

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
ДЕРЖАВНИЙ ЗАКЛАД «ЛУГАНСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ
УНІВЕРСИТЕТ ІМЕНІ ТАРАСА ШЕВЧЕНКА»

НАВЧАЛЬНО-НАУКОВИЙ ІНСТИТУТ КУЛЬТУРИ І МИСТЕЦТВ

КАФЕДРА ДИЗАЙНУ

Рожина Маргарита Валеріївна

РОЗРОБКА ДИЗАЙНУ ТА ІЛЮСТРАЦІЙ ДЛЯ КАРТКОВОЇ ГРИ

Кваліфікаційна робота на здобуття ступеня вищої освіти «Бакалавр»
за спеціальністю 022 Дизайн
Освітня програма «Дизайн графічний»

Особистий підпис –



(підпис)

М.В. Рожина

(ініціали, прізвище)

Науковий керівник –



(підпис)

к.пед.н., доцент С.В.Борисова

(науковий ступінь, наукове звання,
ініціали, прізвище)

Завідувачка кафедри –



(підпис)

к.ф.н., доцент О.П.Костюк

(науковий ступінь, наукове звання,
ініціали, прізвище)

Полтава – 2023 р.

АНОТАЦІЯ

У кваліфікаційній роботі досліджено проектування ілюстрацій власних робіт комп'ютерної карткової гри до артбуку. Колекція зображень в артбуку, є авторськими, деталізованими роботами, що відповідають тематиці карткової гри. Зібраний і проаналізований матеріал, пов'язаний з дизайном комп'ютерних ігор, концептуальної розробки ілюстрацій, розкриває візуалізацію творчих завдань дизайну, зацікавлює пошук розробок, матеріалів пов'язаних з геймдизайном, вказує на використання та просування гейм індустрії. Все це дозволяє сформувати мету дослідження.

Метою написання кваліфікаційної роботи є дизайн цікавого артбуку власних робіт дизайнера. Завданням роботи є дослідити виникнення, становлення та розвиток гейм дизайну у сучасному світі. Розкрити основні особливості, графічного малюнку. Обґрунтувати дизайн-концепцію і проаналізувати роботу над ілюстраціями.

Ключові слова: геймдизайн, графічне мистецтво, візуал, концепт-арт, дизайн-концепція, портфоліо, фентезі, артбук.

ANNOTATION

In the qualifying work, the design of illustrations of one's own works of a computer card game for an artbook was investigated. The collection of images in the artbook are author's, detailed works corresponding to the theme of the card game. The collected and analyzed material related to the design of computer games, conceptual development of illustrations, reveals the visualization of creative design tasks, interests the search for developments, materials related to game design, indicates the use and promotion of the game industry. All this allows to form the purpose of the research.

The purpose of writing a qualification paper is to design an interesting artbook of the designer's own works. The task of the work is to investigate the emergence, formation and development of game design in the modern world. Reveal the main features of the graphic design. Justify the design concept and analyze the work on the illustrations.

Keywords: game design, graphic art, visual, concept art, design concept, portfolio, fantasy, art book.

ЗМІСТ

ВСТУП.....	4
РОЗДІЛ 1 ТЕОРИТИЧНЕ ПОНЯТТЯ ГЕЙМДИЗАЙНУ	6
1.1 Дизайн як діяльність людини	6
1.2 Що таке артбук.....	11
Висновки до розділу 1.	14
РОЗДІЛ 2 ОСОБЛИВОСТІ РОЗРОБКИ ДИЗАЙНУ	16
ТА ІЛЮСТРАЦІЙ КАРТКОВОЇ ГРИ	16
2.1 Аналіз сучасних тенденцій у розробці карткових ігор.....	16
2.2 Розробка артбука та елементів карткової гри.....	24
2.3 Технічна частина розробки.....	34
Висновки до розділу 2.	39
ВИСНОВКИ	41
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ	43
ДОДАТКИ А.....	45

ВСТУП

Коли люди приходять з роботи, навчання або просто хочуть розважитися у вільний час, їм одразу на думку спадає пограти в комп'ютерні ігри. Тим часом, у двадцять першому столітті ігри виходять вже не тільки на персональний комп'ютер, а й на телефон, а також додаткові гаджети. Запускаючи будь-яку гру, користувачі бачать перед собою зазвичай яскраву картинку, що рухається. На ній стоїть якийсь головний герой – вигаданий персонаж. Ніхто не замислюється: «Як це нас втягують у цей чудовий піксельний світ, в якому кожна людина може забути про свої проблеми і розслабитися. Як інтернет ігри впливають на нас?».

Як правило, в ігрових спільнотах обговорюють різні ігри. Головним центром уваги завжди є музика, розмір відкритого світу, геймплей чи історія. Деякі користувачі думають, що над згаданими елементами створення гри закінчується. Але величезний час розробники приділяють графіці та дизайну. Люди судять про книги по обкладинці, нашу увагу привертає гарна картинка товару, вигляд персонажа. Чималу роль грає оточення і атмосфера гри, як і де рухатиметься герой. Пройдений складний та цікавий рівень гри, запам'ятається нам на цілий день. Користувач буде думати про те, як вирішити це завдання. Після проходження якихось пригод, людина запам'ятає це проведення часу, можливо захоче пере пройти гру. Усім цим займаються геймдизайнери. Їх складне завдання полягає у розробці привабливого зображення та грабельного персонажа. Гравець має захотіти пограти, обов'язково розповісти друзям. Від відмінної візуалізації гри повинні залишитися приємні спогади.

Будь-яка гра починається зі створення сирих геометричних об'єктів, у яких проглядаються риси майбутніх проектів. Про важливість цієї теми заговорили останні п'ять років, геймдизайн стає темою популярних книг, навчальних курсів, відеороликів. Всі вони показують і вчать майбутніх дизайнерів ігрової розробки.

Доповненням є апробація роботи на конференції «Застосування артбуку в роботі дизайнера».

Актуальність: обумовлена тим, геймдизайн користується широкою популярністю у наш час. З розвитком цієї індустрії повилися артбуки до різних ігор. Також карткові ігри мають попит у різних груп населення.

Об'єкт дослідження: розробка дизайну та ілюстрацій для карткової гри.

Предмет дослідження: процес розробки дизайну та ілюстрацій для карткової гри, включаючи дослідження цільової аудиторії, створення концепту гри, розробку дизайну карток та ілюстрацій, вивчення технік та інструментів для створення дизайну та ілюстрацій, використання технологій та програмного забезпечення для створення графічного матеріалу.

Мета: розробити дизайн цікавого артбуку власних робіт карткової гри.

Завданнями дослідження є:

- дослідити виникнення, становлення та розвиток гейм дизайну у сучасному світі;
- розглянути особливості артбуку;
- обґрунтувати дизайн-концепцію;
- проаналізувати роботу над ілюстраціями;
- розробити власний артбук карткової гри.

Структура роботи. Відповідно до сформульованої мети кваліфікаційна робота складається з вступу, двох розділів, підрозділів, висновків, списку використаної літератури. Для формування чіткого розуміння що являє собою артбук, потрібно розібрати всі основні аспекти в першому розділі. У другому розділі описується проектування карткової гри. Слід звернути увагу на передпроектні дослідження та етапи розробки.

РОЗДІЛ 1 ТЕОРИТИЧНЕ ПОНЯТТЯ ГЕЙМДИЗАЙНУ

1.1 Дизайн як діяльність людини

Дизайн є феноменом культури ХХІ століття. На сьогоднішній час неможливо уявити якусь сферу, в якій не працював дизайнер. Він містить синтез гуманітарних та технічних знань. Дизайнери допомагають виконувати головне завдання – прагнення людини до комфортного середовища, на основі досліджень та створення проєктів, що підходять до потреб людей. Сьогодні дизайн проник у всі сфери життєдіяльності людини. Саме поняття «дизайн» можна визначити як «творчий задум», «проєкт». На відміну від образотворчого мистецтва, дизайн зорієнтований на організацію та перетворення навколишнього середовища.

Дизайн як діяльність людини є важливим елементом культури та мистецтва. Його головною метою є створення продукту або об'єкта, який відповідатиме потребам користувача та відповідатиме естетичним та функціональним вимогам. Однак дизайн не є виключно технічною діяльністю. Він також має соціальну та культурну значущість та відображає тенденції та тренди в суспільстві [8].

В наш час продовжується формування й уточнення типології дизайну, що безпосередньо пов'язане із стрімким розвитком науки та технологій, змінами у духовному житті та у культурно-суспільних запитах до дизайнерської творчості (проєктно-художньої творчої діяльності).

Виходячи з того, що предметами дизайну є виробниче обладнання, господарське обладнання, побутова техніка, меблі, посуд, одяг, системи муніципального, виробничого та житлового середовища, власне, системи інформації та багато іншого, варто чітко розрізняти види дизайну, такі як «проєктування індустріальних (промислових) виробів, дизайн середовища, графічний дизайн, суспільно-цивілізований області і т. д.»[5].

Дизайн – це сфера творчої діяльності, яка займається створенням форм і концепцій для різних об'єктів та продуктів. Існує багато різних

основних груп в спеціалізаціях дизайну: Web-дизайн, інформаційний дизайн (Медіадизайн), нано дизайн, рекламний дизайн, стайлінг, фото-дизайн, футуристичний дизайн, гейм-дизайн, дизайн одягу та аксесуарів, графічний дизайн (візуальні комунікації, реклама, упаковка, фірмовий стиль, поліграфія, комп'ютерна графіка), промисловий дизайн, арт-дизайн, архітектурний дизайн (масове житло, суспільні та виробничі споруди масового будівництва, інженерні споруди), ландшафтний дизайн (створення штучних, реабілітація зруйнованих ландшафтів, декоративна дендрологія), середовищний дизайн (інтер'єри, міське середовище, «середовище-подія» та інші.

Однією з головних завдань дизайнера є створення продукту, який відрізнятиметься від інших продуктів на ринку. Для цього дизайнер має враховувати вимоги споживачів та тенденції ринку, а також використовувати свої творчі здібності та інтуїцію. Дизайнер повинен вміти аналізувати інформацію, працювати в команді та приймати швидкі рішення.

Наприкінці XX – початку XIX ст. з'являються нові типи проектної (дизайнерської) діяльності. З-поміж них: пабліш-арт – так званий, народний (міський) дизайн; нон-дизайн – організація процесів виробництва, обслуговування, збуту, навчання; web-дизайн – проектування інтерактивних web проектів; сайнс-дизайн – загальнонаукове проектування; маркетингове проектування; футуродизайн; «кустарний» дизайн (ремісничий дизайн); кітч-дизайн – елементарний (кухонний) дизайн; арт-проектування – мистецько-смісловий, елітарний дизай; психо-дизайн – проектування інтер'єрів, архітектурних і ландшафтних об'єктів під психологічні особливості потреби певної людини.

З усього перерахованого виходить, що дослідження робіт вчених і художників, можна сказати дизайн-діяльність дає можливість стверджувати, що, незважаючи на наявність певної структури, що склалася; проектна діяльність знаходиться в процесі формування та розвитку. Але найбільш перспективними напрямками сучасного дизайну є екологічний

дизайн, промисловий дизайн, графічний дизайн, рекламний та гейм дизайн. Від нас залежить, як ми зможемо використати все, що вироблено світовим дизайном. З цим залишається лише погодитися, тим більше що наші завдання встигли зблизитися із закордонними завданнями, а багато наших українських дизайнерів у поті чола трудяться в галузі мистецтва вже по всьому світу.

Дизайн має важливу роль у суспільстві. Він допомагає нам сприймати та інтерпретувати світ навколо нас, робить наше життя зручнішим та комфортнішим [15]. Дизайн також допомагає створювати унікальну ідентичність продукту та привертати увагу споживачів.

