

особенное значение для такого средового объекта, как детская площадка. Определенная социальная направленность данного вида средовых объектов вносит корректировки в техническое задание на основе гуманитарных ценностей и социальных приоритетов. Среди значительного числа различных рекреационных пространств немаловажное место занимают игровые пространства. Детство – важный этап активной жизни человека, а детские игры – не только развлечение, но и первая школа жизни, труда, общения, приобретения необходимых навыков, гармонического физического и умственного развития. Ребёнок по-особому воспринимает мир, и под влиянием этого восприятия формируется будущая личность. В игре происходит познание звуков, красок, форм, материалов; определяется их место и значение. Ребёнок познаёт себя и других людей, постигает основы социальных отношений между людьми. В процессе игры заложена возможность повышать воспитательно-образовательный уровень обучения, активно направлять его с помощью специально организованной пространственной среды (игровой площадки). На протяжении первых семи лет жизни ребенок проходит огромный путь физического и духовного развития. Направленное использование физической культуры на протяжении первых семи лет жизни, осуществляемое специальными дошкольными учреждениями, является начальным и очень важным звеном системы физического воспитания. Дошкольный возраст является важным периодом физического развития и формирования личности человека. Он отличается, с одной стороны, интенсивным ростом и развитием детского организма, а с другой – незрелостью, низкой сопротивляемостью неблагоприятным воздействиям внешней среды. Вот почему в этот период важно своевременно и эффективно стимулировать нормальное протекание естественного процесса физического развития, повышать жизнеспособность и сопротивляемость организма неблагоприятным внешним воздействиям.

УДК 721.012.8

ПАРК РАЗВЛЕЧЕНИЙ БУДУЩЕГО «КОСМОСФЕРА»

Студ. Львова А.В., студ. Львова Е.В., студ. Хаткевич И.М.,

доц. Малин А.Г.

Витебский государственный технологический университет

Данная работа посвящена разработке художественной концепции парка развлечений будущего «КосмоСфера». Тема данной работы в настоящий момент весьма актуальна, ведь сейчас существует множество парков развлечений различной тематики, однако все они привязаны к реалиям современного мира. Поэтому есть перспективы и настоятельная необходимость создания креативных, нацеленных в будущее концептов парков развлечений. Разработка конструктивного плана парка учитывает его особое месторасположение, выполняемые функции, направленность его тематики. Особое внимание было уделено разработке названия парка, конкретизации целей и задач выполняемой парком работы. Объект художественной концепции: парк развлечений будущего. Предмет художественной концепции: внутренняя среда парка развлечений будущего, ее составляющие и взаимосвязи между отдельными элементами парка. Цель: разработать художественную концепцию парка развлечений будущего и дизайн его отдельных элементов. Задачи: разработать название, девиз и дизайн логотипа; создать принципиальную архитектурную схему парка; продумать способы передвижения по территории парка развлечений; организовать наполненность павильонов-планет объектами для развлечений; выявить и обосновать функции такого парка развлечений; провести исследование сферы новых технологий и материалов.

Ключевые слова: космос, компьютерные технологии, трехмерное моделирование, новые материалы, архитектура, роботы, сферический кинотеатр, голограммы, инфостенды.

Основные методы, используемые при разработке художественной концепции, – это изучение аналогов современных парков развлечений мира, обобщение сведений и

морфологический анализ расположения тематических зон в парках, исследование выполняемых парками функций и задач.

Анализ прототипов парков и характеристик передовых технологий позволил посредством воображения и метода «погружения» в придуманную виртуальную реальность создать дизайн и художественную концепцию парка развлечений будущего «КосмоСфера».

Для визуализации идеи непосредственно использовался метод трехмерного моделирования в программах Autodesk Inventor Professional, Autodesk 3ds Max, Cinema 4D.

Данная работа включает в себя оглавление, введение, историческую справку, описание крупнейших современных парков развлечений в мире, детальное описание художественной концепции парка развлечений будущего «КосмоСфера», указываются новые материалы и технологии, необходимые для воплощения концепции в реальность, а так же приведены воображаемые виртуальные отзывы посетителей подобного парка развлечений.

Для данного парка развлечений было выбрано название «КосмоСфера», так как оно наиболее полно отражает художественную концепцию и направленность тематики парка. Помимо указания на глобальную привязку к теме космоса, название также отображает необычность архитектурного плана данного парка развлечений.

Это не просто парк, расположенный на земле и разделенный на сектора тематических зон. Это целиком сфера, горизонт в 360° , наполненный аттракционами, развлекательными центрами, кинотеатрами, магазинами и музеями. Это сфера развлечений.

Девиз художественной концепции парка: «На 360° : Космос вокруг тебя».

Логотип «КосмоСферы» (рисунок 1) представляет собой графическое отображение архитектурных особенностей этого парка развлечений.



Рисунок 1 – Логотип «КосмоСферы»

Целиком парк развлечений представляет собой сферу, разделенную плоскостью посередине. Этим разграничивается надземное, наземное и подземное пространства «КосмоСферы» (рисунок 2).



Рисунок 2 – Общий вид парка «КосмоСфера»

В отличие от развлекательных парков современности, «КосмоСфера» не имеет жесткой привязки к каким-либо персонажам. Это заменяется общей космической тематикой. Данный парк осуществляет не только развлекательную функцию, он также выполняет функции обучения и популяризации космической тематики

УДК 687.016.0

АВТОРСКАЯ ВИЗУАЛИЗАЦИЯ ДИЗАЙНЕРСКИХ ИДЕЙ В МОДЕЛИРОВАНИИ КОСТЮМА

Доц. Наговицына Т.В.

Витебский государственный технологический университет

Главным в творческой деятельности дизайнера является создание новых форм костюма, которые бы отвечали требованиям современной моды. Эта работа непосредственно связана с изображением проектируемой формы костюма. Умение грамотно и выразительно изображать модель считается важным качеством профессионального дизайнера. Уровень владения дизайнером навыками и средствами эскизного проектирования определяет его профессиональную компетентность. Когда дизайнер рисует, происходит отсеивание и сортировка информации, ведущей к проектным идеям. Важно не только умение рисовать, но и владение стилизацией рисунка для придания ему наибольшей выразительности и направленности. Эскизирование – это графический этап работы дизайнера над проектированием модной формы одежды. Существует несколько видов костюмных эскизов, каждый из которых имеет свои задачи и определяемую или графическую манеру с той или иной степенью подробности детальной проработки. Все разнообразие эскизных форм можно классифицировать следующим образом: фор-эскизы – быстрые предварительные рисунки будущей формы костюма с приблизительным изображением ее основных признаков, творческие эскизы – изображение моделей с достаточно детальной прорисовкой; рабочие эскизы – рисунки-схемы, точно передающие силуэт, пропорции и детали костюмной формы; ее конструктивную основу. При помощи фор-эскизов дизайнер ведет поиск образа будущей модели. В нем определяются силуэт, пропорции, ритмическая организация частей и элементов будущей модели, а главное, ее образность. Выполняются фор-эскизы быстро, легко, без привязки к конкретному материалу и уточнения конструкции изображаемой одежды. Этот вид эскизов является самым чувственным, живым и непосредственным