральні карти використовуються в багатьох іграх, таких як покер, блекджек, баккара та майже в усіх карточних іграх, які граються в казино. Окрім того, вони також використовуються для забав, таких як магичні трюки, пасьянси та інші (див. рис. 1.16).



Рисунок 1.16 - Французькі гральні карти

Французькі гральні карти мають свою історію та легенди. Наприклад, зображення чотирьох мастей карт символізує чотири стихії: піки - вогонь, черви - повітря, бубни - землю і трефи - воду. Кожен із королів, зображених на картах,

має ім'я: Карл VIII, Людовик XIV, Хрестоносець і Олександр Македонський.

Дані карти відрізняються від італійських дизайном і особливими зображеннями. Вони були розроблені у XVII столітті та швидко стали найпопулярнішими гральними картами в Європі та по всьому світу. Сьогодні французькі гральні карти є стандартом для більшості карткових ігор у світі [16].

Англійські гральні карти - одні з тих стандартних гральних карт, що використовуються в багатьох країнах світу, у тому числі в Великобританії, Ірландії, США та Канаді. Вони схожі на французькі гральні карти, але мають свій дизайн та особливі зображення (див. рис. 1.17).



Рисунок 1.17 - Англійські гральні карти

Англійські гральні карти складаються з 52 карт, що поділяються на чотири масті: серце (hearts), хрести (clubs), бубни (diamonds) та піки (spades). Кожна масть має 13 карт, включаючи туза. Номеровані карти мають зображення від 2 до 10, а геральдичні (J - Jack, Q - Queen, K - King) зображують традиційних англійських персонажів, таких як королева, король та лицар.

Існує кілька видів англійських гральних карт з різним дизайном і оформленням, наприклад, Bicycle, Tally Ho і Bee. Вони зазвичай використовуються в казино, покерних турнірах і домашніх іграх [16]

Іспанські гральні карти, як і більшість європейських, мають 52 карти,

розділені на чотири масті - мечі, тузи, кубки і палиці. Кожна масть складається з 12 карт: туз, 3-10, валет, дама і король. Іспанські гральні карти мають свої особливості у дизайні (див. рис. 1.18).



Рисунок 1.18 - Іспанські гральні карти

Зокрема, іспанські гральні карти зазвичай більш вишукані та деталізовані, ніж інші типи гральних карт. Кожна карта має свій унікальний дизайн, зазвичай із зображенням персонажа, тварини або герба. Іспанські карти також зазвичай містять інформацію про виробника карти. Іспанські гральні карти використовуються для багатьох ігор, зокрема, муз, тридцять одного, чинкі та інших ігор, які поширені в Іспанії і Латинській Америці. Вони також використовуються для гадання, візерунків, прикрас та інших мистецьких проєктів [16].

Деякі гральні карти також мають свої особливі масті та номінали, наприклад, грецькі та німецькі карти. Деякі країни, такі як Японія та Південна Корея, використовують карти з власними зображеннями та символами, які також іноді використовуються в карткових іграх.

Також відповідно до різних країн походження у колодах карт відрізняються ілюстрації їх номіналів, так наприклад у Франції ще з давнини використовувалися знайомі нам хрести, черви, піки і бубни, у Італії та Іспанії замість звичних нам номіналів використовувалися елементи побуту та зброї, а у Німеччині та Швейцарії номінали віддалено нагадували французькі, але містили більш природні мотиви або зображення гербів (див. рис. 1.19) [17].



















Франція				
Италия/ Испания	 или 		 или 	
Германия	 желуди	 сердечки	 листочки	 бубенчики
Швейцария	 желуди	 цветочки	 щиты	 бубенчики

Рисунок 1.19 - Ілюстрації номіналів гральних карт різних країн

Гральні карти можуть мати різні *розміри* та *форми* залежно від країни та культури, в якій вони виготовлялися. Основні розміри гральних карт стандартного дека варіюються від 2,25 x 3,5 дюйма (57 x 89 мм) до 2,5 x 3,5 дюйма (64 x 89 мм).

Формат гральних карт, що використовуються, також відрізняється в різних країнах та іграх. Наприклад, в Японії традиційні гральні карти прямокутні із заокругленими кутами, в Італії - у формі тризуба, а в Росії - овальної форми.

Крім стандартних розмірів, існують також мініатюрні та великі гральні карти. Мініатюрні карти зазвичай мають розмір близько 1,5 x 2,5 дюйма (38 x 63 мм) і використовуються, наприклад, у подорожах або у компактних колекційних ігрових наборах (див. рис. 1.20).



Рисунок 1.20 - Мініатюрні гральні карти

Великі гральні карти можуть мати розмір більше 3,5 x 5,75 дюйма (89 x 146 мм) і використовуються, наприклад, у іграх, які потребують більшого розміру карт, або для гри людей з слабим зором (див. рис. 1.21).



Рисунок 1.21 - Збільшені за розміром гральні карти

Найпоширеніший розмір стандартних карт - це 63 мм на 88 мм. Їх найчастіше використовують в США та Канаді. В Європі більш популярні карти з розміром 59 мм на 89 мм.

Також варто згадати, що існують дещо нестандартні розміри традиційних карт, які використовуються в спеціальних колодах, наприклад, в покері або таро. У покері часто використовують колоду зі збільшеними картами, розміром 88 мм на 126 мм, щоб гравцям було зручніше розглядати карти на столі. У таро карти

зазвичай більші і їх розміри можуть відрізнятися залежно від конкретної колоди [18].

Також існують колоди гральних карт з нестандартними формами, наприклад, колоди з вирізами. Ці колоди мають більш естетичний вигляд і призначені для колекціонування та подарунків, хоча процес виготовлення складніший і, відповідно, дорожчий.

1.3 Історія гральних карт

Вважається, що Азія є батьківщиною гральних карт, описи їх датуються 8-11 століттями. Різні джерела сходяться на початок мандрівки гральних карт саме з Персії через Індію. На індійських круглих гральних картах - ганджифа, зображувалася фігура чотирирукого бога Шиви, який тримав кубок, меч, монету і жезл, ця карта вважалася найвищою (див. рис. 1.22). Кожен з цих чотирьох елементів повторювався відповідно до звичайних карт декілька разів у картах, що були нижчими по рангу. Вважається, що ці символи чотирьох індійських кланів і дали початок мастям «латинської колоди». Також на них зображалися тварини, рослини, зброя та інші божества.



Рисунок 1.21 - Гральні карти ганджифа

У середньовічній Японії за часів сьогунату була поширена карткова гра Ута-гарута, як колода в якій для їх виготовлення використовувалися раковини

мідій, що зображали сцени побуту, пори року та сцени традиційних японських віршів. На одній половинці мушлі була зображена перша частина малюнка, а на іншій — продовження, або на парних картах зображалися частини вірша, пізніше із золотим або срібним напиленням [19]. Їх прикрашали зображеннями квітів, пейзажів та побутових сцен. Японські карти спочатку використовувалися для навчання та вишуканих розваг творчих людей. За допомогою цих карт гравці могли грати в різні ігри, а також розкладати пасьянси [20].

Інша поширена версія - тюркська. У 12-13 століттях єгипетські мамлюки грали колодою з 52 карт з достоїнствами від 1 до 10, на них зображали мечі, ключки, чаші і монети (див. рис. 1.22). «Малик» (емір - король) і два його помічника - «наїб малик» і «тані наїб». Це дуже нагадує «латинську колоду», в ній теж спочатку були відсутні дами, а були королі, валети і кавалери. На відміну від європейських, на цих картах не зображували людей – лише абстрактні та геометричні малюнки.



Рисунок 1.22 - Тюркські гральні карти

У Китаї, по версії яка викликає сумніви, що карткові ігри з'явилися там ще у 12 столітті, на паперових картах зображуються квіти і птахи (див. рис. 1.23). Композиційно графіка карт дещо нагадує крапкові позначки на гральних фішках доміно [20].



Рисунок 1.23 - Китайські гральні карти

Перші гральні карти були завезені до Єгипту з Азії в 11 столітті. Це були саме карти воїнів мамлюків. У 1418 році в Ульмі, Нюрнберзі та Аугсбурзі з'явилися професійні картярі, які друкували гральні карти у великих кількостях. До кінця 15 століття карти були модернізовані в більш європейському стилі. На зміну єгипетським мастям прийшли черви, бубни, піки і хрести, а героями старовинних карт стали люди королівських дворів Європи. Існує багато варіацій, включаючи королів, королев, лицарів і слуг [21].

З часом гральні карти стали схожими на свої сучасні аналоги. По-перше, картки стали «двосторонніми», тобто зображення було дзеркальним зверху і знизу. Пізніше картки були проіндексовані, так що їх можна було тримати «віялом», щоб побачити номінал. Згодом виробники замінили гострі кути карток на оруглі, а на зворотному боці, відомому зараз як «сорочка», почали друкувати різноманітні написи та візерунки (див. рис. 1.24). Також є думка про більш раннє проникнення карт в Європу завдяки хрестовим походам на мусульманський Схід між 1096 та 1270 роками [20].