В умовах сучасного суспільства комп'ютерні ігри є невід'ємною частиною віртуального простору, що поєднує в собі художньо-естетичну цінність та ефективне технічне втілення. Сьогодні ігри стають «надихаючою формою навчання», яка розширює уявлення про віртуальний простір, та взаємодію людини з ним[1]. Проблематика ігрового процесу та його створення актуальна в будь-яку епоху.

Геймдизайн – це процес прийняття рішень про те, якою буде гра. Важливо відзначити між «розробником ігор» та «гейм дизайнером». Розробник ігор - це людина, яка має якесь відношення до створення гри (програміст, аніматор, моделлер, письменники та дизайнери, що працюють над грою). Геймдизайн – це лише один із видів розробника. Практично кожен розробник у команді приймає різні рішення про те, якою буде гра, створюючи для неї матеріали. Хороший геймдизайн – це коли ви можете розглянути свою гру у різних перспективах та варіантах. Більшість вважає, що для вивчення базового матеріалу геймдизайну досить просто ознайомитися з найбільш сучасними, складними іграми, що існують на даний момент. Відеоігри являють собою природний перехід на нові носії. Але це не так, принципи, на яких створені класичні ігри, роблять їх цікавими і продовжують працювати в сучасній ігровій індустрії. Вони мають усі

глибокі риси, які кожен геймдизайнер повинен розуміти. Дизайн важливий для будь-якої гри, він має бути свіжим та інноваційним.

Художник у комп'ютерних іграх – це спеціаліст, який займається створенням графічних елементів для комп'ютерних ігор. Він створює ілюстрації, персонажів, світи, об'єкти та інтерфейси, які необхідні для розробки ігрового контенту. Геймдизайн у межах проектної культури представляється новим явищем. Головна функція геймдизайнера – проектування ігрового досвіду. Він створює як структуру гри, а й вирішує які емоції відчуватиме гравець кожному її етапі. Дизайнери вигадують правила, за якими працюватиме гра і житимуть її персонажі: задають кінцеву мету гри та визначають варіанти вибору в процесі прийняття рішень гравцем, що впливають на кінцевий результат гри. Перед самим художником стоять величезні завдання проектування ігрового процесу, правил структури гри. У командах розробників є зазвичай провідний геймдизайнер, який координує роботу інших. Професія геймдизайнера така, що йому необхідно вміти не лише підлаштовуватись під існуючі тренди та технології, а й якісно проектувати інноваційний унікальний продукт [9].

Психологія геймдизайну: Як візуальний дизайн впливає на користувача. Візуальний дизайн є одним з найважливіших аспектів геймдизайну. Якщо гра виглядає привабливо і привабливо, це може підвищити зацікавленість користувачів і покращити їх досвід гри. Але як саме візуальний дизайн впливає на користувача? Це питання можна розглянути з різних поглядів, включаючи психологію та інформаційну обробку.

Психологічний аспект візуального дизайну гри полягає в тому, що він може викликати емоції у гравців. Наприклад, використання яскравих кольорів та контурування може викликати радість та захоплення, тоді як темні кольори та мінімальний дизайн можуть створювати атмосферу напруження та страху. Якщо використовувати теплі кольори, такі як червоний, жовтий та помаранчевий, це може передати відчуття енергії та

позитивних емоцій [14]. На іншому кінці спектру, холодні кольори, такі як блакитний, зелений та фіолетовий, можуть викликати спокій та релаксацію. Графічний дизайн також може допомогти в передачі настрою гри, створюючи атмосферу, яка підсилює гру і робить її більш захоплюючою.

Ще один ефективний психологічний трюк – використання візуальних ефектів, які відповідають за зорову ілюзію глибини. Це може бути досягнуто за допомогою тіней, розміщення зображень на певних відстанях одне від одного або використання різних розмірів шрифтів.

Додатковим трюком, що може залучити увагу користувачів, є використання фотографій або зображень, що приваблюють увагу. Наприклад, якщо використовувати зображення людей з посмішкою на обличчі, то це може позитивно вплинути на настрій користувачів та зробити їх більш зацікавленими в контенті.

Окрім емоцій, візуальний дизайн може також впливати на увагу користувачів. Гравці можуть пропускати важливі деталі або ігнорувати певні елементи гри, які є важливими для розв'язання завдання, якщо вони не виділяються від інших елементів гри. Тому важливо забезпечити відповідний контраст та розмір елементів дизайну, щоб вони були помітними для користувачів.

Роль дизайну в поліпшенні досвіду користувача та збільшенні конверсії. При створенні наприклад веб-сайту або додатку важливо зробити його доступним та зрозумілим для користувачів. Для досягнення цього, дизайн має бути зорієнтований на користувача. Якщо користувачі не можуть знайти потрібну інформацію або не можуть взаємодіяти з продуктом, вони втрачають інтерес та можуть піти до конкурента. Візуальний дизайн повинен бути інтуїтивно зрозумілим та простим у використанні, щоб забезпечити користувачам приємний та ефективний досвід.

Поліпшення досвіду користувача має безпосереднє відношення до збільшення конверсії. Якщо продукт чи веб-сайт добре продуманий та легко

зрозумілий, користувачі будуть залучені до нього та будуть проводити більше часу на сайті. Це збільшує можливість перетворення відвідувача на клієнта. Крім того, якщо продукт виглядає професійно та привабливо, він може залучати нових користувачів, які раніше не звертали увагу на продукт.

1.2 Що таке артбук

Завдяки стрімкому розвитку видавництва та технологій, сучасна видавнича справа активно розширюється і набуває популярності. Цей процес призводить до постійного збільшення різних видів книг та іншої продукції, що з'являються на полицях книгарень. Вони можуть відрізнятися за форматом, конструкцією, матеріалом та провідною ідеєю, що робить кожне видання унікальним. Тому сучасний книжковий ринок пропонує найвибагливішому читачеві великий вибір видань: книжкових чи електронних, великих чи малих форматів, із традиційним чи інтерактивною конструкцією. Деякі читачі надають перевагу виданням, які містять лише текст, іншим же подобаються книжки з ілюстраціями та зображеннями. І це не дивно, адже сучасна тенденція популяризації будь-якої інформації за допомогою візуальних інструментів цілком природна. Сфери мистецтва та видавничої справи тісно взаємодіють між собою, такі зміни безпосередньо впливають й на проєктування та розробку книжкових видань [3].

Сьогодні артбуки набули популярності в багатьох країнах. Їх незвичайна форма та зміст збільшують попит на таку літературу, однак основною проблемою є визначення та формулювання поняття «артбук», яке має різне тлумачення у світовій спільноті. Артбук – це колекція зображень, що об'єднані спільною тематикою та скомпоновані у вигляді альбому. Це може бути окреме видання, що містить унікальну графічну та іноді текстову інформацію, або засіб реклами для інших творів мистецтва, таких як відеоігри, фільми або книги. Часто арт-книги уподібнюють до інших видів видань, наприклад, до альбомів, подарункових видань, книжковіграшок тощо.

Вважається, що власне з середини XX століття артбуки, найчастіше створені західними художниками, впливають на децентралізацію системи мистецтва [7]. Артбук дозволяє збагатити створений світ деталями, які можуть бути пропущені в фільмі або грі через обмеження часу чи можливостей. Ці деталі можуть бути менш важливими для глобального сюжету або сетингу, але додають глибину та багатство всесвіту, що створено. Це позитивно впливає на враження після перегляду фільму або завершення гри. Артбук доповнює створений світ безліччю особливостей та нюансів, і чим більше таких деталей, тим реалістичніше та ближче цей світ стає до нашого власного. Артбуки дозволяють користувачам, що не можуть ознайомитися з основними творами наприклад у них немає багато вільного часу, щоб грати в ігри або дивитися довгі фільми, чи їх апаратне або програмне забезпечення цього не дозволяє, ознайомитися з певними видами мистецтва [4].

У артбуках інформація поділяється на два типи: текстова та ілюстративна. Ілюстративна інформація зазвичай складає значно більший обсяг, ніж текстова. Фактично, в деяких випадках текст може бути взагалі відсутній. Однак, текст в артбуках виконує пояснювальну роль, зокрема для доповнення атмосфери на сторінках видання можуть бути розміщені тематичні загадки або нотатки персонажів творів, з якими пов'язаний артбук. До ілюстративної інформації артбуків можуть входити: ілюстрації, що створені спеціально для даного видання; ілюстрації що взяті з готових проектів з яким пов'язаний артбук; попередні напрацювання та начерки [13].

Загалом можна виділити кілька основних функцій артбуків:

1. Представлення творчості: артбуки надають можливість митецькому співтовариству та широкому загалу побачити та оцінити роботи митців. Вони можуть допомогти відкрити нових талантів, відобразити культурну та мистецьку спадщину, та дозволити людям насолоджуватися та навчатися від мистецької творчості.

2. Інформування про процес творчості: артбуки дозволяють митцям та дизайнерам розкрити деталі та особливості своєї творчої роботи. Вони можуть містити фотографії робочого процесу, концептуальні малюнки та скетчі, що допомагають зрозуміти, як із задуму народжується реальна мистецька творчість.
3. Збірка творів в єдину колекцію: артбуки можуть бути зібрані в одну колекцію творів певного мистецького напрямку, техніки або жанру. Це дозволяє зібрати твори різних авторів та порівняти їх між собою, що дає можливість зрозуміти особливості кожного митця та його творчого стилю.
4. Використання в навчальних цілях: артбуки можуть використовуватися в якості джерела інформації для студентів та молодих митців. Вони дозволяють розглянути різні техніки, підходи до творчості, та знайти натхнення.

На особу увагу заслуговують і інші функції арт-буків, серед яких ключовими є естетична, інноваційна та креативна. Завдяки ним арт-книга і дає змогу редакційному колективу шукати нові, нетрадиційні межі, використовувати неканонічні технічні рішення, поєднувати візуальні та текстові елементи [2]. Візуально ми навчаємося на роботах інших людей, відпрацьовуємо майстерність, щоб у подальшому використати це у власній діяльності [13].

Концептуальне мистецтво – це мистецтво, де ідеї та концепції мають переважну вагу над естетикою та красою. Це мистецтво, де художники зосереджуються на ідеї, концепціях та смислі, використовуючи різні медіа. У артбуках, що присвячені концептуальному мистецтву, можна знайти різноманітні твори, які розкривають ідеї та концепції, що стоять за творчістю художників. Такі артбуки можуть містити фотографії інсталяцій, перформансів, відеоарту та інших медіа-робіт.

У концептуальному мистецтві важливою є сама ідея, а не виконання та форма роботи. Це означає, що у концептуальному мистецтві художники можуть використовувати будь-який матеріал та медіа для вираження своїх

ідей. Наприклад, художник може створити інсталяцію зі звичайних предметів, яка має глибокий концептуальний зміст, що допомагає глядачам зрозуміти його ідеї та концепції.

Однією з основних особливостей артбука є його здатність передати ідеї та емоції, використовуючи візуальну мову, без необхідності використовувати багато слів [17]. Це робить артбуки цікавими та доступними для широкої аудиторії, незалежно від мовних бар'єрів. Один з визначних прикладів артбука - це «Codex Seraphinianus» Луїджі Серафіні, який вийшов у світ в 1981 році. Цей артбук містить чудернацькі малюнки та ілюстрації, які представляють незвичайні тварини та рослини, а також неперекладні символи та інші елементи, що створюють світ, ніби з іншої реальності.

