

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 жахливого; 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.

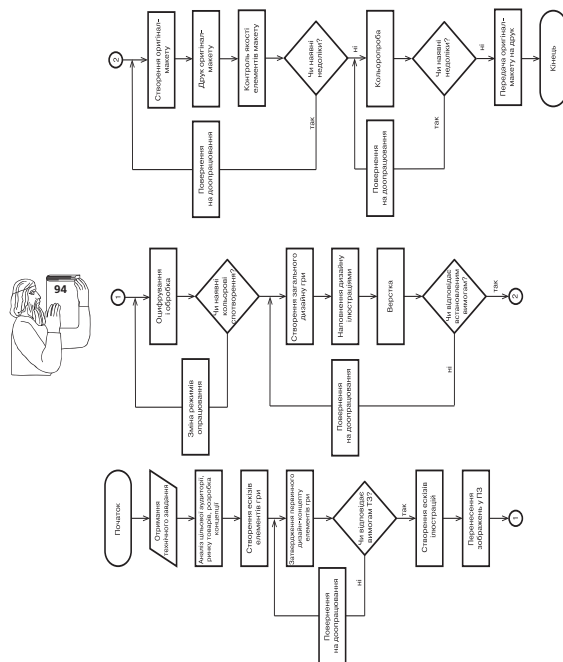
Насьогодні настільні ігри стають дедалі популярнішими і, щоб виокремитись серед конкурентів, слід мати цікавий дизайн і якісне поліграфічне оформлення. Цього можна досягнути різними методами, проте основою є вірно побудований технологічний процес. Саме тому розробка алгоритму технологічного процесу розробки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





Алгоритм розробки дизайну настільної гри

УДК 004:376.3:373.25

© **Юлія Боровинська**, студентка 2-го курсу, ХНУРЕ, м. Харків, Україна, 2021 р.

Науковий керівник: Т. А. Колесникова, канд. техн. наук, доц., ХНУРЕ

ІНКЛЮЗИВНІСТЬ В UX/UI ДИЗАЙНІ

Inclusive websites show up higher in search results, reach a larger audience, load faster and are more user-friendly. It is important to remember that more than 1 billion people worldwide have disabilities.

Інклюзивний дизайн — дизайн, розроблений під потреби різних груп людей із різними характеристиками і особливостями (вік, стать; фізичні можливості, культурні та соціальні аспекти). Розробники глобальних продуктів заздалегідь продумують як люди з різних категорій будуть сприймати й користуватись продуктами або сервісами.

Дизайн продукту можна зробити інклюзивним за допомогою різних методів. Наприклад, посилити контраст кольору. Контрастність може варіюватися від 3:1 до 4.5:1 при кеглі нижче 14. Для перевірки контрастності використовується сервіс contrast-checker.glitch.me. Окрім кольорової підказки, застосовуються візерунки або текстові мітки. Color Blind — це Figma плагін, який допоможе зрозуміти як кольори будуть виглядати з точки зору різних типів дальтонізму. Також створюються мітки або коментарі для полів введення. Люди, які використовують програми читання з екрану, зазвичай використовують Tab, який не зчитує «label» — текст-заповнювач. Використовують анімацію, яка не блимає більше трьох разів за секунду, а спалахи мають низьку контрастність і не містять занадто багато червоного кольору. Слідкують за читабельністю типографіки. Міжрядковий інтервал повинен бути як мінімум в 1,5 рази більше кеглю; інтервал між абзацами — в два рази більше кеглю. Використовують кегль більший за 12 пунктів.