

зание услуг по украшению цветами праздников, а также созданию конструктора-визуализатора букетов используя PHP, базу данных MySQL в phpMyAdmin.

На сайте будут присутствовать интерактивные элементы, такие как:

- элементы с анимацией по наведению,
- конструктор букетов.

Интерактивные элементы – удобное и быстрое взаимодействие сайта с посетителями, предоставляя или указывая на информационный контент. Конструктор букета позволит визуализировать выбранный набор цветов, оформление букета и его стоимость с занесением его в корзину.

Для сайта мы использовали промо-стиль с элементами метро для блоков с фотографиями, а также элементами натурального стиля. Продуманна логическая структура страниц и переходов.

Таким образом, был создан сайт-магазин, разработана админ-панель, для управления контентом и заказами. Для сайта был разработан конструктор букетов. Созданный сайт отвечает удобству пользователя, имеет запоминающийся и современный дизайн. Определенное удобство создает интерактивная игра, в которой пользователь сам может собрать нужный букет, если в каталоге такой отсутствует.

Использование данного сайта позволит пользователям быстро и удобно найти необходимую информацию и нужный товар, что повысит уровень продаж товаров и оказание услуг.

УДК 004.9

Студ. Д.С. Ращупкин
Науч. рук. ст. преп. Р.В. Азарчик
(кафедра информатики и веб-дизайна, БГТУ)

3D-МОДЕЛИ ИГР В ЖАНРЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ НА ПРИМЕРЕ «DON'T PANIC»

Квест или приключенческая игра – один из основных жанров компьютерных игр, представляющий собой интерактивную историю с главным героем, управляемым игроком. Важнейшими элементами игры в жанре квеста являются собственно повествование и исследование мира, а ключевую роль в игровом процессе играет решение головоломок и задач, требующих от игрока умственных усилий. Такие характерные для других жанров компьютерных игр элементы, как бои, экономическое планирование и задачи, требующие от игрока скорости

реакции и быстрых ответных действий, в квестах сведены к минимуму или вовсе отсутствуют.

При создании игрового проекта используются различные программы, которые в совокупности позволяют создавать следующие функциональные и визуальные моменты:

- свободное управление персонажем;
- перемещение предметов, взаимодействие с ними;
- взаимодействие с NPC (неигровыми персонажами - ботами);
- различные сцены и окружение;
- трейлер и видео.

Целью игрового продукта является обеспечение хорошего времяпрепровождения, отдыха и получение удовольствия у пользователей.

Практически все предметы и модели окружения были сделаны в 3dsMax. Основными модификаторами выступали Lathe (позволяет создавать объемные фигуры путем вращения сплайна вокруг оси.), Loft(работает по принципу «путь-сечение»: это значит, что мы можем нарисовать линию любой формы и длины с помощью сплайна, а затем задать ей форму, используя другой сплайн, который будет ее сечением) и BevelProfile («надевает» сплайн-профиль на любой заданный путь (который тоже моделируется сплайном), создавая тем самым объемную модель с заданным сечением).

Главное для игр в жанре квест – сюжет и идея. Основной сюжет нашей игры полностью завязан на идее, которая заключается в том, чтобы человек осознал важность поддержки со других людей (друзей, родственников, семьи), один человек может многое, но не все.

УДК 004.5

Студ. В.В. Кругликов
Науч. рук. ст. преп. Т.П. Брусенцова
(кафедра информатики и веб-дизайна, БГТУ)

ПАРАЛЛАКС-ЭФФЕКТ И ЕГО ИСПОЛЬЗОВАНИЕ В POWERPOINT

Сейчас абсолютно каждый с помощью современных технологий может сделать хорошую презентацию. Использование параллакс-эффекта в презентации привлекает внимание пользователя и позволяет визуально улучшить восприятие презентации.

Параллакс – это изменение видимого положение объекта по отношению к удаленному фону в зависимости от нахождения наблюдателя. Проще говоря параллакс – это техника, позволяющая создать