Артбуки стали важливим інструментом для дизайнерів у їхній професійній діяльності. Вони дозволяють не тільки насолоджуватися візуальною красою і натхненням, але й вивчати техніки та стилі різних митців, що може бути корисним для вдосконалення власних навичок. Артбуки також слугують важливим джерелом інформації для тих, хто займається дизайном у галузі ігрової індустрії, адже вони дозволяють краще зрозуміти концепції та ідеї, які покладені в основу створення ігрових персонажів, світів та об'єктів. Отже, можна стверджувати, що артбуки є важливим ресурсом для дизайнерів та інших творчих професій, які постійно шукають натхнення та нові ідеї для своїх проектів.

Висновки до розділу 1.

У розділі «Теоретичне поняття геймдизайну» було розглянуто різноманітні аспекти процесу дизайну, геймдизайну та його вплив на сучасне суспільство. Зокрема, було з'ясовано, що дизайн – це комплексна діяльність, яка включає в себе не лише створення естетично привабливих предметів, але й вирішення практичних проблем. Ми з'ясували, що геймдизайн охоплює широкий спектр елементів, таких як геймплей,

механіки, баланс гри та інші, і ці елементи є ключовими для створення захоплюючої гри. Також, ми розглянули поняття артбуку, яке є невід'ємною складовою створення від

У процесі дизайну людина знаходить рішення для вирішення різноманітних проблем, що з'являються у суспільстві. Вона використовує свої знання і творчі здібності, щоб створити функціональні та естетичні рішення для задоволення потреб людей.

Було виявлено, що дизайн має великий вплив на культуру та соціальну поведінку людей. Він може сприяти вирішенню соціальних проблем, покращувати якість життя людей та впливати на зміну стереотипів і уявлень про світ.

У висновку можна сказати, що дизайн є важливою діяльністю людини, яка впливає на багато аспектів життя суспільства. Це творчий процес, що потребує знань, навичок та досвіду. Високоякісний дизайн може вирішувати практичні проблеми та покращувати якість життя людей, а також сприяти розвитку культури та соціальних змін. А також, геймдизайн та артбук є двома важливими складовими створення відеоігор. Геймдизайн визначає головні елементи гри, що визначають її якість та захоплюючість, а артбук допомагає відтворити візуальну концепцію гри та вирішувати питання стосовно її стилю та атмосфери. Взаємодія геймдизайну та артбуку грає важливу роль у створенні якісних відеоігор.

РОЗДІЛ 2 ОСОБЛИВОСТІ РОЗРОБКИ ДИЗАЙНУ ТА ІЛЮСТРАЦІЙКАРТКОВОЇ ГРИ

2.1 Аналіз сучасних тенденцій у розробці карткових ігор

Індустрія українських комп'ютерних ігор має давню і багату історію, співтовариство гейм підприємців включає в себе як фрілансерів-одинаків, так і великі компанії, відомі у всьому світі. Експерти оцінюють український ринок розробки ігор в десятки, а то й сотні мільйонів доларів. Але більшість геймерів оцінює працю розробників лише за одним критерієм – іграбельності, або, іншими словами, наскільки гра може захопити і не відпускати до самого кінця [10].

Карткові ігри є одним з найдавніших видів розважальних ігор. З часом вони стали широко використовуватися не тільки в дозвіллі, але й як засіб навчання, тренування мислення та розвитку соціальних навичок. Ці ігри можуть бути як класичними, так і сучасними, залежно від рівня складності і механіки гри. За останні роки карткові ігри зазнали значних змін у своїй розробці та геймплеї, тому аналіз сучасних тенденцій у цій галузі є дуже актуальним.

Однією з головних тенденцій у розробці карткових ігор є використання технологій. Сьогодні більшість карткових ігор має електронний варіант, що дозволяє зручно та швидко грати в них на комп'ютерах, смартфонах та інших пристроях. Крім того, деякі розробники поєднують карткові ігри з іграми настільного типу, створюючи гібриди, які можна грати як за допомогою фізичних карток, так і електронних.

Ще однією тенденцією є розвиток віртуальної реальності. Деякі розробники створюють карткові ігри, які можна грати в віртуальному просторі, де гравці можуть спілкуватися між собою та взаємодіяти з об'єктами у грі. Це дає змогу зануритися у гру та відчувати її більш реалістично.

Також, з'явилася тенденція до створення карткових ігор з великою кількістю персонажів та історій, що дає гравцям більше можливостей для творчості та експериментів у грі. Розробники також активно використовують соціальні мережі та онлайн-спілкування, для громади гравців.

Із зростанням популярності настільних ігор, з'явилася нова хвиля інтересу до карткових ігор, і розробники почали активно працювати над новими проектами в цьому жанрі. Одним із прикладів є зростання популярності колекційних карткових ігор, таких як Hearthstone і Magic: The Gathering Arena. Розробники працюють над поширенням ігрового досвіду за допомогою різних механік гри та введенням нових карт, що дозволяє зберігати зацікавленість гравців. Загалом, можна стверджувати, що карткові ігри є дуже живим жанром.

Художньо-конструктивний аналіз – це процес вивчення та оцінки візуальних елементів, що використовуються у книгах про мистецтво та дизайн. Аналіз може проводитися для визначення ефективності дизайну відповідно до його цілей, оцінки привабливості, а також для пошуку інноваційних рішень та кращих практик у дизайні. Це дослідження, яке спрямоване на вивчення способів оформлення творів мистецтва у форматі книги. Дизайн артбуків, як і будь-якого іншого видання, має свої особливості та вимоги. Він має бути привабливим для читача, зручним у використанні та відповідати тематиці видання. Аналіз дизайну аналогів артбуків дозволяє виділити основні елементи, що впливають на ці характеристики.

Створення власного артбуку включає поєднання складних дизайнерських та художніх навичок. Цей процес створення, включає у собі декілька етапів. Перед початком необхідно проаналізувати та розглянути приклади та аналоги. Аналіз робіт інших художників допоможе отримати цінний досвід та натхнення для створення свого проекту. А також вивчимо творчість інших художників, переглянувши роботи, прочитавши опис.

Почнемо з вдаливих прикладів обкладинок артбуків (Рис.2.2). Один із основних елементів дизайну артбуків – це оформлення обкладинки. Будь-яка обкладинка книги відіграє важливу роль, тому що вона є першим візуальним елементом, що бачить потенційний читач. Обкладинка повинна привертати увагу та зацікавлювати людей.



Рис 2.2 Приклади обкладинок

Дві обкладинки яскраві та барвисті, використовують привабливу палітру кольорів. Кожен художник має свій різний стиль, але це дає унікальність, це саме точно зацікавить багатьох користувачів. На кожному зображеному варіанті персонажі мають динаміку. Шрифт відмінно підходить тематиці та стилю.

Після обкладинки розглянемо варіанти сторінок та ілюстрацій художників. Один з основних елементів дизайну аналогів артбуків – це розміщення зображень. У книгах такого типу використовуються різні формати зображень, такі як галереї, колажі, рядки, мозаїки та інші. Ілюстрації в артбуці відіграють дуже важливу роль, оскільки вони допомагають передати ідеї, настрій, ідеї, краще подати текст. Крім того, ілюстрації можуть покращити сприйняття контенту та зробити його більш

привабливим для читача чи глядача. Також, велику увагу приділятиме кольорова палітра та типографіка, яка є теж дуже важливими компонентами. Типографіка повинна бути зручною для читання та збалансованою щодо використання.

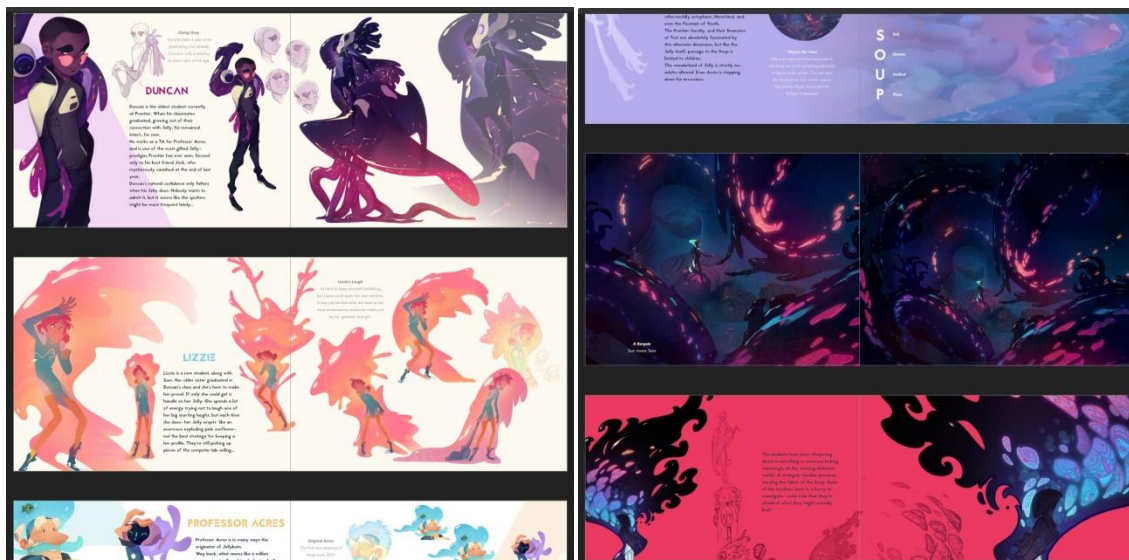


Рис. 2.3 Артбук «The art of jellybots»

Перший приклад це видання художника Nicholas Kole «The art of jellybots», яке було знайдене на платформі ArtStation (Рис. 2.3) [11].



Рис. 2.4 Сторінки «Visual Development Portfolio»

Другий «Visual Development Portfolio» від Cassey Kuo, взято з Behance (Рис. 2.4) [12]. У таких виданнях використовуються різноманітні дизайнерські прийоми та техніки, щоб ефективно передати настрій, естетику та сутність творів мистецтва. Обидва зразки виглядають красиво та геометрично, форми малюнків виконані в одній темі. Правильно підібрана композиція, а також колірне рішення притягує погляд. Шрифтове рішення на першому малюнку з дівчинками читабельне та чудово

поєднується з усім. Обидві роботи дуже яскраві, наповнені різноманітними ілюстраціями, які можна розглянути.