Рисунок 1.24 - Європейські гральні карти

Саме жителі США були останніми, хто відкрив для себе гру в карти. Попит на гру з'явився лише після того, як європейські поселенці почали масово з'являтися на американському континенті. Корінні американці (індіанці) почали виготовляти колоди із зображенням свого національного одягу, а в 1835 році Льюїс Коен винайшов друкарський верстат, що дозволяв друкувати кілька кольорів одночасно, що зробило зовнішній вигляд карт більш візуально привабливим (див. рис. 1.25). У середині 19 століття американці додали джокерів до своїх колод, які стали найбільш цінним козирем і почали вирізняти їх з поміж інших [21].



Рисунок 1.25 - Американські джокери

Достеменно невідомо коли гральні карти з'явилися в Україні. Є інформація, що вже в XVI ст. вони примандрували до нас з Франції через Германію і Польщу. А в XVIII столітті гральні карти здобули масового поширення (див. рис. 1.26). Саме козакам належить роль пропагування цієї нової забави. Крім того, гра в карти була для козаків не просто розвагою, а важливим засобом постійного тренування та реабілітації їхньої вибіркової реакції в бою. Козаки грали і домінували в азартних іграх. Сьогодні відома назва лише однієї гри, у яку грали козаки, це була гра «чуплундир». Відомо, що

карти в ті часи були не схожі на сучасні. Козаки грали картами німецького типу, що виготовлялись в Аугсбурзі. У колоді цих карт були зовсім інші емблеми й назви мастей, в них не було «Краль», були два «Валети» в одній масті: Нижник (нім. Unter) та Вишник (нім. Ober) [22].



Рисунок 1.26 - Українські кральні карти

1.4 Особливості ілюстрування гральних карт

Стандартні гральні карти мають дизайн, який складається з двох частин: анверсу (зворотньої сторони) та реверсу (лицьової сторони). Анверс, або «рубашка» зазвичай має однотонний дизайн з різними малюнками, кольорами або геометричними візерунками, які використовуються для приховування карт перед грою.

Раніше у гральних карт сторана анверсу була порожньою, оскільки під час виробництва було складно створити малюнок на звороті без дрібних відмінностей, які б дозволили опоненту розпізнати карту з зворотнього боку. Пізніше, після того, як технологія друку вдосконалилася на аверсі почали з'являтися прості малюнки, що повторювали так дрібні мотиви, як крапочки або різноманітні гілочки. Як наслідок, колоди карт з порожнім аверсом не викидали,

оскільки карти раніше вони були дуже цінним товаром. Однотонні зворотні сторони часто повторно використовували, як блокноти, запрошення, телефонні записники або читацькі квитки [23].

Реверс, або лицьова сторона, містить ілюстрацію, що представляє малюнок карти. Ілюстрація на лицьовій стороні варіюється в залежності від виду покеру або бриджу.

Ілюстрування гральних карт є важливим елементом карточних ігор, який допомагає гравцям краще розуміти значення тих чи інших карт, а також створює атмосферу гри. Існують різні підходи до ілюстрування гральних карт, які залежать від культури та стилю, що притаманні певній країні чи регіону.

Одним з найпопулярніших підходів є ілюстрування гральних карт за допомогою традиційних символів та образів, що відображають культурну спадщину країни. Наприклад, на італійських гральних картах можна побачити образи Ромео та Джульєтти (див. рис. 1.27), на французьких - карти зображені в стилі Ренесансу, а на іспанських - королів та королев [24].



Рисунок 1.27 – Італійські карти з образами Ромео та Джульєтти

Інший підхід полягає в створенні гральних карт з використанням унікальних тематик, що стосуються певних культур чи історичних подій. Так, на гральних картах серії «Game of Thrones» [25] можна побачити портрети головних героїв, що оздоблені у стилі серіалу (див. рис. 1.28).



Рисунок 1.28 – Гральні карти серії «Game of Thrones»

Кожній масті відповідає символіка однієї з головних сімей драми. Тобто за чирви грають Батареони, на ролі бубнових – Ланістери, за піки – Старки, а за трефи відповідають Таргарієни. А на картках серії «Star Wars» [26] (див. рис. 1.29) – зображені образи персонажів з космічної саги.



Рисунок 1.29 – Гральні карти серії «Star Wars»

Третій підхід полягає в ілюструванні гральних карт з використанням сучасних мистецьких стилів (див. рис. 1.30). Цей підхід характерний для сучасних карточних ігор з акцентом на естетичний вигляд карт.



Рисунок 1.30 - Гральні карти з використанням сучасного мистецького стилю

Для створення дійсно якісної гральної колоди карт потрібно враховувати багато факторів, таких як естетичність, чіткість, легкість розпізнавання та відповідність тематиці. В залежності від тематики гральних карт, їх ілюстрації можуть бути різними: від казкових персонажів до наукової фантастики.

Враховуючи, що ілюстрації на гральних картах можуть бути дуже різними, важливо визначити який підхід до ілюстрування карт найбільш підходить для конкретної карточної гри.

Щодо підходів до ілюстрування гральних карт, можна виділити декілька основних:

- візуальний наратив;
- класичний підхід;
- мінімалістичний підхід;
- модернізований підхід;
- абстрактний підхід;
- реалістичний підхід.

Візуальний наратив - один з основних підходів до ілюстрування гральних карт. Цей підхід до ілюстрування гральних карт використовується для створення історії, яка з'являється на картах і дозволяє гравцям легше орієнтуватися в грі. Це може бути історія персонажів, зображених на картах, або

історія, яка розгортається через карти [27].

Приклад візуального наративу може бути у грі «Дикі серця» (Heartwild Solitaire) (див. рис. 1.31), де кожен рівень має свою власну розповідь, що відображається на картах. Ілюстрації на них розповідають історію жінки, яка шукає своє місце у світі та знаходить його через гру в пасьянс.



Рисунок 1.31 - Гральні карти з гри «Дикі серця»

Класичний підхід до ілюстрування гральних карт відноситься до традиційного і використовується для створення карт, які відображають старовинні або історичні стилі. Цей підхід зазвичай використовується для створення карт, які містять багато деталей, зображують персонажів, що відповідають історичному періоду та мають високу естетичну цінність. Основними рисами класичного стилю є деталізація та реалістичність.

Цей підхід зазвичай використовує кольори, що нагадують класичну епоху, такі як бордовий, золотий і синій. Він також може включати героїчних персонажів, богів і богинь, культурні символи та інші фігури, пов'язані з давніми міфами і легендами..

Класичний стиль ілюстрації гральних карт був дуже популярним у Європі у XVII та XVIII століттях, коли почали поширюватися перші колоди карт. Цей стиль продовжує залишатися популярним і в даний час і застосовується в різних

сучасних колодах карт, які мають класичний дизайн (див. рис. 1.32). Його естетичні цінності оцінюються не тільки гравцями, але і колекціонерами та істориками мистецтва.



Рисунок 1.32 - Класичний стиль ілюстрації гральних карт

Мінімалістичний підхід ілюстрації гральних карт заснований на принципі «менше - це більше», де необхідна інформація виражається з мінімальною кількістю деталей. Такий підхід відрізняється від традиційного стилю, який використовує багато прикрас і додаткових елементів дизайну.

Мінімалістичний підхід часто використовує геометричні фігури, прості лінії та контури, щоб передати форму карти та її значення. Ілюстрації в цьому підході зазвичай мають монохромне тло, щоб зосередити увагу на самій карті та забезпечити максимальну читабельність [28].

Деякі дизайнери мінімалісти замінюють зображення простими формами, кольорами або назвами мастей і ще меншою кількістю деталей. Такі карти справляють більш абстрактне враження і часто використовуються в сучасних азартних іграх. Основна перевага мінімалістичного стилю полягає в тому, що карти можна швидко і легко розпізнати, що важливо в іграх, де важлива швидкість гри і чіткість інформації. Мінімалістичний дизайн також є естетично привабливим і може надати гральним картам сучасного та стильного вигляду.

Наприклад - колода карт «Monarch» від Theory11 [29] (див. рис. 1.33). Ця колода відображає чистоту та простоту мінімалістичного дизайну, де на кожній карті зображений символ масті та значення карти, іноді з деякими додатковими графічними елементами. Дизайн «Monarch» надає картам елегантного та сучасного вигляду.



Рисунок 1.33 - Колода карт «Monarch» від Theory11

Модернізований підхід ілюстрації гральних карт - це сучасний підхід до створення гральних карт, який поєднує різні стилі та техніки для створення незвичайного та естетично привабливого дизайну. Модернізований підхід ілюстрації гральних карт часто використовує сучасні графічні техніки, такі як 3D-моделювання, векторна графіка та анімація. Деякі карти також включають яскраві або незвичні кольорові схеми, абстрактні форми та геометричні фігури, космічні та футуристичні елементи, а також містичні та фентезійні сюжети.

Модернізований підхід часто використовує кольорові ілюстрації, геометричні фігури та технічні елементи, надаючи гральним картам стильного та сучасного вигляду. Такий підхід до гральних карт призводить до створення більш естетичного та оригінального дизайну [30].

