

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

изобразительным, можно наблюдать очевидную взаимосвязь скетчинга и сленга (разговорной речи). Так же, как и литературный язык отличается от разговорного, академический рисунок отличается от скетча. Скетч – универсальный, можно сказать, рабочий изобразительный язык, в котором меньше официальности, жестких правил и норм, больше краткости, но при этом доступности, функциональности, индивидуальности и свободы самовыражения. Скетч расширяет изобразительный лексикон, именно активную его часть. Он более импульсивен, эмоционален, скор и прост по изобразительным средствам, ему свойственна импровизация, экспромт, яркая индивидуальность, синтетичность. Скетч, как и сленг, – характерный признак современной культуры, в частности, изобразительной.

Скетч – прекрасный способ тренинга визуального мышления, необходимого любой творческой личности, и не только. Информационная избыточность современного общества вынуждает человека активизировать все ресурсы мозга для быстрого восприятия и осмыслинной обработки информационных потоков, ежедневно поступающих из всех массмедиа. Использование двух каналов восприятия, верbalного и визуального, облегчает и ускоряет процесс восприятия, обработки и осмыслинения информационных потоков. С помощью скетча реализуется способ частичного визуального замещения вербальной информации на визуальную.

Скетч как вид быстрого рисунка совсем не примитивен, в простоте и доступности изобразительных средств кроется его глубинная эмоционально-содержательная емкость и особая эстетическая ценность. Совокупность изобразительных средств и приемов, используемых в скетче, не соответствует нормам языка академического рисунка, ему не чужды изобразительные «жаргонизмы», ему необходим эксперимент.

Скетч свободен и динамичен в своем развитии. Благодаря своей экспрессивности и свободе он кажется простым и потому доступным изобразительным средством, легко осваиваемым любым человеком. Именно эта кажущаяся простота и доступность сделали его столь популярным в непрофессиональной среде как форму индивидуального самовыражения и самодеятельного творчества.

УДК 77.09

РОЛЬ ЦВЕТА, СВЕТА, ДИНАМИКИ И КОМПОЗИЦИИ В КАДРЕ

Мандрик А. В., ст. преп., Новацкая М. В., студ., Петюль П. В., студ.

Витебский государственный технологический университет,
г. Витебск, Республика Беларусь

Художественное восприятие – это комплексный процесс, включающий эмоциональное, интеллектуальное и эстетическое освоение произведения искусства. Оно является фундаментом для формирования художественного вкуса и развития творческого потенциала личности.

Формирование художественного восприятия начинается в раннем детстве. Знакомство с произведениями народного творчества, иллюстрациями в книгах, музыкой и танцами закладывает основы эстетического чувства и развивает способность к эмоциональному отклику на искусство.