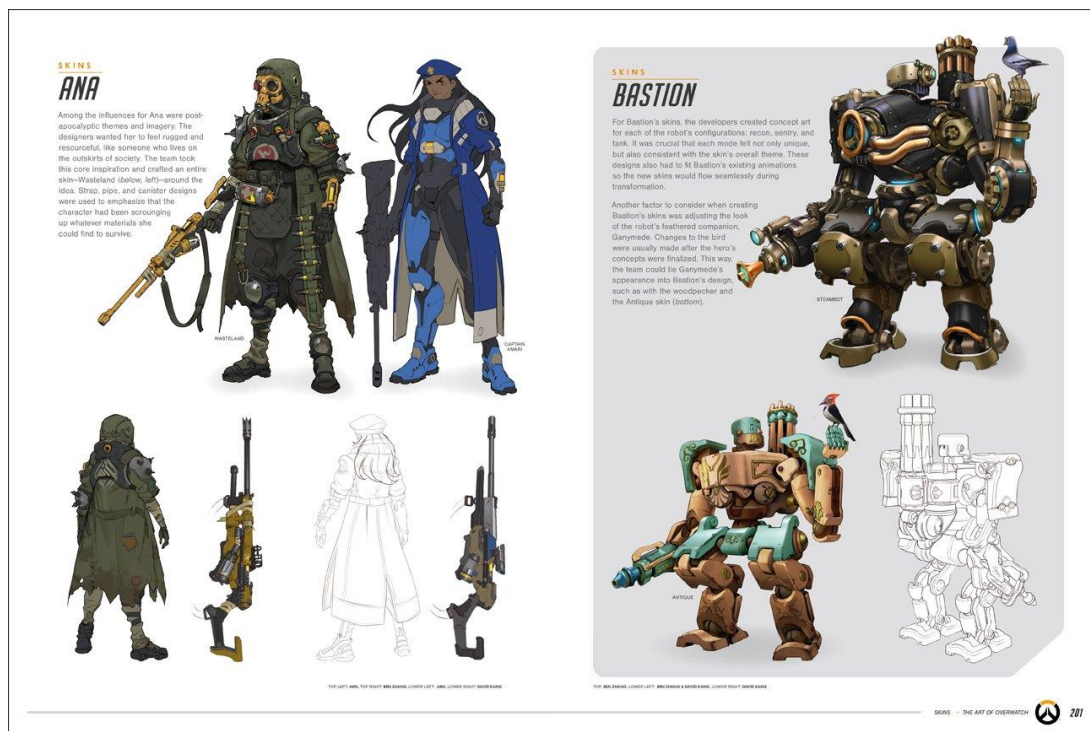


Рис. 2.5 Ілюстрація з артбуку «The Art of Overwatch»

Ще один з прикладів артбуку – це «The Art of Overwatch» (Рис. 2.5), який містить ілюстрації з популярної відеогри. Дизайн артбуку відрізняється яскравими футуристичними кольорами, які привертають увагу читачів. Книга розкриває процес створення персонажів, включаючи їх дизайн та вигляд, а також висвітлює техніки, використовувані для створення фонів, предметів та різних ігрових сцен. Кожна сторінка містить одну ілюстрацію з невеликими коментарями на бічних панелях. Це дозволяє зосередитися на деталях ілюстрації та дізнатися про її створення. Крім того, кожна ілюстрація розміщується на чорному тлі, що дозволяє виділити контур та колір художнього твору. Книга містить широкий асортимент художніх робіт, концепт-артів, ілюстрацій, карикатур, скетчів, коміксів та багато іншого. Авторами цієї книги є команда Blizzard Entertainment, яка розробляла гру Overwatch.

Інший приклад аналогу артбуку – «The Art of Pixar» (Рис. 2.6). «The Art of Pixar» – це книга, яка є докладним оглядом процесу створення

анімаційних фільмів у Pixar Animation Studios. Вона містить велику кількість ілюстрацій, скетчів, концепт-артів, 3D-моделей та інших зображень, що дозволяють читачам побачити, як фільми Pixar проходять шлях від перших ідей до фінальної версії. Крім того, книга включає інтерв'ю з членами команди Pixar, в яких вони розповідають про свій досвід роботи на фільмах, свій творчий процес і про те, як вони прийшли до Pixar.



Рис. 2.6 Артбук «The Art of Pixar»

Цей артбук має більш складну структуру, ніж попередній, оскільки містить багато елементів та різноманітних форматів, таких як глянцеви́й папір, фольга та різні розміри сторінок. Незважаючи на це, дизайн підтримує єдиний стиль, який дозволяє зберегти єдність артбуку.

«The Art of Horizon Zero Dawn» – це артбук, створений автором Полом Девісом в співпраці з Guerrilla Games, розробником гри Horizon Zero Dawn. Книга була випущена в 2017 році (Рис. 2.7). Цей артбук також має дуже гарний дизайн. Обкладинка має чіткий та простий дизайн з використанням зображення з гри. Книга має велику кількість різноманітних ілюстрацій та концепт-артів, які дозволяють зануритися в світ гри та дізнатися більше про її створення. Особлива увага була приділена технічним аспектам гри, таким

як механіка та дизайн персонажів. Крім того, в книзі є багато коментарів від авторів гри, що розкривають деякі аспекти її створення.

Загалом, «The Art of Horizon Zero Dawn» є вражаючим підсумком процесу створення цієї інноваційної гри, що показує масштабність роботи, вкладеної у створення деталізованого та неповторного світу.



Рис. 2.7 «The Art of Horizon Zero Dawn» by Paul Davies

«The Art of Hearthstone» – це артбук, створений компанією Blizzard Entertainment для гри Hearthstone (Рис. 2.8). Книга містить більше 300 сторінок та показує різні дизайни карток, персонажів та локацій у грі. Книга має тверду обкладинку та колекцію малюнків та ілюстрацій, що використовуються в грі. Кожна сторінка містить ілюстрації та пояснювальний текст про процес створення та дизайн карток, персонажів та локацій.

Художній стиль: «The Art of Hearthstone» охоплює багато яскравих та барвистих ілюстрацій та малюнків, які виконані в різних стилях. Від мультяшних до деталізованих, кожен дизайн додає до гри унікальний стиль та атмосферу. Артбук також містить інформацію про процес розробки гри, включаючи концептуальні малюнки та ілюстрації, що не були використані у грі.

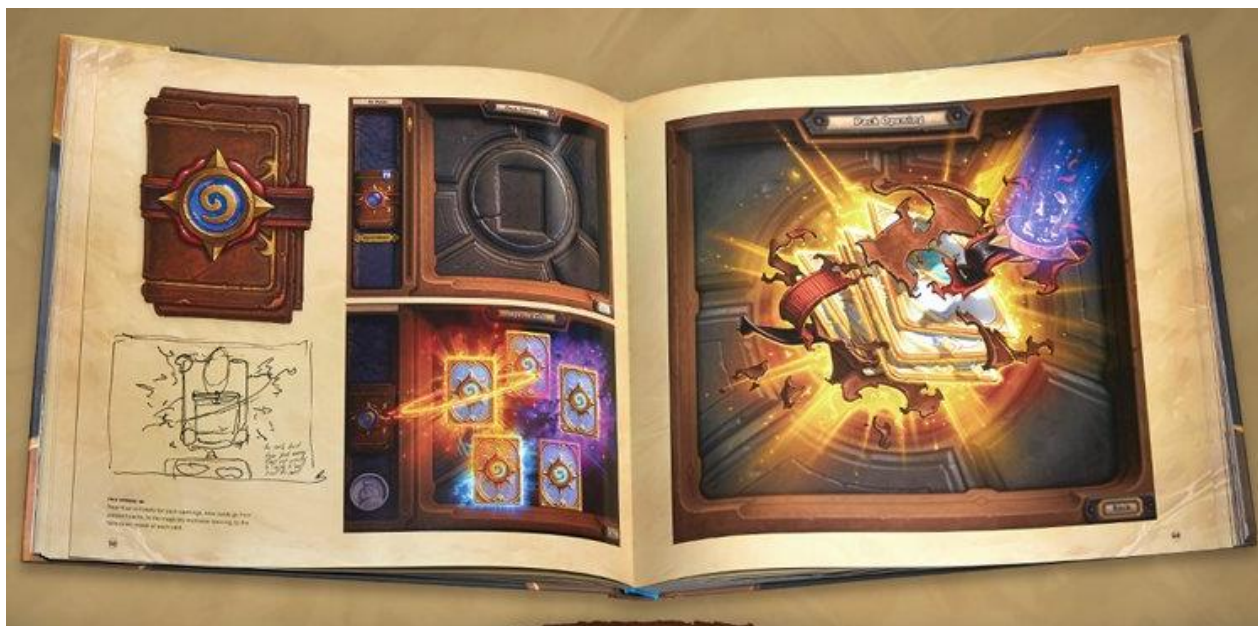


Рис. 2.8 «The Art of Hearthstone»

У «The Art of Hearthstone» можна побачити, які техніки використовували художники для створення дизайну гри. Книга містить фотографії зі студії, де художники працювали над проектом, а також інформацію про використання комп'ютерних технологій та програм для розробки гри. Артбук стане цікавим для фанатів гри, а також для тих, хто цікавиться процесом створення комп'ютерних ігор та графічного дизайну.

«The Art of Magic: The Gathering – Dominaria» – це артбук, створений компанією Wizards of the Coast для гри Magic: The Gathering (Рис. 2.9). Книга містить 256 сторінок та показує різні етапи процесу створення карток із найновішого набору карток гри. Конструкція: книга має тверду обкладинку та містить розмірені фотографії карток гри, які використовуються в грі, а також колекцію концептуальних малюнків та ілюстрацій, що використовувалися для створення цих карток. У цей книзі можна знайти більше 200 ілюстрацій, які створені відомими митцями такими як Джон Авон, Тереза Нільсон, Чрістофер Моеллер та багатьма іншими. Кожен митець створив свій унікальний стиль, що робить кожну ілюстрацію неповторною та вражаючою. Кожна сторінка містить ілюстрації та пояснювальний текст про процес створення та дизайну карток.



Рис. 2.9 Артбук «The Art of Magic: The Gathering – Dominaria»

«The Art of Magic: The Gathering – Dominaria» містить широкую різноманітність дизайнів карток, від мінімалістичних ілюстрацій до складних деталізованих малюнків. Ілюстрації надзвичайно детальні та ефектно виконані, що робить їх привабливими для гравців та фанатів гри.

2.2 Розробка артбука та елементів карткової гри

Створення карткової гри для артбука – захоплюючий і творчий процес, що вимагає злиття художніх та інтелектуальних зусиль. У цьому розділі буде розписано, як така гра може бути створена та який ілюстративний матеріал буде використаний для створення карт. Під час розробки карткової гри важливо врахувати, що ілюстрації є центральним елементом і повинні бути чіткої та гарної якості, бути привабливими та цікавими. Крім того, варто врахувати, що гра має відповідати віковій категорії аудиторії. А також головне продумати як і де, ігрові картки повинні бути розташовані на сторінках артбука.

Розробка елементів карткової гри включає кілька етапів:

1. Концептуальний дизайн: визначення теми та механіки гри, створення спільної концепції та ідей для ігрових елементів, визначення правил та основних характеристик карток.

2. Графічний дизайн: створення дизайну карток, який відображає тему та механіку гри, вибір кольорової гами, шрифтів, іконок та інших графічних елементів. Важливо, щоб дизайн був зрозумілим і функціональним, і не заважав гравцям грати.

3. Створення списку карток, які мають бути ілюстровані. Це може включати героїв, монстрів, заклинання та предмети.

4. Почніть малювати ескізи для кожної картки. Ви можете використовувати олівці, маркери або будь-який інший інструмент, який вам подобається. Це може бути грубий малюнок, щоб визначити композицію, або детальніший малюнок.

5. Виготовлення: вибір матеріалу для карток, їх розміру та форми, виготовлення прототипів для тестування гри.

6. Виготовлення остаточної версії: після успішного тестування та затвердження дизайну, виготовлення.

Карткова гра буде створена для артбука, як намальований ілюстративний матеріал, з детальною розробкою та невеликим описом. Сама гра містить у собі карти персонажів різних класів, персонажами будуть різні магічні істоти, люди, монстри. На кожній карті зображено місце під кількість здоров'я персонажа та силу атаки, або різні бонуси.



Рис. 2.10 Ескіз карток на папері

Для початку визначаємо тему та стиль. Жанр: «карткова битва», «казуальна гра», «змагальна». Стилiстика: фентезі, магія. На ескізі паперу(Рис. 2.10) зображено вигляд карток з двох боків, та фони, які

відповідають спеціальному класу персонажу. Також готова частина малюнків без карткових рамок, інших деталей. Приблизно готова рамка та обрано де буде розташована інформація персонажа. Головним елементом задньої частини картки буде космічне коло певного розміру, яке символізуватиме іконку гри.

Сам процес ілюстративної розробки буде проходити у графічній програмі. До кожної сторінки картки будуть представлені нариси, етапи пофарбування, нанесення тіней та світла.