Загалом, модернізований підхід ілюстрації гральних карт є дуже популярним серед молодіжної аудиторії та вважається одним з найбільш

інноваційних та творчих підходів до створення колод гральних карт. «Memento Mori» від компанії Ellusionist - це колода карт з дизайном, що базується на символіці смерті (див. рис. 1.34). На картах зображені скелети, поміщені в різні життєві ситуації. Використання світлових ефектів та мінімалістичний дизайн роблять карти оригінальними та неповторними.



Рисунок 1.34 – Колода карт «Memento Mori» від компанії Ellusionist

Абстрактний підхід до ілюстрування гральних карт базується на використанні абстрактних елементів, таких як геометричні фігури, лінії та кольори для створення зображень. У цьому випадку зображення на гральній карті не має реального зв'язку з тим, що вона представляє. У цьому підході фігури можуть бути представлені геометричними формами, такими як кола, квадрати і трикутники. Кольорова гама може бути яскравою і насиченою, а для привернення уваги гравця можуть використовуватися контрастні кольори [31].

Абстрактний підхід дуже популярний у сучасному дизайні гральних карт, оскільки він дає багато свободи у творчому процесі та дозволяє створювати цікаві та несподівані образи. Абстрактний підхід також підвищує впізнаваність карт серед гравців, оскільки дизайн карт дуже простий і зрозумілий.

«Bicycle Archangels» - ці карти мають дуже сучасний дизайн з яскравими

кольорами та футуристичними елементами. Кожна карта містить абстрактний образ ангела, який виглядає досить незвично та навіть трохи містично (див. рис. 1.35).



Рисунок 1.35 - Колода карт «Memento Mori» від компанії Ellusionist

Реалістичний підхід до ілюстрування гральних означає максимально точне відтворення предметів, тварин і персонажів, зображених на гральних картах. Цей метод зазвичай використовується для високоякісних гральних карт для колекціонерів або для гри в престижних колах.

Для реалістичного зображення на гральних картах зазвичай використовують різноманітні техніки живопису, зокрема олійну фарбу, акварель, гуаш, олівець та різні змішані техніки. Тварини, рослини, історичні постаті та міфічні істоти часто зображуються детально, з яскравими кольорами та реалістичними формами. Також, щоб додати глибини та тривимірності картографічним зображенням можна використовувати тіньові нюанси та псевдо-3D ефекти [32].

Реалістичний підхід до ілюстрування гральних карт вимагає більше роботи, зусиль і майстерності, ніж інші підходи. Однак цей підхід дозволяє ілюстратору довести до досконалості кожен деталь і зробити кожен карту унікальною та привабливою.

Для прикладу карти «Aviator Heritage Edition»: це класичні гральні карти з дизайном в стилі ретро, які відображають реалістичні зображення літаків, автомобілів і техніки. Вони зображені у затемненому та золотистому тоні (див. рис. 1.36).



Рисунок 1.36 - Колода карт «Aviator Heritage Edition»

Символи кожної з мастей. Насамперед, більшість знавців сходиться на думці, що чотири масті представляють чотири основні класи: духовенство (черви), військові (піки), купці (бубни) і селяни (трефи). Існує також і інша поширена версія, згідно якої значки мастей означають лицарські приналежності: «серце» представляє щит, «піка» - спис, «бубон» - прапор, а «трефа» - меч [2].

Масть «Піки»: має стилізовану форму піки, яка може бути представлена в багатьох варіаціях. Зазвичай карти цієї масті темнішого кольору і справляють суворе враження. Малюнки на них можуть бути найрізноманітнішими, але найчастіше це різні предмети, пов'язані зі смертю, такі як черепи, кістки, списи та кинджали. Також зустрічаються зображення різних тварин, що символізують загрозу, такі, як орли, вовки та пуми. Загалом, пікова масть є символом загрози, смерті та темряви, тому її зображення часто мають містичний підтекст. У

багатьох іграх карта піки завжди привертає особливу увагу гравців, оскільки це найсильніша масть [33].

Масть *«Хрести»*: має стилізовану форму хреста або ромба. Може включати різні геометричні малюнки, візерунки або зображення предметів, що пов'язані з хрестами, наприклад стріли або шестипроменеві зірки. Зазвичай використовується чорний колір. Зображується у вигляді трьох довгих смуг однакової ширини, що перетинаються в центрі. Традиційно масть «хреста» є другою за значенням після масті «піки». На картах трефова масть зазвичай позначається літерою «С» (від англійської «Club»), яка знаходиться в центрі картки в оточенні чотирьох хрестів [2].

Масть *«Черви»*: має стилізовану форму серця або ластівки. Може включати різні елементи, такі, як квіти, стріли, крила, зображення корони, діадеми та інші об'єкти, пов'язані з серцем. Зазвичай використовується червоний колір. Це також третя за силою масть, після пікової та трефової. Дизайн червової карти залежить від дизайну колоди, але зазвичай це червоне серце, яке може бути зображене різними способами, від простих геометричних фігур до більш складних, детальних ілюстрацій [2].

Масть *«Бубни»*: має стилізовану форму ромба або краплі. Може містити малюнки, візерунки або зображення предметів, що пов'язані з бубнами, такі як кольорові кульки або монети. Зазвичай використовується червоний колір. Зображення цієї масті зазвичай поділяється на три частини, які називаються крона, грона та стебло. Зображення бубнової масті може варіюватися залежно від регіону та стилю, але загалом її зовнішній вигляд досить стандартизований [34].

Кольори є важливим елементом у створенні ілюстрацій гральних карт, оскільки вони впливають на сприйняття карти гравцем та настрої гри в цілому. Для прикладу, червоний колір карти може викликати не настільки сильне відчуття тривоги, страху, або приголомшення, як чорний, бо по своїй суті масті

чорного кольору є більш впливовими і серйозними ніж червоні. Кольори, зображені на гральних картах, також мають практичне застосування. Наприклад, у покері зазвичай використовується традиційна червоно-чорна комбінація, хоча колірна гамма карт може бути різною. В ілюстраціях використання різних тонів червоного, чорного або інших кольорів може бути використано для посилення естетичних і виразних якостей карт [35]. Важливо, що кольори допомагають визначити масть карт, а це необхідно для визначення правильного виграшу. Безумовно треба також відзначити, що в різних культурах кольори гральних карт мають різний акцент. Наприклад, в іспанських гральних картах можуть використовуватися більш яскраві та живі кольори, що відображає життєрадісне та енергійне поняття іспанської культури. Загалом, кольори на гральних картах можуть відображати суть гри та думки гравців, створюючи атмосферу, яка покращує ігрову партію.

Орнаменти в гральних картах можуть бути дуже різноманітними і деталізованими. Вони можуть бути частиною загального дизайну карти, або просто використовуватися як додаткові декоративні елементи.

Багато орнаментів на гральних картах виникли в давнину, вони відображають традиції та культуру країни, яка їх створила. Наприклад, на бубнових картах зображені грона винограду, що символізують багатство, успіх і процвітання. А на червових - квітка троянди, що символізує красу та кохання.

Іноді орнаменти використовують, щоб підкреслити тематичний характер гральних карт. Наприклад, гральні карти на середньовічну тематику можуть мати візерунки, що відображають розкішний одяг, зброю та символіку того періоду. Загалом, орнаменти додають гральним картам краси та характеру, вони і є дуже цікавими для вивчення та аналізу культури і мистецтва часу, коли ці карти виготовлялись.

Ілюстрації на гральних картах мають різний *стиль* і *техніку виконання*. Найпоширеніші методи ілюстрування гральних карт:

- гравюра;
- літографія;
- ручна робота;
- фотографія;
- комп'ютерна графіка.

Гравюра - це процес вирізування малюнка у поверхню за допомогою різців або буравів. У випадку гральних карт, гравери зазвичай використовують металеві пластини, на яких вони різьблять зображення (див. рис. 1.37).



Рисунок 1.37 - Гральна карта за використанням гравюри

Метод гравюри використовується для створення високоякісних гральних карт з вишуканими деталями. Гравюра дозволяє створювати складні зображення з багатьма ретельно проробленими деталями. Карти, виготовлені методом гравюри, мають витончений вигляд та високу якість зображення.

Однією з переваг використання методу гравюри є те, що вона дозволяє створювати глибокі тіні, що додають зображенню глибину та реалістичність. Крім того, цей метод дозволяє створювати карти з яскравими та насиченими кольорами, що допомагає зробити їх більш привабливими для гравців.

Незважаючи на те, що метод гравюри вважається старовинним, він все ще використовується виробниками гральних карт. Гравери використовують сучасні технології та інструменти для того, щоб створювати якісні та привабливі гральні карти [36]. У гральних картах літографія використовується для створення детальних і складних ілюстрацій з високим рівнем точності. Літографічне гравіювання може створювати багато візуальних ефектів, таких як тіні та градієнти (див. рис. 1.38). Однією з головних переваг літографії є її здатність відтворювати точні деталі та кольори. Більшість літографованих гральних карт дуже тонко і чітко проілюстровані, а також дуже насичені кольором.



Рисунок 1.38 - Гральні карти за використанням літографії

Ручна робота використовується для створення унікальних та ексклюзивних гральних карт. Цей процес включає в себе використання різних матеріалів та технік, таких як малювання, розпис, шиття, вишивка бісером, аплікація та інші. Наприклад, гральні карти можуть бути виготовлені з тонкої тканини, такої як шовк або бавовна, на яку наносять зображення за допомогою малярських фарб. Крім того, за допомогою ручної роботи майстри виготовляють унікальні дерев'яні гральні карти, які вони вирізають та

розписують вручну (див. рис. 1.39). Гральні карти ручної роботи також прикрашають різноманітним дорогоцінним камінням, аби надати їм особливого шарму та ексклюзивності.

Виготовлення гральних карт ручної роботи може бути досить складним і дорогим процесом, але завдяки ньому можна створити унікальні гральні карти, які більше ніколи не будуть схожими на інші.



Рисунок 1.39 - Дерев'яні карти ручної роботи

Досить новий підхід до дизайну карт із використанням *фотографій* з'явився в останні десятиліття. Використання фотографій на гральних картах дозволяє створювати дуже реалістичні зображення, які відображають реальний світ, людей, тварин і предмети (див. рис. 1.40) Сьогодні, завдяки вдосконаленню технологій друку та зберіганню фотоматеріалів з'явилася можливість створювати високоякісні гральні карти з їх використанням. Також цей підхід дозволяє створювати карти з більш складними зображеннями та деталями, які неможливі при інших способах виробництва.



Рисунок 1.40 - Гральні карти з використанням фотографій

Однак слід також зазначити, що використання фотографій у гральних картах має певні обмеження. Наприклад, важко зібрати достатню кількість фотографій для створення повноцінної гральної колоди. Крім того, не всі зображення підходять для гральних карт через авторські права та незручність використання фотографій на гральних картах через їх розміри.

Комп'ютерна графіка - один із найпоширеніших сучасних способів створення ілюстрацій для гральних карт. Детальні та складні зображення можна створювати швидко, легко і дуже ефективно. Для створення ілюстрацій до гральних карт за допомогою графіки використовуються різні спеціальні програми, такі як Adobe Photoshop [37], Adobe Illustrator [38], Procreate [39] та ін. Ці програми дозволяють створювати зображення в різних стилях, від мінімалістичних до деталізованих і фотореалістичних (див. рис. 1.41).

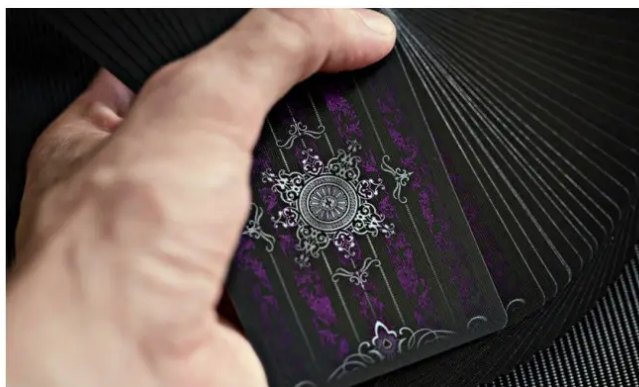


Рисунок 1.41 - Гральні карти за використанням комп'ютерної графіки

Перевага використання комп'ютерної графіки полягає в тому, що зображення можна легко редагувати та змінювати за потреби. Також це хороший метод для створення гральних карт, оскільки він дозволяє створювати зображення великого формату у високій якості. За допомогою комп'ютерної графіки можна створювати гральні карти з різними візуальними ефектами та деталями, такими як тіні та світло. Крім того, комп'ютерна графіка дозволяє

створювати один дизайн для масового тиражу гральних колод. Саме ці переваги роблять комп'ютерну графіку найкращим методом створення ілюстрацій для гральних карт у сучасному світі [40].

В останні часи найпопулярнішою темою для творчості стала повномасштабна війна між Україною та Росією [41].

Перш за все, гральні карти з темою війни можуть служити як засіб пам'яті та вшанування військових, які віддали своє життя у боротьбі за Україну. Ілюстрування воєнних подій може бути способом віддати належне тим, хто відстоював свободу та добробут нашої країни. За допомогою ілюстрацій можна передавати історію, події та героїзм учасників воєнних дій, що допомагає зберегти їх пам'ять у свідомості людей, наприклад є карти з різновидом мін та снарядів, які використовуються на полі битви (див. рис. 1.42).



Рисунок 1.42 - Колода гральних карт з зображеннями ВМП

Друга причина актуальності гральних карт з темою війни для України полягає в тому, що вони можуть стати засобом освіти та свідомого підходу до вивчення історії. Граючи з такими картами, молоде покоління може більше дізнатися про історичні події та зрозуміти їх наслідки.

Крім того, гральні карти з темою війни можуть стати засобом підтримки та допомоги ветеранам бойових дій. Вони можуть використовуватися в

благодійних заходах або як засіб збору коштів для підтримки ветеранів та їх реабілітації.

Так, наприклад, традиційним гральним картам пасує дизайн у класичному стилі, з візерунками та деталями, які допомагають ідентифікувати кожну карту в наборі. У випадку ж ігор зі спеціальними тематиками, такими як «Stranger Things», кращим рішенням може бути створення ілюстрацій, що відображають ключові моменти та персонажів з відповідною тематикою.

РОЗДІЛ 2

ІЛЮСТРУВАННЯ ТЕМАТИЧНИХ ГРАЛЬНИХ КАРТ «STRANGER THINGS»

2.1 Аналіз аналогів тематичних карт «Stranger Things»

Актуальність аналогів у сфері ілюстрування гральних карт грає свою надзвичайно важливу роль. Карти нині залишаються актуальними впродовж століть, відповідно існує величезна кількість різноманітних видів карт і ілюстрацій до них. У якості аналогів до кваліфікаційної роботи були обрані тематичні карти за тематикою серіалу «Stranger Things».

Гральні карти «Stranger Things Playing Cards» ілюстраторки Lyss Rachele Engel відображають головних персонажів серіалу у двох вимірах: в нашому та паралельному світі, який відомий як «Зворотний світ» (див. рис. 2.1). Кожна вища карта колоди містить зображення одного з головних персонажів у двох половинах. Перша половина представляє персонажа у нашому світі. Ця частина має теплу кольорову гаму та ілюстрацію на бежевому фоні. Теплі кольори створюють відчуття комфорту та затишку, підкреслюючи присутність персонажа у звичайному оточенні. Друга половина карти зображає того ж самого персонажа, але в паралельному світі. На відміну від першої половини, ця частина має холодну кольорову гаму та ілюстрацію персонажа на темно зеленому фоні з маленьким білим вкрапленням, що відображає радіоактивний попіл. Сам персонаж теж дещо змінюється, він зображується ніби під холодним фільтром, тобто його шкіра з тілесного кольору стає світло-зеленою та додаються елементи одягу чи аксесуарів відповідно до вивороту за сюжетом серіалу.



Рисунок 2.1 - Колода гральних карт «Stranger Things Playing Cards» ілюстраторки Lyss Rachele Engel

Також на першій половині карти персонаж зображується з відповідними атрибутами серіалу, які підходять саме йому. Наприклад, мати одного з головних героїв серіалу Джойс Байерс (Joyce Byers) тримає у руках гірлянду, яка є надзвичайно важливим елементом у сюжеті серіалу, а на стороні вивороту її зображено у тематичному до серіалу скафандрі, що теж є одним з ключових елементів сюжету (див. рис. 2.2).

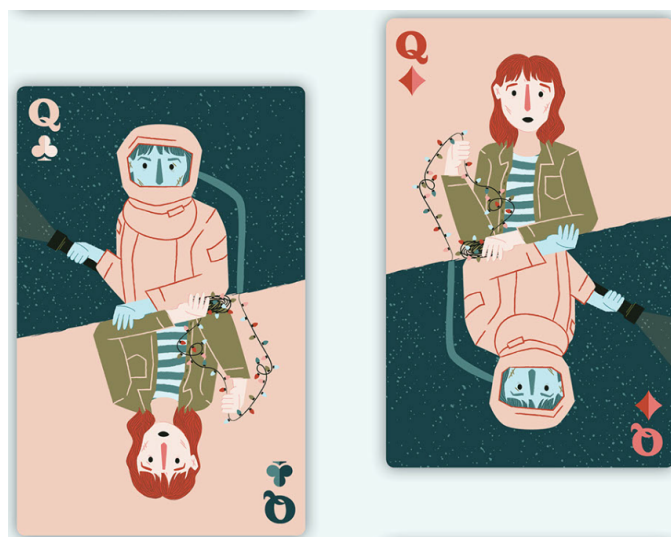


Рисунок 2.2 - Ілюстрація персонажа Джойс Байерс

Колірна гама кожної карти відображає контраст між нашим світом та зворотним світом. Теплі кольори у першій половині карти підкреслюють звичайне середовище, в якому ми знаходимо персонажів, тоді як холодні

кольори у другій половині карти створюють ауру загадковості і небезпеки, характерну для зворотного світу [42].

