

цвета, композиция и направляющие линии) и низкоуровневая (ментальный маппинг, всё, что нельзя заметить глазами, но можно почувствовать). Низкоуровневая навигация включается, когда игрок переходит в новую локацию и, ориентируясь в ней, замечает мельчайшие детали. Сочетать высокоуровневую и низкоуровневую навигацию можно по-разному, главное – чтобы пользователь не почувствовал раздражение. Иногда низкоуровневой навигации может не быть.

Выделяют следующие принципы благоустройства экстерьерного пространства компьютерных игр: создание контрастных по структуре локаций; нивелирование структурного шума (повторяющихся элементов); проработка навигации в сочетании с внутриигровой картой; отработка левел-дизайна (архитектуры, материалов и масштабов).

Восприятие пространства, его повествование требует от игрока определенного уровня дедуктивного мышления. Он использует исследовательские и археологические навыки для определения взаимосвязей, причин, следствий и распознавания истории. При этом повествование через окружение показывает влияние пользователя на дополнительную реальность.

Структура уровней зависит от того, какой опыт хотят создать разработчики и какие эмоции они стремятся вызвать у игрока. При этом за создание разных локаций отвечают разные люди, поэтому важно, чтобы в основе их работы лежала одна и та же концепция. При этом разработчики заранее планируют не только определённые эмоции, которые возникнут у человека, но и степень их проявления.

Локацию и уровень для разного типа игр разработчики будут создавать по совершенно разным принципам. Существует три жанра: хоррор, стелс-экшен, соревновательный онлайн-шутер. Главная цель дизайнера уровней для хоррора – заставить игрока чувствовать себя уязвимым, создать максимально дискомфортную среду. В стелс-экшене левел-дизайнеру нужно заставить почувствовать себя всемогущим героем, вершителем судеб, а также искусным тактиком. В соревновательных играх, таких как онлайн-шутеры, основная задача – создать среду, в которой все равны на старте и структуру, по которой легко запомнить и предсказать действия противника.

Изучение подобных приемов и принципов устройства компьютерных игр является немаловажным пунктом в формировании системы знаний и навыков, необходимых для дальнейшей профессиональной деятельности дизайнера.

УДК 677.023.77

ПРИМЕНЕНИЕ СУПЕРГРАФИКИ В СТУДЕНЧЕСКИХ ОБЩЕЖИТИЯХ

Куленёнок В.В., к.п.н., доц., Соснина А.М., маг.

*Витебский государственный университет им. Машерова,
г. Витебск, Республика Беларусь*

Суперграфика – это разновидность прикладной графики, которая использует изобразительные приёмы, превращающие статичное пространство человека или объёмно-пространственный объект в активное и динамическое начало, зрительно преобразуя

его. В области графического дизайна для создания динамичного и пространственно сложного объекта используют не только цветовые мотивы, но и геометрический рисунок.

Современные тенденции в развитии интерьерного пространства актуализируют вопросы трансформации и преобразования среды для комфортного существования в ней человека. Именно поэтому суперграфика во всех её проявлениях очень актуальна. Она насыщает новыми смыслами, образами, цветовыми акцентами и полностью меняет морально устаревшую интерьерную среду, учит людей иному эстетическому восприятию объектов.

В рамках учебных практик были проведены работы по благоустройству рабочих комнат в студенческом общежитии УО «ВГТУ» (рис. 1).



Рисунок 1 – Суперграфика в рабочей комнате общежития ВГТУ

Объектом исследования данной работы является суперграфика, разработанная для студенческих общежитий.

Предметом исследования являются практические и технологические изменения в истории суперграфики, а также методики и особенности её разработки.

Цель работы – выявить и проанализировать все положительные аспекты в использовании суперграфики в студенческом общежитии, определить условия разработки и нанесения графики. Провести анализ современных тенденций в применении суперграфики и выявить методики её разработки в соответствии с назначением помещения.

В рамках исследования раскрыты особенности в подходах к разработке графики во всех её проявлениях; проанализированы современные тенденции в её применении; изучены новые практики в нанесении суперграфики. На базе сформулированных принципов возможно создание и реализация недорогого и стильного оформления

студенческих общежитий в Беларуси и не только, отвечающие высоким требованиям к данному типу помещений.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. Малин, А.Г. Теория и методология дизайна : конспект лекций для студентов спец. 1-19 01 01-01 «Дизайн объемный», 1-19 01 01-02 «Дизайн предметно-пространственной среды», 1-19 01 01-04 «Дизайн коммуникативный» / А. Г. Малин, И. М. Ушкина, И. С. Гурко ; УО «ВГТУ». – Витебск, 2015. – 79 с.

2. Суперграфика как средство средового формообразования [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://pnu.edu.ru>. – Дата доступа: 29.02.2021.

УДК 7.05

ПРИМЕНЕНИЕ АВТОРСКОЙ ГРАФИКИ В ТЕКСТИЛЕ

Толобова Е.О., доц., Грабовик Т.М., студ.

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

Одним из актуальных направлений дизайна является проект современного интерьера, предоставляющий возможности для экспериментов в области текстильных компонентов, делающих пространство нашего обитания максимально комфортным и, в то же время, индивидуальным. Поиск авторского почерка в работе над текстильными коллекциями побуждает дизайнеров создавать приемы и методы стилизации в художественном оформлении тканей с новыми эстетическими и потребительскими характеристиками.

Сюжет в текстильном рисунке – последовательность и взаимосвязь событий, действий, жестов, движений, обусловленные фабулой и имеющие художественное воплощение в соответствии со спецификой материала [2]. Сюжетный текстильный рисунок, который так широко представлен в истории искусства и текстиля, находит в настоящее время уникальные интерпретации и новые мотивы художественного слога образов. Это предоставляет большие возможности для теоретического осмысления и практического воплощения творческих идей в применении к тканям и другим видам текстильных материалов. Поэтому деятельность художников по текстилю заключается в расширении палитры выразительных средств, в обогащении пластического языка текстильного рисунка заметными образными решениями. Сюжетные композиции, как произведения декоративного искусства, в современных условиях получают новое звучание. Интерес к этому вопросу продиктован не только с точки зрения изучения экспериментальной работы с формой, функцией и материалом.

Работа со стилистикой изображения, в качестве которого выступают источники не из истории художественного текстиля, а шире – из искусства графики, побуждает к следующей перспективе: соединить ручное и компьютерное, человеческое и машинное. Применяя технологические методы текстильного дизайна, необходимо точно понимать,