

Бельская Я.Г., студент

Научный руководитель – Матвейчик С.В.

## ИГРОВОЙ МОДЕЛИНГ КАК ЯВЛЕНИЕ СОВРЕМЕННОЙ ДЕЙСТВИТЕЛЬНОСТИ

Безусловно, все мы знакомы с понятием «художественная миниатюра». Само по себе это слово, миниатюра – от лат. *Minium* – означает красные краски, применявшиеся в оформлении рукописных книг. В изобразительном искусстве миниатюры это живописные, скульптурные и графические произведения малых форм, а также искусство их создания. Среди художественных миниатюр мы, к примеру, знаем: экслибрис, иллюстрация, буква в графике, нэцкэ в скульптуре.

В современном мире, в связи с развитием технологий и развлекательной индустрии, появляется новый вид миниатюры.

Мы рассмотрим миниатюру в виде мини фигурок, предназначенных для коллекционирования или настольных военно-стратегических игр.

Предшественниками мы можем назвать фигурки для древнеегипетской игры Сенет, где использовались небольшие расписные изображения богов, богинь, фараонов, и рабов. Чуть позже, мы можем вспомнить небольшие фигурки солдат, использовавшихся во Франции и Англии для стратегического моделирования.

Более точно данная сфера называется игровой моделинг.

Все модельки можно условно поделить по сфере применения и способу покраски. Так, например, по сфере применения есть коллекционные миниатюры, игровые миниатюры, служащие своего рода атрибутами для масштабных настольных игр, и миниатюры для военной реконструкции.

По способу покраски выделяют базовая, игровая, художественно-коллекционная.

Почему игровой моделинг сегодня становится столь популярен? Это связано с развитием технологий. Еще буквально 5 – 7 лет назад процесс

создания, масштабного производства и покраски моделей был весьма затруднителен. Самые первые игровые и коллекционные модели производились из металлов. Чаще всего использовался мягкий, легкодеформируемый алюминий. Модели для военно – стратегических игр и вовсе производились из олова. Подобные миниатюры отличаются низким уровнем детализации, проблемами в пропорциях, сложностью в покраске (плохое наложение краски и закрепление пигментов) и низкой прочностью.

Эстетический уровень так же оставляет желать лучшего.

Но, с приходом в нашу жизнь компьютерной графики, 3D – принтера и покрасочного оборудования нового уровня, а главное, в связи с доступностью этого всего – процесс создания моделей заметно упростился, и, более того, начал активно развиваться и масштабироваться.

На сегодняшний день этапы процесса создания моделей включают в себя: разработку эскиза художником,

перенос эскиза в векторную форму,

печать модели на 3D – принтере,

покраску.

Существует огромное количество компаний и фирм по производству моделей для самых разнообразных настольных игр. Звезда, RK Models, Моделист, UM Models, Amodel.

Одним из самых масштабных и популярных объединений по производству моделей является Games Workshop Group PLC (аббревиатура GW). Это группа компаний, занимающаяся разработкой, изготовлением и реализацией разнообразной игровой продукции.

Games Workshop — одна из крупнейших в мире компаний, занимающихся созданием настольных игр в жанре Wargame (настольная военно – стратегическая игра). Компания имеет представительства в Великобритании, США, Австралии, Китае и Японии; развитую сеть, состоящую из более 400 магазинов розничной торговли, находящихся в 20 странах мира.

Главными брендами компании являются Warhammer, Warhammer 40 000 и основные модельки производятся по этим вселенным. Кроме того, Games Workshop имеет права на производство настольных игр по вселенной «Властелин колец» и «Хоббит».

По вселенной Warhammer производятся так же романы, книги, атрибутика, игры, гайды, книги по покраске и правилам игры.

В связи с тем, что это связано со спецификой моей работы, я расскажу вам про модели вселенной Warhammer, и, более конкретно про их покраску.

Во вселенной, естественно, существуют, как и в любой другой игре, фильме или книге, свои персонажи. К примеру: есть Темные и Светлые Эльдары (Эльфы), Горные Гномы, Демоны и разнообразные людские легионы. Для всех моделей есть свои цвета и символы, идентифицирующие персонажей.

Люди собирают эти модели в соответствии со своими предпочтениями. Иногда количество моделей в одной армии (все модели, относящиеся только к одной расе) составляет 500 – 1500 экземпляров. Далее, со своей армией можно участвовать в Wargame (настольная военно – стратегическая игра).

Как мы уже упоминали, по способу покраски выделяют базовую, игровую, художественно-коллекционную. В чем их отличие? Базовая покраска - это самая простая роспись модельки, служащая только для чисто символического обозначения цвета модели. Она необходима в связи с тем, что участвовать в игре с непокрашенными моделями нельзя. Зачастую она не требует обращения к художнику. Люди сами способны покрасить свои модели в соответствии со своими желаниями.

Для покраски существует большое количество специальных книг, со схемами и цветовыми раскладками, а так же подсказками по созданию разнообразных цветовых и фактурных эффектов на объемной модельке.

Так же в интернете есть большое количество специализированных видео уроков, гайдов, блогов и целых каналов в помощь моделистам.