Наступник кроком є вибір графічного редактора для розробки ілюстрацій та макету артбука. Як відомо, комп'ютерна графіка – це створення та опрацювання зображень за допомогою комп'ютера, в найрізноманітніших її проявах є найвидовищнішим багатофункціональним засобом реалізації найсучасніших комп'ютерних технологій в усіх без винятку галузях людської діяльності, що найлегше сприймається й засвоюється людиною. Це зумовлено тим, що зображення як основний продукт і головний функціональний елемент комп'ютерних графічно інформаційних систем визначається найбільшою інформативністю, може найшвидше та найповніше опрацьовуватись людиною (її мозком) і повною мірою відповідає природним психологічним особливостям сприйняття людиною навколишнього середовища[6].

Вибір графічного редактору для створення артбуку є важливим етапом у процесі створення будь якої роботи. Графічний редактор є інструментом, який допомагає автору відтворити свої ідеї в цифровому форматі. Оскільки артбук створюється для того, щоб візуально передати ідеї та історії, графічний редактор є надзвичайно важливим інструментом для створення такої книжки.

На сьогоднішній день існує безліч графічних редакторів, які пропонуються на ринку програмного забезпечення. Кожен з них має свої переваги та недоліки, тому важливо визначитись з тим, які саме функції та можливості необхідні для створення конкретного артбуку.

Один з найпопулярніших графічних редакторів для створення різних об'єктів є Adobe Photoshop. Він має величезний набір інструментів для малювання, ретуші та обробки фотографій. Також Photoshop дозволяє створювати шари, що дозволяє автору додавати складність та глибину до своїх робіт. Photoshop є промисловим стандартом для редагування фотографій та графіки. Це найкращий варіант для тих, хто вже знайомий з програмами Adobe та не звертає увагу на вартість програмного забезпечення.

Також, популярним графічним редактором є Procreate. Він спеціально розроблений для iPad та має дуже інтуїтивний інтерфейс. Procreate має величезний набір кистей, текстур та інших матеріалів, що дозволяє автору зосередитись на самому творенні, а не на налаштуванні інструментів.

Ще одним графічним редактором, який може бути корисним для створення артбуків, є Clip Studio Paint. Цей редактор має спеціальні інструменти для малювання манги та коміксів, що можуть бути корисними для створення графічних оповідань у форматі артбуку.

Крім того, графічні редактори дозволяють створювати складні композиції з великої кількості графічних елементів. Наприклад, якщо артбук містить ілюстрації та комікси, то графічний редактор дозволить художникам розташувати ці елементи в оптимальному порядку та забезпечити належну композицію.

Графічні редактори дозволяють редагувати кольори та контрастність графічних елементів, щоб додати ще більше глибини та насиченості. Також редактори дозволяють додавати ефекти, такі як тіні, бліки та рельєфність, щоб підвищити візуальну привабливість графічних елементів. Важливо для себе використовувати той редактор, з яким ви знаєтеся найкраще, або ж вивчити новий редактор, якщо він має необхідні функції для виконання завдання.

Розробка артбуку – це творчий процес, який потребує від автора високої майстерності та креативності. Артбук створений з метою відображення творчого процесу від початку до кінця.

Після аналізу аналогів робіт і визначившись із темою, цільовою аудиторією, можна переступити до створення у графічному редакторі артбуку.

Почнемо з розробки макету обкладинки. Макет допоможе відобразити послідовність розташування зображень та тексту. Обкладинка повинна бути привабливою та відображати тематику вашого артбуку.

Обкладинка – це вид картки ззаду (Рис.3.1). Вона складається з переднього та заднього плану. На передньому плані головну увагу привертає магічна куля, в якій блищать частинки схожі на космос. Задній план – контурні золоті лінії, вони відмінно виділяються на коричневому фоні.



Рис. 3.1 Обкладинка артбуку

Головна назва «Legend of Magic» має кегль 45. Обраний шрифт «Stencil» використовується для головної назви артбуку, а шрифт «Franklin Gothic Demi Cond» для всього тексту на сторінках.

Обкладинка створює враження входу у казковий світ з фантастичними створіннями і дивовижними природними пейзажами. Композиція є добре збалансованою і гармонійною, з деталями, що залучають увагу до кожної частини зображення.

Артбук «Legend of magic» (Легенди магії) – це величезний скарб для всіх любителів фентезі і магії. Він містить декілька красивих ілюстрацій, що допоможуть вам зануритися в світ чарівництва. У цьому артбуці зібрані різноманітні магичні створіння – від мудрих тварин до таємних чаклунок, від лісових місць до квітучих садів, наповнених чарами та загадками, а також ми знайдемо граціозних ельфів. Кожна ілюстрація має свою власну історію, яка розкриває таємниці магії та дозволяє зануритися в світ легенд та міфів. Цей артбук зможе запам'ятатися та вразити уяву читачів, змушуючи всіх захоплюватися красою цих цікавих та кольорових ілюстрацій.

Тварини – це одна з найпоширеніших категорій карт, які зустрічаються у багатьох іграх. Вони можуть бути представлені різними видами, від кроликів та кішок до драконів. Тварини виконують роль бійців, які можуть наносити шкоду ворогам. Вони можуть мати велику силу та витривалість, що дозволяє їм бути ефективними у битві. Також тварини можуть мати спеціальні властивості, які можуть допомогти гравцеві у бою, наприклад, можуть мати навички блокування атак ворогів, здатність лікуватися або збільшувати силу інших тварин.

На першій сторінці альбому (Рис. 3.2), ми бачимо лиса-лучника в бої. Лучники зазвичай зображуються як озброєні легким луком та стрілами, що дає їм перевагу в далекому бою. Їх здібності можуть включати в себе збільшену точність та швидкість стрільби, а також додаткові бонуси за попадання в цілі. Найчастіше вони можуть використовуватися як підтримка для інших бійців, знижуючи захисні характеристики. Особливо слід уділяти увагу на їх мінуси – вразливість до ворожих магичних атак або обмежена мобільність в ближньому бою.

Лис зображений у відповідному кольорі – рудому, з яскравими зеленими очима, гострим носом і вухами, що прислухаються. Він одягнений у білекімоно з золотистими прикрасами. Лис тримає лук із зеленими чарівними стрілами. Його вигляд завзятий та рішучий.



Леон

Клас: лучник
Стихія: дендро

Молодий лис у кімоно, у якого складна доля. Готовий виконати будь-яке замовлення заради грошей. Хороша спритність та швидкість. Заряджена атака по противнику завдає критичної шкоди і забирає -5 здоров'я.

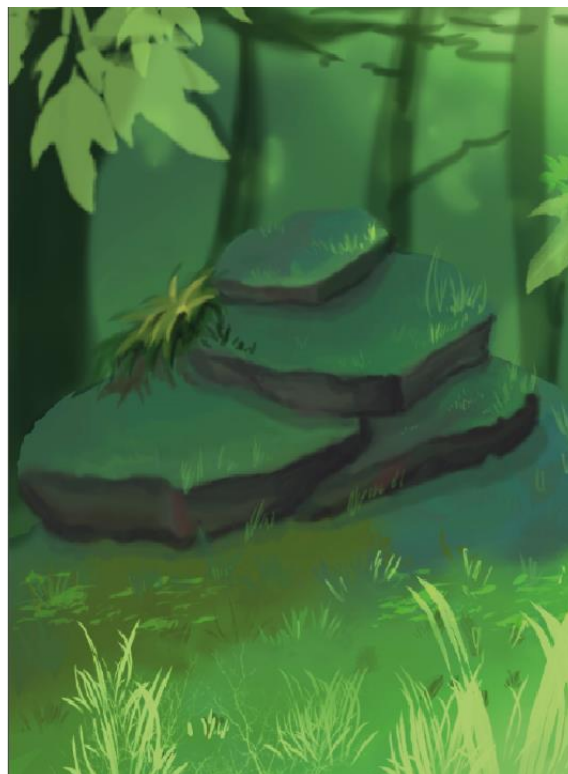


Рис. 3.2 Перший персонаж карткової гри

Фон складається з густих природних чагарників (дерев, кущів, гілок). По середині розташоване каміння, яке привертають увагу на себе. Це незвичайний ліс, а чарівний. Освітлення, жовті відблиски або можна сказати світлячки додають казковості. Лис у кімоно тримає в руці лук, який має магичне світло. У програмі Фотошоп для всіх описаних ефектів використовувався звичайний м'який пензель та текстурні пензлі.

Наступна сторінка, яка представлена на Рисунку 3.3, була натхненна тематикою Хеллоуїна. На малюнку зображена маленька мишка-відьма, яка одягнена в велику шляпу та спідницю. Мишка сидить на мітлі, і пролітає над небезпечною землею з дивною рідиною. Сама ілюстрація є яскравою та веселою.

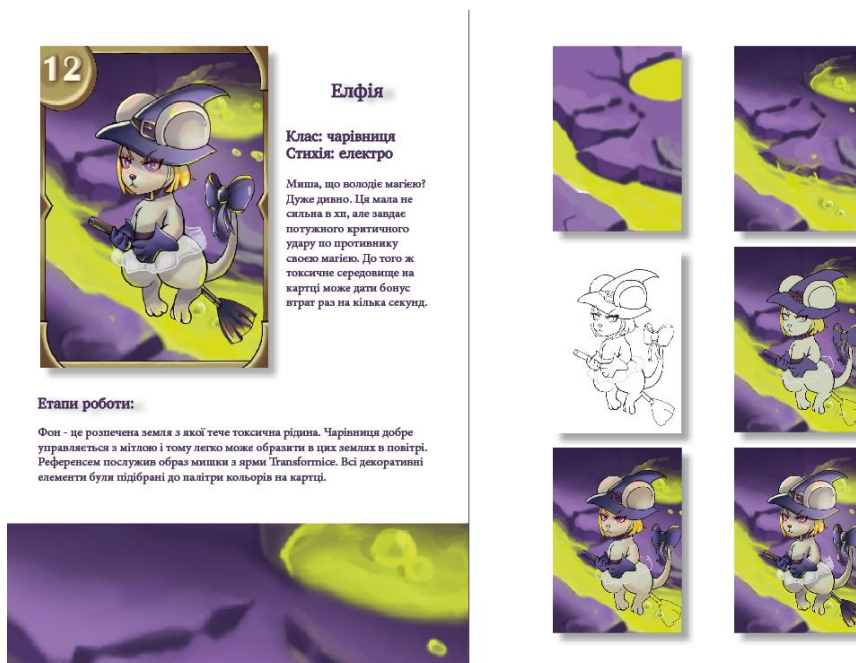


Рис. 3.3 Сторінка артбуку

Весь малюнок має темну фонову кольорову гаму, що надає йому загадковості і таємничості. Малюнок має дуже чітке зображення, кожен елемент намальований з деталізацією. Він здатний привернути увагу глядача завдяки яскравим кольорам і несподіваному сюжету.

