

ХМЕЛЬНИЦЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ
Факультет технологій і дизайну
Кафедра дизайну

КВАЛІФІКАЦІЙНА РОБОТА

Дизайн колоди сувенірних гральних карт та пакування за грою

Назва теми

«Red Dead Online»

Рівень вищої освіти перший (бакалаврський)
Галузь знань 02 «Культура і мистецтво»
Спеціальність 022 «Дизайн»
Предметна область/спеціалізація —
Освітня програма «Дизайн»

Шифр КвРДЗ. 2022158.03.05.ПЗ

Виконала: здобувачка 4 курсу, гр. ДЗН-22-3 *fira* Анастасія БЕРНАЦЬКА

Керівник: канд. техн. наук, доцент *Ельвіра* Ельвіра БАЗИЛЮК

Нормоконтролер: канд. техн. наук, доцент *Олеся* Олеся ДІТКОВСЬКА

До захисту допускаю:
Завідувач кафедри дизайну

Ельвіра
Підпис

Ельвіра БАЗИЛЮК
Ім'я, ПРІЗВИЩЕ

16 червня
Дата

Хмельницький 2026

ХМЕЛЬНИЦЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ

Факультет _____ технологій і дизайну
 Кафедра _____ дизайну
 Освітній рівень _____ перший (бакалаврський)
 Галузь знань _____ 02 Культура і мистецтво
 Спеціальність _____ Шифр і найменування
 _____ 022 Дизайн
 Код і найменування
 Предметна спеціальність / спеціалізація _____
 Код і найменування
 Освітня програма _____ Найменування
 _____ Дизайн

ЗАТВЕРДЖУЮ

Завідувач кафедри дизайну

Ельвіра Ельвіра БАЗИЛЮК
 « 21 » січня 2026 р.

ЗАВДАННЯ НА КВАЛІФІКАЦІЙНУ РОБОТУ

Бернацькій Анастасії Вікторівні

Прізвище, ім'я, по батькові здобувача(ки)

1 Тема роботи: Дизайн колоди сувенірних гральних карт та пакування за грою «Red Dead Online»

Керівник роботи Базилюк Ельвіра Володимирівна, канд. техн. наук, доцент
 Прізвище, ім'я, по батькові, науковий ступінь, учене звання

Затверджено наказом ректора університету від 20 січня 2026 р. № 7

2 Термін подання здобувачем роботи на кафедру 1 червня 2026 р.

3. Вихідні дані до роботи: об'єкт проектування – гральні карти; тип – сувенірні; джерело натхнення – гра «Red Dead Online»

4 Зміст пояснювальної записки (перелік питань, які потрібно розробити)

1 Обґрунтування вихідних даних до об'єкта проектування

2. Ретроспектива теми 3. Творча розробка дизайну об'єкта проектування

5 Перелік графічного матеріалу (з точним зазначенням обов'язкових креслень)

планшети (600x900 мм): 1 – Планшет з підбором кольору; Планшет з підбором шрифтів; 2 – Планшет з дизайном ілюстрованих старших карт; Планшет з дизайном молодших карт; 3 – Планшет з пакуванням карт; Планшет з візуалізацією макетів.

6 Консультанти розділів кваліфікаційної роботи

Розділ	Прізвище, ініціали та посада консультанта	Підпис, дата	
		завдання видав	завдання прийняв
–	–	–	–
–	–	–	–
–	–	–	–

7 Дата видачі завдання 21.01.2026 р.

КАЛЕНДАРНИЙ ПЛАН

Назва розділу кваліфікаційної роботи	Термін виконання	Примітка
Передпроектний аналіз об'єкта проектування.	04.02.26 – 10.02.26	
Ретроспектива теми	11.02.26 – 13.02.26	
Аналіз аналогів	14.02.26 – 17.02.26	
Розробка концепції	18.02.26 – 21.02.26	
Оформлення 1 розділу ПЗ	22.02.26 – 26.02.26	
Оформлення 2 розділу ПЗ	26.02.26 – 01.05.26	
Розробка варіантів творчих ідей та пошукових ескізів	04.05.26 – 10.05.26	
Розробка провідного варіанта об'єкта проектування	11.05.26 – 17.05.26	
Вибір технології виготовлення та підготовка електронного макета до друку	18.05.26 – 22.05.26	
Оформлення пояснювальної записки	23.05.26 – 28.05.26	
Оформлення графічної частини	29.05.26 – 31.05.26	

Здобувач

Signature
Підпис

Анастасія БЕРНАЦЬКА
Ім'я, ПРІЗВИЩЕ

Керівник роботи

Signature
Підпис

Ельвіра БАЗИЛЮК
Ім'я, ПРІЗВИЩЕ

1. Тема роботи: Діяльність колективів європейських країн щодо захисту навколишнього середовища.

2. Мета роботи: Аналіз діяльності колективів європейських країн щодо захисту навколишнього середовища.

3. Вихідні дані роботи: об'єкт проектування – територія міста Києва.

4. Зміст пояснювальної записки (перелік питань, які потрібно розв'язати):

1. Обґрунтування місця для об'єкта проектування.

2. Ретроспектива теми.

3. Аналіз аналогів.

4. Розробка варіантів творчих ідей та пошукових ескізів.

5. Розробка провідного варіанта об'єкта проектування.

6. Вибір технології виготовлення та підготовка електронного макета до друку.

7. Оформлення пояснювальної записки.

8. Оформлення графічної частини.

Розділ	Ім'я, ПРІЗВИЩЕ	Підпис	Підпис

21.01.2026 р.

РЕФЕРАТ

до кваліфікаційної роботи першого (бакалаврського) рівня вищої освіти
на тему:

«Дизайн колоди сувенірних гральних карт та пакування
за грою «Red Dead Online»

здобувачки Анастасії БЕРНАЦЬКОЇ, гр. ДЗН-22-3,
керівник – канд. техн. наук, доцент Ельвіра БАЗИЛЮК

Обсяг пояснювальної записки – 73 стор., 53 рисунка, 2 додатки, 27 джерел.
Обсяг графічного проєкту – 6 планшетів (600x900 мм).

АВТОРСЬКА ІЛЮСТРАЦІЯ, ВЕСТЕРН, ГРАЛЬНІ КАРТИ, ГРА «RED
DEAD ONLINE», СУВЕНІРНА ПРОДУКЦІЯ

У кваліфікаційній роботі розроблено дизайн-проєкт авторської сувенірної колоди гральних карт та пакування за мотивами комп'ютерної гри «Red Dead Online». У роботі проведено аналіз структури гральних карт, їхніх функціональних та композиційних особливостей, розглянуто історичні та сучасні приклади тематичних і сувенірних колод. Досліджено вестерн-естетику, характерну для гри «Red Dead Online». На основі проведених досліджень сформовано концепцію дизайну колоди, яка поєднує традиційну структуру гральних карт із авторськими ілюстраціями та візуальними образами, натхненними тематикою гри. Розроблено систему мастей, дизайн 12 фігурних карт, 4 тузів, 2 джокерів, 20 молодших карт, сорочку карт та пакування. Результатом роботи стала авторська сувенірна колода, що може використовуватися як подарунковий або колекційний арт-об'єкт для шанувальників вестерн-культури та гри «Red Dead Online».

1.06.2026

(Дата)

Elvira

(Підпис розробника)

ЗМІСТ

Вступ.....	8
1 Обґрунтування вихідних даних до об'єкта проектування.....	10
1.1 Характеристика об'єкта проектування.....	10
1.2 Аналітичне дослідження вимог до дизайну об'єкта	15
2 Ретроспектива теми.....	23
2.1 Історичний огляд ретроспективи дизайну гральних карт.....	23
2.2 Аналіз дизайну карт–аналогів та візуально–іконографічних джерел всесвіту гри «Red Dead Online»	34
3 Творча розробка дизайну сувенірної гральної колоди	43
3.1 Вибір та обґрунтування концепції дизайну колоди	43
3.2 Розробка варіантів творчих ідей	45
3.3 Обґрунтування розробки головної ідеї дизайну об'єкта проектування	61
Висновки	71
Перелік джерел посилання	74
Додаток А Аналіз аналогів	77
Додаток Б Графічна частина.....	79

ВСТУП

Зазвичай гральні карти розглядаються як атрибут дозвілля та розваг, проте їх значення виходить далеко за межі ігрової функції. Вони здатні об'єднувати людей за спільними інтересами, а також становлять цінність як об'єкти візуальної культури та мистецтва. В історичному контексті карткові колоди відображали естетичні смаки, соціокультурні уявлення та художні традиції різних народів і епох. У сучасних умовах гральні карти дедалі частіше набувають статусу мистецького продукту, в якому кожна карта виступає самостійним твором графічного мистецтва з власним візуальним образом і смисловим наповненням. У зв'язку з цим кваліфікаційна робота присвячена розробленню авторської серії сувенірних гральних карт із оригінальними ілюстраціями, створеними за мотивами комп'ютерної гри «Red Dead Online».

Актуальність теми зумовлена тим, що сучасна сувенірна продукція є важливим складником візуальної культури та комунікативних практик. Застосування вестерн–естетики гри «Red Dead Online», зокрема ковбойських мотивів, темної теплої колірної гами, грубих текстур і символічних елементів, дає змогу створити унікальний художній продукт, що поєднує традиційні образи з сучасними дизайнерськими підходами. Це, у свою чергу, є значущим для розвитку сувенірної індустрії, формування культурної ідентичності та розширення ринку подарункової продукції.

Метою роботи є розроблення комплексної художньо–образної концепції та візуального дизайну сувенірної колоди гральних карт за тематикою гри «Red Dead Online», а також їх додрукарська підготовка та поліграфічне втілення.

Для досягнення поставленої мети необхідно виконати такі *завдання*:

- провести аналіз споживацьких та виробничих вимог до проєктування з врахуванням призначення, жанру, цільової аудиторії;
- дослідити еволюцію візуального стилю та художнього оформлення сувенірних гральних карт від витоків до теперішнього часу;

- виявити та охарактеризувати актуальні тенденції у дизайні сувенірних гральних карт;
- сформуванати концепцію дизайну сувенірних гральних карт;
- розробити ескізні варіанти візуальних рішень мастей та ілюстрацій для сувенірних гральних карт;
- на основі обраного ескізного варіанту розробити дизайн сувенірних гральних карт і пакування;
- підібрати шрифт для карт і пакування;
- підготувати електронні макети карт у пакування до друку.

Об'єкт дослідження – авторські сувенірні гральні карти.

Предмет дослідження – художньо–композиційні принципи візуалізації вестерн–стилістики гри «Red Dead Online» у дизайн сувенірних гральних карт і пакування.

Практичне значення результатів дослідження цієї кваліфікаційної роботи полягає у створенні готового до виробництва, конкурентоспроможного дизайнерського продукту на стику індустрії настільних ігор та гейм–мерчандайзингу.

Апробація отриманих результатів. Результати дослідження на тему «Впровадження вестерн–стилістики у дизайні сувенірних карт» доповідались на студентській конференції, що проходила на кафедрі дизайну Хмельницького національного університету 15 травня 2026 р.

Структура і обсяг роботи: кваліфікаційна робота складається з пояснювальної записки і графічної художньої частини. Пояснювальна записка виконана на 73 сторінках, містить 53 рисунка, 2 додатки та список використаних джерел із 27 найменувань.

1 ОБҐРУНТУВАННЯ ВИХІДНИХ ДАНИХ ДО ОБ'ЄКТА ПРОЄКТУВАННЯ

1.1 Характеристика об'єкта проєктування

Карткова гра є різновидом настільної гри, у якій основним носієм правил, випадковості та візуальної інформації виступає карта. На відміну від багатьох інших настільних ігор, вона не завжди потребує великого поля або додаткових фішок, але має чітку систему знаків: масті, номінали, фігури, зворот і повторювану структуру колоди. Саме тому гральні карти зручно розглядати не тільки як ігровий інструмент, а й як самостійний об'єкт графічного дизайну [1].

Гральні карти мають чітко визначені функціональні параметри, виготовляються з картону або тонкого пластику. Сукупність гральних карт утворює колоду. Лицьовий бік карти містить інформацію про її номінал і масть, тоді як зворотний бік (сорочка) має уніфіковане оформлення для всієї колоди з метою унеможливлення ідентифікації значення перевернутої карти.

У більшості сучасних ігор використовується стандартна або модифікована колода. Водночас існують і спеціалізовані набори карт, характерні для окремих ігор, серед яких особливе місце посідають колекційні карткові ігри [2].

Найпоширенішою колодою, що використовується для гри, є стандартна (класична) колода, що базується на міжнародній французькій системі мастей і використовується в більшості традиційних ігор.

Колода містить 52 основні карти, які характеризуються однією з чотирьох мастей (чорні – піка, трефа, червоні – чирва, бубна) й одним з номіналів: король, дама (або краля), валет, десятка, дев'ятка, вісімка, сімка, шістка, п'ятірка, четвірка, трійка, двійка та туз кожної масті. Також поза мастями існує декілька спеціальних карт, так званих джокерів, які зазвичай відрізняються за малюнком. Водночас у різних регіонах продовжували існувати альтернативні системи позначень і локальні назви [3].

Однією з конструктивних особливостей сучасних колод гральних карт є використання двоголового зображення фігурних карт, що робить карту симетричною з двох сторін (рисунок 1.1).



Рисунок 1.1 – Фігурна карта симетричною з двох сторін

Залежно від призначення та структури виділяють кілька основних різновидів колод: класичні, колекційні, тематичні, дизайнерські, покерні, сувенірні (рисунок 1.2).

Класичні колоди є найбільш поширеним типом гральних карт і призначені для використання в традиційних картярських іграх. Вони базуються на стандартизованій системі мастей, номіналів і композиційного оформлення, що забезпечує зручність використання та універсальність застосування.

Колекційна колода характеризується художньою цінністю ілюстрацій, обмеженим накладом, а також підвищеними вимогами до якості матеріалів і пакування. Такі колоди часто випускаються обмеженим тиражем, вирізняються оригінальним дизайном, високою якістю друку та матеріалів, а також становлять інтерес для колекціонерів.



Рисунок 1.2 – Приклади різних видів карт за призначенням

Тематичні колоди створюються на основі певної теми, сюжету, історичної події, культурного явища або художнього твору. Усі елементи оформлення таких колод підпорядковуються єдиній концепції, що забезпечує цілісність візуального образу.

Дизайнерські колоди є результатом авторського переосмислення традиційної структури гральних карт. Їхньою особливістю є використання оригінальних графічних рішень, експериментів із композицією, кольором та ілюстративним наповненням.

Покерні колоди являють собою спеціалізований різновид гральних карт, призначений для гри в покер та інші картярські ігри. Вони відзначаються стандартизованими розмірами, високою читабельністю елементів і відповідністю міжнародним вимогам щодо оформлення.

Сувенірні колоди поєднують функціональні характеристики гральних карт із декоративною та презентаційною функціями. Їхньою основною особливістю є тематичне оформлення, спрямоване на створення емоційної, культурної або колекційної цінності, що робить їх не лише засобом для гри, а й сувенірною продукцією.

Карткова форма пов'язана з настільною культурою ширше, ніж лише з традиційною колодою. У настільних іграх карти можуть виконувати роль ресурсу, події, персонажа, завдання, сюжетного фрагмента або елемента випадковості. У сувенірному проєкті ці функції не використовуються як правила окремої гри, однак сама логіка модульності, серійності та взаємозв'язку карт залишається важливою. Кожна карта має бути самостійною і водночас належати до загальної системи.

Фігурні карти – це карти з персонажами: традиційно король, дама і валет у кожній масті. Вони відрізняються від цифрових карт тим, що несуть не тільки номінал, а й образ. Саме фігурні карти стають основним полем для авторських портретів. Тузи виконують роль знакових, майже емблемних карт, а джокери допускають більш вільну, іронічну або контрастну інтерпретацію.

За джерело натхнення, відповідно до теми кваліфікаційної роботи, обрано відеогру «Red Dead Online – це багатокористувацька пригодницька відеогра у технічному жанрі екшн (пригодницький бойовик) з відкритим світом, розроблена компанією Rockstar Games. Події гри розгортаються в умовах американського фронтиру кінця XIX століття та відтворюють атмосферу Дикого Заходу. Візуальний стиль гри ґрунтується на використанні характерних для епохи Дикого Заходу образів, зокрема ковбойської атрибутики, історичного одягу, природних ландшафтів і тематичних архітектурних об'єктів. Завдяки цілісній художній концепції та впізнаваній образній системі гра є цінним джерелом візуальних референсів для створення тематичного дизайнерського рішення: колоди сувенірних гральних карт за грою «Red Dead Online».

Для тематичного оформлення колоди обрано візуальні і стилістичні особливості гри «Red Dead Online», що дає змогу адаптувати характерні образи та атмосферу ігрового середовища до формату гральних карт [3].

Цільову аудиторію колоди сувенірних гральних карт за мотивами гри «Red Dead Online» становлять поціновувачі ігрової культури, колекціонери тематичної продукції та користувачі, зацікавлені в авторських дизайнерських виробках. З огляду на тематику «Red Dead Online», колода не розглядається як продукція дитячого спрямування; її образна система орієнтована на дорослу аудиторію, яка володіє розумінням жанрових кодів вестерну та сприймає предмет як об'єкт колекційного характеру.

