

парковой территорией, которая будет соответствовать всем современным эргономическим и стилевым требованиям, и воссоздаст новые условия для времяпрепровождения жителей города [3].

Современная парковая культура предполагает превращения парков из банального места для прогулок среди зеленых насаждений в место массового и культурного отдыха, где могут без конфликтов проводить время различные возрастные категории людей. Все организовывается таким образом, что никто друг другу не мешает и каждый может найти себе занятие по душе: насладиться превосходным ландшафтным дизайном и утонченной эстетикой архитектурного комплекса, позаниматься спортом, хобби, любимым делом, искусством или уделить время для уединения с природой [4]. Современная жизнь на передний план выдвигает вопросы развития и социализации человека. Поэтому огромное значение приобретает проблема создания условий для его культурного развития. Человек воздействует на общественную жизнь, преобразует ее, создавая тем самым наиболее благоприятные условия для собственного развития и развития окружающих его людей.

Список использованных источников

1. Парк как социально-культурный институт [Электронный ресурс] – Режим доступа: <https://topref.ru>. – Дата доступа: 03.03.2023 г.
2. Благоустройство и озеленение парков [Электронный ресурс] – Режим доступа: <https://ozelenitel-stroy.ru>. – Дата доступа: 24.02.2023 г.
3. Шимко, В.Т. Архитектурно-дизайнерское проектирование городской среды / Учебное пособие. – Москва, 2006. – 384 с.
4. Проектирование парков [Электронный ресурс] – Режим доступа: <http://dendrology.ru>. – Дата доступа: 04.02.2023.

УДК 79

СОЗДАНИЕ GDD ИГРЫ

*Ушкина И.М. ст. преп., Прасмыцкая М.В. студ.
Витебский государственный технологический университет,
г. Витебск, Республика Беларусь*

На первом шаге создания игры команда придумывает концепцию и проводит начальную проработку игрового дизайна. Главная цель данного этапа – это геймдизайнерская документация, включающая в себя Vision (развернутый документ, описывающий игру как конечный бизнес-продукт) и Concept Document (начальная проработка всех аспектов игры). Информация, собранная на этапе подготовки производства, составляет основу документа по дизайну игры. Документ игрового дизайна (GDD) – это документ, который помогает понять и принять видение проекта, или детальное описание разрабатываемой компьютерной игры [1].

В дизайн-документ желательно включать следующую информацию:

1. Оглавление. На первой странице обычно описывают иерархию и структуру проекта. Здесь же находятся ссылки на все важные файлы и разделы, что существенно упрощает поиск информации о конкретной фиче (особенности проекта).
2. Вступление. Здесь пишется краткое описание проекта: название, платформа,

используемые технологии и целевую аудиторию игры.

3. Геймплей. В этом разделе дается четкое и подробное описание игрового процесса. Сразу согласовываются описанные механики с командой программистов, чтобы избежать проблем в будущем.

4. Интерфейс. В первую очередь описывается, что игрок видит во время кор-геймплея (базовой игры). Важно не засорять экран лишней информацией в этот момент. Пользователю даются необходимые данные, которые не отвлекают от игрового процесса. Этот пункт геймдизайн-документа пишется совместно с командой художников.

5. Мокап интерфейсов и главного меню. На этом этапе создаются графические наброски (схемы) всех игровых окон и интерфейсов. Они нумеруются, и под каждый экран пишется краткое описание.

6. Игровые фиши. В этом разделе описываются ключевые механики: обучение, инвентарь, диалоги, глобальные карты, прокачка и другие. Обязательно создание мокапа для каждой фиши.

7. Функциональные разделы: балансировка игры, панель администратора (необходимая для многопользовательских проектов), сборщик статистики (для f2p-игр), а также описание минимально играбельной версии игры (прототипа) для проверки востребованности ее базового геймплея [2].

GDD постоянно обновляется и совершенствуется в процессе производства. Это может быть связано с техническими или финансовыми ограничениями, или просто с осознанием того, что некоторые вещи не выглядят, не работают и не работают так хорошо, как изначально надеялись. GDD поддерживает организованность, помогает выявлять потенциальные риски и позволяет заранее увидеть кого придется нанять, чтобы воплотить проект в жизнь. Игровая идея может показаться довольно простой, но как только она будет изложена в GDD, станет понятно, насколько велик и ресурсоемок проект.

Список использованных источников

1. Как написать дизайн-документ для игры [Электронный ресурс] – Режим доступа: <https://skillbox.ru>. – Дата доступа: 15.02.2023
2. Геймдизайн документ: как писать [Электронный ресурс] – Режим доступа: <https://hsbi.hse.ru>. – Дата доступа: 20.02.2023

УДК 677: 7.05

ТЕКСТИЛЬ 20-Х ГОДОВ XX ВЕКА. ЧЕРВИНКО И.И. (ВИТЕБСК)

Лисовская Н.С., доц., Харень В.А., студ.

*Витебский государственный технологический университет,
г. Витебск, Республика Беларусь*

В работе кратко рассмотрена деятельность художников, создававших рисунки для тканей в 20-х гг. XX века. Любовь Сергеевна Попова (4 апреля 1889 г. – 25 мая 1924 г.) выполнила серию супрематических эскизов вышивок для артели, коллекцию рисунков для ткани на основе беспредметных мотивов, серию моделей одежды со своими орнаментами [1]. Ксения Леонидовна Богуславская (Богуславская-Пуни (1892–1972) входила в творческое общество художников-авангардистов «Супремус» [2]. Ольга