

И наиболее запоминающееся для многих – это торговое. Здесь можно вспомнить знаменитую рекламу кондитерского дома «Абрикосов и сыновья», шоколада «Эйнем», а также утонченно-чувственные женские фигурки с плакатов парфюмерного дома «А. М. Жуковъ». Умение обращаться к совершенно разным слоям населения рекламных постеров «Брокаръ и К» привлекало к парфюмерному производителю и высший свет, и сельских жителей. В царское время активно рекламировались папиросы и табачные изделия, делая процесс курения максимальным привлекательным и эстетичным.

Такие плакаты являются прямыми последователями европейского Art Nouveau, с его аристократичностью, вниманием к каждой детали и тонкими цветовыми оттенками. По сути это были модные, сентиментальные изображения, использующие актуальные для конца века приемы. Плакатисты создавали яркие, запоминающиеся образы, ставшие символом эпохи, но не всегда могли визуально совместить творчество и финансовый успех предпринимателя.

Как и в любой ассоциированной сфере искусства, мир рекламных плакатов не стоит на месте. Среди телерекламы, баннеров, контекстной рекламы и сообщений в социальных сетях, плакат стал чем-то элитарным, особенным. Компания может выпускать вполне обычные телевизионные ролики, но ее плакат всегда отличается иронией, аллегоричностью, поднимая планку. Современный плакат не призывает напрямую купить тот или иной товар, он дает человеку пищу для размышлений – что будет без этого товара.

Рекламные плакаты – это более чем просто реклама. Грамотно созданный плакат способен донести нужную информацию за считанные секунды и оставить глубокое впечатление на зрителей.

Список использованных источников

1. Попова, А. В., Павловская, Е. И. Проектирование логотипа для витебского зоологического парка / А. В. Попова, Е. И. Павловская // Материалы докладов 55-й Международной научно-технической конференции преподавателей и студентов : в 2 т. / УО «ВГТУ». – Витебск, 2022. – Т. 2. – С. 182–185.
2. Попова А. В., Шилко К. А. Театральный плакат как элемент визуально-графический поддержки для Могилевского областного театра драмы и комедии имени В.И. Дунина-Марцинкевича / А. В. Попова, К. А. Шилко // Сборник материалов конференции Международной научно-практической конференции (гибридная) «Четвертая промышленная революция и инновационные технологии», посвященная 100-летию со дня рождения общенационального лидера Гейдара Алиева / Гянджа, 2023. – С. 324–325.
3. Лисьева, А. Б. Ар-деко – позволительная роскошь / А. Б. Лисьева, Н. Н. Самутина // Материалы докладов 55-й международной научно-технической конференции преподавателей и студентов : в 2 т. / УО «ВГТУ». – Витебск, 2022. – Т. 2. – С. 160–162.

УДК 659

ОСОБЕННОСТИ ВЕРСТКИ ДЕТСКОЙ КНИГИ

Попова А. В., доц., Новик А. А., студ.

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

Реферат. Рассмотрены вопросы, связанные с версткой детской книги, книжной иллюстрацией как элемента верстки, определены актуальность, цели проекта, целевая аудитория, новизна. Проанализированы герои «Сказки доброго леса» и иллюстрации.

Ключевые слова: верстка, детская книга, иллюстрация, книжная иллюстрация, герои, шрифт, типографика.

Книжная верстка занимает особое место в мире литературы и визуального искусства и представляет собой уникальное слияние текстового и графического контента, создавая целостное произведение, которое способно не только передать содержание книги, но и обогатить его

эмоциональную и эстетическую составляющую.

Сегодня книжная верстка задействована практически во всех сферах читательской жизни. Она не только улучшает читабельность, но и создает эстетическое удовольствие, привлекая внимание к содержанию целевую аудиторию. Для маленьких читателей книга не только источник знаний и развлечения, но и своеобразное окно в мир, наполненное фантазией, приключениями и эмоциями. Издательство вынуждено обращать внимание на верстку своей продукции, чтобы опережать своих конкурентов, отличаться оригинальностью, идти в ногу со временем и демонстрировать потенциальным покупателям свою важность и необходимость [1].

Книжное искусство и иллюстрации в современном научном контексте представляют собой важные аспекты, подчеркивающие роль визуального восприятия в процессе формирования знаний и освоения текстовой информации. Включая графику, оформление и типографику, оно оказывает значительное влияние на читательский опыт и восприятие информации. Визуальные элементы, такие как иллюстрации, не только дополняют текстовое содержание, но и активно участвуют в создании смыслов и эмоциональных ассоциаций.