Колекційні карти «STRANGER THINGS x ZERO COOL TRADING CARDS» мають захоплюючий тематичний дизайн, що передає атмосферу популярного серіалу. Кожна карта містить фотографію конкретного персонажа з серіалу. Яскравий фільтр надає фотографіям ретро-вигляду, що відображає стиль та настрої серіалу. Фільтр створює враження, ніби персонаж знаходиться між двох світів, нашим і світом вивороту. Також картки мають свій особистий номер, що зображений по центру композиції червоним кольором, виконаним фірмовим для серіалу шрифтом. Деякі картки мають на задньому фоні тематичний малюнок, який відповідає характеру та тематиці конкретного персонажа. Це цікавий елемент дизайну, який надає додаткової інформації про персонажів та допомагає зануритись у їхні світи. Наприклад, картка з зображенням персонажа на ім'я Мюррей Бауман (Murray Bauman) на задньому фоні має ілюстрацію орла, що відповідає характеру та тематиці цього героя (див. рис. 2.3).



Рисунок 2.3 - Колекційні карти «STRANGER THINGS x ZERO COOL TRADING CARDS»

Пакування цих карт чорного кольору з фактурою мрамора, а в центрі зображується один з головних героїв шериф Джим Хоппер у полум'ї з мечем у

руках, а навколо нього - величезна щелепа з гострими білими зубами, вона уособлює зло, яке живе у вивороті. Також великими червоними літерами по центру пакування є напис назви серіалу, виконаний фірмовим шрифтом бестселлера. Також присутні тектові нюанси, що зображені тим же шрифтом, але вже меншого розміру і білого кольору (див. рис. 2.4) [43].

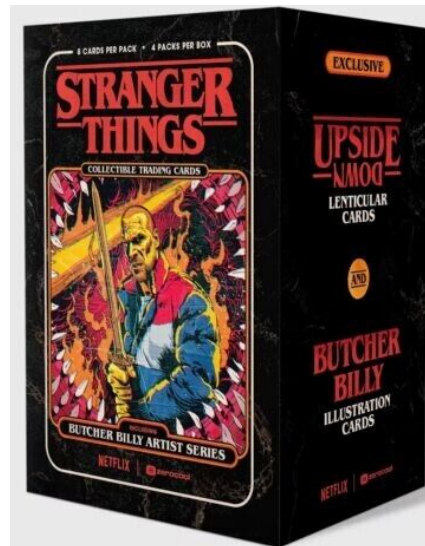


Рисунок 2.4 - Пакування «STRANGER THINGS x ZEROCOOL TRADING CARDS»

Також варто приділити увагу тематичним картам таро за мотивами серіалу «Stranger Things». Відповідним ролям карт відповідають персонажі серіалу. Так, наприклад, головна героїня серіалу Од зображена на карті верховної жриці. Вона представлена на фоні густого лісу, прикритого холодним синім світлом. Од стоїть з випростаною рукою, що відображає її надприродні здібності та зв'язок з іншими реальностями. Очі її випромінюють магію і загадковість, саме ці риси присущі не тільки головній героїні серіалу а й карті верховної жриці. Також під ілюстрацією присутній напис назви карти чорним кольором на бежевому фоні. Інші карти колоди проілюстровані аналогічно до карти Од, проте на них використовується світіння іншими кольорами (див. рис. 2.5) [44].



Рисунок 2.5 - Карты таро «Stranger Things»

Гральні карти для настільної гри «Stranger Things» виконані у червоному та чорно-білому тонах. На кожній карті зображено фото одного з головних персонажів серіалу у чорно-білому кольорі. Фото знаходиться у червоному обрамленні, де згори зліва відображена назва серіалу. Також на картках відображено ім'я кожного з персонажів, шкали сили та здоров'я, до якого класу вони відносяться і також які сили притаманні кожному з них. Знизу карти є надпис спеціальної індивідуальної здібності, що відноситься до кожного з персонажів та спеціальний номер, що ідентифікує карту у наборі (див. рис. 2.6) [45]



Рисунок 2.6 - Гральні карти для настільної гри «Stranger Things»

Також як варіант аналогу можна обрати гральні картки гри «UNO», що розроблені стилізовано під серіал «Stranger Things». Дизайнери цієї колоди вирішили не зраджувати головним концептом дизайну карток для гри, проте вони їх трохи удосконалили, а саме, на кожній карті зображено фото персонажа серіалу у фірмовому різнокольоровому обрамленні. У лівому верхньому куті карти зображено логотип гри «UNO», а у нижньому правому - назву серіалу. Також по протилежним кутам відображено цифру для кожної з карт (див. рис. 2.7) [46].



Рисунок 2.6 - Гральні карти «UNO» «Stranger Things»

2.2 Розробка концептуальних рішень

Основним стилем для створення ілюстрацій до гральних карт було обрано стиль аніме. Аніме стиль вирізняється серед інших кількома важливими аспектами. Одним з цих аспектів є великі очі. Вони створюють ефект емоційного виразу та допомагають передати почуття і настрої персонажів. Також аніме-стиль часто відображає експресивність персонажів за допомогою живих облич, виразних жестів та емоційних реакцій. Стиль аніме часто використовує спрощені форми і лінії для створення персонажів та фонів. Це

дозволяє зосередитися на головних деталях і створює відчуття легкості та руху. Аніме-стиль часто надає персонажам унікальні зовнішні риси, які допомагають легко їх ідентифікувати. Наприклад, окрім великих очей, персонажі можуть мати характерні зачіски, аксесуари або одяг, що робить їх впізнаваними в масі. Також, в аніме часто використовуються тонкі та деталізовані лінії, які додають граціозності та привабливості до ілюстрацій. Це також сприяє створенню чіткого контуру персонажів та об'єктів [47].

Відповідно до традиційної колоди карт, яка складається з 36 карток, зображення персонажів мають валети, дами та королі. Усі інші карти колоди обмежуються мінімалістичним дизайном, який не звертає на себе багато уваги. Так, було вирішено розробити 12 ілюстрацій головних персонажів серіалу «Stranger Things», які мають бути висвітлені на відповідних картках. Робота була виконана у застосунку Procreate для iPad.

Procreate - це популярна програма для малювання та графічного дизайну, розроблена для iPad. Вона надає широкий спектр інструментів та можливостей для творчості та редагування графіки. Procreate має чистий та простий у використанні інтерфейс, що дозволяє швидко орієнтуватися в програмі та зосередитися на творчості. У ньому можна налаштовувати та переглядати інструменти зручним способом, щоб пристосувати їх до своїх потреб. Також Procreate дозволяє створювати роботу з використанням багатьох шарів. Це дає можливість працювати над різними елементами зображення окремо, редагувати шари незалежно один від одного та змінювати їх порядок. Можна також злити шари, щоб об'єднати їх в один, або використовувати режим злиття для створення цікавих ефектів. Procreate має широкий вибір пензлів та інструментів, що дозволяють якісно виразити свою творчість. У ній можна використовувати різні типи пензлів, текстур та ефектів для створення різноманітних ефектів малювання. Крім того, є можливість створювати власні налаштування пензлів. Procreate дозволяє вносити зміни до зображення на рівні

пікселів. Також програма має вбудовану підтримку для створення анімацій. Можна створювати кадри, анімувати їх і налаштовувати параметри анімації, такі як швидкість, петлі та затримки. Це дозволяє створювати живі, рухливі зображення та короткі анімаційні фільми. Procreate підтримує широкий спектр форматів файлів, що дозволяє імпортувати та експортувати роботи у різні програми та пристрої. Можна легко обмінюватися своїми творіннями з іншими художниками або редагувати їх на інших пристроях. Procreate надає широкий набір інструментів для редагування вашої графіки. Можна користуватися інструментами для ретуші, коригування кольору, налаштування яскравості та контрастності, а також використовувати функції клонування та розмивання для детальної обробки зображень. Procreate автоматично записує ваш процес малювання у вигляді time-lapse-відео. Ним можна ділитися та використовувати для навчання [48].

Отже, як приклад ілюстрування було обрано карту валета бубни, що уособлює персонажа серіалу «Stranger Things» Дастіна Хендерсона (див. рис. 2.7).



Рисунок 2.7 - Дастін Хендерсон, персонаж серіалу «Stranger Things»

Згідно до референсу фотографії обраного персонажа яскраво червоним кольором були розроблені першопочаткові начерки, які висвітлюють форму героя та його пропорції відповідно до обраної стилістики аніме (див. рис. 2.8).



Рисунок 2.8 - Першопочатковий начерк героя

Після цього етапу поверх першопочаткового начерку був втілений другий начерк, який втілює основні форми персонажа, а саме, обличчя, волосся, одяг та аксесуари (див. рис. 2.9).



Рисунок 2.9 - Другий начерк героя, що втілює його основні форми

Було вирішено змінити персонажа, в порівнянні з референсом. Так як ілюстрація робиться у стилі аніме - було змінено пропорції обличчя героя, збільшено очі, а також було додано емоцію радості від ще однієї доданої деталі - рації. Після опрацювання другого начерку поверх нього був намальований лінійний малюнок, або «лайн» (див. рис. 2.10).



Рисунок 2.10 - Лінійний малюнок персонажа поверх начерків

І відповідно після опрацювання лайну були прибрані попередньо розроблені начерки для більш зручної подальшої роботи з ілюстрацією (див. рис. 2.11).



