

УДК 687.001.4:004.4

ВЛИЯНИЕ СТИЛЯ LA GARSON НА СОВРЕМЕННУЮ МОДУ

Мандрик А.В., ст. преп., Красновская Д.А., студ.

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

Коллекции одежды современных дизайнеров открывают для нас широкие аспекты мира моды, показывают моменты ее цикличности и неординарности. Новые образы наряду с креативностью наполнены известными стилистическими приемами, они позволяют проследить тот или иной стиль, помогающий в реализации задумки автора. Так, стиль la garson находит отражение во многих творческих поисках художников, дизайнеров, иллюстраторов XXI века. Тема наполнения женского гардероба мужскими вещами привлекает многих дизайнеров на протяжении длительного периода времени.

При анализе стиля на примерах современных дизайнеров одежды следует в первую очередь обратить внимание на силуэтные формы. В основе лежит прямоугольник, квадрат, треугольник. Линии жесткие, выразительные, углы без закруглений, острые. В линиях кроя преобладают четкие лаконичные формы. Прямой, не приталенный силуэт сорочек, пиджаков, пальто.

Цветовая гамма тоже мужская, но с богатством цветовых оттенков. К черному, серому, коричневому, бежевому и белому добавляются примеси зеленого, бордового и синего цвета. Именно цвет – главный инструмент, с помощью которого нивелируется мужская строгость.

При выборе материала используют ткани, которые способны держать форму: габардин, твид, замша, драп, плотный шелк и хлопок.

Среди ассортимента в исследуемом стиле встречаем классические мужские сорочки, костюмы, смокинги, однобортные и двубортные пальто. Предпочтительнее брюки, классические мужские, прямые модели, модели со стрелками.

Важная деталь для придания полноты образа – заимствованные мужские аксессуары – шляпы, шапки, кепи, галстуки, бабочки, ремни, подтяжки и даже трости.

Благодаря анализу представленных образов можем проследить цикличность повторения элементов исследуемого стиля.

УДК 7.08

ГЕЙМДИЗАЙН. ЭТАПЫ СТАНОВЛЕНИЯ

Дударева Д.Д., ст. преп., Тельнова А.А., студ.

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

Геймдизайн – процесс создания игрового контента и правил. Хороший геймдизайн – процесс создания целей, которые игрок захочет достигнуть, и правил, которым игрок будет следовать в процессе принятия значимых решений на пути к достижению

этих целей. С точки зрения мышления игры чем-то похожи. Игры типа тетриса и шахмат занимают наш разум, заставляя просчитывать следующие возможные шаги. Мы знаем, что, совершая их, можем как продолжить игру, так и проиграть с разгромом. Игры типа Sims или серии Sid Meyer's Civilization заставляют игрока принимать десятки решений в минуту. Лишь малая часть этих решений прямолинейна по типу «Пойти прямо или повернуть направо?», но каждое сколь угодно малое решение влияет на игровой процесс.

Создание игрового контента проходит через определенные этапы, без которых выпуск продукта просто не возможен.

На первом шаге команда придумывает концепцию игры, и проводит начальную проработку игрового дизайна. Далее следует создание прототипа для оценки основного игрового процесса, проверки различных гипотез, проведения тестов игровых механик, для проверки ключевых технических моментов. Затем обязательно выполнить вертикальный срез проекта – это часть игры, которая показывает издателям полноценную часть проекта, его сеттинг, механику и графику, но только в небольшом отрезке. После этого приступают к производству контента в достаточном количестве для первого запуска на внешнюю аудиторию. Реализуются все фиши, запланированные к закрытому бета-тестированию. Это наиболее продолжительный этап.

На этапе закрытого бета-тестирования продукт впервые демонстрируется публике, лояльной продукту. На этом этапе наиболее важны поиск и исправление дизайнерских ошибок, проблем игровой логики и устранение критических багов. После приступают к открытому бета-тесту на широкой аудитории. Идет оптимизация под большие нагрузки. Игра должна быть готова для приема большого трафика. И после всего этого можно запускать игру. Релиз предполагает качественную поддержку игры, быстрое устранение технических неполадок, монетизацию и интеграцию в продукт нового контента, поддерживающего интерес игроков.

Конечно, не все игры равны и это условно-общая модель разработки, к тому же упрощенная. Плюс все игры разные и требуют разного подхода к своему созданию. Однако, в целом, эти этапы соответствуют схеме проепродакшн (pre production) – продакшн (production) – постпродакшн (post production).

На конец 2021 года в мире насчитывалось около 3 миллиардов геймеров. Самой широко используемой платформой являются мобильные гаджеты, также популярны игровые консоли и замыкают тройку лидеров персональные компьютеры.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. Введение в геймдизайн: Основные понятия и принципы проектирования игр [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://vc.ru/flood/10495-gamedev-challenges>. – Дата доступа: 16.04.2022.
2. Компьютерные и видеоигры (мировой рынок) [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.tadviser.ru/index.php/>. – Дата доступа: 18.04.2022.
3. Семь этапов создания игры: от концепта до релиза [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://habr.com/ru/company/miip/blog/308286/>. – Дата доступа: 18.04.2022.