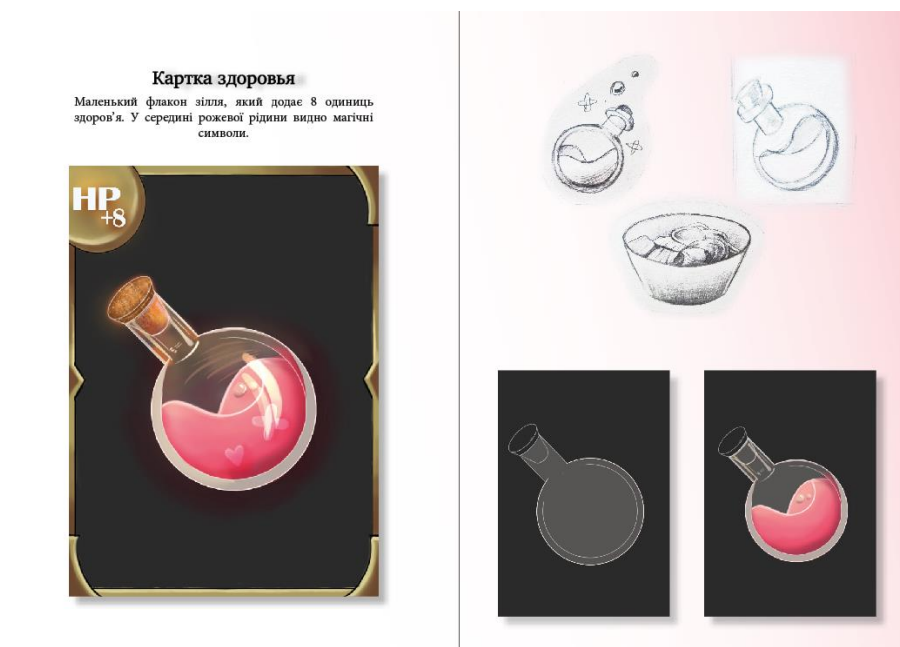


Рис.3.4 Сторінка артбуку з магичною колбою

На ілюстрації(Рис. 3.4), зображений флакон з рожевою рідиною всередині, що дає здатність підвищити здоров'я іншим персонажам гри. Рідина виглядає досить прозорою та має світлу кольорову гаму. Зверху

на флаконі є пробка, яка нагадує про те, що рідина усередині є чимось цінним та потрібно дбайливо зберігати її.

В цілому, ця ілюстрація досить реалістична та дуже добре доповнює інші картки.

Ілюстрація (Рис 3.5), зображує ельфа з мечем, який, є частиною ігрової колоди. На зображенні ельф зображений у повному зрості, який тримає в правій руці зброю. Він одягнений у темно-синій офіційний костюм блакитними акцентами, який підкреслює його елегантність і грацію.

Ельфи – це один з найпопулярніших фантастичних персонажів у світі фентезі. Вони часто зустрічаються в романах, фільмах та іграх, включаючи карткові ігри.

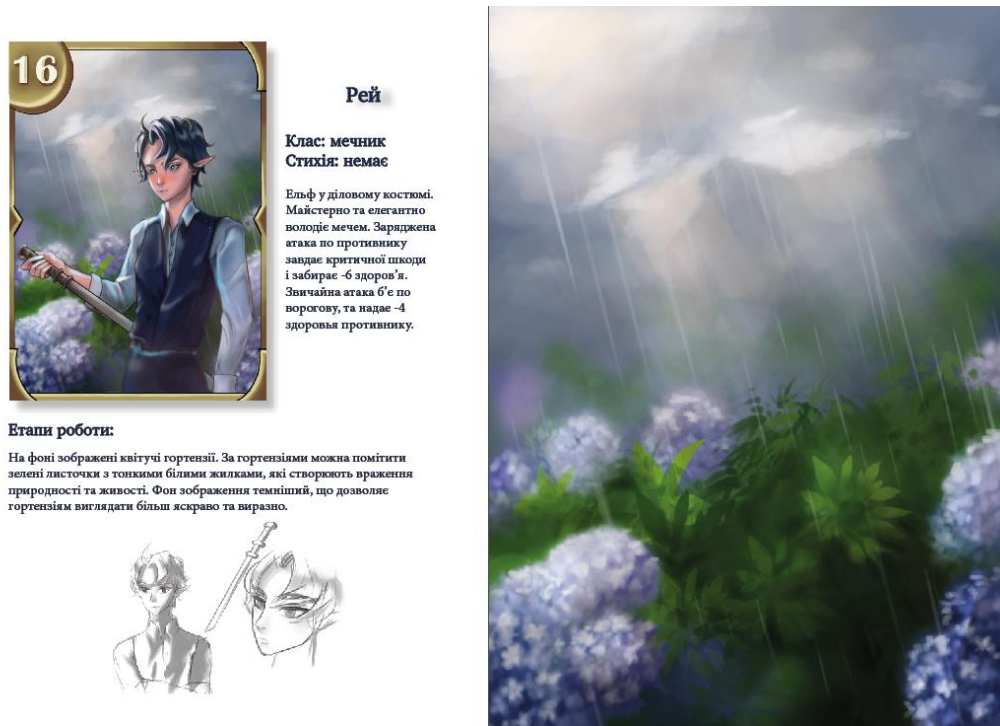


Рис.3.5 Персонаж карткової гри Рей

Ці істоти в карткових іграх можуть бути дуже вигідними персонажами, завдяки своїм магічним здібностям, елегантності та майстерності. Вони можуть додати до гри додаткову атмосферу фентезі, яка може зробити гру ще більш захоплюючою та цікавою для гравців.

На фоні зображені квіти Гортензії – це квітучі рослини, що належать до роду кущів та дерев родини гортензієвих (Hydrangeaceae). Вони поширені в

різних частинах світу, зокрема в Азії, Північній Америці та Південній Америці. Гортензії зображені досить детально, з увагою до кожної квітки та окремих пелюсток. Кожна квітка складається з численних дрібних квіточок подібних елементів, а самі квітки мають різні відтінки фіолетового та синього кольорів. Усі гортензії зібрані в квітучу купу, яка займає більшу частину зображення. Всі деталі на ілюстрації намальовані тонкими лініями та виконані у затемнених тонових градаціях, що додає зображенню особливу глибину та текстуру.

Загалом, ця ілюстрація демонструє майстерність у створенні деталей і доповненні настрою до ігрової колоди. Колірна гамма, деталі і композиція ілюстрації, дозволяє гравцям відчувати дух ельфів, їх грацію, елегантність і майстерність в бою.

На наступній сторінці артбуку (Рис. 3.6) зображена чаклунка в темному містичному світі. Вона тримає у руках магичну кулю з якої йде блакитне світло.

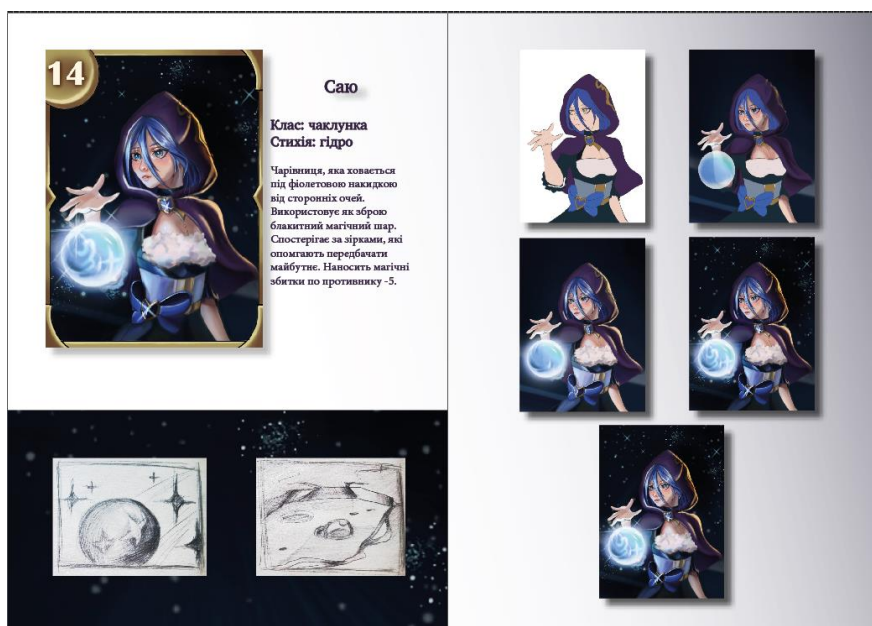


Рис. 3.6 Сторінка артбуку з персонажем Сая

Сама чаклунка має суворий вигляд і високий фіолетовий капелюх, який закриває її обличчя і кидає тінь на верхню частину тіла. Її темний плащ, також додає загадковості до її образу.

На задньому плані можна побачити зірки, які змінюють своє розташування в залежності від погляду глядача. Всі деталі ілюстрації передають містичний настрій. Чорний космічний задній фон це незвичайно красивий та таємничий елемент, додає додаткової глибини та настрою до зображення.

Маги в карткових іграх використовується для додавання елементу фантастики та непередбачуваності. Вони можуть накладати чари або заклинання, спеціальні ефекти та багато іншого. Сам магічний шар є важливим елементом. Це захисний елемент, який може забезпечити гравця додатковою обороною від ворожих заклять та спрямувань. Тому, вміння правильно використовувати магічний шар є важливим фактором успіху в бою багатьох чаклунок.

2.3 Технічна частина розробки

Артбук «Legend of magic» має 16 сторінок із обкладинкою, 5 малюнків різних карток. Кожна ілюстрація окремої картки створювалася з ідеєю реалізувати та придумати нових цікавих персонажів. Задум покладався в процесі створення незвичайного магічного світу в якому істоти мають свій клас, зброю, стихію. Кожна сторінка присвячена певній картці та показує етапи малюнка з невеликим описом. Сторінки книги мають базову композицію усіх об'єктів.

Усі карткові ілюстрації розроблялися за допомогою програм Adobe Photoshop, Clip Studio Paint. Використовувалися м'які кисті, які вбудовані у програми, такі як: «М'яка кругла», «Жорстка кругла» для контуру, для нанесення та переходу кольорів (Рис. 3.7). А також, використовувалось багато різних текстурних пензлів встановлені від авторів «Seanyanart», «Environment», «Deharme».

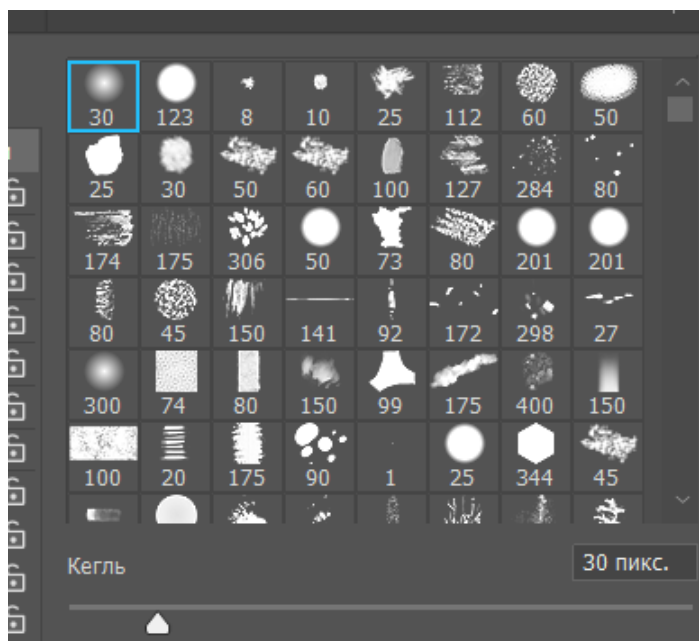


Рис. 3.7 Набір пензлів

Кожна ілюстрація складається з декількох етапів: ескіз, нанесення основних кольорів, додавання світла та тіней, деталізація та рендерінг зображення, та останній етап додавання додаткових ефектів. Використовували не тільки звичайну палітру кольорів та й ще текстури, щоб допомогти створити більш складні ефекти. Кожен елемент ілюстрації розміщений на окремому шарі, щоб було зручно працювати з ним окремо.

Використаний шрифт на обкладинці «Stencil» для назви, «MinionPro» використовується до усього тексту книги, а шрифт «ChareInk» для виділення маленьких заголовків, основної інформації та імен персонажів (Рис. 3.8). Текст має шрифт 13 – 11 кегль, вирівнювання зліва.