Рисунок 2.11 - Лінійний малюнок персонажа з прибраними начерками

Після опрацювання лінійного малюнку прийшла черга до розробки ілюстрації в кольорі. Першопочатково до малюнку було додано шкіру героя в кольорі, тіньові нюанси на ній, рум'яні щоки персонажа та блакитні очі (див. рис. 2.12).



Рисунок 2.12 - Демонстрація ілюстрації шкіри героя з нюансами

Після цього етапу до ілюстрації було додане волосся персонажа. Канонічно воно темно-коричневого забарвлення. Також до волосся були додані тіньові нюанси, а також білим кольором були промальовані очі персонажа (див. рис. 2.13).



Рисунок 2.13 - Демонстрація ілюстрації волосся героя з нюансами

На наступному етапі зображено, як до персонажа були додані його вуста, а також як був промальований верхній шар його одягу, а саме синя жилетка і зелений елемент його головного убору. До всіх частин були додані необхідні тіні (див. рис. 2.14).



Рисунок 2.14 - Демонстрація ілюстрації одягу і головного убору героя

Далі з урахуванням тіней було промальовано нижній шар одягу персонажа - червону футболку, а також були додані жовті елементи до головного убору героя (див. рис. 2.15).



Рисунок 2.15 - Демонстрація ілюстрації верхнього шару одягу героя і елемента його головного убору

На сам кінець персонажу було промальовано аксесуар у вигляді рації, а також такий дрібний елемент, як годинник. На цьому етапі ілюстрування персонажа є закінченим (див. рис. 2.16).



Рисунок 2.16 - Фінальна ілюстрація персонажа Дастина Хендерсона

Відповідно до стилістики серіалу було розроблено фон для карток. Першочергово на порожньому полотні було проведено лінію розмежування, що виокремлює теплий, червоний фон від холодного синього, вони уособлюють наш світ і світ вивороту, що відповідає канонічному сюжету серіалу «Stranger Things» (див. рис. 2.17).



Рисунок 2.17 - Демонстрація початку створення фону для карток

Далі, на синю частину полотна по центру була додана тінь, а на червону - тінь з проблеском світла, таким чином створюється контраст між світами (див. рис. 2.18).



Рисунок 2.18 - Демонстрація доданої тіні і світла для фону

Після цього на кожну половину полотна були додані тематичні дерева відповідних кольорів, вони зображують ліс у двох вимірах (див. рис. 2.19).

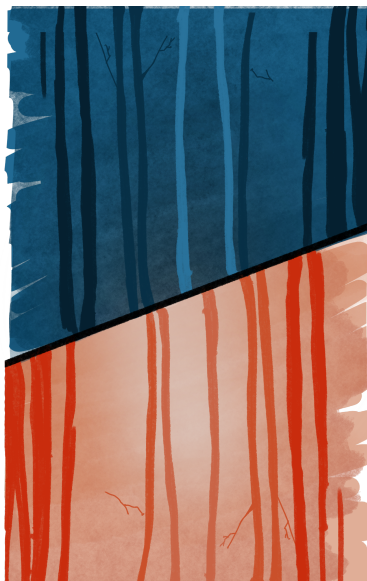


Рисунок 2.19 - Демонстрація ілюстрування тематичних дерев заднього плану

На наступному етапі зображено, як на кожну половину полотна додавалися дерева лісу переднього плану, на відміну від дерев заднього плану - вони з кожної сторони однакового, чорного кольору (див. рис. 2.20).



Рисунок 2.20 - Демонстрація ілюстрування тематичних дерев переднього плану

Далі - було додано чорне гілля з обох боків, воно допомагає краще розмежувати два світи і додає композиції більшого реалізму (див. рис. 2.21). На цьому етапі ілюстрування фону для карток завершено.

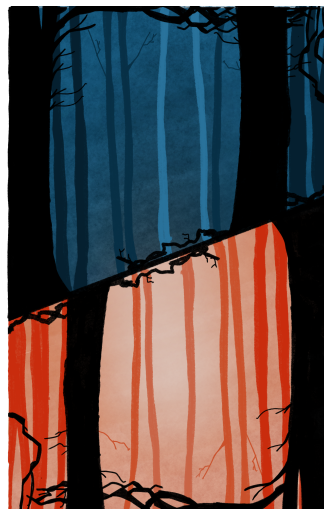


Рисунок 2.21 - Фінальна ілюстрація фону для гральних карт

Масті до карт були проілюстровані власноруч, черви і бубни зображені теплим червоним кольором, а піки і хрести - холодним синім. Також до іконок мастей був доданий дизайн, а саме, половинки малюнків по вертикалі зображені різними кольорами, темним і більш світлим, а також зліва був доданий чорний контур (див. рис. 2.22).



Рисунок 2.22 - Демонстрація ілюстрацій мастей карт

На сам кінець, коли ілюстрація персонажа серіалу, фон до нього і відповідні масті до карт проілюстровані - є можливість скласти фінальний концепт. Для позначки ролі гральної карти у колоді, тобто для написання літери «J» для карти валет, як для прикладу, було використано шрифт Didot Regular. Розмір позначки - 52 пт. Загальний розмір гральної карти - 2480 x 3508 пкс (див. рис. 2.23).



Рисунок 2.23 - Фінальний концепт гральної карти валет з зображенням персонажа Дастіна Хендерсона

Також, для передачі більшої атмосфери серіалу для кожної сторони персонажа був накладений спеціальний пресет, для темної половини - синій, а для світлої - червоний.

Відповідно до ілюстрації гральної карти валет бубни було створено аналогічні ілюстрації до наступних гральних карт. Майк Уїллер зображений на карті валет черви (див. рис. А.1), Уїлл Байерс на валет піки (див. рис. А.2), а Лукас Сінклер на валет хрести (див. рис. А.3). Також, Ненсі Уїлер зображена на карті дама піки (див. рис. А.4), Одинадцять на карті дама черви (див. рис. А.5), Макс Мейфілд на дама бубни (див. рис. А.6), а Робін Баклі на карті дама хрести (див. рис. А.7). І на сам кінець, на карті король черви зображений Стів Харрінгтон (див. рис. А.8), на король бубни - Джонатан Байерс (див. рис. А.9), на король хрести - Едді Мансон (див. рис. А.10), а на карті король піки - Біллі Харгров (див. рис. А.11).

Ілюстрація менших карт у колоді була проведена у декількох етапах. Варто зазначити, що всі менші карти колоди були створені по власному шаблону, тобто спочатку було розроблено 5 гральних карт масті бубни, а подальші ілюстрації до карт створювалися по готовому прикладу цих карток. Карти масті бубни мають бордовий фон, по краю карт зображено гілля в червоних тонах, також цифра кожної карти втілена за допомогою шрифту Noto Nastaliq Regular. На кожній карті є демонстрація іконок масті бубни у тій кількості, яку роль ця карта має (див. рис. 2.24).

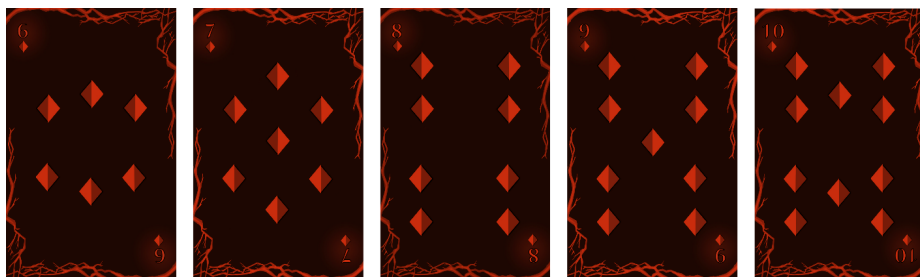


Рисунок 2.24 - Гральні карти масті бубни

Аналогічним чином були розроблені карти масті черви, їх дизайн дуже схожий до масті бубни, проте вони відрізняються іконками, замість типічних до бубни ромбиків масть черви втілена у зображенні сердець (див. рис. 2.25).

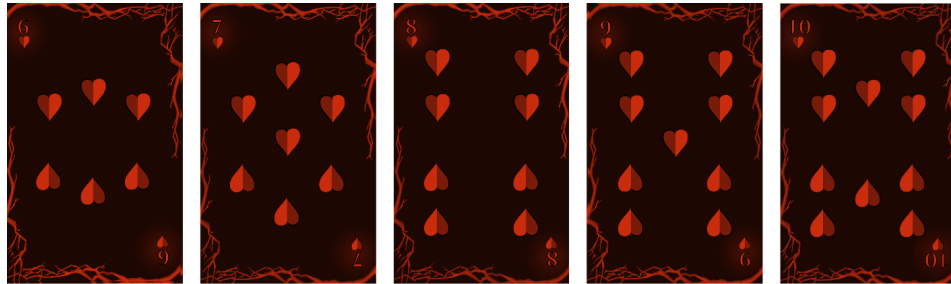


Рисунок 2.25 - Гральні карти масті черви

Також відповідно до попередніх, червоних мастей, були розроблені гральні карти масті піки. Фон цих карток темно синього кольору, також карти містять аналогічні до червоних гілля, проте наразі воно зображено світло синім кольором. Іконки масті зображені в такій ж композиції, як і до попередніх карток (див. рис. 2.26).