В межах теми «Red Dead Online» карткова система має змістове підґрунтя. Світ гри побудований на подорожі, виборі ролі, взаємодії з іншими персонажами та поступовому розкритті особистого образу. Колода дозволяє перевести ці ознаки у графічну форму: кожна карта може бути окремим фрагментом світу, а вся серія разом створює цілісний настрій. Важливі елементи, які можна перетворити на форму: силует, фактура, ритм, колір, знак, композиція, типографіка, декоративна рамка. Саме ці категорії надалі застосовуються для авторських рішень.

У межах кваліфікаційної роботи гра не розглядається як джерело правил настільної гри, а виконує функцію формування образного поля. У зв'язку з цим у сувенірних картах акцент робиться на візуальних характеристиках, що впливають на формування майбутнього продукту.

З позиції композиційної організації гральна карта характеризується подвійним функціональним навантаженням. Верхній лівий кут виконує інформаційну функцію, забезпечуючи швидке зчитування номіналу та масті. Центральна частина є основною художньою зоною. Нижній правий кут дублює інформацію для сприйняття карти у перевернутому положенні. Рамкова структура об'єднує зазначені елементи та визначає межі композиції. Недостатнє опрацювання будь-якої з цих зон призводить до втрати функціональної зручності або композиційної цілісності.

Важливим аспектом є психологія сприйняття серії. Окрему карту глядач може сприймати як самостійну ілюстрацію, однак у процесі ознайомлення з кількома зображеннями формується очікування повторюваності візуальних принципів і композиційних правил [4]. За наявності такої системності серія сприймається як цілісна та професійно опрацьована. У разі її відсутності навіть якісні окремі зображення можуть виглядати фрагментарними та випадковими.

Гральні карти можна класифікувати:

- за функціями: ігрові, сувенірні, колекційні, навчальні, промоційні;
- за візуальною системою (класичні, тематичні, ілюстративні, мінімалістичні);
- за способом сприйняття: окрема карта, серія, набір у пакованні;
- за джерелом образності: історія, вестерн, культура, гра, бренд.

Таким чином, колода карт, що проєктується, – це сувенірна гральна колода з авторськими ілюстраціями, що зберігає стандартну карткову структуру. Доповнена допоміжною картою–підказкою мастей– це допоміжна карта на якій зображено стилізовані масті колоди, які порівнюються з класичними мастями, щоб зорієнтувати гравців в символах карт. Колода набуває колекційної цінності завдяки тематичному наповненню. Вихідні дані проєкту формуються на перетині карткової системи, сувенірної функції, авторської ілюстрації та тематики «Red Dead Online» [5].

1.2 Аналітичне дослідження вимог до дизайну об'єкта

Проєктування сувенірної гральної колоди потребує одночасного врахування художніх, функціональних, технічних і комунікативних вимог. Помилка багатьох авторських колод полягає в тому, що вони або надто наближені до звичайних ігрових карт і втрачають тематичність, або перетворюються на серію ілюстрацій, які складно використовувати як карти.

Успішна сувенірна колода не повинна жертвувати однією групою заради іншої. Якщо карта приваблива лише як арт, але незручна для гри, вона втрачає частину функції. Якщо вона зручна, але тематично порожня, вона не виконує сувенірного завдання.

Читаємість мастей і номіналів повинні бути видимими одразу, навіть якщо користувач бачить лише верхній кут карти. Користувач повинен швидко визначати масть і номінал карти. Для цього індекси доцільно розміщувати у звичних кутових зонах, а їхній розмір не повинен бути занадто малим. Масті мають зчитуватися навіть тоді, коли карта лежить у руці серед інших карт. У сувенірному дизайні можна змінювати форму піктограм, але не можна повністю руйнувати їхню впізнаваність. Для фігурних карт передбачено латинські літерні позначення – К, Q, J (рисунок 1.3) або українські відповідники – К, Д, В (рисунок 1.4), що означають «Король», «Дама» та «Валет». Індокси розташовують у звичних кутових зонах, мають достатній контраст і не перекриваються декоративними деталями.

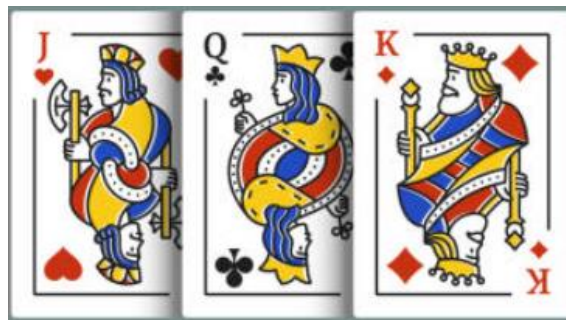


Рисунок 1.3 – Фігурні карти з літерним позначенням



Рисунок 1.4 – Фігурні карти з українськими відповідниками літерних позначень

Карти мають повторювати спільні правила: однаковий формат, рамку, принцип розміщення індексів, співвідношення центрального зображення і службових знаків, розділення на червоні та чорні масті. Якщо один персонаж виконаний як портрет, інший – як повна фігура, а третій – як декоративна пляма, серія втрачає цілісність. Для цього використовуються спільні принципи рамки, близький рівень деталізації, однакова логіка розміщення індексів, повторювані декоративні елементи, єдина тональність і узгоджений зворот.

Шанувальники «Red Dead Online» очікують побачити не випадковий декоративний стиль, а риси вестерну: характерні аутфіти, зброю, грубі фактури, темні й теплі відтінки, відчуття дороги, небезпеки та старого світу. Водночас аудиторія колекційних карт очікує акуратної системи, якісного звороту, зрозумілих мастей і продуманого набору.

Особливості вестерн–естетики як тематичного жанру впливають на композицію і колірну гаму. Для нього доречні приглушені коричневі, чорні, сірі, бежеві, темно–червоні та металеві відтінки. Яскраві кольори можуть використовуватися як акценти.

У фігурних картах важливо враховувати роль персонажа. Королі мають передавати силу, статичність і статус. Дами можуть мати більш складний декоративний силует, увагу до деталей костюма та виразність образу. Валети доцільно робити більш молодими, рухливими і менш офіційними. Тузи мають бути предметними або знаковими, щоб відрізнятися від портретних карт. Джокери можуть мати вільнішу композицію, бо в картковій традиції вони не прив'язані до конкретної масті.

Проектована колода повинна включати повний набір основних карт. Орієнтовна структура становить 52 стандартні карти, 2 джокери, додаткову карту з поясненням символіки мастей або авторської концепції, а також зворот карти, який повторюється на всій колоді. Окремо передбачається упаковка, що може відтворювати загальну палітру і декоративні мотиви.

Для якісного друку важливо забезпечувати відповідність макету вимогам поліграфічного виробництва (рисунок 1.5). Карти, які проєктуються мають

розмір 63×88 мм, що відповідає поширеному малому картковому формату. До кожної сторони додається виліт під обріз 3 мм. Отже, робочий макет однієї карти становить 69×94 мм. Безпечна зона для важливих елементів має відступати не менше ніж на 3–5 мм від лінії різку [6].

Растрові ілюстрації готуються з роздільною здатністю 300 dpi у кінцевому розмірі, а макети для друку переводяться в СМУК [7].

Практика підготовки друкованих файлів також передбачає використання bleed-зони, обрізних міток і коректного експорту, що зазначено в рекомендаціях Adobe та матеріалах із підготовки професійних друкованих документів.

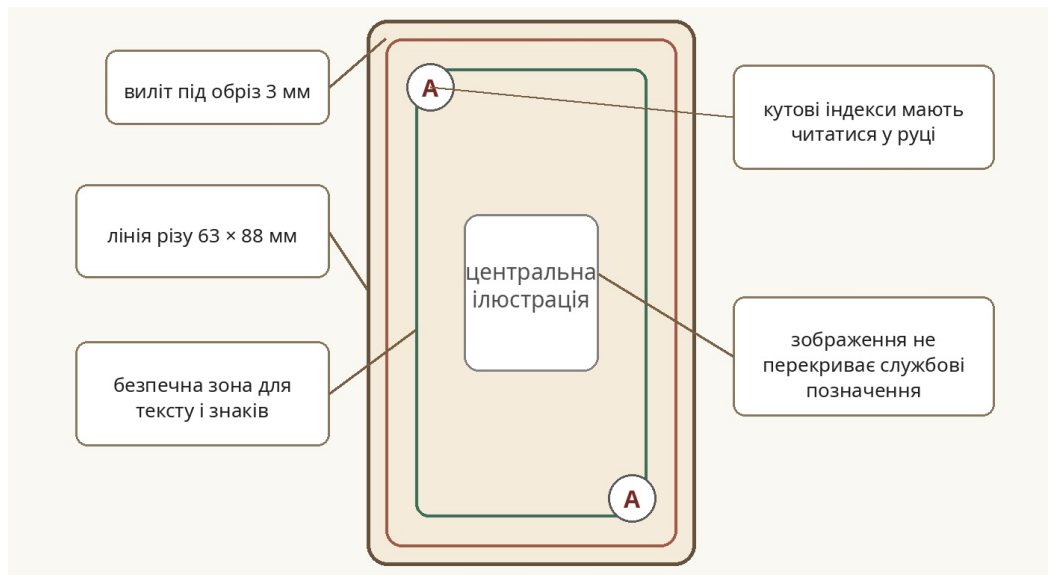


Рисунок 1.5 – Схема робочих зон макета карти

Врахування поліграфічних напусків та захисних зон навколо карт є обов'язковим для запобігання зміщенню елементів дизайну під час порізки. Перед відправленням у друк із фінального макету видаляють обов'язково видаляють всі допоміжні елементи (сітки, напрямні, технологічні лінії), щоб запобігти їхній випадковій публікації або відображенню на друкованій продукції.

Шрифтова система має підтримувати характер теми, але не заважати читанню. Для великих заголовків на пакованні можливий декоративний шрифт із плакатною або стародрукарською інтонацією. Для індексів карт підходить стриманіший варіант, оскільки літери й цифри працюють у маленькому розмірі. Декоративність шрифту не повинна руйнувати швидке розпізнавання номіналу[8].

Фінальні макети карт готуються у векторних програмах, наприклад, Adobe Illustrator чи у вигляді багатосторінкового документа PDF. Якщо використовуються растрові зображення, то вони повинні мати мінімальну роздільну здатність растрових ілюстрацій 300 dpi, колірна модель графічних елементів має бути збережена в CMYK, експорт PDF/X або TIFF/PDF залежно від вимог виробника. Для друку прийнятні формати AI, EPS, PSD, TIFF чи PDF/X [9].

Пакування є не лише зовнішнім захистом для гральних карт, а й вагомим елементом дизайну, що відтворює ідею, стиль та концепцію колоди. Сучасні коробки поділяються на декілька типів.

Картонна коробка (стандартна): найпростіша конструкція, яка відкривається зверху та знизу за допомогою вушок–клапанів. Це найекономічніший варіант для масового виробництва стандартних гральних карт. Зручна, проста у виробництві, при активному використанні швидко знашується (рисунок 1.6).

Коробка–пенал складається з двох частин: із висувної внутрішньої шухлядки та зовнішньої обгортки. Складна в конструкції та більш дороговартісна. Виглядає естетично та преміально

Коробка з магнітним клапаном, складається з цупкого картону та вбудованих магнітів, відкривається як книжка. Це є один з найдорожчих варіантів. Також існують коробки виготовлені на замовлення з металу та дерева малими тиражами – колекційні, довговічні у використанні, найдорожчі по собівартості.

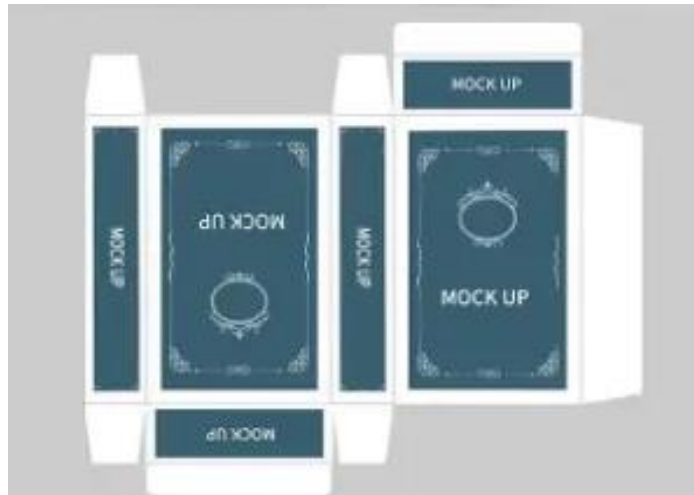


Рисунок 1.6 – Приклад розгортки упаковки для карт

Пакування може містити назву, короткий опис, центральний символ, декоративну рамку, зворотний орнамент і технічну інформацію [10].

Його формат має враховувати товщину карт, а також можливе ламінування або щільніший картон. Дизайн коробки включає різні декоративні та оздоблювальні елементи:

- тиснення фольгою (створює ефект глибини, малюнок стає об'ємним, використовують срібну, золоту фольгу);
- конгревне тиснення (створює ефект глибини, малюнок стає рельєфним, відчутним на дотик);
- Ф–лакування (на папір або картон наноситься спеціальний лак, малюнок захищає від пошкоджень, створює глянцевиий блиск, замінює ламінацію).

Ексклюзивні колекційні коробки сучасних колод карт демонструють розмаїття в новаторських підходах виготовлення, різноманітним авторським дизайном.

Отже, дизайн коробки для гральних карт відіграє визначальну роль для сприйняття та розуміння колоди, тому що візуальний контакт формує початкові уявлення та пояснює характер колоди карт.

Вводять спеціальні ефекти через окремі шари в редакторах, наприклад, тиснення, металеві шрифти, для яскравих кольорів використовують фарби

Pantone. Важливо дотримуватись затверджених профілів для консистентності кольорів, зазвичай це ISO Coated FOGRA39 [11].

Шрифти індексів мають бути достатньо товстими і читабельними. Рекомендується уникати тонких ліній, декоративних шрифтів із низькою якістю сприйняття тексту. Кольори шрифту й фону мають мати чіткий контраст: чорний шрифт на білому або світлому фоні, що може підвищити читабельність. Виражений тональний контраст допомагає розрізнити значення карт на відстані та при триманні їх у руці.

Мінімальна різниця у положенні зворотного орнаменту або тону фону може зробити карту впізнаваною зі зворотного боку. Тому зворот потрібно розробляти як один затверджений макет, котрий залишається незмінним від карти до карти. Якщо використовується фактура паперу або потертості, вони мають бути однаковими на всьому комплекті.

Користувацькі вимоги до карт у карткових іграх зазвичай формуються з точки зору зручності, довговічності та естетики, адже саме карти є головним інструментом взаємодії [12]. Карти мають витримувати багаторазове використання, не рватися й не стиратися, для цього використовується щільний картон або папір. Оптимальна щільність матеріалу запобігає деформації карт під час експлуатації та водночас зберігає їх еластичність необхідну для перемішування колоди.

Гральні карти виготовляють з таких матеріалів [13]:

- папір – найбюджетніший варіант, використовується для простих або сувенірних колод, але карти швидко брудняться та зношуються;

- картон багат шаровий – картон іпокривають тонким шаром спеціального лаку або полімеру, забезпечує ідеальне ковзання під час тасування, захищає малюнок від стирання та вологи;

- 100% пластик – водонепроникні, не розшаровуються, можна мити, найбільш довговічні у використанні;

- пластикове покриття.

Найкраще використовувати папір/картон з щільністю 300–350г/м², з матовістю для довготривалого використання.

Сформульовано конкретні художні й технічні вимоги: читабельність мастей і номіналів, стилістична єдність, жанрова виразність, наявність повної структури колоди та технічна підготовка до друку.

Розглянуто місце карткової гри у системі настільних ігор, наведено класифікацію карткових продуктів і визначено, що об'єкт розробки належить до тематичних сувенірних колод із колекційним значенням. Гральні карти охарактеризовано як системний графічний об'єкт.

На основі проведеного аналізу визначено вихідні дані для проєктування сувенірної гральної колоди на тему гри «Red Dead Online». Офіційна сторінка гри описує її як можливість створювати власний шлях, взаємодіяти з законом, бандами, дикою природою, подорожами та іншими гравцями. Для дизайну карт це важливо тому, що гра не обмежується одним героєм або одним сюжетом. Вона дає ціле середовище, з якого можна брати референси: капелюхи, пальта, хустки, кобури, зброю, фактури тканини, шкіри й металу. За жанровою ознакою проєкт пов'язаний із вестерном. Для нього характерні мотиви дороги, небезпеки, виживання, зброї, коней, салунів, дерев'яної архітектури, темного одягу та грубих матеріалів. У художньо–стильовому рішенні ці ознаки можуть передаватися через палітру, текстури, контраст, силуети персонажів і предметну символіку. Саме тому гральна карта стає зручною площиною для такого жанру: вона невелика, але дозволяє зібрати в одному форматі портрет, знак і декоративне обрамлення.

Фіналізовано концепцію проєкту, в основі якого лежить переосмислення класичної гральної колоди як автентичного елемента культури Дикого Заходу. Проєктовано колода постає як завершений сувенірний продукт розробки з продуманими мастями, єдиним зворотом, фігурними картами, предметними тузами, джокерами, пояснювальною картою і пакуванням.

