

пользовался черный и мягкий оттенок оранжевого, с помощью которого также делались акценты (рис. 1).



Рис. 1 – Обложка учебно-методического комплекса Кононовой Е. И. «Технологии XXI века: информационное общество и СМИ»

Вывод. Основными чертами дизайна проектируемого учебно-методического комплекса Кононовой Е. И. «Технологии XXI века: информационное общество и СМИ» являются легкость и простота. Это прослеживается в основном издании: в его композиции, цветовом решении, шрифтовом оформлении.

Литература

1. Андреева, В. А. Дизайн учебной книги в России: художественно-техническое оформление азбук и буквarei: история и современная практика / Dissertat [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.dissertat.com/content/dizain-uchebnoi-knigi-v-rossii-khudozhestvenno-tekhnicheskoe-oformlenie-azbuk-i-bukvarei-ist>. – Дата доступа: 21.09.2021.
2. Рекомендации по разработке, оформлению, утверждению и изданию учебной литературы / Gigabaza.ru [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://gigabaza.ru/doc/62273.html>. – Дата доступа: 14.10.2021

УДК 793.7

В. В. Мельникова, студ.
К. Р. Углянова, студ.
Нав. кір.: І. В. Наўроцкая, выкл.
(БДУІР, г. Мінск)

КАМП'ЮТАРНЫЯ ГУЛЬНІ ЯК СРОДАК ВЫВУЧЭННЯ БЕЛАРУСКАЙ МОВЫ

Тэхналогіі — неад'емная частка сучаснага грамадства. Іх роля ў паўсядзённым жыцці бяспрэчная таксама, як і значнасць гульнявой індустрыі, якая з'яўляецца часткай сегмента новых тэхналогій.

3. ИННОВАЦІІ Ў КНИГОЗДААННІ І КНИГОРАСПРОСТРАНЕННІ

Большасць людзей усё яшчэ адносяць гульні выключна да сферы забаў, але шматлікія даследаванні ўжо даўно даказалі таксама і наяўнасць іншых, акрамя адпачынку, пераваг ад такога спосабу баўлення часу [1].

З велізарнай колькасці навыкаў, якія можна развіць гуляючы ў камп'ютарныя гульні, вылучым той, які актуальны для нашага даследавання, а менавіта магчымасць вывучэння мовы шляхам яе натуральнага ўспрымання. Вельмі важна падкрэсліць, што падчас гульні ўспрымання адбываецца непасрэдна. Гэта значыць, што чалавек не спрабуе штучна завучваць асобныя словы, а ўспрымае іх у кантэксце, часам нават цэлымі фразавымі канструкцыямі. Усё гэта становіцца адбываецца на разуменні асаблівасцей выкарыстання аднаго слова ў розных значэннях або выкарыстанні розных слоў ці канструкцый для абазначэння пэўнага паняцця, катэгорыі ў залежнасці ад маўленчай сітуацыі. Такі спосаб засваення мовы магчымы дзякуючы навучанню на прыкладах, прычым не на штучных, далёкіх ад нашай штодзённасці, а на ўзорах жывога маўлення, якое асэнсоўваецца на прыкладзе рэалістычных, часцяком даволі будзённых, бытавых і знаёмых кожнаму сітуацый.

Асабліва важна адзначыць, што ў гульнях разам з перадачай маўлення адлюстроўваецца нацыянальны і культурны каларыт (краіны, эпохі, вераванняў і г. д.). Вядома, што залог поспеху гульні — якасная прапрацоўка не толькі сюжэту, але і адпаведных дэкарацый, касцюмаў, а таксама вонкавага аблічча персанажаў, захаванне ў іх пэўных нацыянальных рысаў.

Любая гульня (камп'ютарная або настольная) звычайна пачынаецца з прапрацоўкі свету, у якім будуць развівацца яе дзеянні. А паколькі стварэнне сюжэту, персанажаў і месца дзеяння з «нуля» задача вельмі няпростая і доўгая, распрацоўшчыкі нярэдка выкарыстоўваюць ужо існуючыя канцэпты. І часта крыніцай матэрыялаў становіцца менавіта кнігі. У такім выпадку нельга сказаць, што выкарыстанне кніг прыносіць карысць толькі гульнявой індустрыі. Папулярнасць гульняў пашырае аўдыторыю чытачоў: так, многія людзі, даведаўшыся, што маецца першакрыніца ў падабанай імі гісторыі, хочучы пазнаёміцца і з самой кнігай.