Игровая покраска – более сложная, но все так же служащая для игровых целей. Она уже требует обращения к специалистам.

На данный момент, не существует никаких школ или курсов обучения покраске. Все художники в этой области по сути своей самоучки. Можно обратиться только к художнику за частными уроками, если он согласится. Мастерство игровой покраски достигается только опытом и количеством времени проведенным за этим занятием.

Ну, и, конечно художественно – коллекционная покраска. Самый высший уровень в игровом моделинге. Предполагает создание гипер иллюзии на пластиковой модели. Художники, работающие в данном направлении, чем то схожи с художниками гипер реалистами, создающими удивительно реалистичные работы на холстах. Для художественно – коллекционной покраски существуют отдельные конкурсы, где ежегодно определяется лучший художник – моделист, такие как «Рубиновая сфера» и «Мятный Дракон». Представленные модели не предназначены для игры.

Моя деятельность связана с игровой покраской. О ней подробнее.

Модели в основном производятся из пластика, редко – из смолы. Любая модель создается и производится подетально, то есть перед покраской необходимо собрать фигурку, зашлифовать неровности и покрыть специальным грунтом. Это делается для того, что бы краска не скатывалась с пластиковой модели при покраске. Грунт, разъедая пластик, создает матовую, слегка шероховатую поверхность.

Покраска моделей производится в основном акриловыми красками. Некоторые другие краски используются для создания эффектов. К примеру, витражные краски используются для имитации воды, крови, слизи и т. д., масляные краски используются для создания иллюзий трещин и потеков, Пигмент (не разведенный компонент краски) используется для создания эффекта ржавчины, песка, пыли или патины. На самом деле очень большое количество подручных материалов используется художниками – моделистами при покраске фигурок.

Но, как уже было сказано, основная краска при росписи моделей - акрил. Он создает своего рода пленку и выдерживает лаковое закрепление, тогда как некоторые другие краски сворачиваются под воздействием лака.

При покраске моделей художник пользуется обычными, всеми знакомыми, правилами живописи: тоновое решение и колорит. Вся сложность заключается в том, что это работа с объемом, а не на плоскости.

Для росписи используют аэрографию, роспись кистью и сочетание двух этих способов.

В своей работе я предпочитаю комбинировать, потому как базовый цвет лучше всего наносится аэрографом, а детализация производится кистью.

К основным сложностям в работе художника моделиста относится освоение аэрографа. Не всегда удается и кистью поставить мазок в нужном месте. Для работы с аэрографом необходима сноровка, которая приходит с опытом.

Создание колористического решения ничем радикально не отличается, к примеру, от подбора цветовой палитры в живописи. Существуют сочетаемые, мало сочетаемые и плохо сочетаемые цвета. В росписи моделей так же существует понятие «рефлекса», но относится оно скорее к художественной миниатюре. Так же, необходимо помнить, что от цветового решения зависит «читаемость модели». Очень темные модели, точнее, темные цвета на них, не позволяют четко воспринимать игровую фигурку со стола, тогда как светлые, пастельные, яркие – выделяют ее. В игровой миниатюре важно, что бы модель четко читалась издали (так как будет стоять на столе) и имела эстетический вид. Многие предпочитают заказывать целую армию у одного художника, дабы она была выдержана в едином стиле и цветовой гамме.

У каждого художника – моделиста, как и у любого другого творца, есть свой особый «почерк».

Работа в этой области очень интересна и многогранна, отчасти потому, что не существует четких правил и канонов. Каждый художник, всерьез занимающийся этим, привносит в моделинг что-то новое, нестандартное.

Сфера игрового моделинга очень благоприятна для молодых художников. В ней каждый может найти что-то интересное для себя и выразить свое творческое «Я».

- 
1. Games-workshop. Gayd. – Citadel, 2016.—
  2. Vilavona. U. Vallejo. – Geltru,2017.

**Белочкина Е.И.**, студент

Научный руководитель – Шелупенко Н.Е.,

## **ОСОБЕННОСТИ РАЗВИТИЯ МОЛОДЕЖНОЙ КУЛЬТУРЫ В СОВРЕМЕННОЙ БЕЛАРУСИ**

Молодое поколение является важной составляющей белорусского общества. Будущее страны в значительной степени зависит от мировоззрения, идеалов, нравственных ценностей и убеждений, мотивов и внутренних установок молодежи. Положение молодежи в обществе и степень ее участия в развитии социальной среды зависит как от государства, так и от собственной активной жизненной позиции. В связи с этим изучение молодежной культуры, особенностей ее развития имеет важное значение для современного белорусского общества.

Молодежная культура представляет собой систему норм и ценностей, смыслов, стиля жизни и выражается в стремлении молодых людей к самоутверждению, самовыражению и самореализации. Элементами молодежной культуры являются сленг, внешний вид, манеры поведения, способы развлечения и т.д. Молодежная культура складывается на основе специфических социальных и психологических черт, наличие которых определяется как возрастными особенностями молодых людей, так и их социально-экономическим положением. Молодежь формирует свой