2 РЕТРОСПЕКТИВА ТЕМИ

2.1 Історичний огляд ретроспективи дизайну гральних карт

Історичні джерела свідчать, що перші гральні карти з'явилися в Китаї (Східна Азія). Датують походження першої китайської колоди 1120 роком. За дослідженнями Міжнародного товариства гральних карт (International Playing-Card Society) [14], що припадає на період правління династії Сун X–XIII ст. Перша згадка про карткові азартні ігри датується 1294 роком. Гральні карти видозмінилися з паперових грошей та доміно. За правління Юань у провінції Шаньдун заарештовано гравців із паперовими картками, надрукованими з дерев'яних форм.

При імператорах Моголів у колодах нарахувували по 52 карти, вони ділилися на чотири масті – монети, поло–ключки, кубки, мечі. Відомі своїм яскравим ручним розписом та своєю круглою формою. Іноді саме слово «ганджіфа» або ж «канжіфа» трапляється не лише в індійських, а й в арабських текстах XII–XV ст. Розповсюджувачами карт у Персії та Месопотамії були араби. Спочатку колоди не мали певного універсального вигляду, виготовляли карти вручну чи за допомогою ранніх друкарських технік.

Гральні карти до Західної Європи потрапили у XIV ст. Перша згадка в Каталонії датована 1371 роком [15]. До кінця 1370–х є згадки про карти в Італії та Франції, зокрема в паризьких університети 1380–тих років, розповсюдилися як азартна розвага. Італійські та іспанські майстри адаптували мамлюцькі масті, перетворивши їх на батони, кубки, мечі, монети. Найдавніші європейські колоди були рукописними і мали фантазійні масті.

Кarti в давнину належали до предметів розкоші, – це був справжній витвір мистецтва, виготовлялися вручну з дорогого пергаменту, щільного картону, слонової кістки чи дерева.

В Європі карти були поширені вже з кінця XIV століття; їхній дизайн поєднував сталі середньовічні елементи з пізнішими змінами у друці, мастях і фігурах.

У XV ст. з'явилися так звані «карти Мадяо», мали чотири масті, наприклад, монети та стрічки з монет, та використовувались для азартних ігор. Саме від них походять популярні китайські ігри з кісточками (доміно), які згодом стали відомі на весь світ маджонг.

З XV–XVI ст. в Індії, під впливом Персії та Сходу, з'явилися яскраві ганджіфські колоди (рисунок 2.1).



Рисунок 2.1 – Приклад ганджіфської колоди

У Єгипті та Сирії в епоху мамлюків було створено прообраз європейської колоди карт, яка була оздоблена рослинними орнаментами та арабською тематикою. Колода складалася з 52 карт, 4 основних мастей, котрі стали основою для італійських та іспанських колод. Карти XV ст. створювались з використанням ілюмінованого орнаменту та з арабськими надписами. У таких колодах відсутні зображення людей через ісламську заборону на зображення портретів людей. Кожна масть містила 14 карт (10 числованих від 1 до 10 та 3 карти двору). Мамлюцькі масті (рисунок 2.2) – мечі, монети/дирхами, кубки/чаші клюшки – це віддзеркалення хобі заможних, такі як зброя, гроші, поло.



Рисунок 2.2 – Мамлюцькі карти

Мамлюцькі масті дійшли й до Європи через Італію та Іспанію наприкінці XIV ст. Це приходять колоди латинського типу з зображеними мечами, палками, кубками та монетами.

У Швейцарії у XV–XVI століттях сформувалася унікальна швейцарська колода. Вона виникла на півдні Німеччини паралельно з німецькою колодою і стала культурним надбанням, яке використовували для традиційних ігор (наприклад, яссен).

Швейцарська колода розвинулася в XV столітті (рисунок 1.3) на півдні Німеччини паралельно з німецькою колодою з італо–іспанської колоди. Відмінною особливістю є використання нестандартних символів мастей (рисунок 2.3):

- щити (Schilten) – відповідають сучасним пікам, символ уособлював військову знать та лицарство;
- рози (Rosen) – відповідають сучасним червам, символ позначав селянство або мирне гармонійне життя;
- жолуді (Eichel) – відповідають сучасним трефам, символ відображав лісове господарство, полювання та зв'язок з природою;

– бубенці / Дзвіночки (Schellen) – відповідають сучасним бубнам, символізували торговельний стан



Рисунок 2.3 – Нестандартні символи мастей Швейцарської колоди

Швейцарська колода набула поширення також на території Австрії, Швейцарії, Чехії, Словаччини, Словенії, Хорватії, Угорщини та Румунії.

Класична швейцарська колода містить 48 карт, оскільки для друку двома дерев'яними формами–кліше це було зручніше, ніж друкувати повний набір з 52 карт. Згодом колода була скорочена до 36 карт (рисунок 2.4) .

Історія виникнення гральних карт. [16]



Рисунок 2.4 – Традиційна колода карт в Швейцарії XV–XVI ст.

У XV ст. в Європі почали використовувати мечі, жолуді, кубки і монети як символи масті на своїх гральних картах. Цей дизайн, відомий як «латинські масті», досі можна зустріти на деяких італійських та іспанських колодах карт (рисунок 2.5).



Рисунок 2.5 – Гральні карти «латинські масті» з простими малюнками. Імовірно Каталонія, XV століття

Німеччині в 1427–1434 роках було створено так звану Штутгартську колоду (рисунок 2.6) на 52 карти з мисливською тематикою, масті якої зображали диких тварин: качок, соколів, оленів та собак. Ці колоди збереглися до наших днів, це витвори 22 мистецтва. Лицьові сторони карт були вручну відмальовані золотими і яскравими фарбами та прикрашені золотою фольгою. Інколи такі карти служили більше як колекційні предмети, а не предмети призначені для гри.



Рисунок 2.6 – Штутгартська колода

У XV століття німецькі майстри розробили свої власні масті: сердечка, дзвіночки, жолуді та листя. Оскільки ці зображення більш характерні для культури Німеччини (рисунок 2.7).



Рисунок 2.7 – Німецькі гральні карти, XV століття

Водночас французькі виробники стали першими творцями гральних карт, які розділили колоду на два кольори: червоний і чорний (рисунок 2.8).

Ця спрощена колірна схема дозволила їм значно підвищити швидкість виробництва [17].

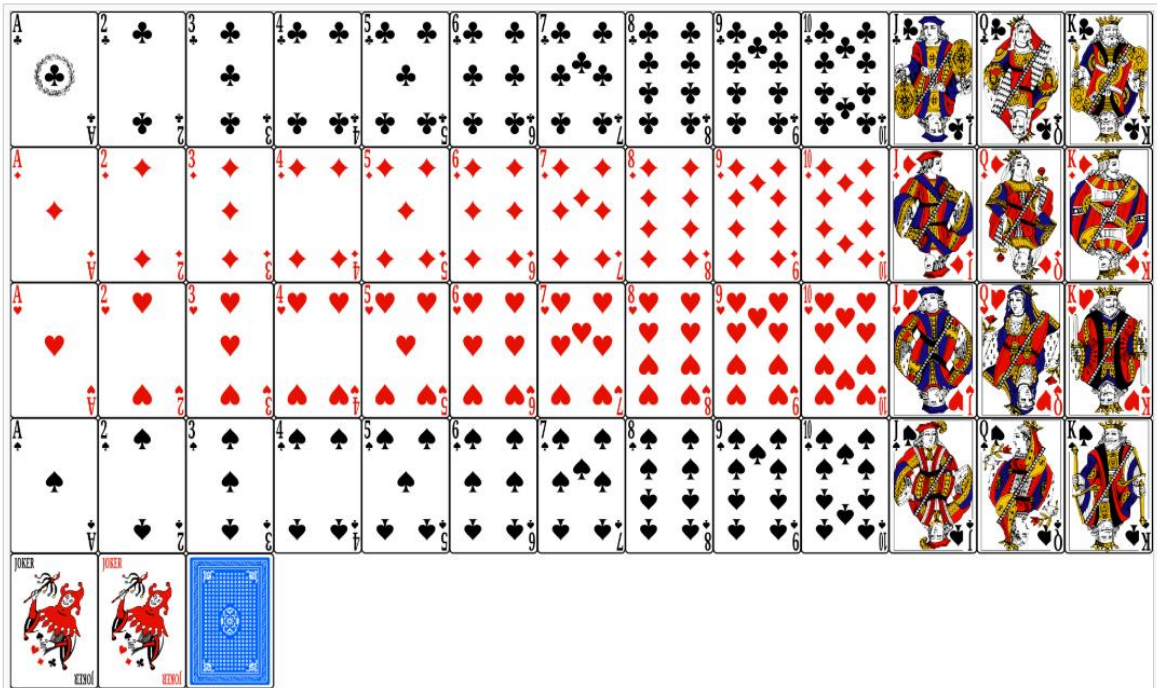


Рисунок 2.8 – Французька колода з 54 карт (паризький малюнок)

Важливим чинником поширення французьких мастей стала їхня візуальна простота, що забезпечує легке відтворення, розпізнавання та масштабування символів. Традиційна сучасна французька колода містить 52 карти з чотирма мастями: червами, бубнами, трефами та піками.

Наприкінці XV століття високі податки на гральні карти змусили французьких виробників перенести свої майстерні до Бельгії. Англійці почали імпортувати французькі гральні карти, вироблені в Бельгії. Саме в Англії карти отримали назви мастей, які ми знаємо сьогодні. Об'єднавши переклади італійських і французьких мастей, вони утворили назви: трефи, черви, піки та бубни. Незважаючи на зміну назв, ці англійські карти (рисунок 2.9), як і раніше, мали розкішний французький дизайн, поки на початку XVI століття не був заборонений імпорт іноземних гральних карт.

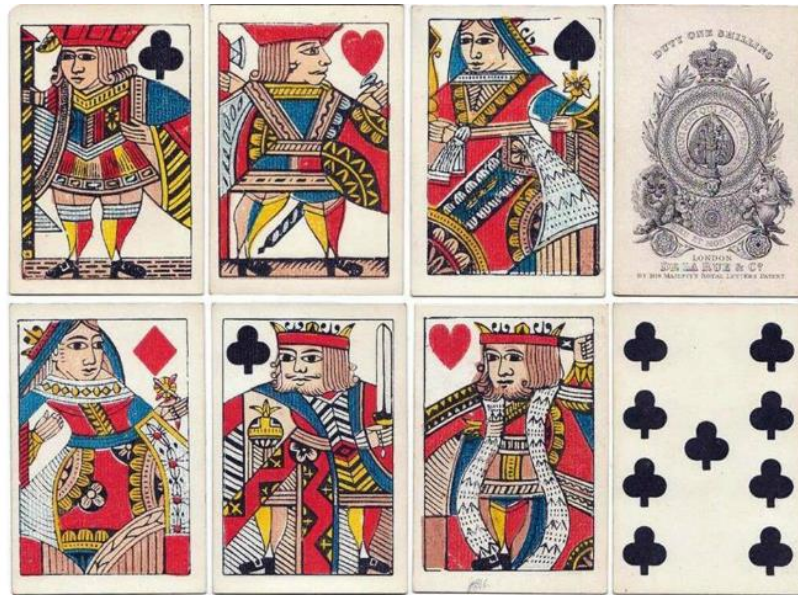


Рисунок 2.9 – Гральні карти De La Rue. Англія

Основні призначення карт:

- розваги та азартні ігри – це базова функція з моменту їхньої появи. Використовуються стандартні колоди (36, 52 чи 54 карти) для таких ігор, як покер, блекджек чи бридж;
- для ворожіння та езотерики – з XVIII ст. користуються колодами карт-таро для ворожіння та передбачення майбутнього;
- військова розвідка та ідентифікація. – під час Другої світової війни армії США та Великої Британії випускали спеціальні Spotter Cards.

Навчити солдатів розрізняти військову техніку.

Кarti в різні періоди буття створювалися для ігор, мистецтва чи збору інформації.

У XIX столітті в багатьох країнах, включно з Україною, німецьку колоду витіснила французька, проте видозмінені німецькі терміни досі побутують серед українських картярів. Відома тільки одна козацька гра в карти – чуприндир суперників у якій смикали за чуба стільки разів скільки очок на картах залишилось. Як карти потрапили в Україну – достеменно невідомо, проте сталося це у XVI столітті. В них грали не тільки магнати, купці, шляхта, а й запорозькі козаки. Причому вважається, що козаки якраз були першими. До наших днів

дійшли відомості лише про одну суто запорозьку гру в карти під назвою «Чуприндир». Козака, який програв, смикали за чуб стільки разів, скільки очок мали карти, які залишилися в нього на руках [18].

Індустрія гральних карт розвивається завдяки поєднанню сміливих візуальних трендів та технологій виробництва. Сучасні колоди трансформуються, з'являється більше колекційних та сувенірних колод.

Сучасні тренди в дизайні карт:

– мінімалізм та тонка лінія – чисті макети, доповнені сміливими, унікальними елементами. Це можуть бути акварельні акценти на білому тлі (рисунок 2.10) або акцент на одній кольоровій деталі (Корона Короля);



Рисунок 2.10 – Дизайнерська гральна колода Infinitas Playing Cards

– ретро–футуристичне відродження – поєднує ностальгію за минулим із баченням далекого майбутнього. Бере за основу уявлення людей 1960–1980–х років про XXI ст. та переносить їх на сучасні колоди (рисунок 2.11);



Рисунок 2.11 – Дизайн гральних карт Cyberpunk: Origin від бренду Acelion

– NFT (невзаємозамінні токени – це особливий тип криптовалюти) та цифрові адаптації гральних колод – це революційний формат у Web3 індустрії, де класичні картярські традиції поєднуються з блокчейн-технологіями. Кожна карта у такій колоді є унікальним невзаємозамінним токеном (NFT), що підтверджує право власності, фіксує рідкість та відкриває доступ до інтерактивних можливостей (рисунки 2.11 та 2.12);



Рисунок 2.12 – Дизайн гральних карт Playing Arts: Crypto Edition

– екологічність – виробники гральних карт все частіше виокистовують екологічно чисті матеріали: перероблений папір, рослинні чорнила, безпечний крохмальний ламінаційний клей та екологічно чисте упакування – це дозволяє картам повністю розкладатися у ґрунті, що приносить користь планеті та приваблює цільову аудиторію свідомих колекціонерів та гравців (рисунки 2.12 та 2.13);



Рисунок 2.13 – Дизайн гральних карт Bicycle Eco Edition Playing Cards

– з доповненою реальністю (AR) – використовуючи смартфон або планшет, гравці можуть сканувати свої карти, щоб побачити додатковий інтерактивний контент, наприклад, анімовані малюнки, 3-D-ефекти. Гральні карти з доповненою реальністю – це новий рівень розваг, особливо в магічних виставах та карткових іграх. Фізичні карти мають витончений, деталізований дизайн у стилі епохи Відродження. При запуску безкоштовного мобільного додатка персонажі на фігурних картах «матеріалізуються» у тривимірному просторі прямо над столом. Вони дихають, озираються та взаємодіють з оточенням (рисунок 2.14).



Рисунок 2.14 – Дизайн гральних карт Genesis AR Playing Cards

Сучасний сувенірний продукт часто пов'язаний з культурною пам'яттю або жо певної цільової аудиторії. Купують таку річ не лише заради практичної

користі, а також заради емоційного та естетичного задоволення. У цьому сенсі гральна колода на тему гри «Red Dead Online» може бути не просто набором для гри, а й предметом, що нагадує про атмосферу онлайн-світу, створених персонажів, друзів, спільні ігрові ситуації і загальну естетику Дикого Заходу.

Отже, ретроспектива теми підтверджує, що авторська сувенірна колода є закономірним розвитком карткової традиції. У ній поєднуються стабільність структури, сучасна тематичність, ілюстративність, колекційна цінність і технологічна підготовка до друку.

2.2 Аналіз дизайну карт-аналогів та візуально-іконографічних джерел всесвіту гри «Red Dead Online»

Гральні карти були невід'ємною частиною культури США епохи фронтиру. Салуни та азартні ігри (покер та блекджек) – це класичні елементи вестерну, які яскраво відображені в «Red Dead Online: гри, що базується на естетиці Дикого Заходу. Для глибинного розуміння візуальної культури, символіки та історичного контексту тієї епохи необхідно дослідити візуальні коди жанру вестерн. Це дозволить перенести автентичну атмосферу гри на дизайн гральних карт.

Вестерн (походить від англ. «western» – «західний») – це жанр мистецтва, дія якого розгортається переважно на Дикому Заході США (або в Мексиці та Канаді) у другій половині XIX століття. Його коріння пов'язане з епохою фронтиту (період колонізації земель на Дикому Заході Північної Америки), цей період охоплює 1840–1890 роки.

Основними елементами вестерну є:

- колоритні персонажі: суворі самотні герої, бандити, шерифи та ковбої;
- естетика: коні, револьвери, капелюхи, салуни та пустельні ландшафти;
- мораль: часто присутнє чітке протистояння добра і зла.

Естетика вестерну диктує специфічну колористику. Це теплі, земляні відтінки: сепія, глибокий коричневий, колір вигорілої трави, пилу, іржавого металу та старої шкіри.

