

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

проектов; низкий уровень графики по сравнению с конкурентами; процесс изготовления игры отнимает много времени.

CryEngine 5 (Crysis, Hunt: Showdown, Kingdom Come: Deliverance).

Плюсы: Бесплатен для некоммерческого использования, лучшая графика на рынке, малый размер.

Минусы: нераспространённость игровых ассетов и полноценных гайдов от комьюнити, относительно небрежная техподдержка бесплатной версии.

Amazon Lumberyard игровое ядро базируется на CryEngine.

Плюсы: полностью бесплатный, Script Canvas – визуальная (нодовая) система программирования логики игры, полная и лёгкая интеграция с сервисами Amazon, много встроенных инструментов которые помогут сделать красивую графику.

Минусы: занимает со всеми требуемыми пакетами (SDK) много места на жестком диске, высокий порог входа.

УДК 74.01/.09

КОМПОЗИЦИЯ В ИЛЛЮСТРАЦИИ

Кириллова И.Л., доц.

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

Композиция – это организация разнородных визуальных элементов в единое целое. Она позволяет выстраивать зрительную информацию в наиболее эффективном для восприятия виде – интересно, логично, понятно.

Работа над композицией иллюстрации ведется с учетом особенностей человеческого восприятия визуальных элементов. Визуализация картинка происходит не сразу, а поэтапно, последовательно. Доказан условный приоритет верхней части листа над нижней. Опыты А. Ярбуса доказали, что глаз находится в постоянном движении, общее направление которого диктуется построением сюжета картины. В первую очередь замечают массу, затем оценивают пространство, перспективу, выделяют предметы и обращают внимание на фон. На втором этапе происходит грубое, приблизительное восприятие деталей, их различий. Третий этап – это суммирование полученной визуальной информации, ее первичный анализ. Человек уже в целом знает, что он видит. Если представленная иллюстрация его не заинтересовала, то на этом он и закончит свою визуализацию. Если изображение вызвало любопытство, то в голове начинается четвертый этап работы – пристальное и всестороннее изучение деталей, создание точной целостной картины.

По этим четырем этапам выстраивается композиция иллюстрации из наиболее значимых визуальных элементов, которые располагаются с учетом принципов и средств гармонизации. Композиция иллюстрации всегда выстраивается вокруг главного объекта или действия рекламы.

Иллюстрации для календаря Березинского биосферного заповедника выполнены в программе Adobe Photoshop. Проект студентки кафедры дизайна и моды