

2. Иванов, Д. Влияние визуальных эффектов на эмоции и когнитивные процессы / Психология и искусство – 2020. – С. 45–60.
3. Шпирс, Л., Уолтон, М. Восприятие и понимание. Альфред Шютц и феноменология социальной миры. – СПб.: Питер, – 2019. – С. 280.
4. Розенфельдт, К. Когнитивная психология восприятия. – СПб.: Эксмо, 2022. – 290 с.

УДК 659.113.4

РАЗВИТИЕ 3D-АНИМАЦИИ И ЕЁ ВЛИЯНИЕ НА СОВРЕМЕННЫЙ ГРАФИЧЕСКИЙ ДИЗАЙН

Онуфриенко С. Г., доц., Тыбербай Д. В., студ.

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

Развитие 3D-анимации стало важным этапом в эволюции графического дизайна. Влияние этой технологии охватывает множество сфер: от кино и видеоигр до веб-дизайна и рекламы. Благодаря прогрессу в области технологий рендеринга, моделирования, использования нейросетей и внедрению виртуальной и дополненной реальности, 3D-анимация становится не только инструментом для создания визуально захватывающих произведений, но и важным элементом взаимодействия с пользователем, а также источником новых форм контента и опыта. Значимость 3D-анимации для будущего графического дизайна трудно переоценить. Она открывает новые возможности для создания интерактивных и персонализированных решений, что позволяет не только улучшать эстетическое восприятие, но и повышать функциональность и вовлечённость пользователей. Метавселенные, виртуальные шоурумы, расширение возможностей мобильных приложений и цифровых интерфейсов – всё это свидетельствует о растущей роли 3D-анимированных элементов в сфере дизайна. Однако перед дизайнерами стоят и определённые вызовы. Это необходимость постоянного освоения новых технологий и инструментов, таких как WebGL, нейросети, VR и AR. Также стоит учитывать сложности, связанные с рендерингом и оптимизацией 3D-графики для различных платформ и устройств. Важно учитывать баланс между техническими возможностями и креативными решениями, чтобы создавать не только высококачественные, но и функциональные и удобные интерфейсы.

Основные направления развития 3D-анимации в графическом дизайне будут продолжать сосредоточиваться на улучшении фотorealизма, интерактивности и персонализации контента. Будущее графического дизайна всё более тесно связано с виртуальными пространствами, где 3D-анимированные элементы играют ключевую роль в создании уникальных пользовательских переживаний.

Список использованных источников

1. История 3D-графики: от векторных линий до реалистичных рендеров [Электронный ресурс] – Режим доступа: <https://skillbox.ru/media/gamedev/istoriya-3dgrafiki-ot-vektornykh-liniy-do-realisticnykh-renderov/> – Дата доступа: 18.03.2025.

2. 3D-анимация – видео или интерактив? [Электронный ресурс] – Режим доступа: <https://habr.com/ru/articles/426143/> – Дата доступа: 18.03.2025.
3. Как приручить 3D: Главные прорывы в современной анимации [Электронный ресурс] – Режим доступа: <https://www.kinopoisk.ru/media/article/3338959/> – Дата доступа: 18.03.2025.
4. Будущее 3D-моушн графики: технологические тенденции и прогнозы, которые определяют будущие визуальные эффекты [Электронный ресурс] – Режим доступа: <https://vc.ru/future/865545-budushee-3d-moushn-grafiki-tehnologicheskie-trendy-i-prognozy-kotorye-opredelyat-budushee-vizualnyh-effektov> – Дата доступа: 18.03.2025.
5. 3D-анимация для VR [Электронный ресурс] – Режим доступа: <https://ios-apps.ru/blog/3d-animaciiia-dlia-vr/> – Дата доступа: 18.03.2025.

УДК 677.074.57/58

КОЛЛЕКЦИЯ ДЕТСКИХ МНОГОЦВЕТНЫХ ЖАККАРДОВЫХ КОВРОВ

*Пархимович Ю. Н., ст. преп., Плахоцкая Е. А., студ.
Витебский государственный технологический университет,
г. Витебск, Республика Беларусь*

Цель данного исследования: в соответствии с учебной программой курса «Дизайн-проектирование текстильных изделий» во время прохождения преддипломной практики на ОАО «Витебские ковры» разработать серию эскизов двухполотных жаккардовых ковров, по одному из которых выполнить технический рисунок для изготовления ковра в материале.

ОАО «Витебские ковры» – одно из старейших предприятий текстильной отрасли Республики Беларусь, которое и сегодня выпускает широкий ассортимент современной и конкурентоспособной продукции, отвечающей всем запросам потребителя [1]. При проектировании ковровых изделий были учтены производственные возможности предприятия и специфика ассортиментной линейки. Цветовое решение разработано в соответствии с цветовой гаммой предприятия, включающей молочный, темно-коричневый и акцентный бордовый оттенки. Создание дизайна ткани осуществляется в рамках строго заданного формата, что требует соблюдения принципов композиционного построения, выявления структурных элементов и ритмической организации рисунка. В процессе разработки эскизов особое внимание уделялось качеству линий и продуманному расположению мотивов, что обеспечило целостность и логичное развитие коллекции. В основу стилистики легла намеренно упрощенная, «детская» трактовка интерьерных и природных элементов, направленная на создание эффекта рисунка, выполненного ребенком. Ключевым выразительным средством выступила линия. Все эскизы были выполнены вручную с последующей оцифровкой в графическом редакторе Adobe Photoshop с попиксельной проработкой деталей (рис. 1 а).

При создании технического рисунка учитывались следующие данные: количество пикселей 639 x 1650 (в соответствии с реальными размерами проектируемого изделия), цветовое решение, технологические возможности оборудования (рис. 1 б). Один из