Гральні карти в стилі вестерн виникли як тематична варіація традиційних карткових колод наприкінці XIX – поч. XX ст. та набули поширення як сувенірна, колекційна та ігрова продукція. Наприклад, тематичні колоди гральних карт у стилі вестерн [19]:

– «Wild West Playing Cards» (рисунок 2.15) – на колодах зображено персонажів відомих племен Америки: апачі, делавери, сіу та навахо. Дизайн колод "Корінні американські воїни" виконаний у стилі племені навахо;



Рисунок 2.15 – Гральні карти Дикого Заходу SPCC (Wild West Playing Cards)

– «Ковбої та індіанці» («Cowboys and Indians») (рисунок 2.16) – це лімітована серія колод покерних гральних карт, натхненних дикою природою. В димчасто-матовому чорному пакуванні з тисненням із срібної фольги. Це команда бунтівників – мотоциклістів: це найзапекліших валети, красиві дами та смертоносних королі, непередбачувані джокери.. Карти Outlaws надруковані в США на преміум-матеріалі казино-класу.



Рисунок 2.16 – Гральні карти «Ковбої та індіанці» («Cowboys and Indians»)

– Гральні карти «Outlaws» (рисунок 2.17) – натхненний диким духом бунтівних мотоклубів «живи вільно та їзди наполегливо», гральні карти Outlaw – це преміальна колода, повністю розроблена на замовлення. Колода з 54 карт.



Рисунок 2.17– Гральні карти «Outlaws»

– «Dead Man's Hand Playing Cards» (рисунок 2.18) – пірати, ці сміливі порушники спокою живлять уяву людей протягом століть. Вони є символом свободи, пригод та радості саме так вони представлені в ілюстраціях гральної колоди карт. Пакування декороване та оздоблене надписами та тисненням срібною фольгою.



Рисунок 2.18 – Гральні карти Гральні карти «Рука мерця»

Дизайн колод в жанрі вестерн базується на візуальних образах нестримного Дикого Заходу, зокрема ковбоях, салунах, револьверах, конях та історичних постатях фронтиру.

Одним з найбільш відомих прикладів дизайну карт в жанрі вестерн є сувенірні карти за грою Red Dead Redemption 2 (RDR 2), які створила студія Rockstar Games у 2018 році (рисунок 2.19) [20].

Працювала ціла команда геймдизайнерів та картографів. Головними авторами сюжету і творчими керівниками проєкту виступили Ден Хаузер, Майкл Ансворт та Руперт Гамфріс. Колода стандартна – складається з 54 карт (включно з 2 джокерами), виконана в стилістиці Дикого Заходу XIX століття. Стандартний покерний розмір (58×88 мм). Підходять для настільних ігор, таких як блекджек.

Кarti колоди виготовлені з щільного паперу або картону із пластиковим покриттям. Сорочка (зворотний бік) та лицьові сторони карток мають вінтажний, зістарений вигляд із зображенням логотипів гри, силуетів зброї чи персонажів.

В Red Dead Redemption 2 (кінець 1890–х років) стилістично об'єднано усіх елементи епохи Дикого Заходу. Гральні карти використовувалися ковбоями, золотошукачами та бандитами для азартних ігор в салунах та стали частиною культури США.



Рисунок 2.19 – Гральні карти Red Dead Redemption 2

Колоду гральних карт Shuffle Club Co створив американський бренд (засновник – Кайл) із Нешвілла (США) Вперше надруковані у 2026 році (рисунок 2.20). Це преміальні гральні карти, де кожна колода має власну історію та унікальний дизайн. Призначений не лише для колекціонування, а й для щоденної гри. Реалізували мрія поціновувачів вестерну – дизайн колоди гральних карт передає вестерн–естетику Дикого Заходу.

Колода Shuffle Club Co – повністю ілюстрована вручну, авторські малюнки. В колоді кожна карта має унікальний дизайн без використання штучного інтелекту. Використано контрастну чорно-червону палітру з білими акцентами. Переважають насичені, але приглушені кольори.



Рисунок 2.20 – Shuffle Club Co

Карти виготовлені з щільного паперу (310 GSM) з чорною серцевиною, покриття використане італійське лляне. Це створило ідеальне ковзання, довговічність та легкість тасування. Візуал бренду побудований на ретроспективній естетиці та атмосфері ретро-стилю.

Популярні преміальні колоди «Outlaw» Outlaw Playing Cards від Kings & Crooks (дизайнер Lee McKenzie) вперше надруковано в 1906–1907 роках (рисунок 2.21). Створені в стилі вестерну, передає бунтарських дух байкерських клубів та несе в собі філософію «живи вільно, рухайся швидко». Пакування виконане в матовому димно-чорному кольорі зі тисненням срібною фольгою. Усі фігурні карти (вальти, дами, королі) кастомізовані й зображують озброєних членів команди.

Карти надруковані в США компанією USPCS на преміальному папері казино-класу з покриттям Air-Cushion (повітряна подушка). На папір наноситься тонке тиснення або непомітний захисний лак. Завдяки цьому між картами створюються мікроскопічні повітряні кишеньки. Карти чудово ковзають, легко тасуються, не злипаються між собою та є більш стійкими до зношування. Використано металізоване світловідбивне чорнило, котре мерехтить у руках під час перемішування карт. Розроблено дві основні версії: класична темна Outlaws Original та яскраво-червона Outlaws Crimson. American Outlaws від Kulturmeister

(Дикий Захід). Історична колода, присвячена знаменитим бандитам і розбійникам Американського Дикого Заходу. На картах зображені реальні історичні постаті – Джессі Джеймс, Біллі Кід тощо. Джокерами представлені правоохоронці та шерифи тих часів (наприклад, Аллан Пінкертон чи Вілд Білл Хікок).



Рисунок 2.21 – Карти Outlaw playing cards

Для обґрунтування дизайну сувенірної колоди карт було проаналізовано 12 карткових аналогів (таблиця А.1, додаток А). Проведений аналіз дозволив виявити, в розробці сувенірної колоди карт на тему гри «Red Dead Online» варто використати найбільш поширені художні рішення: стабільність кутових індексів, цілісність серії, характер рамки, лаконічність звороту, виразність пакування та відповідність теми вестерн –стилю.

Фігурні карти повинні мати характер і залишатися частиною єдиної серії; тузи можуть виконувати роль знакових центрів мастей; рамка повинна стабілізувати композицію; зворот не має містити випадкових відмінностей; пакування повинно одразу пояснювати тему колоди.

Комп’ютерна гра «Red Dead Online» виступає не просто тематичною основою для розробки сувенірних карт, а масштабним візуально–іконографічним

джерелом із детально пропрацьованим предметним світом Дикого Заходу кінця XIX століття. Дослідження її художньої структури дозволяє виокремити ключові образи, автентичні орнаменти та графічні маркери, що підлягають подальшій дизайнерській трансформації.

Художній простір гри «Red Dead Online» [21] насичений атрибутикою фронтиту насичений атрибутикою фронтиру на межі епох. Візуальна мова цього світу побудована на поєднанні атрибутики Дикого Заходу – шерифських зірок, гербових печаток – та дикої символіки у вигляді черепів тварин, мустангів. Важливим елементом є графіка: шрифти, завитки в орнаментах вивісок, текстура зістарілого паперу та гравюри з плакатів про розшук злочинців. Колірна гама гри базується на натуральних, приглушених відтінках. Переважають земляні відтінки, колір порошу та нічного неба. Це все підкреслюється фактурою матеріалів – шкіри, металу зброї, дерева та газових ламп. Предметний світ гри наповнений атрибутами побуту Дикого Заходу та пригод. Ці атрибути включають зброю (револьвери, карабіни), спорядження (кобури, капелюхи), а також предмети життя – шкіряні сумки, кінська зброя. Настрій гри балансує між романтикою вечірніх багать під безкраїм зоряним небом і суворою, меланхолійною атмосферою епохи занепаду, де зникає дика свобода, а виживання залежить від швидкості реакції.

Для Red Dead Online особливо важливими є аутфітів. У грі одяг будується шарами: сорочка, жилет, куртка або пальто, хустка, ремені, рукавички, кобури, чоботи, капелюх [22].

У картковому форматі всі ці деталі не можна передати однаково дрібно, тому їх потрібно відбирати. Найважливішими стають силует, загальна пляма, виразна деталь і характер матеріалу. Це дає можливість передати зв'язок із грою без перенесення кадру або готової моделі.

У результаті аналізу аналогів карт в жанрі вестерн з'ясовано, що колода повинна складатися з різних ілюстрацій персонажів гри, але повинна зберегти читабельність; рамку або інший об'єднувальний елемент; приглушену вестерн–

палітру; стилізовані, але зрозумілі піктограми; логічний розподіл персонажів; предметні тузи та джокера.

Таким чином, в результаті дослідження історії розвитку дизайну карт з'ясовано, що кожна історична епоха формувала свій художній канон, а інтеграція естетики Дикого Заходу в колоди гральних карт дозволяє зберегти історичний контекст та створити сувенірний продукт.

Здійснений аналіз дизайну карт в жанрі вестерн дозволяє стверджувати, що сувенірна колода гральних карт на тему гри «Red Dead Online» має бути не набором окремих зображень, а завершеним дизайн–продуктом. Естетика вестерну використовує теплі, земляні відтінки, персонажні образи, стилізацію мастей, рамки, фони, зворот і коробку. Функціональна впізнаваність жанру вестерн зберігається через кутові індекси, стандартну ієрархію номіналів і повторювану сітку карти.

3 ТВОРЧА РОЗРОБКА ДИЗАЙНУ СУВЕНІРНОЇ ГРАЛЬНОЇ КОЛОДИ

3.1 Вибір та обґрунтування концепції дизайну колоди

У контексті розробки сувенірної колоди естетична функція є домінуючою, оскільки споживач сприймає такий продукт насамперед як об'єкт колекціонування та візуального мистецтва. Синтез історичного вестерну та сучасної гейм-індустрії визначив вибір ширшого концептуального напрямку, а саме – візуальної стилістики гри «Red Dead Online».

Візуальна привабливість та ілюстративна довершеність колоди є критично важливими для комунікації з аудиторією. На відміну від книжкової продукції, де текстовий зміст є першочерговим, у сувенірній поліграфії вирішальну роль відіграє перше візуальне враження. Згідно з теорією маркетингового сприйняття, дизайн має зацікавити потенційного покупця протягом перших кількох секунд. Ілюстрації повинні бути не просто естетичними, а й впізнаваними для шанувальників цієї тематики. Персонажі гри «Red Dead Online», попри певну варіативність індивідуального сприйняття гравцями, мають володіти впізнаваними рисами, що зафіксовані у історії гри та її візуальному стилі. Для ідентифікації приналежності персонажів до всесвіту Red Dead та епохи американського фронтиру кінця XIX століття, в дизайн інтегровано характерні елементи: автентичні деталі одягу (ковбойські капелюхи, шийні хустки, зброя). Колода проектується як проект, що передає атмосферу фронтиру через портрети, маски, темні силуети, фактурний одяг, приглушену палітру і символіку мастей. Тому головним завданням стало не додавання випадкових картинок, а впорядкування наявних образів у карткову систему.

Оскільки колода проектується як сувенірна, художнім завданням стало відтворення автентичної атмосфери гри та перенесення її візуальних кодів на традиційну основу гральних карт. З метою підкреслення унікальності та цілісності дизайнерського продукту необхідно розробити дизайн сорочки карт,

ексклюзивних ілюстрацій для кожної масті та конструкції пакування, що формує завершений образ колекційного арт-об'єкта.

Оскільки джерелом творчості для розробки дизайну карт виступає гра «Red Dead Online», для проекту було сформовано дошку натхнення (рисунок 3.1). На якій представлено: персонажі гри, які можуть використовуватися для розробки дизайну фігурних карт; предмети середовища та зброя – для тематичного наповнення символіки мастей; орнаменти і оздоблення на одязі та зброї – для деталізації інтерфейсу карт і стилізації пакування.

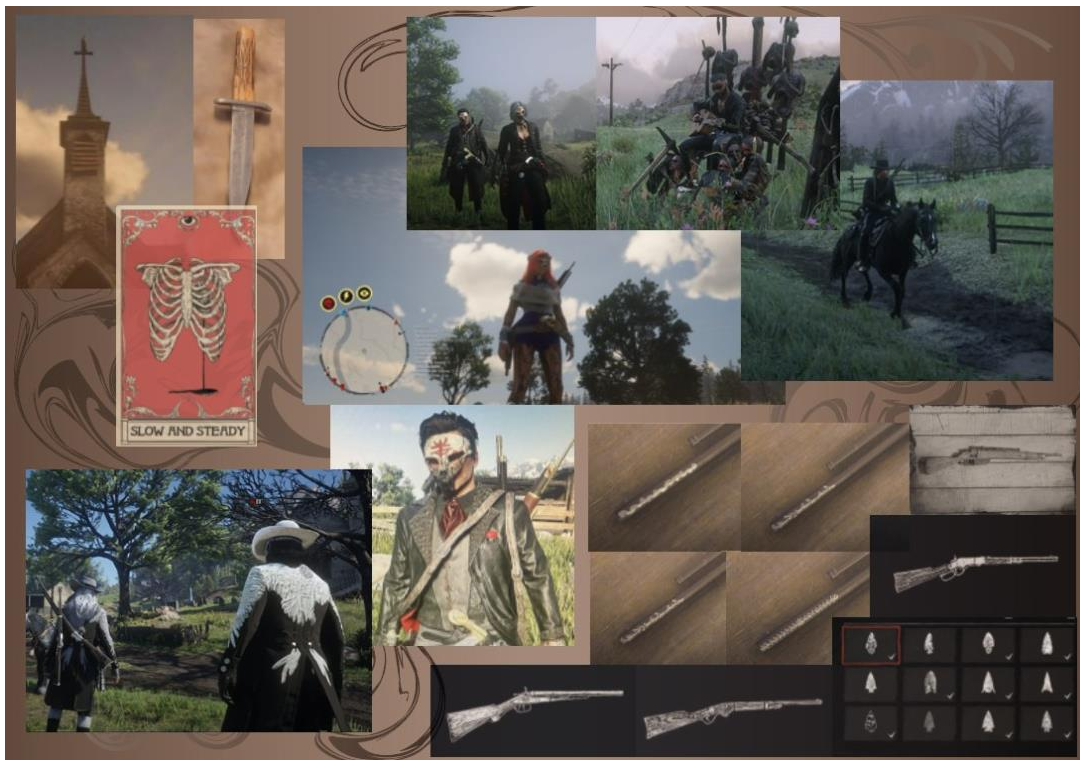


Рисунок 3.1 – Дошка натхнення

Для фігурних карт обрано портретний принцип. Він дозволяє показати характер персонажа у малому форматі: позу, напрям погляду, контраст світлого і темного, аксесуари й емоційний настрій. Портрет не повинен заповнювати всю площину карти, тому навколо нього має залишатися рамка або естетичне закінчення країв ілюстрації та службові зони, місце для індексів.

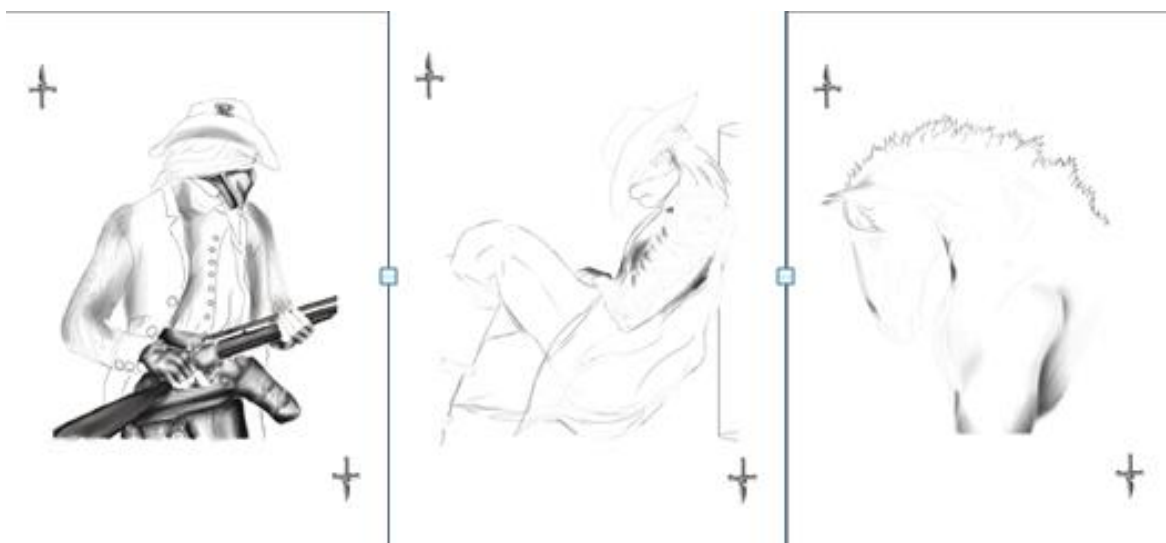
На пакованні карт необхідно використати назву, центральний символ та короткий опис, але обов'язково зберегти стилістику карт.

Відповідно до сформованої концепції дизайн колоди карт повинен включати персонажні портрети: художні образи героїв створені для візуалізації у межах заданої концепції; візуальний стиль вестерну з елементами гри, автентичні вестерн-шрифти для нумерації, переосмислені знаки мастей, дизайн сувенірного пакування.