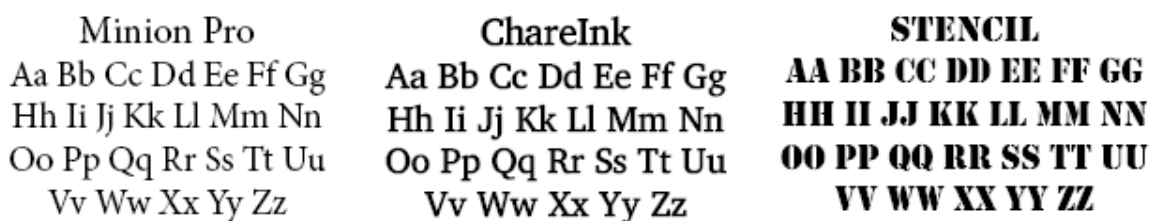


Рис. 3.8 Використанні шрифти

Кожен малюнок картки має свої окремі кольори, тому говорити про узагальнену палітру неможливо. Але, можна уточнити, що кожна кольорова

композиція чудово передає настрій персонажа, кольоровий фон на якому знаходяться герої відповідає їх атмосфері. Тема карток, персонаж, фон, було окремо підібрано та придумано. Ілюстрації мають свою унікальність.

Після завершення розробки артбука, наступним кроком є його перенесення на мокап.

Мокап (англ. mockup) – це імітація дизайну, яка дозволяє візуалізувати кінцевий продукт та перевірити його на практиці перед тим, як розпочати фізичне виробництво або програмування. Він може бути представлений у формі фотографій, 3D-моделей, прототипів, скетчів та інших форматів. Завдяки мокапам, можна ефективно визначити, які зображення та компоненти артбука виглядають найкращим чином разом, та як вони будуть сприйматися аудиторією. Крім того, мокапи дозволяють авторам артбука редагувати та змінювати дизайн на ранніх стадіях розробки, що зменшує ризик помилок та неправильних вирішень у процесі друку та видання.

Мокапи можуть бути створені з використанням різних інструментів і технологій. Вони можуть бути ручними (наприклад, малюнки на папері або моделі з пластиліну), цифровими (наприклад, створені за допомогою графічних програм) або фізичними (наприклад, прототипи виготовлені зі збірки реальних матеріалів). У графічному дизайні мокапи можуть використовуватися для візуалізації дизайну пакування, логотипу або рекламних матеріалів. Вони можуть бути корисними для показу клієнту, як буде виглядати їхній продукт або бренд. У веб-дизайні мокапи можуть використовуватися для візуалізації дизайну сторінки, зокрема розміщення елементів на сторінці та їхнього вигляду.

На сторінці артбука (Рис. 3.9), зображено візуальний макет обкладинки та внутрішніх сторінок. Обкладинка містить частину картки, назву артбука «Legend of magic» та його автора. Внутрішні сторінки показують приклади малюнків, що будуть міститися в книзі. Усі елементи

сторінки мають чистий та сучасний дизайн, що робить її привабливою та легкою в користуванні.

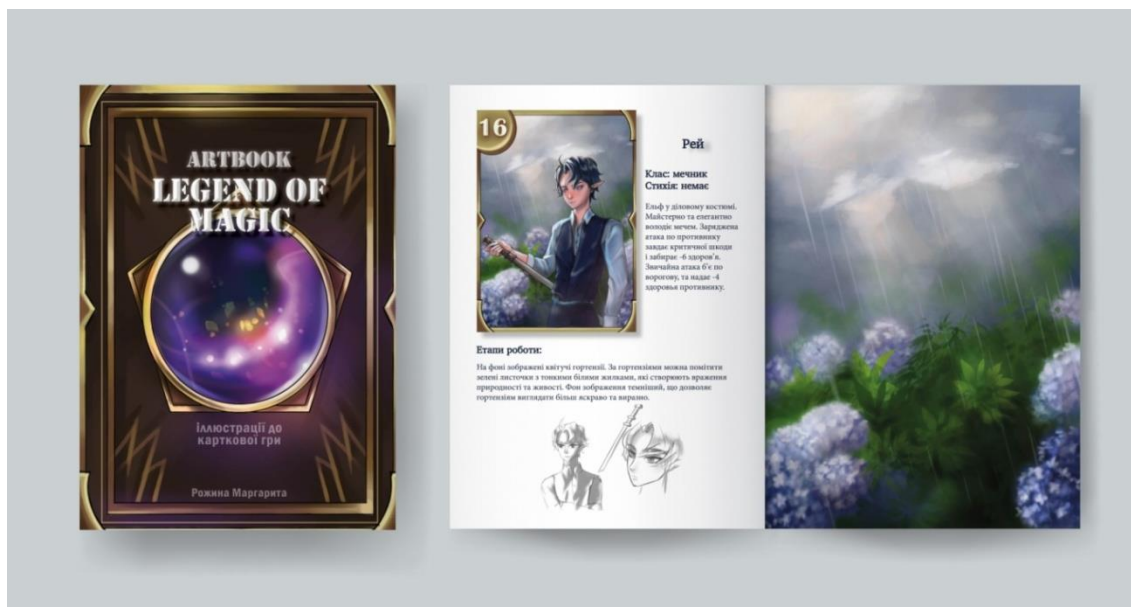


Рис. 3.9 Мокап артбуку

Отже, мокапи є необхідним інструментом для розробки упаковки та дизайну продукту. Вони дозволяють працювати ефективніше та економити час та гроші, а також забезпечують високу якість та привабливість кінцевого продукту.

Створення дизайн макету в графічній програмі є важливим етапом у процесі розробки будь-якого проекту, будь то веб-сайт, брендинг або друкована продукція. Цей етап дозволяє дизайнеру візуалізувати свої ідеї та перевірити, як вони будуть виглядати у реальному житті.

Макети розроблялися в графічній програмі – Adobe InDesign;

Використовуючи цю універсальну програму при друкуванні не виникло ніяких проблем. Файл зчитався без помилок і відповідав усім вимогам. При збереженні вже готового макету, було враховано кілька головних правил:

1. Збереження повинно бути здійснене у форматі, який підтримується друкарською машинкою, щоб уникнути будь-яких проблем при друкуванні. Формат файлу: PDF, EPS, TIFF.

2. Збереження макету повинно бути здійснене у високій якості, щоб запобігти виникненню розмитості та пікселізації на друкуванні. Крім того, перед збереженням макету необхідно перевірити, чи він містить усі необхідні елементи, такі як обкладинка, зміст, номери сторінок та інші важливі деталі.

3. Перевірка правильності форматування тексту, розміщення зображень та інших елементів на сторінках артку.

4. Колірний простір документа для друку повинен бути – CMYK.

Небезпечна зона друку та обрізний формат. Обрізний формат артку – це технічний термін, який використовується в видавничій індустрії для позначення розміру друкованої сторінки, яка збігається з розміром обкладинки книги. Цей формат використовується для створення книг з картинками та ілюстраціями, а також для друкованих видань, які мають незвичайну форму та розмір. При розробленні макета потрібно додавати до планованого розміру готового виробу від 2 мм фону з кожного боку, щоб уникнути непотрібних проблем.

При друці важливо враховувати не лише зміст, але й зовнішній вигляд документу. Вибір шрифту, кольору та розташування елементів може суттєво впливати на сприйняття інформації, тому ці аспекти необхідно ретельно розглядати.

Шрифт впливає на зручність читання тексту. Наприклад, великий розмір шрифту та великий міжрядковий інтервал можуть полегшити сприйняття тексту для людей з поганим зором або при читанні на екрані. Натомість, вибір занадто складного шрифту або надмірно декоративного може зробити текст важким для читання.

Колір також має велике значення при друці. Колір тексту та фону можуть впливати на зручність читання, особливо на екранах. Наприклад, білий текст на чорному фоні може бути складним для читання на довгу відстань, тоді як чорний текст на білому фоні є найбільш зручним для більшості людей. Крім того, колір може використовуватися для підсилення

певних елементів документу, таких як заголовки або підказки. Не завжди композиція, яка гарно виглядає на екрані, так же гарно буде виглядати в надрукованому варіанті.

Рівень якості друку сильно впливає на імідж компанії та зацікавленість клієнтів в питанні дизайну роботи. Коли друк є якісним, документи та матеріали виглядають більш професійно та привабливо, що здатне залучити нових клієнтів та підвищити лояльність поточних. Навпаки, недбале ставлення до якості друку може відлякувати потенційних клієнтів, що може призвести до зменшення прибутків компанії.

Формат видання артбуку «Legend of magic» 148x210 мм. Кількість сторінок 16. Матеріал 80г. офсетний папір, кольоровий друк. Покриття обкладинки та сторінок глянцеве, також, обрані гострі кути. В якості ілюстрацій використовуються растрові та векторні малюнки. Матеріали для друку артбука були вибрані прості, оскільки артбук має невеликий розмір і більше схожий не на книгу, а на маленький журнал.

Висновки до розділу 2.

У розділі «Особливості розробки дизайну та ілюстрацій до карткової гри» було розглянуто важливі етапи розробки гри, включаючи процес створення дизайну сторінок артбука та ілюстрацій карток. Важливість грамотного виконання цих етапів полягає в тому, що вони допомагають створити унікальну та цікаву гру. Було розглянуто та проаналізовано різноманітні видання, що містять зображення та інформацію про художників. Самі артбуки є дуже популярними серед широкої аудиторії та мають значний комерційний потенціал. Однак, успіх таких видань залежить від якості та унікальності зображень, зручності та привабливості, а також від наявності цікавої та детальної інформації про творчість художника та його процес. Враховуючи всі перелічені особливості, ми створили власний артбук з намальованими картами.

Після проведення аналізу аналогів було розпочату роботу над створенням карткових ілюстрацій та сторінок артбуку. Однією з ключових особливостей розробки дизайну та ілюстрацій є необхідність відповідати тематиці гри. Крім того, важливо, що дизайн та ілюстрації були чіткими та легко розпізнаваними для гравців.

У другому розділі також біло обрано графічний редактор у якому створювалися ілюстрації персонажів карток. Ми створили та детально описали кожну сторінку альбому. Кожен персонаж картки має свою унікальність та привабливість.

Розробка артбука та ілюстрацій до карткової гри є важливим етапом у створенні ігрового продукту. Висока якість зображень та дбайливе відношення до деталей можуть позитивно вплинути на успіх гри та створити більш віддану аудиторію. Опрацьований дизайн ілюстрацій може суттєво впливати на успіх гри та її популярність серед гравців. Тому ми підійшли до цього етапу розробки з великою увагою та професіоналізмом.

ВИСНОВКИ

Виходячи з вище сказаного, можна зробити висновок, що артбук – це книга або альбом, що містить ілюстрації та зображення, створені для конкретного твору мистецтва чи проекту. Він може включати концепт-арт, скетчі, рендери, фотографії, коментарі художника та інші матеріали, які розкривають творчий процес та ідеї, що стоять за проектом. Вони є важливим ресурсом для художників, дизайнерів та любителів мистецтва, які хочуть отримати глибше розуміння творчого процесу та дізнатися більше про задуми, що лежать за створенням твору мистецтва. Для художників та дизайнерів така книга надає можливість розкрити творчий процес та подати ідеї. По-перше, артбук допомагає візуалізувати задуми та концепції художника, побачити, які варіанти рішень вони розглядали, і як вони обирали найкращі з них.

У результаті виконання кваліфікаційної роботи, було визначено що таке артбук та геймдизайн, було розроблено дизайн та ілюстрації для карткової гри. Робота була проведена згідно з вимогами, зазначеними у завданні, та була орієнтована на максимальну привабливість. У кваліфікаційній роботі ми розглянули артбук – як важливий елемент процесу створення конкретного витвору мистецтва чи проекту, а також як цінний ресурс для аналізу та вивчення творчого процесу митця. Він використовується для аналізу стилю, техніки та вибору матеріалів, які використовувалися при створенні карткової гри, а також для розуміння того, які ідеї та концепції лежать в основі проекту.