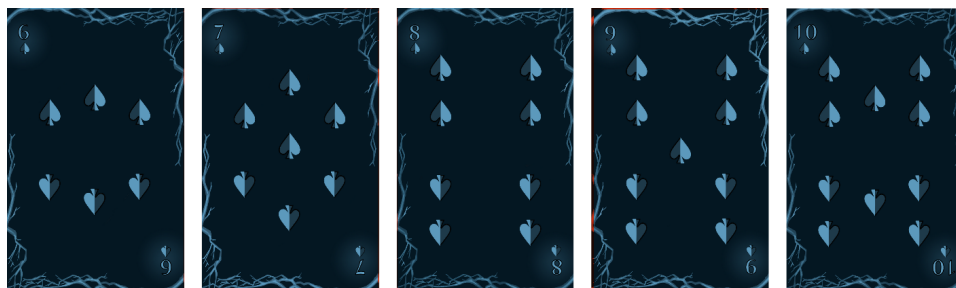


Рисунок 2.26 - Гральні карти масті піки

Аналогічним чином були розроблені карти масті хрести, їх дизайн дуже схожий до масті піки, проте вони відрізняються іконками, замість іконок пік наразі зображується іконки хрестів (див. рис. 2.27).

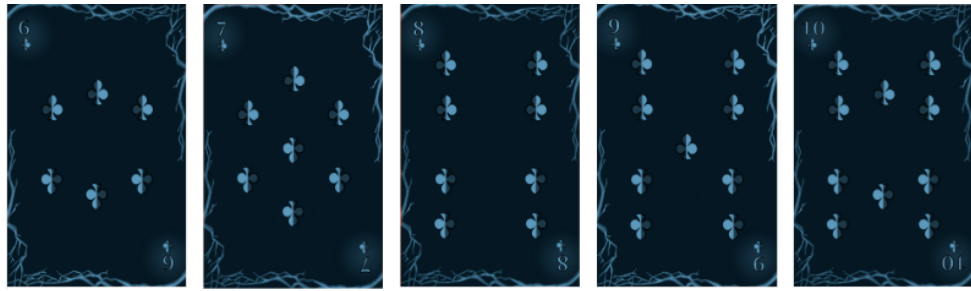


Рисунок 2.27 - Гральні карти масті хрести

Згідно до традиційної колоди карт, карти тузів зображуються без ілюстрацій персонажів, їх дизайн дуже мінімалістичний. Відповідно до цього концепту було створено карти тузів для кожної з мастей (див. рис. 2.28).

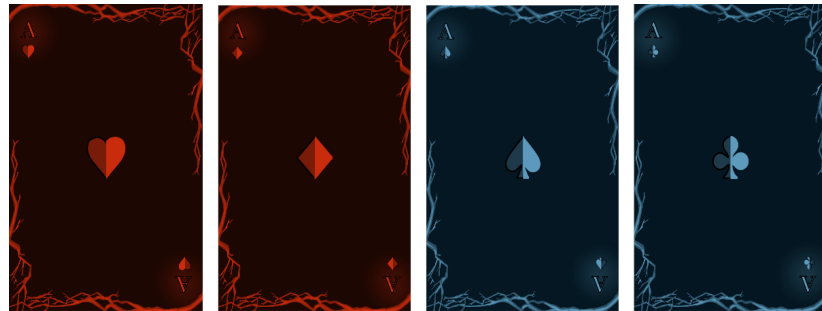


Рисунок 2.28 - Гральні карти тузів для кожної з мастей.

Також була створена рубашка, або зворотня сторона для гральних карт. Як основу було взято фон для гральних карт, але замість персонажів на ньому втілено тітери «S» і «T», вони уособлюють назву серіалу «Stranger Things». Їх зображено на контрастному для них фоні контрастними кольорами, що доповнюють одне одного, для їх створення був використаний шрифт Noto Nastaliq Regular (див. рис. 2.29).



Рисунок 2.29 - Рубашка гральних карт «Stranger Things»

ВИСНОВКИ

Під час виконання кваліфікаційної роботи на тему ілюстрування тематичних гральних карт «Stranger Things» було досягнуто таких цілей:

Були досліджені літературні та інтернет джерела, які межують з темою наукової роботи і надають необхідну інформацію для вивчення. У ході аналізу джерел було розглянуто поняття гральних карт, фокусних карт і карт таро, було виявлено їх відмінності один від одного, а також особливості в ілюструванні кожної категорії карт, їх історії походження та видів.

Проаналізовано походження гральних карт у різних частинах світу, було з'ясовано їх значення та вплив на людей. Походження гральних карт має дуже багатогранну історію, що тягнеться впродовж багатьох століть і охоплює різні культури та цивілізації. Залежно від країни походження карти дуже сильно відрізняються формами, кількістю та ілюстраціями на них.

Визначено та описано актуальні, класичні та тематичні види ілюстрації гральних карт. Існує безліч технік ілюстрування та виготовлення гральних карт, було виділено декілька основних, а саме: гравюра, літографія, ручна робота. фотографія і комп'ютерна графіка. Також було виявлено підходи щодо ілюстрування карт: візуальний наратив, класичний підхід, мінімалістичний підхід, модернізований підхід, абстрактний підхід та реалістичний підхід.

Описані особливості ілюстрування гральних карт «Stranger Things» та їх відмінності від ілюстрування гральних карт інших тематик. Тематичні гральні карти мають свою особливість в порівнянні з іншими колодами карт. Важливо, щоб кожна карта колоди була тісно пов'язана з тематикою серіалу або мультфільму, по якому вони робляться. Гральні карти «Stranger Things» мають втілювати у собі головних діючих персонажів або впізнавані деталі серіалу. Робота дуже ефектно буде виглядати, якщо у ній будуть застосовані ефекти, які виділяють цей серіал серед усіх інших.

Розроблені власні ілюстрації до гральних карт з тематикою серіалу «Stranger Things» у стилі аніме. Робота виконувалася у застосунку Procreate для iPad. Проілюстровано 12 головних діючих персонажів серіалу, розроблено 36 тематичних карток, а також рубашка для них.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Гральні карти. Види гральних карт і класифікація карт за основними факторами. URL: <https://www.nashpoker.net/ua/articles/id-9/> (дата звернення 17.05.2023)
2. Chatto W. A. Facts and Speculations on the Origin and History of Playing Cards. Minnesota, United States : Franklin Classics, 2018. 420 p.
3. Giles C. The Tarot: Methods, Mastery, and More. New York, USA : Simon and Schuster, 1996. 240 p.
4. Mann A. T. Tarot: An Introductory Guide to Unlocking the Secrets of the Tarot. New York, USA : Element Books; Revised edition, 2000. 128 p.
5. Трюкові карти - різновиди і особливості. URL: <https://www.0412.ua/list/341118> (дата звернення 13.05.2023)
6. Bicycle cards. Оф. сайт. URL: <https://bicyclecards.org/>
7. Настільна гра Хронологія: Історія України. URL: <https://lordofboards.com.ua/khronologiya-istoriya-ukraini/> (дата звернення 23.05.2023)
8. Настільна гра Брудні гроші. URL: <https://lordofboards.com.ua/dirty-money/> (дата звернення 23.05.2023)
9. Іттен Й. Мистецтво кольору: Суб'єктивний досвід і об'єктивне пізнання як шлях до мистецтва. Arthuss, 2022. 96 с.
10. Dungeons & Dragons. Оф. сайт. URL: <https://dnd.wizards.com/> (дата звернення 23.05.2023)
11. Munchkin. Оф. сайт. URL: <https://munchkin.game/> (дата звернення 23.05.2023)
12. Настільна гра Загублені міста. URL: <https://geekach.com.ua/zateryannye-goroda-lost-cities/> (дата звернення 23.05.2023)
13. Настільна гра Hobby World. URL:

- https://rozum.com.ua/ua/catalog/nastolnye_igry/semeynye/3298/ (дата звернення 23.05.2023)
14. UNO. Оф. сайт. URL: <https://www.ubisoft.com/ru-ru/game/uno/uno> (дата звернення 23.05.2023)
15. Настільна гра Каркасон (Carcassonne). URL: <https://lordofboards.com.ua/karkason-ukr/> (дата звернення 23.05.2023)
16. Hargrave C. P. A History of Playing Cards and a Bibliography of Cards and Gaming. Boston: Dover Publications; Unabridged edition, 2012. 512 p.
17. Wilson K. M. Antique Playing Card Types, Evaluation Tips and Values. *LoveToKnow Media*. April 21, 2020. URL: <https://www.lovetoknow.com/home/antiques-collectibles/antique-playing-cards> (дата звернення 10.06.2023)
18. Bunning J. The Big Book of Tarot. Newburyport, Massachusetts, USA: Red Wheel Weiser, 2019. 368 p.
19. Як з'явилися гральні карти: історія, види, цікаві факти. URL: https://fun.24tv.ua/yak-zyavilisya-gralni-karti-istoriya-vidi-tsikavi-ostanni-novini_n1623207 (дата звернення 10.06.2023)
20. Історія гральних карт. URL: <https://mors.in.ua/technology/2941-istoriya-gralnyh-kart.html> (дата звернення 11.06.2023)
21. Моця К. Хто винайшов гральні карти? Історичний документ. *Моя книга: Допомога студентам та школярам*, 2023. URL: <https://mykniga.com.ua/istoriya/xto-vinajshov-gralni-karti-istorichnij-dokument.html>. (дата звернення 11.06.2023)
22. Івашенко Г. Вини і чирви. Історія українського картярства, 2011. URL: <https://www.istpravda.com.ua/articles>. (дата звернення 24.05.2023)
23. Playing Card Design. URL: <https://www.wopc.co.uk/cards/design>. (дата звернення 24.05.2023)