Для колоди карт на тему гри «Red Dead Online» найбільш доречною є приглушена колірна палітра, що складається з коричневих, чорних, сірих, бежевих, темно-червоних та металевих відтінків, саме ці кольори притаманні жанру вестерн та прослідковуються на дошці натхнення.

3.2 Розробка варіантів творчих ідей

Для розробки варіантів дизайну карт було створено перші скетчеві варіанти зображення, щоб можна було задати композицію, вибрати основні елементи характеризуючі роботу. Представлено пошукові скетчі ілюстрацій для карт Дама, Король, Валет і Туз треф (рисунок 3.2).



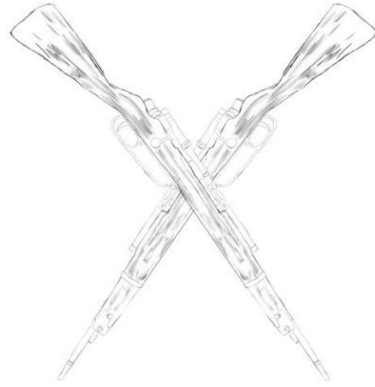


Рисунок 3.2 –Перші скетчі карт масті трэф (хрести)

На пошуковому етапі також розроблено тональні варіанти ескізів в монохромному спектрі палітри (рисунок 3.3).



Рисунок 3.3 – Замальовки ілюстрацій для карт

Було визначено колірну палітру для кожної масті. Трефа (хреста) мала чорну (темно–сіру) палітру з додаванням білих та срібних елементів. Чирва має коричневу палітру, з додаванням елементів червоного та білого одягу та синіми елементами. Піка має чорну палітру з додаванням срібних елементів. Для бубни обрано чорний колір з доволі великою кількістю бордового та додаванням червоних елементів.

Оскільки розробляється дизайн сувенірної колоди гральних карт, було розроблені сорочки карт, стилізовані відповідно дизайну карт.

Фігурні карти трансформуються через створення нових персонажів у стилістиці вестерну (шерифи, стрільці, мандрівники, жінки фронтиру тощо), зберігаючи симетричну композицію, притаманну класичним картам.

Масті були переосмислені через предметні образи, характерні для атмосфери вестерну (зброя, металеві елементи, природні форми), що дозволяє підтримати єдність стилістики всієї серії.

На етапі пошуку графічного стилю карт було розроблено три варіанти масті чирви: на основі зображення реалістичного людського серця; серця, сформованого з дерев'яних колод і обрамленого металевою рамкою; стилізованого серця у вигляді перекотиполя (рисунок 3.4).



Рисунок 3.4 – Ескізи пошуку стилю символів мастей

Для перевірки композиції, читабельності символів та загального враження, для кожного варіанта розроблено дизайн карти «10 чирва» (рисунок 3.5).

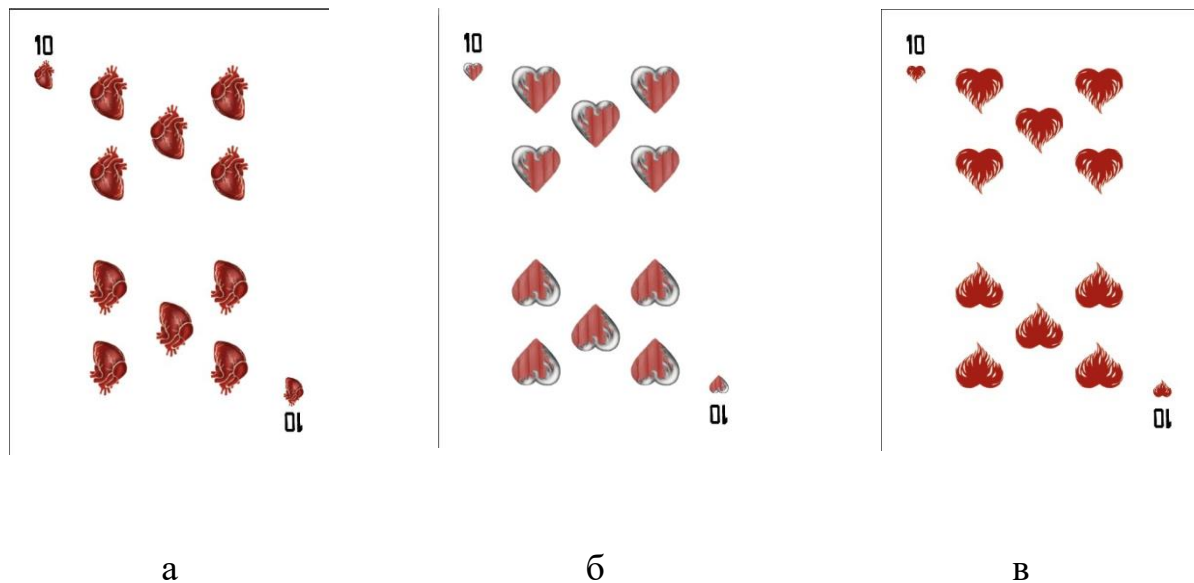


Рисунок 3.5 – Три варіанти інтерпретації масті колоди розроблених на чирві а – реалістичного людського серця; б – серце, сформоване з дерев’яних колод, обрамлених металевною рамкою ; в – стилізоване серце, частково сформоване у вигляді перекотиполя

Зображення реалістичного людського серця безпосередньо відображає стилістику гри «Red Dead Online», яка характеризується високим рівнем деталізації, реалістичністю форм та увагою до фізики об’єктів. Живе анатомічне серце підсилює атмосферу драматизму, небезпеки та напруги, що притаманні світові Дикого Заходу (рисунок 3.5, а).

Серце, сформоване з дерев’яних колод, обрамлених металевною рамкою, передає характерні елементи вестерн–естетики: дерев’яні паркани, колоди, поєднання дерева та металу в архітектурі та предметному середовищі. Композиція символізує міцність, грубість матеріалів і ремісничий характер епохи (рисунок 3.5, б).

Стилізоване серце, частково сформоване у вигляді перекотиполя, поширеним рослинним символом Техасу, загалом асоціюється з образом Дикого Заходу, свободою, простором прерій та самотністю. Дана інтерпретація надає масті більш декоративного та образного звучання (рисунок 3.5, в).

Кожен із розроблених варіантів по–своєму відображає атмосферу гри та вибрану тематику. Однак, зважаючи на загальний реалістичний стиль «Red Dead Online», для масті чирва було обрано перший варіант – анатомічне серце, яке найбільше відповідає концепції проєкту.

На основі цієї стилістики були розроблені інші масті – піка, трефа та бубна виконані в такому ж художньому напрямі (рисунок 3.6).

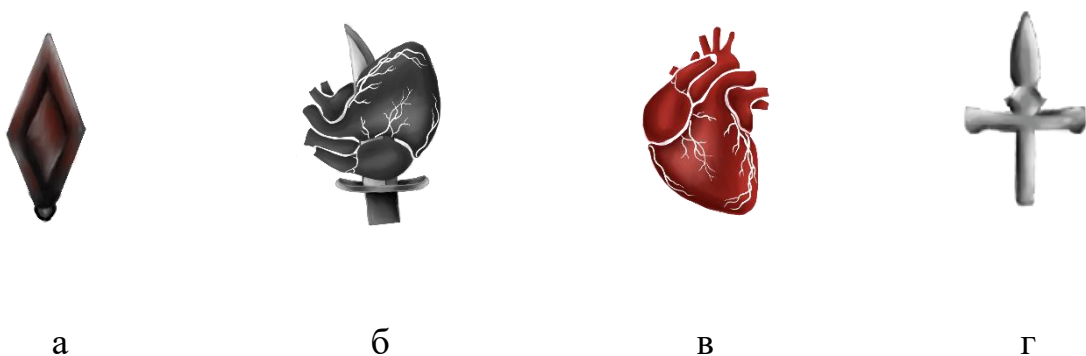


Рисунок 3.6 – Інтерпретовані масті: а – бубни; б – піка; в – чирви; г – трефи

Бубна асоціюється зі зброєю, наконечники стріл, поки в розробці (рисунок 3.6, а). Піка символізує смерть, перевернуте серце, пронизане ножом (рисунок 3.6, б). Чирва представляє життя, зображене у вигляді анатомічного серця (рисунок 3.8, в). Трефа (хрест) виступає уособленням віри, автентичний хрест із локацій гри (рисунок 3.6, г).

В дизайн карт інтегровані релігійні образи та предмети, пов’язані із виживанням, які формують унікальну систему значень. Вони відображають ключові теми боротьби між життям і смертю.

Основна ідея це стилізація традиційних символів мастей, додавши елементи звязані з вестерном, що присутній в грі.

Для нумерації карт було обрано шрифти. У процесі порівняльного аналізу оцінювалися такі критерії: читабельність у малому кеглі, відповідність стилістиці вестерну, декоративність та гармонія з графічними елементами мастей (рисунок 3.7).

READ DEAD ONLINE

READ DEAD ONLINE

READ DEAD ONLINE

Рисунок 3.7 – Розглянуті гарнітури шрифтів

Розглянуті шрифти мають спільну стилістичну спрямованість та найбільш відповідають характеру типографіки, використаної у грі «Red Dead Online». Кожен із них частково передає атмосферу Дикого Заходу та формує необхідні візуальні асоціації з ігровим середовищем.

Розглянуто три гарнітури шрифтів:

Cines Roks Regular – декоративна гарнітура з вираженим вестерн-характером. Шрифт має стилізовані пропорції та характерні розширені елементи, що асоціюються з афішами салунів та історичною друкованою продукцією XIX століття (рисунок 3.7, а).

Impact – масивний гротеск із щільною структурою знаків. Його візуальна вага створює відчуття сили та стійкості, що відповідає тематиці гри та підсилює композиційну виразність номіналів карт (рисунок 3.7, б).

Skandal Regular – стилізована гарнітура з елементами ретро-естетики, яка поєднує декоративність і читабельність, що є важливим для функціонального елемента карткової колоди (рисунок 3.7 в).

Проте при детальному аналізі шрифтів саме як елементів нумерації карт було визначено, що найбільш доцільним є використання *Cines Roks Regular*. Дана гарнітура найбільше нагадує стилістику написів, характерних для гри: має виражений декоративний характер, специфічні пропорції літер та впізнаваний вестерн-настрій. Окрім стилістичної відповідності, *Cines Roks Regular*

демонструє кращу композиційну гармонію з графічним зображенням масті (анатомічного серця), забезпечує достатню читабельність у зменшеному масштабі та зберігає виразність форми (рисунок 3.8).

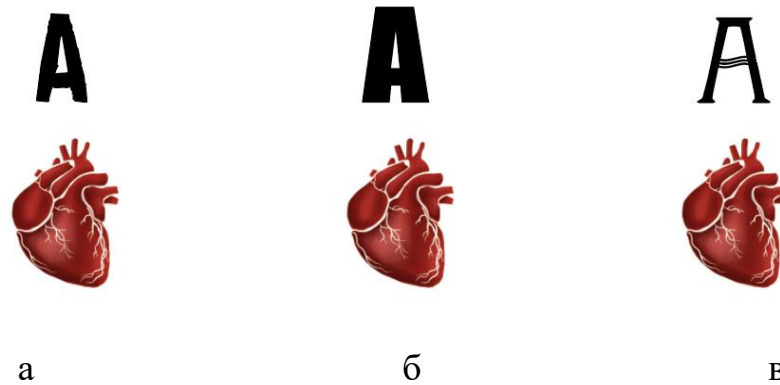


Рисунок 3.8 – Варіанти композиційного поєднання гарнітур шрифтів з графічним зображенням масті чирви: а – Cines Roks Regular; б – Impact; в – Skandal Regular

Таким чином, саме цей шрифт було обрано як основний для позначення номіналів карт, оскільки він найбільш повно передає атмосферу гри та підтримує загальну концепцію авторського дизайну колоди.

Кольорова палітра базується на приглушених тонах, відтінках бежевого – зістареного паперу, блідожовтої зістареної фактурної тканини, темнобежевого пергаменту (рисунок 3.9).

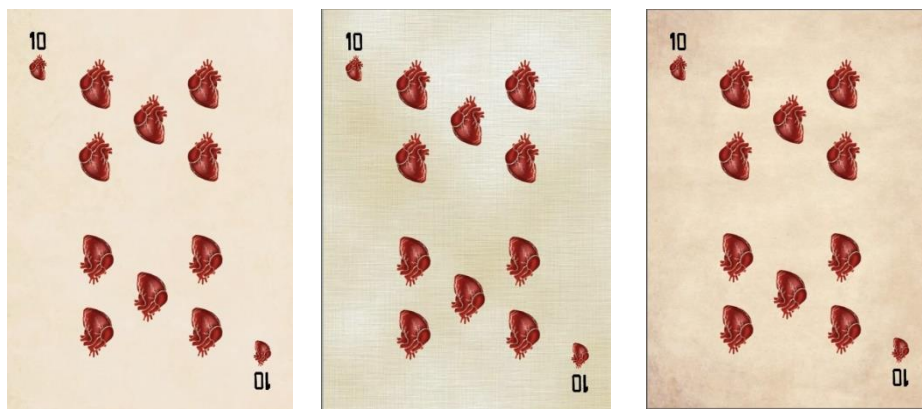


Рисунок 3.9 – Пошук варіанту фону карт

Така палітра відповідає атмосфері «Red Dead Online», але не зменшує читабельність. Тому кутові індекси і знаки мастей залишатися контрастнішими за фон. При детальному аналізі фонових рішень для карт було визначено, що найбільш доцільним є використання фону бежевий, як зістарений папір.

Візуалізація концептуального наповнення фігурних карт, де консолідовано портретні зображення всіх спроектованих персонажів відповідно до їхнього мастевого розподілу (рисунок 3.10). Кожна група відображає унікальні сюжетні та візуальні характеристики, інтегровані в єдину стилістичну систему проекту.



а



б



в



г



Г

Рисунок 3.10 – Художнє вирішення персонажів та туза: а – масть чирви, б – масть бубни, в – масть хрести, г – масть піки, г – джокерів

У процесі проектування було розроблено два варіанта художнього оформлення старших карт гральної колоди, які відображають стилістику та світ комп'ютерної гри «Red Dead Online» (рисунок 3.11).



а



б

Рисунок 3.11 – Варіанти художнього вирішення персонажів та туза: а – перший варіант композиційного художнього рішення; б – другий варіант композиційного художнього рішення

В основі першої концепції лежить тема вершників та незамінних речах для виживання у світі вестерну – збої, коні. Це підкреслює важливість зброї як головного інструменту захисту ігрового персонажа. За цією задумкою було зображено на тузах вогнепальну зброю (перехрещеною) дулом донизу, без якої ковбої (гравці) не зможуть вижити. Королі були зображені як чоловічі персонажі гравців (ковбої). Дами були зображені як жіночі персонажі гравців (ковбойки). Валет був зображений в вигляді коня, так як це основний засіб пересування в грі та незамінний супутник (рисунок 3.11, а).

Другий варіант більш звичний та класичний за складом персонажів. На Тузах зображена перехрещена вогнепальна зброя дулом догори, оскільки зброя одна з ключових речей в грі. Королі були зображені більш класично, мужні чоловічі персонажі (ковбої). Дами були зображені як жіночі персонажі гравців (ковбойки). Валет зображений більш класично, молодий парубок (ковбой). (рисунок 3.11 б).

За результатами порівняння двох художніх оформлень (рисунок 3.11) було обрано другий варіант з класично зображеним королем (мужнім чоловіком), дамою та валетом (молодим парубком). Туз був обраний теж з цього варіанту з вогнепальною зброєю (перехрещеною) та дулом догори. Цей варіант полегшив сприйняття та створив зрозумілу гральну колоду.

Важливим елементом візуальної ідентифікації сувенірної колоди є розробка графічної рамки для лицьового боку карт. Рамка виконує роль композиційного обмежувача, який структурує внутрішній простір карти, утримує увагу на центральному персонажі та підкреслює загальну стилістичну концепцію проекту. У процесі проектування було проведено аналітичне дослідження та графічний пошук художнього вирішення рамки (рисунок 3.12), під час якого розглянуто чотири ключові стилістичні напрямки.

