

УО «ВГТУ». – 52 Материалы докладов Витебск, 2019 года Т.2. – С.49–52.

2. Touchdesigner. Realtime графика и интерактивные инсталляции Катранзу [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://prjctr.online/touchdesigner.html>. – Дата доступа: 11.04.2021.

3. TouchDesigner [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://wikiorg.ru/wiki/TouchDesigner/>. – Дата доступа: 14.04.2021.

УДК 686.016

## РАЗРАБОТКА КОЛЛЕКЦИИ ПОВСЕДНЕВНОЙ ОДЕЖДЫ В СТИЛЕ «КЭЖУАЛ»

**Гудченко О.Ф., доц., Попковская Л.В, доц., Дудко А.А, студ.**

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

Стиль «кэжуал», получивший всеобщее признание ещё в XX веке является сегодня основным стилем повседневности. Его популярность тесно связана с определёнными условиями среды обитания и темпами городской жизни. До сих пор не изменёнными остаются особенности уличного стиля, которые определяют возможность творческого подхода к созданию образа. Основные признаки этого направления – свобода и практичность, лаконичность форм и многослойность, произвольное сочетание различных элементов и частей костюма. Уличный стиль «кэжуал» ориентирован на удобство и непринуждённость. Он не исключает нарядные, формальные, традиционные и классические элементы одежды. Также этот стиль не подразумевает чётких рамок и границ, что позволяет ощутить свободу и лёгкость образа.

Данное направление остаётся актуальным по сей день. Оно и стало фундаментальной основой для выбора темы дипломной коллекции. Тема дипломного проекта – «Разработка коллекции повседневной одежды». Основные черты коллекции: простота форм, чёткость силуэтов, авторская графика, разнообразие тканей. Важным преимуществом является варибельность комплектов, позволяющая создавать множество «луков», путем перестановки отдельных элементов.

Цель проекта – создание художественной, концептуальной, эстетически выдержанной, эргономичной коллекции повседневной одежды в условиях массового производства. Достигается путём решения поставленных задач:

- раскрытие авторской идеи;
- разработка концепции;
- исследование творческих источников в целях анализа уже имеющихся методов и приёмов;
- проведение художественно-композиционного анализа коллекции;
- анализ современных дизайнерских решений;
- разработка новых эскизов одежды.

Актуальность темы авторской коллекции заключается в новизне и неординарности решений, объединённых понятием «комплект», а так же в универсальности и варибель-

ности. Оригинальность коллекции состоялась за счёт сочетания различных графических приёмов. Такое решение превращает обыденные вещи в модную тенденцию сезона. За счёт использования принта коллекция одежды становится более выразительной и эффектной.

Разработка новой коллекции – это большая работа, требующая учитывать огромное количество факторов. Коллекция, в первую очередь, должна предъявить интересное конструктивное или декоративное решение. В ней должны быть представлены все возможные нюансы развития идеи. Дизайнер определяет перспективы развития коллекции, в которой будет воплощаться концепция моды. Перспективные коллекции представляют новые костюмные образы, поэтому при их проектировании учитываются данные о прогнозе моды, прогноз экономической ситуации, тенденции развития цветовых решений.

УДК 747

## ОБЗОР БЕСПЛАТНЫХ ИГРОВЫХ ДВИЖКОВ

Гурко И.С., ст. преп., Белова М.В., студ.

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

Термин «игровой движок» является прямой копией английского Game Engine. Фактически это объединенный в единое целое комплекс прикладных программ, с помощью которых обеспечивается графическая визуализация, звуковое сопровождение, перемещение внутриигровых персонажей, их действия в соответствии со скриптами, а также игра в сети, встроенные графические сцены, соблюдение физических эффектов и законов и многое другое.

Цель исследования рынка бесплатных игровых движков – выявление преимуществ и недостатков, а так же технических возможностей самых популярных на сегодняшний день для создания AAA проектов.

Рынок игровой индустрии постоянно развивается количество различных игровых платформ постоянно увеличивается, потому найти, подобрать движок – не такая простая задача, как может показаться.

**Unreal Engine** – один из наиболее популярных движков для разработки AAA-игр. (Gears of War, Batman: Arkham Asylum, Mass Effect)

*Плюсы:* лучшее комьюнити среди конкурентов, отличная техподдержка и механизм апдейта, новые инструменты выходят с каждым обновлением, широкий инструментарий, визуальное программирование, совместимость с различными платформами, привлекательная лицензионная политика, поддержка VR.

*Минусы:* завышенная цена в магазине на контент, требовательность к системе, недостаток универсального контента.

**Unity** (Pokemon Go, Rust, 7 DAYS TO DIE)

*Плюсы:* выгодная лицензионная политика; легкость в использовании; большая библиотека ассетов и плагинов; совместимость с любой платформой; отличное комьюнити; низкий порог входа; поддерживает DirectX и OpenGL

*Минусы:* ограниченный набор инструментов; плохая производительность готовых