24. Romeo and Juliet. URL: <https://kingswildproject.com/products/romeo-juliet-std> (дата звернення 24.05.2023)
25. Game of Thrones. Оф. сайт. URL: <https://www.hbo.com/game-of-thrones>. (дата звернення 17.05.2023)
26. Star Wars. Оф. сайт. URL: <https://www.starwars.com/>. (дата звернення 17.05.2023)
27. Walter E., Gioglio J. The Power of Visual Storytelling: How to Use Visuals, Videos, and Social Media to Market Your Brand. New York, USA: McGraw-Hill Education, 2014. 221 p.
28. Дубрівна А. П., Крижанівська К.О. Художньо-образні засади digital-мистецтва в сучасній ілюстрації. *Технології та дизайн*. Київ, 2020. № 3. С. 1-11. URL: http://nbuv.gov.ua/UJRN/td_2020_3_3 (дата звернення 08.05.2023)
29. Theory11. Оф. сайт. URL: <https://www.theory11.com/> (дата звернення 08.05.2023)
30. What Is Art Nouveau? URL: https://design.tutsplus.com/articles/what-is-art-nouveau--cms-31579?ec_unit=translation-info-language. (дата звернення 08.05.2023)
31. Абстрактне мистецтво. Абстракція в мистецтві. Абстрактний живопис. Абстракціонізм. URL: <https://nekrasivyh.net/rizne/kultura-i-dozvillja/34261-abstraktne-mistectvo-abstrakcija-v-mistectvi.html>. (дата звернення 08.05.2023)
32. Реалізм у мистецтві: майстерність зображення дійсності. URL: <https://kyiv.gallery/statii/realizm-u-mystetstvi-maisternist-zobrazhennia-diysnosti>. (дата звернення 08.05.2023)
33. Піки в картах як називались раніше? Карткова масть піки в старовину. URL: <http://poradu.pp.ua/nauka/42219-pki-v-kartah-yak-nazivalisya-ranshe-kartkova-mast-pki-v-starovinu.html>. (дата звернення 12.05.2023)

34. Poker trivia: the diamond suit. URL:
<https://paulphuapoker.com/poker-trivia-the-diamond-suit/>. (дата звернення 12.05.2023)
35. The History and Logic Behind Playing Cards Behind red And Black. URL:
<https://firstgames.in/blog/why-playing-cards-are-red-and-black-in-color>. (дата звернення 12.05.2023)
36. Стейман Е. Гравюра та офорт, 1400-2000: історія розвитку процесів ручного глибокого друку. Нідерланди : Бриль, 2012. 240 с.
37. Adobe Photoshop. Оф. сайт. URL:
<https://www.adobe.com/ru/products/photoshop.html>. (дата звернення 12.05.2023)
38. Adobe Illustrator. Оф. сайт. URL:
<https://www.adobe.com/ru/products/illustrator.html> (дата звернення 12.05.2023)
39. Procreate. Оф. сайт. URL: <https://procreate.com/>. (дата звернення 12.05.2023)
40. Marschner S., Shirley P. Fundamentals of Computer Graphics. New York, USA: CRC Press, 2015. 752 p.
41. Гібридна війна проти України: історія, інструменти, технології. URL:
<https://library.vn.ua/news-and-events/novini/gibridna-vijna-proti-ukraini>. (дата звернення 12.05.2023)
42. Stranger Things Playing Cards, Lyss Rachele Engel's illustrations. *Behance*. URL:
https://www.behance.net/gallery/59289641/Stranger-Things-Playing-Cards?locale=fi_FI. (дата звернення 12.05.2023)
43. STRANGER THINGS x ZEROCOOL TRADING CARDS. URL:
<https://www.netflix.shop/products/zerocool-x-stranger-things-butcher-billy-artist-series>. (дата звернення 12.05.2023)
44. Карти таро «Stranger Things». URL:
<https://pentagram.com.ua/product/taro-ochen-strannye-dela>. (дата звернення 12.05.2023)

45. Stranger Things - Playing Cards. URL:

<https://www.basicstuffmagazine.com/portfolio/stranger-things-playing-cards/>

(дата звернення 12.05.2023)

46. Гральні карти «UNO» «Stranger Things». URL:

<https://www.amazon.com/Stranger-Things-Double-Sided-Collectible-Players/dp/B09>

(дата звернення 12.05.2023)

47. Як малювати персонажів аніме. URL:

<https://design.tutsplus.com/uk/tutorials/how-to-draw-anime-characters--cms-3186>

4 (дата звернення 12.05.2023)

48. Обзор Procreate на iPad. Один из самых популярных приложений для

цифровых художников. URL: <https://icoola.ua/ru/blog/ohliad-procreate-na-ipad/>

(дата звернення 12.05.2023)

ДОДАТОК А

Тематичні гральні карти



Рисунок А.1 – Гральна карта з зображенням Майка Уїллера



Рисунок А.2 – Гральна карта з зображенням Уїлла Байєрса

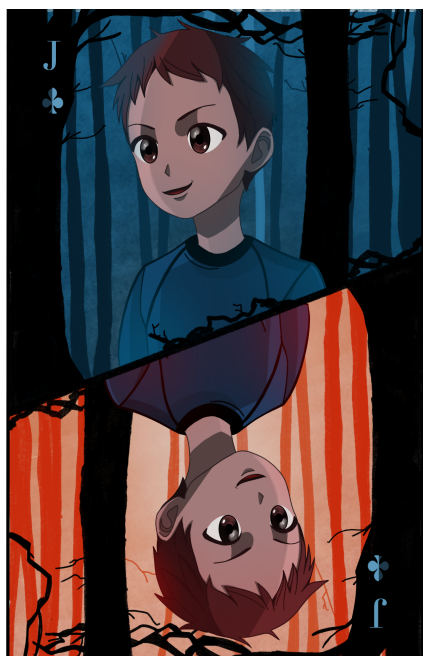


Рисунок А.3 – Гральна карта з зображенням Лукаса Сінклера



Рисунок А.4 – Гральна карта з зображенням Ненсі Уїллер



Рисунок А.5 – Гральна карта
з зображенням Одинадцять

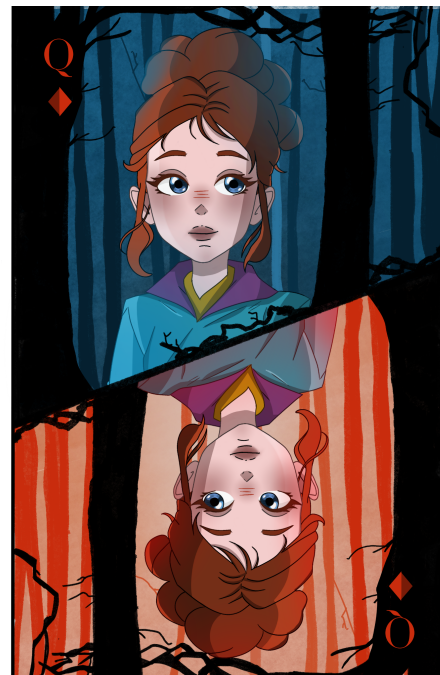


Рисунок А.6 – Гральна карта
з зображенням Макс Мейфілд



Рисунок А.7 – Гральна карта
з зображенням Робін Баклі



Рисунок А.8 – Гральна карта
з зображенням Стіва Харрінгтона



Рисунок А.9 – Гральна карта
з зображенням Джонатана Байерса



Рисунок А.10 – Гральна карта
з зображенням Едді Мансона

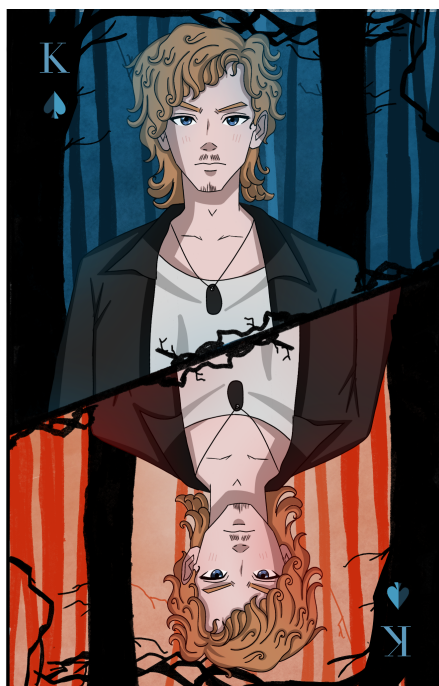


Рисунок А.11 – Гральна карта
з зображенням Біллі Харгрова