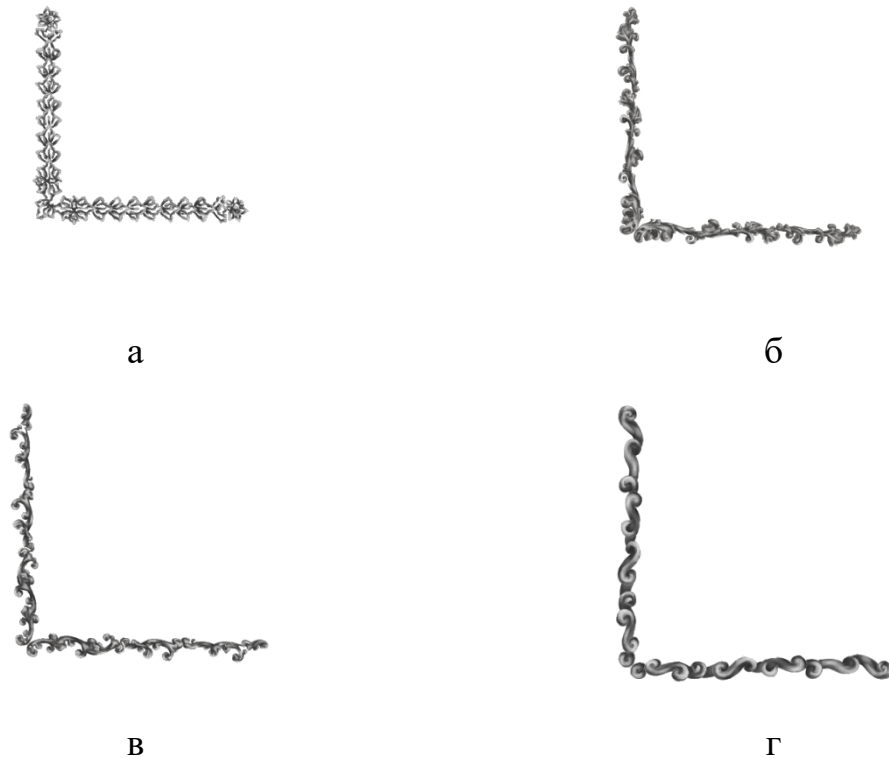


Рисунок 3.12 – Пошук варіанту рамки: а – орнаментальне гравіювання;
 б – бароково–модерністичний стиль; в – стиль ар–нуво;
 г – вікторіанський стиль

Орнаментальне гравіювання (класичний орнаменталізм) (рисунок 3.12, а) – симетричність, геометрична упорядкованість, повторюваність елементів. Лінійна композиція яка містить ритмічне повторювання листків чи завитків що нагадують традиційні гравюри.

Бароково–модерністичний стиль (синтез бароко) (рисунок 3.12, б) – динамічні форми та пластичність. Орнамент нагадує литі елементи прикладів зброї доби барокко.

Ар – нуво (модерн) (рисунок 3.12, в) – органічні лінії, асиметрія та натуралізм. Елементи що імітують рослинні мотиви.

Вікторіанський стиль (рисунок 3.12, г) – Поєднання геометрії та флори, масивна декоративна насиченість. Рельєфні елементи.

При використанні рамок було досліджено композиції вигляду карт усіма варіантами рамок, щоб зрозуміти яка рамка не буде перевантажувати карту та доцільно її доповнить.



а



б



в



г

Рисунок 3.13 – Перегляд зразків рамок на карті:

а – орнаментальний стиль; б – стиль бароко; в – стиль ар-нуво;

г – вікторіанський стиль

Орнаментальне гравіювання (класичний орнаменталізм) (рисунок 3.13, а) – рамка має велику кількість повторювальних елементів та виглядає доволі легкою, але через високу деталізацію привертає до себе багато уваги та переважну частину композиції своєю масивністю. Кути мають виражений

декоративний акцент через що відвертають погляд від зображень та рамка фокусе його на собі.

Бароково–модерністичний стиль (синтез бароко) (рисунок 3.13, б) – орнамент є масивний та нерівномірний через що рамка ніби «розпадається» на окремі елементи, та не тримає цілісного обрамлення карти. Вертикальні та горизонтальні сторони мають різну візуальну увагу, тому композиція виглядає менш збалансовано, персонаж залишається помітним, але рамка не забезпечує достатньої композиційної єдності.

Ар – нуво (модерн) (рисунок 3.13, в) – рамка має плавні, органічні форми. Має рівномірний розподіл по периметру карти, створюючи відчуття завершеності та цілісності композиції. Декор достатньо виразний щоб підкреслити тематику карти, але не настільки деталізований та масивний, щоб конкурувати з ілюстрацією, лінії рамки природно спрямовують погляд по центру посилюючи акцент на персонажі карти.

Вікторіанський стиль (рисунок 3.13, г) – рамка виконана у вигляді декоративних сегментів. Великі проміжки між масивними завітками та ілюстрацією формують простір. Водночас відсутність цілісного контуру послаблює відчуття завершеності карти та її візуальну структуру, звичайні завітки з великим проміжком від персонажа виглядають банально.

За результатом дослідження рамок в композиції карт було обрано рамку в стилі Ар–нуво. Рамка гармонійно доповнює образ персонажа та не перевантажує композицію. Завдяки збалансованим деталям вона підсилює фокус на центрі улючтрації, водночас надаючи карті естетичного вигляду.

Наступним етапом дослідження став вибір композиційних рішень сувенірних гральних карт. Був проведений аналіз п'яти варіантів композицій карт (рисунок 3.14).

Розгорнутий аналіз п'яти варіантів оформлення (по рядах):

В першому ряду (рисунок 3.14, а) представлено варіант – композиція обрамлена майже замкнутою орнаментальною рамкою з рослинними мотивами.. Символіка масті інтегрована в кутові індекси. Така композиція «душить»

ілюстрацію та втискає її в замалий простір що викликає дисбаланс вигляду карти. Приналежність до масті зчитується лише за малими кутовими маркерами.

В другому ряду (рисунок 3.14, б) представлено варіант – структура композиції повністю повторює перший ряд. Персонаж знаходиться на передньому плані, тло абсолютно порожнє (світле). Спроба покращити візуальне сприйняття персонажів без зміни, розширити простір тла відвівши рамку до крахвів – не спрацьовує. Просторова глибина відсутня, фігура існує ізольовано, що робить її відірваною від загальної концепції гральної карти.

В третьому ряду (рисунок 3.14, в) представлено варіант – перехід до класичної двосторонньої (аксіальної) композиції, композиції типу «валет» виявився невдалим. Рамка та кутові індекси збережені. Персонажі у капелюхах та з агресивними ракурсами погано піддаються класичному дзеркальному кадруванню. Зображення старших карт було зроблено більш класичним дзеркальним розміщенням, такий варіант виглядає непогано, але ілюстрації не продумані для дзеркальної комбінації за рахунок чого композиція виглядає неохайно та незавершено.

В четвертому ряду (рисунок 3.14, г) представлено варіант – рамку було вирішено залишити. Повертаємось до фронтального портретного формату (як у рядах 1–2). Додано великий силует серця на задньому плані. Контур серця вклинюється між тлом і персонажем. Обличчя і деталі одягу візуально плутаються з лінією рамки. Виник композиційний конфлікт: велике серце намагається вийти на передній план, але рамка стискає його, створюючи візуальну тисняву. Таке поєднання перенавантажує карту, що створює візуальних дисбаланс.





б



в



г



г

Рисунок 3.14 – Різні варіанти композиції карт

В п'ятому ряду (рисунок 3.14, г) представлено варіант – багат шарова площинна композиція, простір чітко структурований. Кутові індекси стали читабельні. В даному варіанті композиції залишилась ідея четвертого ряду, на якому ілюстрація була частково вписана в класичний символ масті карт. Прибрали рамку, розширивши просторово межі карти. Використано масть як

абстрактне тло, яке водночас кадрує фігуру та виводить на передній план. Це рішення дало карті найбільш гармонійний та естетичний вигляд, покращило сприйняття карти.

Для візуального оформлення зворотної сторони (сорочки) карт було розроблено три художні повноцінні варіанти, виконані в нейтральних кольорах – у відтінках світло–бежевого та чорного (рисунок 3.15).

Варіант 1 (рисунок 3.15, а) – сорочка в стилі вестерн–композиція побудована на основі сюжетних елементів гри. Головним акцентом виступає ковбойський капелюх в оточенні динамічно розташованих гральних фішок із символами мастей на тлі диму.

Варіант 2 (рисунок 3.15, б) – сорочка з гільзами – лаконічна композиція з зображенням гільз від вогнепальної зброї, що падають у просторі на фоні димової завіси.

Варіант 3 (рисунок 3.15, в) – патернова сорочка – це абстрактна геометрична композиція, створена на основі повторів візерунка (патерна).

Аналіз розроблених дизайнів сорочок у поєднанні з палітрою лицьової сторони, для якої було обрано нейтральні середні відтінки світлого бежевого та більш чорного кольорів дозволив обґрунтувати доцільність реалізації виробу в варіанті «в» (патернова сорочка) (рисунок 3.15, в).



а



б



в

Рисунок 3.15 – Варіанти сорочок: а – ілюстрована сорочка в стилі вестерн; б – ілюстрована сорочка з гільзами вогнепальної зброї; в – патернова сорочка

Таким чином, на етапі пошуку візуальних рішень було розроблено –5 варіантів композицій карт; 4 варіанти рамок; 3 варіанти сорочки, було проаналізовано 3 гарнітури шритів.

3.3 Обґрунтування розробки головної ідеї дизайну об'єкта проектування

На основі розроблених варіантів творчих ідей карт за грою «Red Dead Online» було відібрано найвдаліші рішення щодо дизайну карт і пакування для реалізації в матеріалі.

Центральною ілюстрацією туза чирви виступає автентичне зображення Double-Barreled Shotgun (двоствольного дробовика). Персональний ряд королів, дам та вальтів цієї серії розроблений на основі образів захисників, охоронців та загартованих випробуваннями лідерів громад Дикого Заходу (дробовик для захисту), ідеально підходить до значення самої масті чирви (виживання та людське серце під ребрами). Дизайн старших карт чудово передає дух і професії епохи Дикого Заходу «захисників, охоронців та лідерів громад», що й є основною характеристикою гравця чий персонаж є дамою чирви та з якої робились король та валет цієї масті (рисунок 3.16).



Рисунок 3.16 – Візуалізація туза та старших карт: а – чирвового туза;

б – чирвового короля; в – чирвової дами; г – чирвового вальта

Фігурні карти масті чирви створені на основі образу реальної гравчині під нікнеймом *Spiralitosa* створено Даму чирв.

Оскільки для цієї серії не було інших учасників спільноти, для карт використали цей єдиний образ як для валета, так і для короля чирв. Таке художнє рішення важливе для всієї чирвової серії: оскільки масть чирви у цій колоді означає життєву силу та порятунок (через карту здібностей і захищене ребрами серце), спільна основа для чоловічих карт підкреслює єдність і цілісність усього захисного циклу. Образ валета показує риси цієї гравчині у вигляді молодого й мобільного захисника чи розвідника Дикого Заходу. Образ короля змінили композиційно, щоб створити мужнього, загартованого лідера, який уособлює надійність і стійкість. Таким чином, творча переробка образу *Spiralitosa* дозволила зберегти гармонію у дизайні чирвової масті та завершити формування унікальної галереї персонажів на основі реальних людей із ігрової спільноти. Також було створено молодші карти цієї масті (рисунок 3.17).

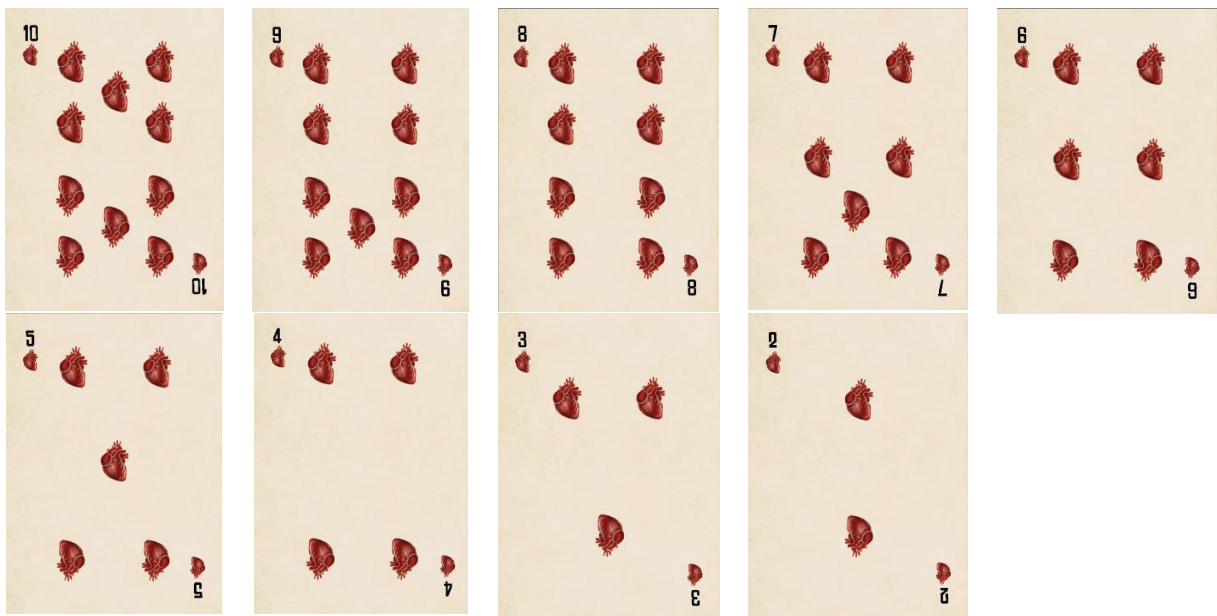


Рисунок 3.17 – Візуалізація молодших чирвових карт

Дизайн карт масті бубни розроблявся на основі візуальної стилістики гри «Red Dead Online», де смисловим центром туза бубни стала гвинтівка Lancaster

Carbine. Ця ж збройова естетика простежується і в розробці старшого (фігурного) ряду карт бубнової масті. Образи короля, дами та вальта цієї масті створені на основі образів стрільців, мисливців за головами та досвідчених дуелянтів, для яких точність є головною умовою виживання, так як гравці що грають за цих персонажів майже завжди приймають участь в івентових дуелях та місіями пошуку злочинців (рисунок 3.18).



Рисунок 3.18 – Візуалізація туза та старших карт: а – бубнового туза; б – бубнового короля; в – бубнової дами; г – бубнового вальта

Валет бубни: образ створено на основі персонажа гравця з нікнеймом Wolfghosteye. Взято його риси обличчя та деталі аутфіту, щоб передати характер молодого й активного стрільця.

Дама бубни: прототипом для цієї карти стала героїня гравчині Kristi_koi. Костюм, зачіска та загальний стиль допомогли створити образ витонченої, але водночас суворої жінки з Дикого Заходу.

Король бубни: карту змальовано з персонажа користувача Smixnv. Його харизма, постава та особливий одяг ідеально підійшли для образу головного лідера серед найкращих стрільців. Саме те, що карти малювали з реальних людей зі спільноти гравців за їх згодою, робить сувенірну колоду гральних карт особливою. Вона є частиною справжньої геймерської культури та пам'яттю про гравців цього всесвіту. Такий підхід допоміг зробити пікову серію карт цілісною, гармонійною. Також було створено молодші карти цієї масті (рисунок 3.19).

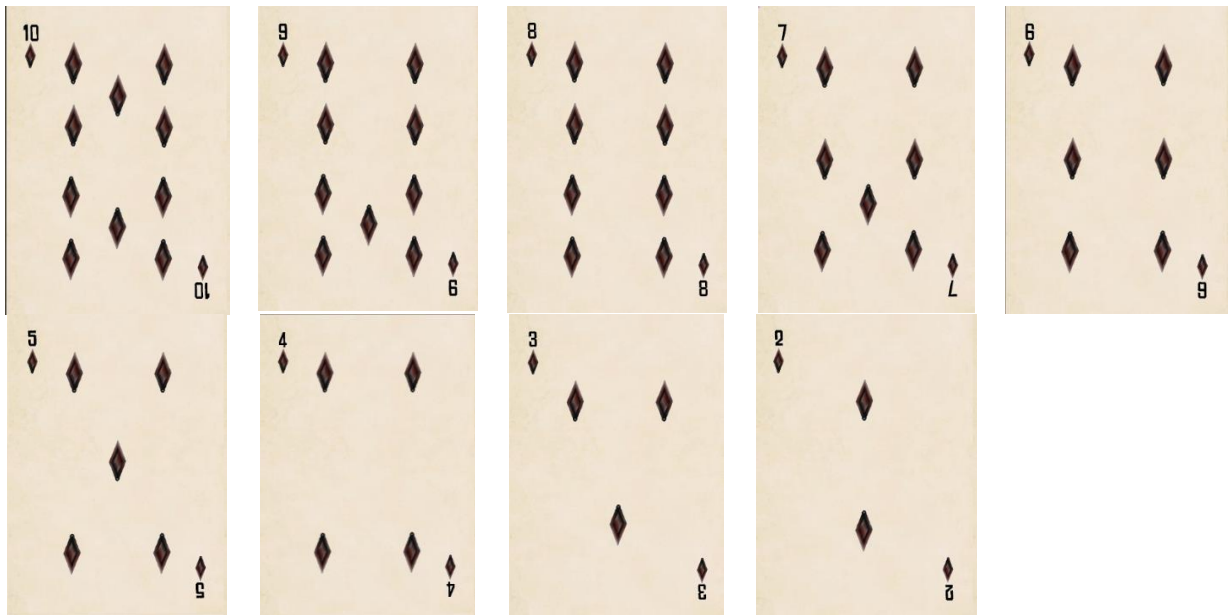


Рисунок 3.19 – Візуалізація молодших бубнових карт

У процесі проектування карт масті пік конструктивна геометрія карабіна Carbine Repeater була органічно інтегрована в центральну композицію карти, підкреслюючи статус туза. Персонаж, зображені на картах короля, дами та валета пік цієї серії, наділені характеристиками штурмового класу (рисунок 3.20).

