

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

Владимировна Розанова (21 июня 1886 г., Меленки, Владимирская губерния – 7 ноября 1918 г. Москва) – одна из крупнейших представительниц русского авангарда [3]. Удальцова Надежда Андреевна (10 января 1886 г., Орёл – 25 января 1961 г., Москва). В период безработицы она создавала декоративные рисунки для артели вышивальщиц «Вербовка» [4].

Иван Иванович Червинко (Червинка) – художник, специалист по ткачеству, родился в 1891 г. в с. Городищи Осеевской (Анискинской) волости Богородский уезд Московской губернии. Был выпускником Императорского Строгановского Центрального художественно-промышленного училища (г. Москва), специальность «ткачество». С 2013 г. по приглашению помещицы Острейко Александры Александровны работал в частной ткацкой школе в Старом Селе, что под Витебском. До 1919 года служил при Витебской губернской землеустроительной комиссии, при ткацкой мастерской общества трудовой помощи г. Витебска и губернии. С 1919 г. по 1924 г. был назначен заведующим учебно-показательной мастерской по подготовке инструкторов ткачества. Был частью творческой организации витебских художников «УНОВИС» и являлся хранителем ее архива [5].

Ивану Червинко было около тридцати лет к моменту поступления в школу Народного училища; в одном из архивных документов он описан, как «заведующий школой (Школой ручного труда) и вечерними сапожными курсами при школе, специалист с техническим образованием».

Червинко остался в Витебске, когда члены «УНОВИСа» уехали в Петроград. Червинко был добросовестным архивариусом Уновиса, хранителем многих работ (в его доме было собрано около 80 произведений, целый музей Уновиса). Николай Иванович Харджиев сообщил о трагическом конце творца – спасаясь от немцев, Червинко уехал из Витебска, ведь там сгорела вся коллекция вместе с домом, он пешком добрался до Москвы и, тяжело заболев, безвестно скончался в окраинном госпитале [6]. Далее письма Червинки, которые адресованы графику Зиновию Исааковичу Горбовцу, жившему в Витебске в 1924–1929 гг. и преподававшему в те годы в Витебском Художественном техникуме. Письма предоставлены сыном художника – Исааком Зиновьевичем Горбовцем. (Витебск 25/10–32 г.) «В настоящее время сижу над разрешением рисунка для ряда тканей». (Витебск 19/11–33 г.) «Едва окончил серию рисунков «Мотивы для тканей» и больше ничего не мог делать» [7]. Ряд рисунков для артели вышивальщиц «Вербовка» были восстановлены в настоящее время. Куратором Анной Толстиковой в сентябре 2020 г. был организован проект «Пионеры супрематизма. Вербовка-100» в Витебске в Музее истории Витебского народного художественного училища.

Список использованных источников

1. Попова Любовь Сергеевна – Википедия. – Режим доступа: https://ru.wikipedia.org/wiki/Попова,_Любовь_Сергеевна. Дата доступа: 26.02.2023.
2. Ксения Леонидовна Богуславская-Пуни (1892-1972) – художник русского авангарда – Режим доступа: <https://www.liveinternet.ru/users/marginalisimus/post439748373> – Дата доступа: 26.02.2023.
3. Розанова, Ольга Владимировна – Википедия. – Режим доступа: https://ru.wikipedia.org/wiki/Розанова,_Ольга_Владимировна – Дата доступа: 26.02.2023.
4. Удальцова Надежда Андреевна. Русский пейзаж. – Режим доступа: <http://ruskiy-peyzazh.ru/khudozhniki/udaltsova-nadezhda-andreevna> – Дата доступа: 26.02.2023.
5. Червинко, Иван Иванович – Википедия. – Режим доступа: <https://ru.wikipedia.org/wiki/>

- Червинко, Иван Иванович – Дата доступа:26.02.2023.
6. Альманах УНОВИС № 1. Витебск, 1920. – Режим доступа:www.raruss.ru/avant-garde/2470-almanac-unovis-1.html – Дата доступа:26.02.2023.
 7. Искусство – «Зеркало» – литературно-художественный журнал. – Режим доступа: zerkalo-litart.com/?p=3616 – Дата доступа:26.02.2023.

УДК 659.1.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ПЛАКАТА В ТЕРРИТОРИАЛЬНОМ БРЕНДИРОВАНИИ

Оксинь С.А., доц.

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

Для территориального брендинга немаловажным и рабочим является использование плаката в разном масштабировании: от размера А3 до билбордов, пространственных стендов, суперграфических монументальных изображений. Композиции могут быть традиционных прямоугольных форматов, но могут и вписываться в любые сложные по конфигурации и пространственному решению объемные структуры. Возможны простые геометрические объемные фигуры (конус, пирамида, куб, цилиндр и т. д.) и сложные инсталляции, помещенные в городской и природный ландшафт. В рамках курсовой работы по дисциплине «Теория и практика рекламы» студентами на примере узкой темы «Социальная реклама. Истории спасения животных» были предложены варианты использования плакатов, выполненных в авторских техниках, для брендинга разнообразных организаций, учреждений, программ, мероприятий в окружающей среде. Изучение роли плаката в брендинге территорий показало целесообразность размещения его в районе детских садов, школ, парков, зоомагазинов, заповедников, магазинов «зеленой» косметики, зоопарков, фермерских зооусадьб и т. д.

Студентами были отобраны самые любопытные и необычные истории спасения животных в соответствии с индивидуальной темой (лошади, грызуны, медведи, бобры, коровы, свиньи, куры, дикие птицы, экзотические животные, подопытные животные и т. д.). Все они призваны пробудить и развить эмпатию зрителя. Также были изучены современные графические тенденции и разработаны авторские техники ручной графики, способствующие эмоциональной вовлеченности. Авторские слоганы добавили остроты, доверительности, диалога со зрителем. Давыдовской У. разработана серия плакатов «Полосатый нянь», «Дари тепло. Помни! Любовь и тепло нужны всем!». Красочный, добрый социальный постер будет востребован на территории зоопарка, возле приютов для животных, офисов благотворительных организаций.

Глусовой Е. выполнена серия постеров, поднимающая проблему неправильного содержания домашних животных. В основу концепции была положена история массового спасения, когда в 2019 году в г. Пушкин волонтерам удалось спасти 794 декоративных крыс из «нехорошей» квартиры. История запустила волну равнодушия к проблеме домашних грызунов. Подобные изображения могут использоваться в зоне зоомагазинов.

Разработки Ковшар А. призваны напомнить людям, что экзотическое животное – не модная игрушка, а живое существо, требующее надлежащего ухода и любящего хозяина. На примере дружбы девушки и лисы создана серия плакатов «Позаботься о своем питомце,