

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

УО «ВГТУ» специальности: 1-19 01 01 «Дизайн», направление специальности: 1-19 01 01-04 «Дизайн коммуникативный» Алеси Шкетик (рис. 1).



Рисунок 1 – Иллюстрации для календаря Березинского биосферного заповедника

#### СПИСОК ИСПОЛЬЗУЕМЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. Кириллова, И. Л. Концепции календаря для Березинского биосферного заповедника / И. Л. Кириллова, О. М. Шкетик, И. Л. Кириллова, О. М. Шкетик // Прогрессивные технологии и оборудование: текстиль, одежда, обувь : материалы докладов Международного научно-практического симпозиума, Витебск, 3 ноября 2020 г. / УО «ВГТУ». – Витебск, 2020. – С. 209–211.

УДК 745.52

## ТВОРЧЕСТВО ВЫПУСКНИЦЫ КАФЕДРЫ ДИЗАЙНА И МОДЫ ВГТУ КИМСТАЧ НАТАЛЬИ ОЛЕГОВНЫ

**Лисовская Н.С., доц., Голуб Е.В., студ.**

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

Кимстач Наталья Олеговна родилась в 1975 году в Витебске. Окончила ДХШ № 1 г. Витебска, ВГТУ в 2000 году. В городских, областных, республиканских, международных выставках принимает участие с 2007 года. Работает в технике ручного ткачества. Основные работы: «Старый город», «Неспокойная земля», «Творцы дорог», «Неспешное течение», «Индиго. Движение красного», «Индиго. Исчезновение красного», «Восторг, печаль и смех», «Теплый шелест», «Вторая половина лета», «Желтый мираж» и др. Творчество отличается разнообразием композиционных решений, использует как натуральные: