

- технологии. – 2024. – № 1 (13). – С. 26– 32.
2. Духовная культура Китая: энциклопедия: в 5 т. / гл. ред. М. Л. Титаренко; Ин-т Дальнего Востока. – М.: Вост. лит., 2006 –. Т. 6 (дополнительный). Искусство / ред. М. Л. Титаренко и др. – 2010. – 1031 с. – С. 297– 305.
 3. Liu Xiaodong, (2023). The development and innovation of Chinese modern landscape design. Architectural Technology and Design, (4), P. 17– 18.
 4. Zhang Xiaohua, (2023). Characteristics and trends of Chinese modern landscape design. Architectural Technology and Design, (5), P. 19– 20.
 5. Абрамович, Н. А. Особенности традиционного китайского ландшафтного дизайна / Н. А. Абрамович, Фан Юй // Материалы докладов 57-й Международной научно-технической конференции преподавателей и студентов : в 2 т. / УО «ВГТУ». – Витебск, 2024. – Т. 2. – С. 208– 210.

УДК 659

РАЗРАБОТКА КОНЦЕПТ-АРТА ВИДЕОИГРЫ

Кириллова И. Л., доц., Вахрамеева М. Е., студ.

Витебский государственный технологический университет,
г. Витебск, Республика Беларусь

На сегодняшний день видеоигры являются значимой частью массовой культуры, хоть и возникли как побочный, технологический, по большей части, экспериментальный продукт. Разработка концепт-арта для видеоигр – это важный и многогранный процесс, который включает в себя создание визуальных представлений идей, персонажей, локаций и объектов, которые будут использоваться в игре. Концепт-арт служит основой для других этапов разработки игры, таких как моделирование, анимация и разработка игрового процесса. Он не только помогает команде разработчиков лучше понять и визуализировать проект, но и становится важным инструментом в общении с дизайнерами и программистами [2].

Концепт-арт не только должен быть эстетически привлекательным, но и функциональным. Идеи дизайнера должны соответствовать требованиям геймдизайна. Геймдизайнер Джесси Шелл: «Геймдизайн – это процесс принятия решений о том, какой будет игра» [3].

Об актуальности проекта «Разработка концепт-арта видеоигры» говорит тот факт, что видеоигры в некоторых странах более популярны, чем телевидение, и доходнее, чем кинематограф. Появившись относительно недавно, они нашли свою нишу и стабильную разнообразную по возрасту и социальному статусу аудиторию.

Разработка данного концепт-арта видеоигры основана на базе образа персонажей из белорусских народных сказок и легенд, что является отличным путём, как и к созданию полной живых, запоминающихся образов, игры, так и к появлению медиапродукта, популяризирующего белорусскую культуру не только среди местного населения, но и выходящего на иностранный рынок.

Идея и новизна исследования отображаются в оригинальности подхода к распространению культурного наследия Беларуси и его эффективности, из-за

совершенно невысокого входного порога для ознакомления с продуктом.

Практическая значимость проекта заключается в том, что у выявленных данных появится возможность прогнозирования вектора, как множественных подходов к стилистической составляющей игровых проектов, так и развития интерактивных развлечений в целом, базируясь на понимании закономерностей и механизмов, провоцирующих взаимосвязь в развитии аппаратного и программного обеспечения.

Исследование предоставляет возможность выработки передовых подходов к созданию видеоигр, предвосхищающих актуальные, на момент релиза, тренды, и при этом максимально соответствующих предпочтениям и ожиданиям целевой аудитории.

Список используемых источников

1. Кириллова, И. Л. Разработка элементов интерфейса для смартфона / Материалы докладов 57-й международной научно-технической конференции преподавателей и студентов: в двух томах, Витебск, 18–19 апреля 2024 года. – Витебск: Витебский государственный технологический университет, 2024. – С. 229–231.
2. Видеоигры как технокультурный феномен: история становления и социокультурная значимость [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://vogue.ua/article/fashion/brend/> – Дата доступа: 20.02.2025.
3. Тренды в геймдизайне в 2021 году [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://design.sredaobuchenia.ru/trend2020/> – Дата доступа: 20.02.2025.

УДК-741.02

СКЕТЧИНГ В ГРАФИЧЕСКОМ ДИЗАЙНЕ

Луцейкович Т. Н., доц.

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

Английское слово «*sketch*», обозначающее быстрый рисунок, эскиз, набросок, зарисовку, появилось в XVI в., но относительно недавно вошло в лексику русского языка как англицизм, эквивалентный приведенным выше понятиям. Если пренебречь некоторыми нюансными различиями, то можно сказать, что скетч – более современный в лексическом плане термин с более широким значением, замещающим все остальные, близкие по смыслу понятия, и отражающим современные тенденции, как в художественной деятельности, так и в новейшей языковой культуре.

В настоящее время увлечение скетчами приобрело масштабы и формы, выходящие за пределы узкопрофессиональных художественных интересов; скетч стал средством самовыражения, способом демонстрации творческих взглядов, позиций, формой оперативного изобразительного репортажа с места событий, языком коммуникации, изобразительной стенографией мыслей, впечатлений его автора.

Скетчинг стал распространенным самостоятельным видом творчества, который привлекает все больше поклонников. Организуются мастер-классы, выставки, конкурсы, марафоны художников профессионалов и любителей скетчей.

Выстраивая некоторую аналогию между двумя языками, верbalным и