

УДК 655.254.22:82.083

© **Наталія Оникієнко**, магістрантка, ВПІ КПІ ім. Ігоря Сікорського, м. Київ, Україна, 2021 р.

Науковий керівник: Т. Г. Осипова, канд. техн. наук, доц., ВПІ КПІ ім. Ігоря Сікорського

### ПОРІВНЯЛЬНИЙ АНАЛІЗ ВИДАНЬ КНИГИ «ХИМЕРНА ПРИГОДА З ДОКТОРОМ ДЖЕКІЛОМ ТА МІСТЕРОМ ГАЙДОМ» Р. Л. СТВІВЕНСОНА

*In this report different editions of the book 'Strange Case of Dr. Jekyll and Mr. Hyde' are compared according to the following criteria: type of the illustrations, book design. Methods of depicting character dualism in illustrations are determined.*

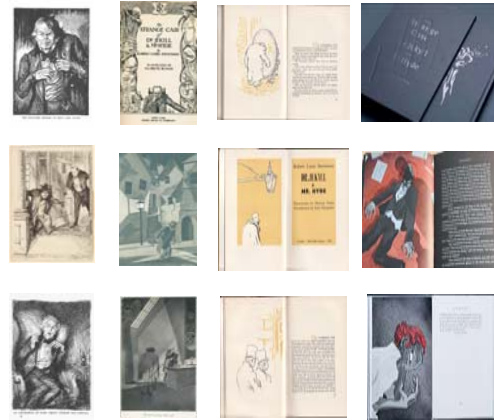


Готична новела шотландського письменника Р. Л. Стівенсона «Химерна пригода з доктором Джекілом та містером Гайдом» вперше була опублікована у січні 1886 року в Лондоні. Співіснування двох протилежних сутностей всередині однієї особистості є схожим на протистояння, що відбувається в українському суспільстві, тому сюжетна основа твору і образи Джекіла і Гаїда, створені Р. Л. Стівенсоном є актуальними.

Метою роботи є порівняння різних видань даної книги за типом ілюстрацій та їх технічним оформленням, визначення засобів зображення дуалізму особистості в ілюстраціях для створення власної концепції дизайну.

Для дослідження були обрані ілюстровані видання «Химерної пригоди з доктором Джекілом та містером Гайдом» різних часових періодів — від перших видань до сучасних. На рис. наведено деякі варіанти оформлення цих видань. Так, в ілюстраціях Е. Дж. Салівана до видання 1928 року (рис., а), виконаних чорним чорнилом, поєднані британська традиція ілюстрування з 1860-х років та елементи стилю арт-нуво. Динамічні штрихи та контраст чорного і білого підкреслюють емоційний стан зображених персонажів.

Ілюстрації С. Дж. Бімана у виданні 1930 року (рис., б) насичені додатковими химерними деталями, а використане художником освітлення надає ілюстраціям сюрреалістичного вигляду та підкреслює протилежність особистостей Джекіла/Гаїда. Чітке протиставлення добра і зла відображено в мінімалістичних ілюстраціях Мервіна Піка у виданні 1948 року (рис., в), де автор використав чорно-золоту кольорову гаму, що створює контраст на обкладинці та проходить крізь всі ілюстрації. Сучасний дизайн, створений видавництвом Amaranthine Books (рис., г), в якому використана чорно-біла гама,



а б в г

Ілюстрації до новели Р. Л. Стівенсона «Химерна пригода з доктором Джекілом та містером Гайдом» у виконанні: а — Е. Дж. Салівана; б — С. Дж. Бімана; в — Мервіна Піка; г — Небйши Цветкович



що уособлює добро і зло, з поєднанням комп'ютерних ілюстрацій художниці Небойши Цветкович передає атмосферу конфлікту особисті.

Отже, визначено, що для передачі дуалізму особистості доктора Джекіла в ілюстраціях до твору можливе використання наступних засобів: гротеск, в основі якого лежить химерне поєднання реального і фантастичного, красивого і жаливого; оптичні ілюзії, де як засіб образної виразності фігурують колір і геометризований малюнок з елементів, що можуть викликати вторинні образи, які доповнюють чи заперечують один одного; кольоровий контраст, за допомогою якого можна передати дуалізм зіставленням кольорових плям, світла та тіні, тощо.

Для розробки власного концепту оформлення книги «Химерна пригода з доктором Джекілом та містером Гайдом» було створено декілька ескізів з використанням гротеску, оптичних ілюзій та кольорового контрасту, які були оцінені експертами за ступенем повноти відображення психологічної особливості образу. Встановлено, що більш високі бали набрали ескізи, де було застосовано контраст.

На основі проведених досліджень, для створення власного ілюстративного ряду і повнішого розкриття образів вибрано застосування світлотіньового контрасту в поєднанні з технікою комп'ютерного ілюстрування, що дасть можливість створити оригінальне художнє оформлення.

УДК 76.012

© **Вікторія Фідоренко**, студентка 4-го курсу, ВПІ КПІ ім. Ігоря Сікорського, м. Київ, Україна, 2021 р.

Науковий керівник: В. М. Скиба, канд. техн. наук, доц., ВПІ КПІ ім. Ігоря Сікорського

## АЛГОРИТМ РОЗРОБКИ ДИЗАЙНУ НАСТІЛЬНОЇ ГРИ

*Nowadays, board games are becoming more and more popular, and in order to be noticed on the market, they must*



*have an interesting design. This article presents an algorithm of a partial technological process of developing a detailed project for a board game.*

Насьогодні настільні ігри стають дедалі популярнішими і, щоб виокремитись серед конкурентів, слід мати цікавий дизайн і якісне поліграфічне оформлення. Цього можна досягнути різними методами, проте основою є вірно побудований технологічний процес. Саме тому розробка алгоритму технологічного процесу розробки дизайну настільної гри є актуальним.

При розробці дизайну особливу увагу слід приділити процесам затвердження технологічного завдання та аналізу цільової аудиторії, що дозволить сфокусувати зусилля на забезпеченні очікувань замовника та майбутніх користувачів. Формування концепції та дизайн-концепту гри, їх затвердження є необхідним кроком для подальшої роботи над графічними елементами настільної гри. Подальші процеси оцифрування і обробка ілюстрацій, верстка, створення оригінал-макету мають ретельно контролюватись для досягнення прогнозованого результату — якісного продукту.

В загальному весь процес можна поділити на дві основні стадії: створення — формування та затвердження концепції, підготовка ілюстраційних матеріалів і файлів; та підготовки — перевірка оригінал-макету на готовність до друку.

Створений алгоритм має спростити підготовку організації процесу створення дизайну настільної гри і підвищити його ефективність, а контроль якості, проведений на відповідних етапах, буде запобігати помилкам будь-якого характеру.