Дизайн и верстка детской книги представляют собой важные аспекты, определяющие не только внешний вид издания, но и восприятие детьми. В современном литературном пространстве, насыщенном разнообразием визуальных и текстовых форматов, качественная верстка играет решающую роль в привлечении внимания детей и формировании их интереса к чтению.

Книга – это один из самых древних и значимых способов передачи знаний, информации и культурных ценностей. Она представляет собой не только физический объект, состоящий из страниц, но и важный носитель идей, эмоций и историй. Книги могут быть различными по жанрам, стилям и целевой аудитории, но особое внимание следует уделить детской литературе. Детские книги играют ключевую роль в формировании личности ребенка, его мировосприятия и навыков общения с окружающим миром [2].

Книжная иллюстрация как элемент верстки детской книги оказывает влияние на формирование чувственного восприятия мира, развивает эстетическую восприимчивость, выражющуюся, прежде всего, в стремлении к красоте во всех ее проявлениях. Иллюстрация в книге – это первая встреча детей с миром изобразительного искусства. Дополняя и углубляя содержание книги, пробуждая те чувства и эмоции, которые вызывает художественное произведение, и, наконец, обогащая и развивая его зрительное восприятие, книжная иллюстрация выполняет эстетическую функцию [2].

Детские иллюстрации играют ключевую роль в формировании восприятия детьми мира вокруг них, а также в развитии их воображения и креативности. Яркие и привлекательные изображения предназначены для привлечения внимания юной аудитории, помогают лучше понимать сюжет и стимулируют эмоциональную связь с персонажами и событиями, описанными в книге или рассказе. Создание детских иллюстраций вдохновляются как классическими детскими сказками, так и современными проблемами, отражая в своих работах актуальные темы, которые волнуют общество.

Актуальность проекта связана с развитием визуальной грамотности у детей, расширением их кругозора и формированием необходимых навыков. В условиях роста времени, которые дети проводят за экранами гаджетов, крайне важно предоставить им качественные печатные книги. Правильная верстка помогает создать привлекательный визуальный ряд, который может заинтересовать ребенка и способствовать развитию его читательских навыков. Детская литература включает в себя образовательные элементы. Хорошо оформленная книга облегчает усвоение материала и делает процесс обучения более увлекательным и эффективным, формируя культурные и моральные ценности у детей.

Цель проекта – создание визуальных образов, которые не только привлекают внимание, но и эффективно передают идеи, эмоции и сообщения, соответствующие заданной теме или концепции. Рассказать историю, через изображения персонажей, которые будут вызывать симпатию и интерес, а также разработка визуального мира, которые будут запоминающимися и убедительными. История, рассказанная через иллюстрацию, может быть не менее важной, чем текст, и нередко именно она является тем элементом, который оставляет у зрителей наибольшее впечатление.

Целевая аудитория включает в себя детей, увлеченных приключениями и открытием нового мира, учитывая их интересы и предпочтения. Это глубокое понимание культурного контекста, в котором создаются иллюстрации, и способности находить подходящие стилистические решения, которые резонируют с аудиторией.

Новизна и оригинальность проекта детской книги являются ключевыми аспектами, которые могут сделать произведение привлекательным и запоминающимся для детей и их родителей. Важно предложить уникальные и эксклюзивные иллюстрации, разработанные на основе собственных эскизов, что выделит книгу на фоне других. Книга представляет собой инновационный проект, который сочетает в себе увлекательный сюжет, яркие иллюстрации и интерактивные элементы. Это целый мир, в который дети смогут погрузиться, исследуя его на страницах. Каждый элемент – персонажей и окружающей среды – продуман до мелочей, чтобы вызвать у детей интерес и желание вернуться к прочтению.

На данном этапе разработана концепция и стилистическое решение иллюстраций, определены герои и их дизайн.