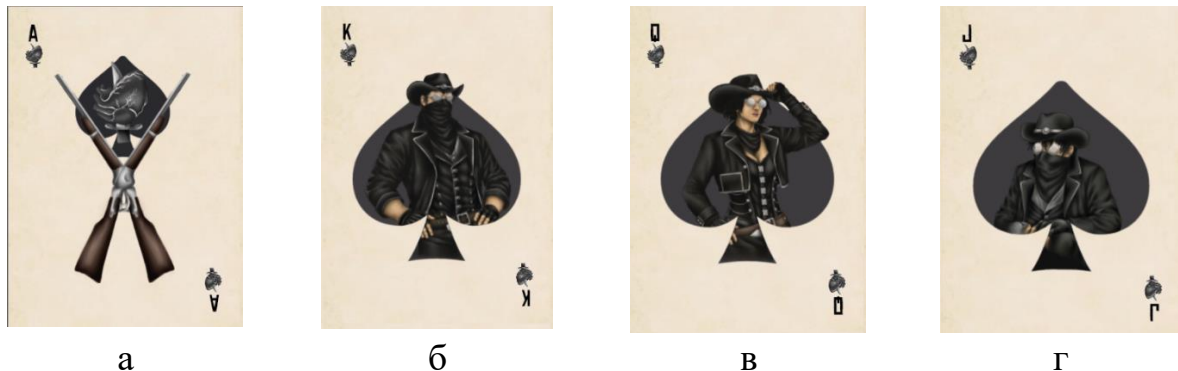


Рисунок 3.20 – Візуалізація туза та старших карт: а – пікового туза;
б – пікового короля; в – пікової дами; г – пікового валета

Оскільки для цієї масті не знайшлося інших гравців, був використаний цей жіночий образ як основа для короля та валета. Взято стиль, риси обличчя та спорядження Уагау та змінено їх під різні карти:

Валет піки показує характерні риси цієї гравчині у вигляді молодого й активного стрільця–рейнджера.

Образ Короля пік зазнав трансформацій, задля підкреслення його мужності, статусу та суворої величності, які притаманні головному лідеру масті. Такий підхід допоміг зробити пікову серію карт цілісною, гармонійною. Також було створено молодші карти цієї масті (рисунок 3.21).

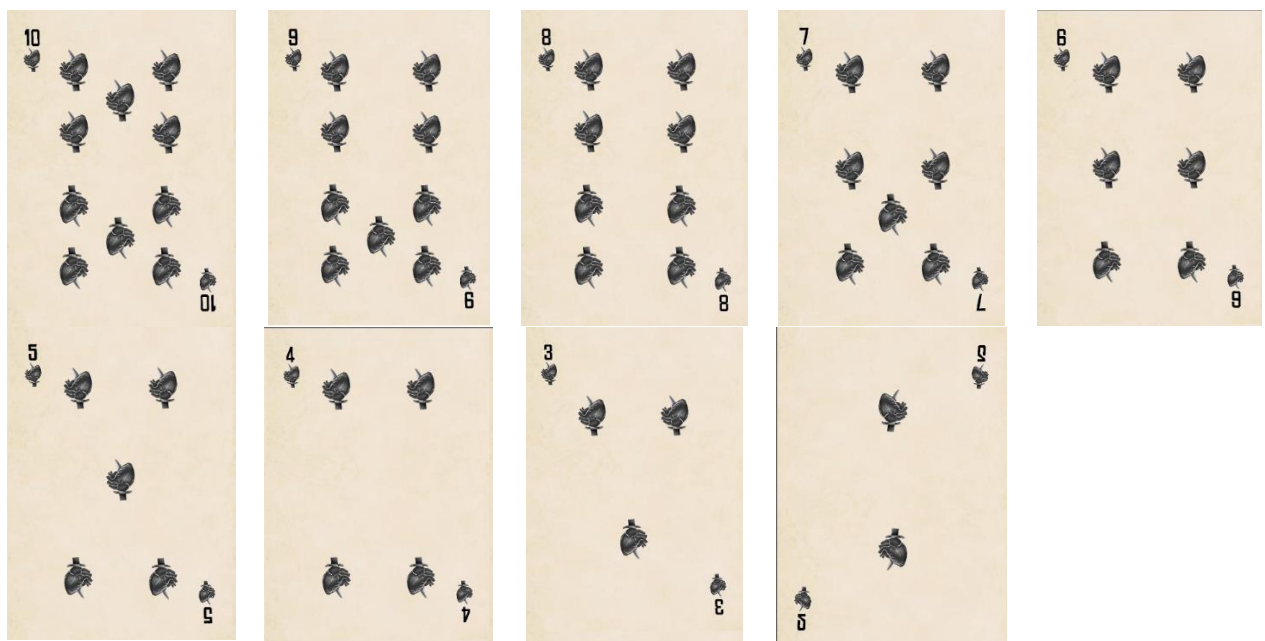


Рисунок 3.21 – Візуалізація молодших пікових карт

У дизайні трефових карт стилістика гвинтівки Carcano Rifle, а також пов'язаний з нею пов'язаний ігровий досвід, безпосередньо вплинули на формування персонажного ряду старших (фігурних) карт цієї масті. Гравці персонажі яких були взяті для зображення старших карт майже завжди користувались снайперськими гвинтівками. (рисунок 3.22)



а

б

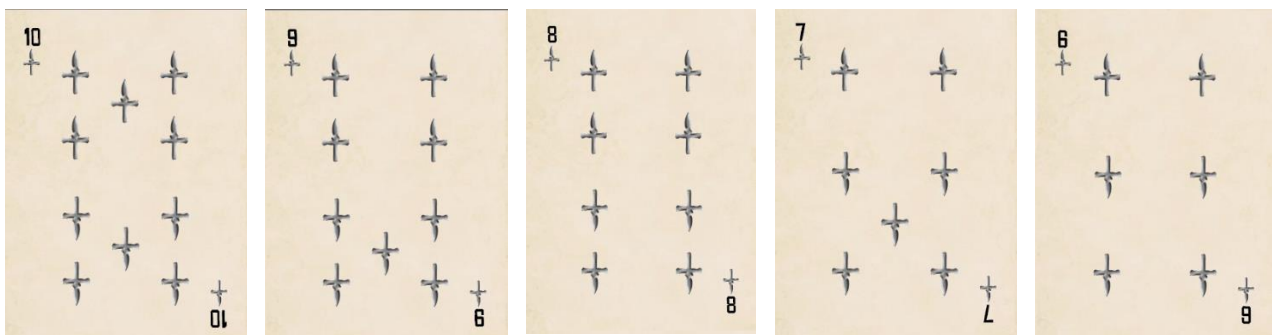
в

г

Рисунок 3.22 – Візуалізація туза та старших карт: а –трефового туза;
б – трєфового короля; в –трефової дами; г – трєфового вальта

Валет та Король трєф: основним прототипом для обох чоловічих карт став ігровий персонаж користувача з нікнеймом __Alex___. Його зовнішність та одяг спочатку використано в основу карти валета. Далі цей самий образ видозмінено для створення короля: надали образу більшої величності, скоригували пропорції та деталі костюма, щоб підкреслити статус і лідерські риси головної карти масті.

Дама трєф: цей жіночий образ отримав унікальне втілення, оскільки його змалювали з персонажа гравчині YAKUZAL. Особливості її екіпірування, зачіска та сильний вираз обличчя допомогли створити вольовий образ жінки Дикого Заходу, який вписався у загальну естетику вестерну. Таке рішення дозволило зберегти єдиний стиль для чоловічих карт масті й водночас збагатити колоду самобутнім жіночим персонажем, зафіксувавши реальних учасників спільноти у дизайні продукту. Також було створено молодші карти цієї масті (рисунок 3.23).



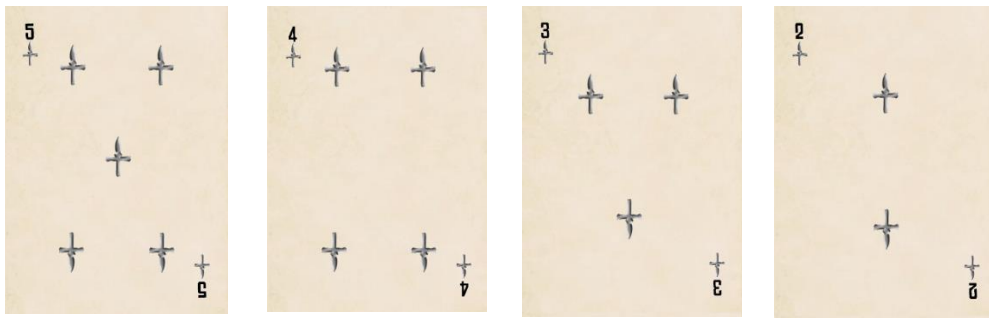
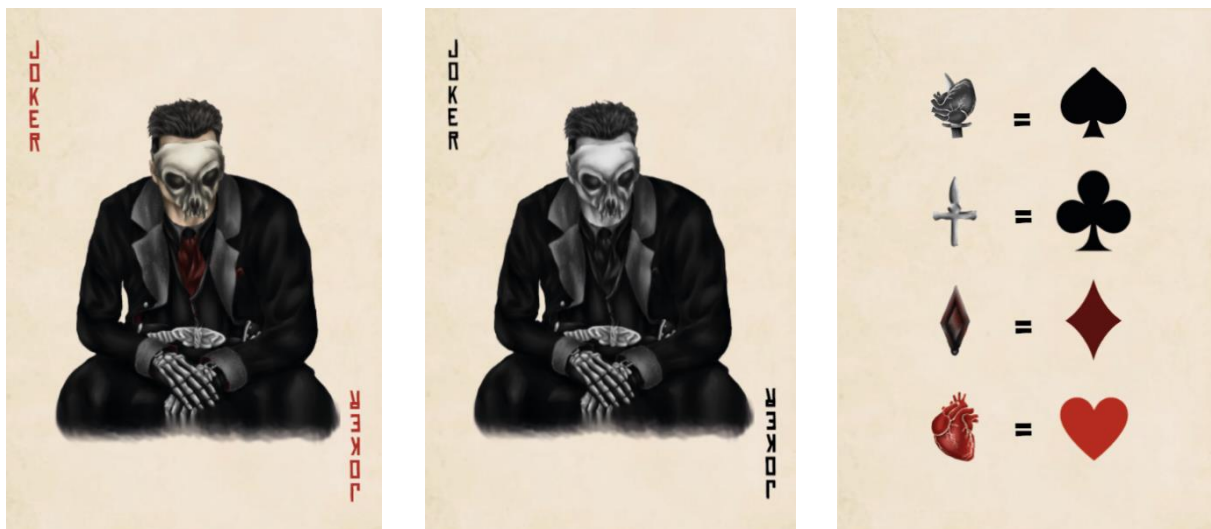


Рисунок 3.23 – Візуалізація молодших трєфових карт

Особливе місце в колоді посідає карта джокера, дизайн якої також базується на образі реального гравця під нікнеймом Wolfghosteye (рисунок 3.24 а,б). Оскільки джокер є найвищою та найбільш непередбачуваною картою, використання саме цього образу має важливе значення для загального задуму колоди: персонаж Wolfghosteye раніше вже був обраний за основу для валета бубни.



а

б

в

Рисунок 3.24 – Візуалізація додаткових карт: а – джокер в кольорі; б – ахроматичний джокер; в – допоміжна карта стилізованих мастей

Повторна поява персонажа Wolfghosteye в ролі джокера пов'язує карти між собою та робить загальний сюжет колоди цікавішим. Його реальний костюм та риси обличчя функціонально виправдані для змодельовання авантюрного та

хитрого персонажа, невловимого шукача пригод чи харизматичного розбійника, який здатний миттєво змінити хід гри. Таке рішення підкреслює унікальність карти та виділяє персонажа Wolfghosteye як головного героя, що зустрічається в багатьох сувенірних колодах карт.

Також була створена допоміжна карта для орієнтувані в системі стилізованих мастей (рисунок 3.24 в).

У межах дослідження було розроблено конструкцію коробки для колоди карт із подальшим нанесення графічного дизайну. Обрана модель є стандартним пакуванням з однією точкою склеювання (рисунок 3.25), що є типовим і найбільш поширеним рішенням у виробництві гральних карт.

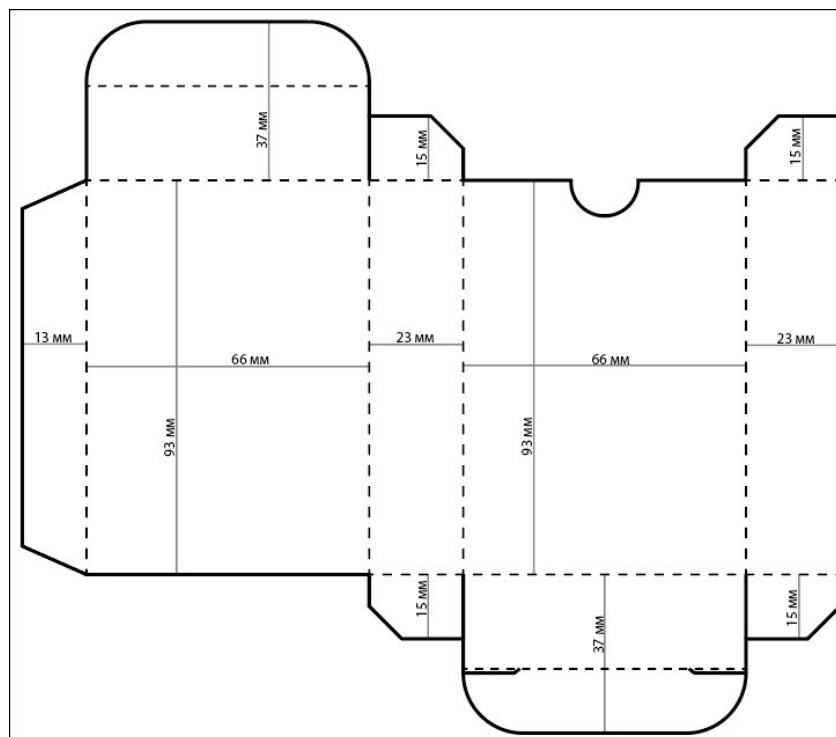


Рисунок 3.25 – Конструкція коробки для колоди карт

На основі обраної стилістики карт було розроблено конструкцію коробки та декілька варіантів її графічного оформлення (рисунок 3.26).



Рисунок 3.26 – Візуалізація розгортки упаковки для карт

Серед розроблених варіантів було обрано пакування чорного кольору, оздоблене патерном, що дублює графіку сорочки карт.

Таким чином обґрунтовано творчу розробку сувенірної гральної колоди на тему гри «Red Dead Online». Визначено, що головна ідея проєкту полягає у поєднанні класичної карткової структури з авторською інтерпретацією вестерн-естетики, ігрових референсів, персонажів, предметів і декоративної системи.

У межах проєкту гра «Red Dead Online» використовується як джерело атмосфери та елементів побуту Дикого Заходу. Водночас розроблені графічні рішення не дублюють оригінальні матеріали гри. Важливим є авторське переосмислення: костюми, силуети й предмети адаптовано відповідно власного стилю та завдань карткового формату.

Розглянуто систему мастей, у якій використовуються назви чирва, трефи (хреста), піка і бубни. Для кожної масті визначено образне наповнення: чирва пов'язується з життям і людською стійкістю, трефи (хреста) – з вірою та внутрішньою опорою, піка – з небезпекою і смертю, бубни – з наконечником стріли, шляхом і предметною цінністю.

Обґрунтовано роль фігурних карт, тузів, джокерів, рамки, звороту й додаткової карти з поясненням інтерпретації мастей. Визначено, що королі, дами й валети мають відрізнятися не лише підписом або мастю, а й характером, віком, силуетом, декоративністю та композиційною вагою. Тузи доцільно інтерпретувати як предметні знаки, а джокери – як карти з вільною атмосферною стилістикою.

Отже, цей етап завершує проєктне обґрунтування й показує, як художня ідея може бути доведена до цілісного сувенірного дизайн-продукту.

Етапи виконання роботи представлені в графічній частині на презентаційних планшетах: Планшет з підбором кольору, Планшет з підбором шрифтів (рисунок Б.1, додаток Б); Планшет з дизайном ілюстрованих старших карт; Планшет з дизайном молодших карт (рисунок Б.2, додаток Б); Планшет з пакуванням карт, Планшет з візуалізацією макетів (рисунок Б.3, додаток Б).

ВИСНОВКИ

В результаті виконання кваліфікаційної роботи розглянуто особливості дизайну сувенірних гральних карт та візуальні характеристики гри «Red Dead Online», як джерела творчості. Основна увага зосереджувалась не тільки на декоративному оформленні окремих карт, а на формуванні цілісного дизайн-продукту, який поєднує традиційну структуру колоди, авторську ілюстрацію, вестерн-естетику та колекційний характер.

Під час виконання роботи було встановлено, що гральні карти є не лише ігровим предметом. Вони можуть виступати як об'єкт графічного дизайну, сувенірна продукція, носій символіки та невеликий формат для авторської ілюстрації. Саме через це карткова колода є зручною основою для переосмислення візуальної теми, адже кожна карта має свою функцію, але водночас може мати самостійне художнє значення.

У першому розділі було проаналізовано вихідні дані до проектування сувенірної гральної колоди. Розглянуто загальні ознаки гральних карт, їхню структуру, роль мастей, фігурних карт, тузів, джокерів, а також значення колекційної та сувенірної продукції. Це дало змогу визначити, що карти, дизайн яких розробляється, повинні залишатися зрозумілими для використання, але не втрачати авторського характеру. Для такого типу виробу важливими є читабельність, єдність стилю, виразність образів і зв'язок із темою.