Прыкладаў адаптацый кніг праз гульні можна прывесці багата. У першую чаргу, гэта «Вядзьмак» польскай кампаніі CD Projekt RED. Вядома, што Анджэй Сапкоўскі моцна пашкадаваў ў далейшым, што прадаў ліцэнзію CDPR занадта танна [2]. Але нельга адмаўляць таго факту, што пасля поспеху трэцяй часткі цікавасць да яго кніг прыкметна вырасла. А ўжо пасля таго, як выйшаў серыял, ужо і гульні, і кнігі напаткала другая хваля папулярнасці. Самая

вядомая франшыза GSC Gameworld «S.T.A.L.K.E.R.» таксама была натхнёная вялікай навуковай фантастыкай. У дадзеным выпадку натхняльнікам паслужыў твор «Пікнік на абочыне» 1971 года аўтарства Аркадзя і Барыса Стругацкіх. Варта згадаць і іншую постапакаліптычную гульнію «Metro 2033». Гісторыя гульні цалкам заснавана на арыгінальным фантастычным рамане Дзмітрыя Глухоўскага «Метро 2033». У адрозненне ад шэрагу іншых гульняў, створаных па матывах кніг, «Metro 2033» даволі блізкая да арыгінала. Калі праект з’явіўся на Захадзе, перакладзеная версія твора была апублікаваная разам з ёй. «Дзюна» Фрэнка Герберта 1965 г. лічыцца адным з найвялікшых твораў навуковай фантастыкі. Па ёй было выпушчана 2 гульні: “Dune” і “Dune 2: BattleforArrakis”. Таксама ў 2021 г. выйшаў фільм “Дзюна”. А значыць, верагодна чакаць адраджэння цікавасці і да гэтай кнігі.

Наша ідэя заключаецца ў павышэнні ўзроўню валодання беларускай мовай, прасоўванні асаблівасцей беларускай культуры, узмацненні цікавасці да нацыянальнага каларыту беларусаў праз стварэнне гульні, заснаванай на кнізе Уладзіміра Караткевіча «Дзікае паляванне караля Стаха». Асноўны канцэпт звязаны з дэтэктыўным складнікам. Па сутнасці, мы прапануем гульцам паставіць сябе на месца Андрэя Беларэцкага, прайсці яго шлях. Можна будзе стварыць дзве лакалізацыі, беларускую і рускую. Такім чынам, беларускую мову магчыма прадставіць у дыялогах і запісах. Таксама па меры праходжання гульні галоўным героем будуць весціся запісы, якія дапамогуць гульцу арыентавацца лепш у сюжэце. З дапамогай жа візуальнага складніка можна паказаць побыт і культуру таго часу — канец 19 стагоддзя, час, калі пачалося выміранне беларускай шляхты, разам з якой зніклі і старажытныя радавыя паданні. Часткова ў гэтым можа дапамагчы выпушчаны па кнізефільм 1979 г. сцэнарыстам якога быў сам У. Караткевіч.

Падводзячы вынік, адзначым, што сёння гульні перасталі быць проста забаўкай. У іх пачалі ўздымацца складаныя пытанні, з іх дапамогай адбываецца навучанне ці папулярызацыя розных тэм. Развіццё гульнівай індустрыі можа моцна паўплываць на многія сферы культурнага жыцця, у тым ліку і на зацікаўленасць у друкаваных кнігах.

Літаратура

1. Влияние видеоигр на психику: мифы и научные исследования [Электронны рэсурс]. - Рэжым доступу: <https://ru.ign.com/grand-theft-auto-v/90754/feature/vliianie-videoigr-na-psikhiku-mify-i-nauchnye-issledovaniia?p=5>.

3. ІННОВАЦІІ І КНИГОІЗДААНІІ І КНИГОРАСПРОСТРАНЕННІІ

2. Что происходит между Анджеем Сапковским и CDProjekt RED [Электронны рэсурс]. – Рэжым доступу: <https://dtf.ru/games/28521-cho-to-proishodit-mezhdu-andzheem-sapkovskim-i-cd-projekt-red>.

3. 10 великих игр, которые основаны на книгах [Электронны рэсурс]. – Рэжым доступу: <https://fishki.net/3962828-10-velikih-igr-kotorye-osnovany-na-knigah.html>.

4. После выхода сериала «Ход королевы» популярность шахмат выросла в два раза [Электронны рэсурс]. – Рэжым доступу: <https://www.sostav.ru/publication/khod-korolevy-shakhmaty-46234.html>.

УДК 655.3

Д. А. Пискур, студ.
Науч. рук.: В. И. Куликович, канд. филол. наук
(БГТУ, г. Минск)

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ТЕХНОЛОГИИ ДОПОЛНЕННОЙ РЕАЛЬНОСТИ ИЗДАТЕЛЬСТВАМИ РЕСПУБЛИКИ БЕЛАРУСЬ

Современное книгоиздание претерпевает значительные изменения. Возникают и развиваются новые технологии создания и продвижения издательской продукции. Одна из таких технологий — это дополненная реальность. Сегодня неизвестно ее влияние на человека, восприятие действительности: упрощает ли она работу с текстами, способствуют ли овладению знаниями и навыками.

Дополненная реальность (от англ. augmented reality) — результат введения в поле восприятия любых сенсорных данных с целью дополнения сведений об окружении и улучшения восприятия информации [1].

В печатных изданиях дополненная реальность может быть представлена в двух вариациях. Первая — это QR-коды, позволяющие получить доступ к визуальному контенту. Вторая — непосредственное сканирование контура изображения с последующим преобразованием этого изображения в 3D-модель.

Выбор одного из этих вариантов обусловлен типологическими характеристиками издания: видом, читательским адресом, форматом, объемом издания и др.

Издательства Республики Беларусь также внедряют эту технологию в свою продукцию. Преимущественно это учебные, научные, а также издания для детей.

Задача статьи — определить роль дополненной реальности в издательском деле Республики Беларусь.