Малютка – главная героиня «Сказки доброго леса». Она – смешливый котенок 6 лет, которая живет с родителями в лесу, обычно одетая в простую маечку и юбочку. Она любопытна и готова к приключениям. Глаза у героини большие и круглые, ведь ее любопытство заставляет изучать все новое, даже если это опасно, в реальном мире она жаждет приключений. Малютка – это воплощение детской неуклюжести, она не боится задавать вопросы, но есть страх перед новым. Ее наивность делает ее реакции еще более забавными. Мама – заботливая мама Малютки. Она готовит завтрак и объясняет дочке, что сегодня последний день лета и завтра начинается школа. Мама успокаивает Малютку, рассказывая о веселых моментах в школе, и предлагает ей прокрасться на школьный двор, чтобы посмотреть, как там. Папа – отец Малютки, который обычно спит дольше по воскресеньям. Он просыпается и общается с дочкой за завтраком, рассказывая ей о важности дня. Пончо – друг Малютки, с которым они исследуют школу (рис. 1).



Рисунок 1 – Малютка, мама, папа, Пончо

В книжной иллюстрации необходимо выделить ключевые моменты сюжета, где происходит самое важное действие, меняющее сюжет и появление новых героев. Иллюстрация не просто украшает текст, она его дополняет, делает историю более живой и запоминающейся.

Одна из ключевых иллюстраций, где Малютка исследует утро и осознает, что наступает осень. Мама готовит завтрак и поддерживает Малютку, объясняя ей, что школа – это новые знания и друзья. Папа общается с дочкой за завтраком и поддерживает разговор о школе. Мама предлагает Малютке посетить школьный двор, чтобы она ничего не боялась и привыкла к новому месту. Следующая иллюстрация показывает, где ждал Пончо Малютку, насколько большое дерево, на которое залез Пончо. Еще одна иллюстрация повествует об исследовании школы – Малютка и Пончо пробираются в школу, где их ждет сюрприз. Родители и учителя устроили праздник для детей (рис. 2).

Далее было сверстано несколько книжных полос, где были определены полоса набора, модульная сетка, размер шрифта, верстка иллюстраций.

В проекте созданы уникальные иллюстрации, которые способствуют развитию художественного восприятия, улучшению образовательного процесса и укреплению связей между искусством и обществом. Проект направлен на привлечение внимания детей к чтению через яркую верстку, интересные сюжеты и образовательные элементы.



Рисунок 2 – Иллюстрации для детской книги

Список использованных источников

- Попова, А. В., Павлючик, Д. С., Журнал «Contributor» для стилиста как область fashion-индустрии / А. В. Попова, Д. С. Павлючик // Материалы и технологии / УО «ВГТУ». – Витебск, 2023. – С. 49–53.
- Попова, А. В., Пашко, Е. С. Книга как целостный организм: история и современные тенденции / А. В. Попова, Е. С. Пашко // Материалы докладов 56-й Международной научно-технической конференции преподавателей и студентов : в 2 т. / УО «ВГТУ». – Витебск, 2023. – Т. 2. – С. 91–94.

УДК 004.921

ОСНОВНЫЕ АСПЕКТЫ ПРОЕКТИРОВАНИЯ 3D-ЭЛЕМЕНТОВ ИНТЕРЬЕРА ДЛЯ КОМПЬЮТЕРНОЙ ИГРЫ

Капустина У. А., студ., Самутина Н. Н., к.т.н., доц., Попова А. В., доц.

Витебский государственный технологический университет,
г. Витебск, Республика Беларусь

Реферат. Проанализированы основные аспекты проектирования 3D-элементов интерьера для компьютерной игры. Рассмотрены этапы проектирования, архитектурные, дизайнерские и художественные средства выразительности для формирования эмоционального интерьера, необходимого для компьютерных игр в жанре *action adventure*. Продуманы текстуры для создания эффектного интерьера.

Ключевые слова: 3D-интерьер, текстуры, компьютерная игра, проектирование.

В настоящее время актуально использовать приемы и инструменты 3D-графики для визуализации интерьеров и экsterьеров в компьютерных играх.

Цель работы – изучить основные аспекты проектирования 3D-элементов в компьютерной игре. Для выполнения поставленной цели определены следующие задачи: изучить аналоги, создать интерьер, выбрать текстуры, проработать их. Методы исследования: литературно-обзорный, аналитический, креативный

В работе проведен анализ игрового жанра *action adventure*, исследованы аналоги и целевая аудитория. Установлено, что такие игры во многом построены на перемещении персонажа по виртуальному миру. При этом запускаются сюжетные сцены, которые влияют на темп игры и меняют контекст действий игрока. В связи с этим, создание интересных локаций и продуманного предметного окружения является ключевым фактором. Создание 3D-моделей окружения и интерьера решено выполнить по референсу (рис. 1), так как красочные неоновые интерьеры в стиле *cyberpunk* остаются популярными у игроков уже несколько лет.