У другому розділі було досліджено ретроспективу теми та візуальні джерела, які можуть впливати на створення тематичної колоди. Окрема увага приділялась історичним і сучасним прикладам гральних карт, сувенірним колодам, картковій графіці, ігровій культурі та художнім підходам, що використовуються у візуальному оформленні подібних об'єктів. Аналіз показав, що успішна тематична колода повинна не просто накладати ілюстрації на стандартні карти, а будувати власну внутрішню систему.

У межах проекту «Red Dead Online» розглядається як джерело атмосфери, а не як готовий набір зображень для прямого перенесення. Для роботи мають значення аутфіти, силуети персонажів, одяг, зброя, предмети, матеріали, фактури, настрої вестерну та загальне відчуття ігрового світу. Референси з гри можуть бути переосмислені, частково перемальовані та пристосовані до авторської стилістики, але при цьому вони не повинні перетворюватися на буквальне копіювання офіційних матеріалів. Визначено, що для вестерну – тематичного жанру гри «Red Dead Online», притаманні: приглушені кольори: коричневі, чорні, сірі, бежеві, темно–червоні та металеві відтінки; риси атмосфери кінця епохи Дикого Заходу; текстурність – іржавий метал, пил, шкіра; контраст локацій – салуни, дикі прерії, пустельні ландшафти, брудні міста.

У третьому розділі було обґрунтовано творчу розробку колоди. Визначено концепцію, систему мастей, принципи побудови фігурних карт, тузів, джокерів, декоративних рамок, звороту карти та додаткової пояснювальної карти. Важливим рішенням стало збереження класичної карткової основи. Завдяки такому рішення колода сприймається як повноцінний ігровий набір і, водночас, має сувенірну та колекційну цінність.

У роботі кожна з мастей карт отримала власне образне трактування. Чирва пов'язується з темою життя, витривалості й людського зв'язку; трефи (хреста) – з вірою, внутрішньою опорою та церковним мотивом; піка – з небезпекою, смертю і холодною зброєю; бубни – з наконечником стріли, шляхом, ресурсом і предметною цінністю. Таке рішення дозволяє не ламати традиційну карткову систему, а розширити її відповідно до обраної теми.

Фігурні карти в проєкті розглядаються як головний носій персонажної частини колоди. Королі трактуються як зрілі та сильні чоловічі образи, дами – як самостійні жіночі персонажі з виразною декоративністю, валети – як молодші чоловічі типажі з більшою рухливістю й відкритістю. Тузи мають предметне вирішення через зброю або символічні елементи, а джокери зберігають вільніший характер і можуть передавати іронію, напруження або незвичний настрої світу гри.

Під час розробки враховано функціональність колоди. Важливо, щоб масті й номінали читалися швидко, кутові індекси не губилися на фоні ілюстрації, рамки не перевантажували карту, а зворот був однаковим для всіх карт.

Результати роботи використано як концептуальну основу для створення авторського дизайн-проекту сувенірної гральної колоди. Такий продукт може використовуватися як подарункова колода, колекційний арт-об'єкт, тематичний набір для шанувальників вестерн-естетики та гри «Red Dead Online», а також як приклад переосмислення класичного об'єкта графічного дизайну через сучасну ігрову культуру.

Таким чином розроблено: систему мастей; дизайн 12 фігурних карт, 4 тузів, 2 джокерів, 20 молодших карт, використано шрифт Cines Roks Regular, стиль якого ідентичний з постерами гри; сорочку для карт та пакування підібрано в одному стилі патерну, що створює цілісний ансамбль.

Колода карт з розробленим дизайном виготовлена в матеріалі: для карт використано папір щільністю 300–350г/м², з матовістю для довготривалого використання; для пакування – папір щільністю 300–350г/м². Карти і пакування не містять елементів післядрукарського оздоблення.

Оформлення пояснювальної записки відповідає СОУ 207.01:2025 «Текстові документи. Загальні вимоги і правила оформлення» [26] та методичним рекомендаціям до виконання кваліфікаційної роботи, розміщеним в Модульному середовищі для навчання MOODLE [27].

ПЕРЕЛІК ДЖЕРЕЛ ПОСИЛАННЯ

1. International Playing-Card Society [Електронний ресурс] // Brief History of Playing-Cards: веб-сайт.). – Режим доступу: <https://i-p-c-s.org/history.html> (дата звернення 18.05.2026).
2. Що таке звичайна колода карт? [Електронний ресурс] // Інструкція сотка. Архіви. – Режим доступу: <https://intuyciya.sotka.cx.ua/vzaiemodiya/shho-take-zvichayna-koloda-kart.html> (дата звернення: 27.05.2025).
3. Heller S., Chwast S. Graphic Style: From Victorian to New Century / S.Heller, S. Chwast New York: Abrams, 2011. – 336 p.
4. Male A. Illustration: A Theoretical and Contextual Perspective / A. Male London: Bloomsbury Visual Arts, 2017. – 232 p.
5. Zeegen L. The Fundamentals of Illustration / L. Zeegen Lausanne: AVA Publishing, 2005. – 176 p.
6. Ambrose G., Harris P. The Fundamentals of Graphic Design / G. Ambrose, P. Harris. – Lausanne: AVA Publishing, 2009. – 192 p.
7. Adobe. Download PDFs with CMYK color profile: [Електронний ресурс] : довідковий матеріал. – Режим доступу: <https://helpx.adobe.com/ua/express/web/print-and-export/export-pdfs-with-cmyk-color-profile.html> (дата звернення 18.05.2026).
8. Lupton E. Thinking with Type: A Critical Guide for Designers, Writers, Editors, & Students / E. Lupton. – New York: Princeton Architectural Press, 2010. – 224 p.
9. Klimchuk M. R., Krasovec S. A. Packaging Design: Successful Product Branding from Concept to Shelf / M. R. Klimchuk, S. A. Krasovec. – Hoboken: John Wiley & Sons, 2012. – 256 p.
10. Sherin A. Design Elements, Color Fundamentals: A Graphic Style Manual for Understanding How Color Affects Design / A. Sherin. – Beverly: Rockport Publishers, 2012. – 160 p.

11. Що таке FOGRA39. [Електронний ресурс] // International Color Consortium. – Режим доступу: <https://www.color.org/fogra39.xalter> (дата звернення: 21.05.2026).

12. Як створити набір карток для гри чи практики [Електронний ресурс] // newmedia. – Режим доступу : <https://newmedia.ua/printed-products-uk/yak-stvoryty-nabir-kartok-dlya-hry-chy-praktyku-vid-ideyi-do-hotovoho-produktu/> (дата звернення: 20.05.2026).

13. GameMaster [Електронний ресурс] // Статті Гральні карти – пластикові або картонні. – Режим доступу : <https://www.gamemaster.com.ua/uk/articles/96-hralni-plastykovi-abo-kartonni-karty> (дата звернення: 21.05.2026).

14. International Playing-Card Society [Електронний ресурс] // Who are the court figures?: веб-сайт. – Режим доступу: https://www.i-p-c-s.org/faq/history_12.php (дата звернення 18.05.2026).

15. Історія виникнення карт [Електронний ресурс] // Закони фізики. Закони ринку. – Режим доступу: <https://count.pryroda.cx.ua/ukraincyam/koli-vigadali-karti.html> (дата звернення 18.05.2026).

16. Історія виникнення гральних карт [Електронний ресурс] // New Media/ – Режим доступу: <https://newmedia.ua/interesting-know-uk/istoriya-vynyknennya-hral%CA%B9nykh-kart/> (дата звернення 18.05.2026).

17. Гральні карти [Електронний ресурс] // Wikipedia. – Режим доступу : https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%93%D1%80%D0%B0%D0%BB%D1%8C%D0%BD%D1%96_%D0%BA%D0%B0%D1%80%D1%82%D0%B8 (дата звернення: 20.05.2026).

18. Запорозькі козаки перед боєм тренувались і на «Біблії диявола» [Електронний ресурс] // Волинь. – Режим доступу: <https://www.volyn.com.ua/news/161159-zaporozki-kozaky-pered-boiem-trenuvalys-i-na-biblii-dyavola> (дата звернення 28.05.2026).

19. Вестерн [Електронний ресурс] // Wikipedia. – Режим доступу: <https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%92%D0%B5%D1%81%D1%82%D0%B5%D1%80%D0%BD> (дата звернення: 20.05.2026).

20. Bicycle Cards [Електронний ресурс] // Premium Playing Cards for Every Game: веб-сайт. – Режим доступу : <https://bicyclecards.com/> (дата звернення 18.05.2026).

21. Rockstar Games. Red Dead Redemption 2 [Електронний ресурс] // офіційний веб-сайт. – Режим доступу: <https://www.rockstargames.com/reddeadredemption> (дата звернення 18.05.2026).

22. World of Playing Cards. The History of Playing Cards: веб-сайт. – Режим доступу: <https://www.wopc.co.uk/explore/theme/history/> (дата звернення 18.05.2026).

23. Порцелянові історії [Електронний ресурс] // Факти. Сайт. – Режим доступу: <https://fakty.ua/412932-figurka-dnya-laquo-farforovye-istorii-raquo-28-nbsp-dekabrya-2022> (дата звернення: 21.05.2026).

24. International Playing-Card [Електронний ресурс] // Society. Playing-card History: веб-сайт. – Режим доступу: <https://www.i-p-c-s.org/faq/history.php> (дата звернення 18.05.2026).

25. Як створити набір карток для гри чи практики [Електронний ресурс] // newmedia. – Режим доступу : <https://newmedia.ua/printed-products-uk/yak-stvoryty-nabir-kartok-dlya-hry-chy-praktyku-vid-ideyi-do-hotovoho-produktu/> (дата звернення: 20.05.2026).

26. Текстові документи. Загальні вимоги та правила складання СОУ 207.01: 2025 [Електронний ресурс] / О. М. Синюк, В. Г. Лопатовський, Г. В. Красильникова, І. В. Андрощук, В. С. Яремчук, Н. В. Подлевська. – Хмельницький: ХНУ, 2025. – 36 с. – Режим доступу: https://msn.khmnu.edu.ua/pluginfile.php/639740/mod_resource/content/2/СОУ-2025.pdf (дата звернення: 24.05.2026).

27. Кваліфікаційна робота: Методичні рекомендації до виконання для здобувачів першого (бакалаврського) рівня вищої освіти спеціальності «Дизайн». – Режим доступу: <https://msn.khmnu.edu.ua/course/view.php?id=8617> (дата звернення: 24.05.2026).

ДОДАТОК А

Аналіз аналогів

Таблиця А.1 – Аналіз художніх рішень сувенірних карт

№	Зображення	Аналог / джерело	Опис особливостей
1	2	3	4
1		Bicycle Standard / Rider Back	Класична структура колоди, контрастні індекси, стабільні масті, симетричний зворот.
2		Історична європейська карта з колекції The Met	Історична декоративність, ручний характер зображення, орнаментальна площа карти.
3		Stockholm17, The House of the Rising Spade]	Преміальний авторський стиль, складна рамка, образна роль масті, деталізація фігурних карт.
4		theory11, Monarchs	Стримана симетрія, зворот як головний знак колоди, цілісна коробка, відчуття колекційності.
5		theory11, Artisans	Поєднання темної основи, декоративної рамки й акцентних деталей без перевантаження композиції.
6		Art of Play / Eames Playing Cards	Адаптація дизайнерського джерела через ритм, палітру, геометрію та повторювані мотиви.

ДОДАТОК А

Аналіз аналогів

Кінець таблиці А.2

№	Зображення	Аналог / джерело	Опис особливостей
7		Kings Wild Project, Federal 52]	Історизована графіка, гравюрний настрій, декоративна типографіка й серійність фігурних карт.
8		Dan & Dave / Smoke & Mirrors	Мінімальна палітра, виразний знак, чітке пакування та впізнаваність серії.
9		Art of Play, Eastern Forest	Ілюстративна тема, природні мотиви, оповідність та перетворення колоди на малий арт-об'єкт.
10		Art of Play, Antler Black Edition	Темна палітра, природний знак, контраст коробки і карти, відчуття сувенірності.
11		Ellusionist, Black Tiger	Сильний тональний контраст, чорна основа, акцентний знак і драматичний настрій.
12		theory11, High Victorian	Складна орнаментика, історична стилізація, робота з деталлю та декоративною глибиною.

ДОДАТОК Б

Графічна частина

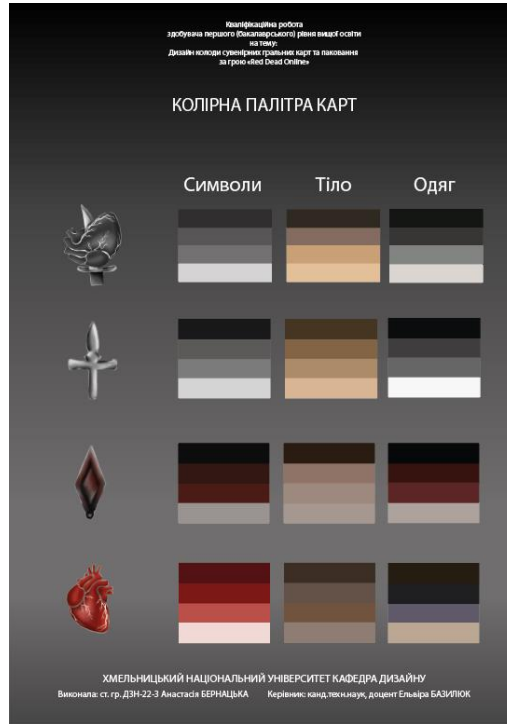


Рисунок Б.1 – Планшет з підбором кольору



Рисунок Б.2 – Планшет з підбором шрифтів

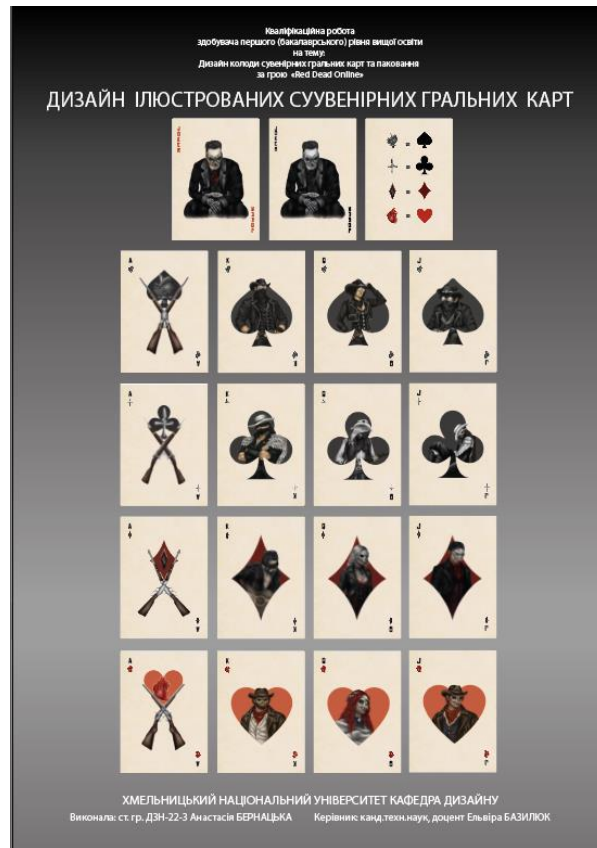


Рисунок Б.3 – Планшет з дизайном ілюстрованих старших карт

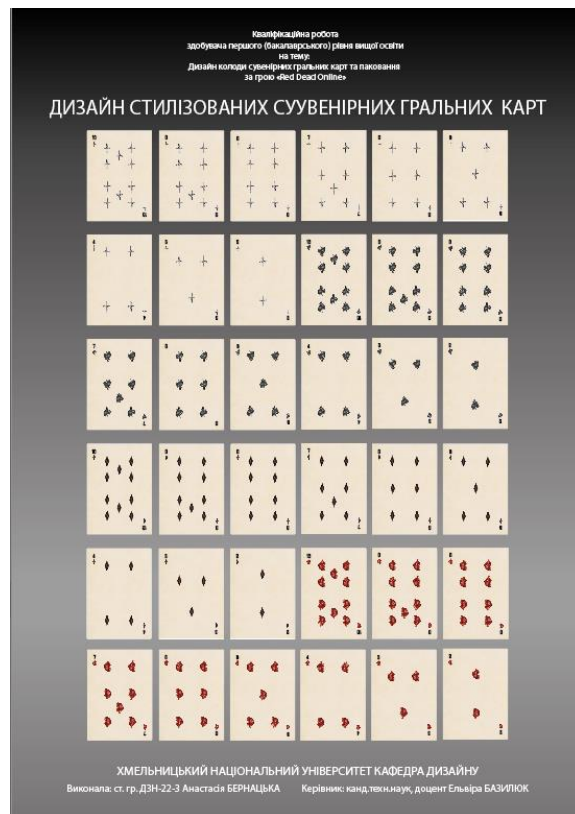


Рисунок Б.4 – Планшет з дизайном молодших карт



Рисунок Б.5 – Планшет з пакуванням карт



Рисунок Б.6 – Планшет з візуалізацією макетів