На підставі досліджень та аналізу в області художньо-конструктивного дизайну аналогів артбуків було переглянуто способи використання графіки, фотографії, макетів та інших елементів дизайну для створення високоякісного продукту. Для цього ми проаналізували елементи дизайну, їх функціональність та ефективність у комунікації ідеї та настрою, які має передати продукт.

У результаті вивчення теми «Розробка артбуку карткової гри» можна зробити висновок, що цей процес вимагає великої кількості роботи та творчості. Такий проект є цікавим та важливим для розвитку ігрової індустрії та культури загалом. Артбук допомагає підвищити інтерес до гри, привертає нових гравців, а також допомагає розвивати фан-базу. Були розглянуті глибокі знання про те, як розробляти гру, розуміння техніки малювання та дизайну, а також здатність працювати в команді. Також важливо знати, як правильно структурувати та організувати інформацію в артбуку, щоб вона була зрозумілою та доступною для гравців.

В процесі розробки було враховано різні аспекти артбука та карткової гри, такі як її тематика, жанр, механіка, цільова аудиторія. Було створено різні ілюстрації для карт, які відображали різноманітні персонажі та предмети, що відповідали тематиці гри. Також було розроблено дизайн задньої сторони карт, фонів, опис персонажів.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Newzoo's company. URL: <https://newzoo.com/about> (дата звернення 28.04.2023).
2. Бідун А. В. Типологічна специфіка артбуку як особливого виду книжкового контенту. *Science and education a new dimension. Humanities and Social Sciences*. м. Київ, 2019. №VII (32). С. 58–61.
3. Кавун А. І. Артбук як оригінальний вид проектування та виготовлення книжкової продукції. *Всеукраїнська наукова конференція молодих учених «Актуальні проблеми природничих і гуманітарних наук у дослідженнях молодих учених»*, м. Черкаси, 2021. С. 676–677.
4. Красько М. О. «Макет рекламного артбуку відеогри». Дипломна робота на здобуття ступеня бакалавра спеціальності «Видавництво та поліграфія». м. Київ, 2021. С. 10–11.
5. Мельничук П.О., Ейвас Л.Ф. Визначення типології дизайн-діяльності в працях теоретиків дизайну. *Збірник матеріалів науково-практичної конференції «Інноваційний розвиток сучасної науки: нові підходи та актуальні дослідження»*, м. Запоріжжя, 27 березня 2021 року. С. 5–103.
6. Миронов Д. Ф. Комп'ютерна графіка в дизайні: підручник для вузів. Київ, 2004. С. 224.
7. Носко К. Арт-бук як художня практика: що важливо знати про цей медіум. *Your Art*. URL: <https://supportyourart.com/columns/artbook/> (дата звернення: 23.03.2023).
8. Ровенко К. К. Історія дизайну та використання його елементів на уроках образотворчого мистецтва. м. Житомир, 2007. URL: <http://studentam.net.ua/content/view/7349/97/> (дата звернення 23.03.2023).
9. Game Design: Theory and Practice. Plano, Wordware Publishing, 2017, с. 138.

10. Game in Ukraine: кращі українські ігри і розробники.
URL:<https://uccs.org.ua/kreatyvni-industrii/podii-kreatyvnoho-sektoru/industriia-kompiuternykh-ihor/game-in-ukraine-krashchi-ukrainski-ihry-i-rozrobnyky/> (дата звернення 09.04.2023).

11. Nicholas Kole. Jellybots – Art Book. 2021.
URL:<https://www.artstation.com/artwork/ykEQoQ> (дата звернення 09.04.2023).

12. Senior Year. Visual Development Portfolio. 2015
URL:<https://www.behance.net/gallery/23973999/Senior-Year-2015-Visual-Development-Portfolio-> (дата звернення 09.04.2023).

13. Артбуки – що таке і як їх роблять своїми руками?#ТЕГ.
URL:<http://teg.com.ua/artbyki-sho-take-i-iak-yih-robliat-svoyimi-rykami/> (дата звернення: 13.01.2023).

14. Властивості кольорів у психології URL:
<https://isz.minsk.by/history/spps/color.htm> (дата звернення 01.05.2023).

15. Емброуз Г. «Основи. Графічний дизайн 01: Підхід і мова». 2019, С.12

16. Артбук. ВУЕ – Велика українська енциклопедія URL:
<https://vue.gov.ua/Артбук#.D0.9B.D1.96.D1.82.D0.B5.D1.80.D0.B0.D1.82.D1.83.D1.80.D0.B0> (дата звернення 01.05.2023).

17. Листвак Г. Б. «Книга художника»: проблеми видавничого втілення. *Українська академія друкарства*. м. Львів, 2013, 182 с.

ДОДАТКИ А



Рис. А1 Приклад сторінки артбуку

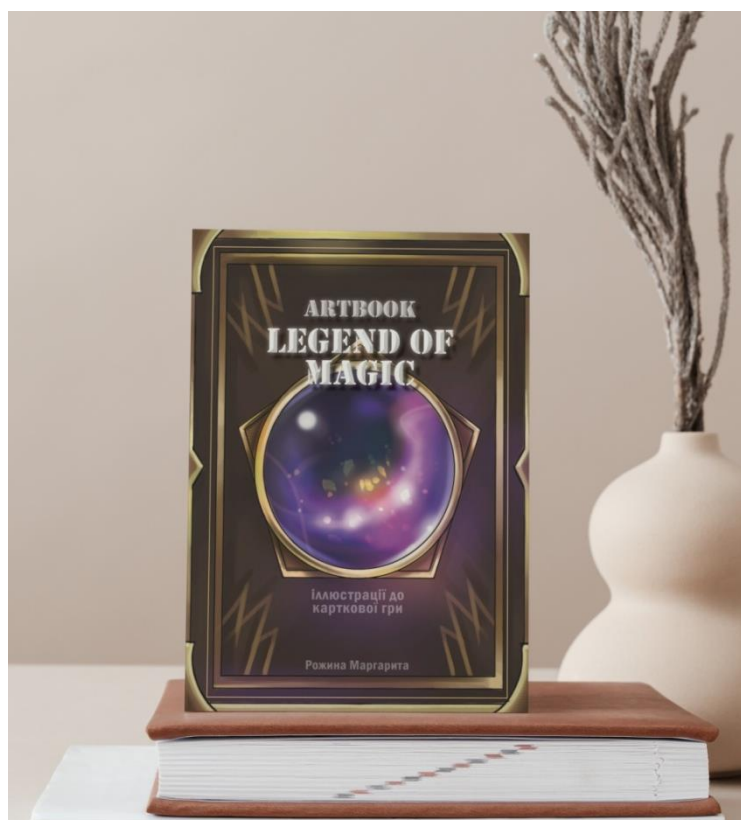


Рис. А2 Приклад мокапа обкладинки

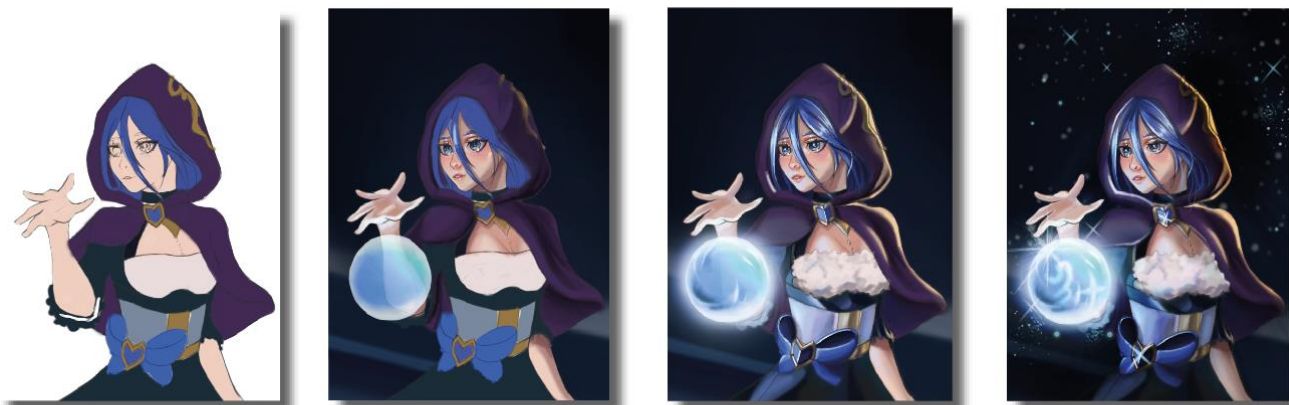


Рис. А3 Етапи створення карткової ілюстрації

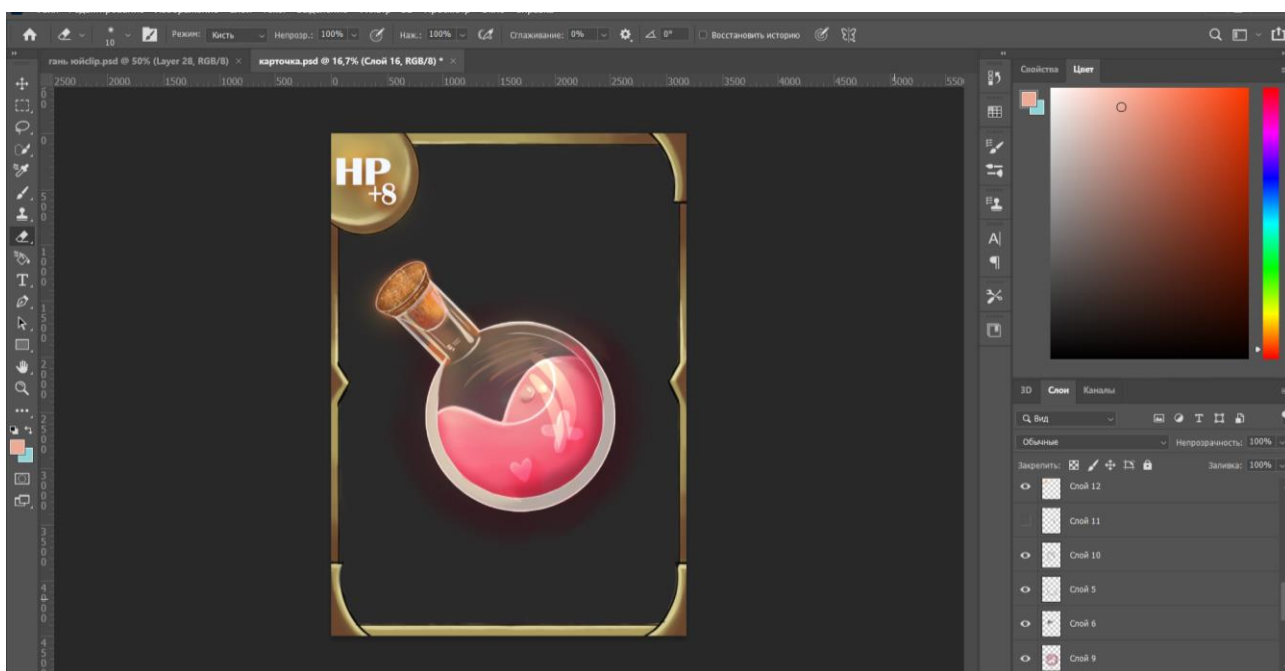


Рис. А4 Скріншот малюнку у програмі Photoshop



Рис. А5 Усі створенні картки



Рис. А6 Планшет