

УДК 004.9

## МОДЕЛИРОВАНИЕ ИНТЕРАКТИВНОГО ЛОГОТИПА ДЛЯ TWITCH-СТРИМЕРА

Любавин А.С., студент гр. ПИБ-192, IV курс  
Научный руководитель: Тайлакова А.А., к.т.н., доцент  
Кузбасский государственный технический университет  
имени Т.Ф. Горбачева  
г. Кемерово

Twitch – стремительно развивающийся веб-сервис, который позволяет пользователям транслировать свой вариант досуга: игровые сессии, шоу, разговоры, челленджи, творчество, наука, музыка, спорт, путешествия и многое другое, а также общаться и взаимодействовать со зрителями в режиме реального времени [1]. Люди, которые транслируют свой контент на Twitch, называются стримерами. Они могут быть профессиональными игроками, блогерами, музыкантами или просто людьми, которые любят играть в игры и делиться своим опытом с другими.

Каждый стример ведёт трансляции для поиска и удержания своей аудитории, в этом ему помогает:

- активность;
- качественный контент;
- качественные комплектующие для ведения стримов;
- взаимодействие с аудиторией;
- собственный логотип;
- запоминающийся никнейм;
- точное расписание стримов;
- коллаборации с другими известными личностями;
- создание социальных сетей вне площадки.

Таким образом, стримерство – это не просто хобби, а настоящая работа, которая может отнимать далеко не пару часов в день, как могло бы показаться. При условии соблюдения основных принципов организации трансляции безусловно будет расти охват аудитории. Большинство стримеров стараются соблюдать правила и создавать свою собственную уникальную атмосферу на стриме, на камере и даже в чате, потому что это верный путь к успеху прямых трансляций.

Стримеры, ведущие прямые трансляции с камерой часто украшают свой фон различными предметами от простых и дешёвых вариантов, таких как стеллажи с фигурками или другими предметами, светодиодные ленты, до более сложных и дорогих – различные настраиваемые источники света, механизмы, никнейм или логотип (рис. 1).



*Рисунок 1 - Пример оформления у стримеров*

Вариантов для украшения картинка с камеры огромное множество, однако реализуемый проект это совершенно новый и не встречающийся у стримеров способ выделиться.

Основной смысл проекта – взаимодействие аудитории с физическим логотипом стримера, используя «награды», которые покупаются за локальную внутри платформы систему баллов [2]. Второстепенный вариант использования – настройка цвета или эффектов логотипа стримером для точной настройки картинка на стриме.

Для разработки логотипа используется Blender – бесплатное программное обеспечение для 3D-моделирования с множеством функций [3]. Так как логотипы или никнеймы стримеров редко бывают сложной формы, то возможностей данного программного обеспечения достаточно.

Моделирование начинается с добавления обычного «Меша» – плоскости, а дальше необходимо работать с размерами и другими особенностями фигуры. Чтобы более точно моделировать логотип можно выполнять моделирование на основе фотографии (рис. 2). С этим помогут основные функции «Переместить» (G), «Масштабировать» (S), «Повернуть» (R). Для создания чётких форм логотипа потребуются дополнительные функции «Экструдировать участок» (E), «Выдавить внутрь» (I), «Фаска» (CTRL+B), а также функции из контекстного меню «Подразделить», «Новое ребро/грань из вершин» и «Удалить вершины». Используя эти функции, мы получаем 2D объект логотипа (рис. 3).

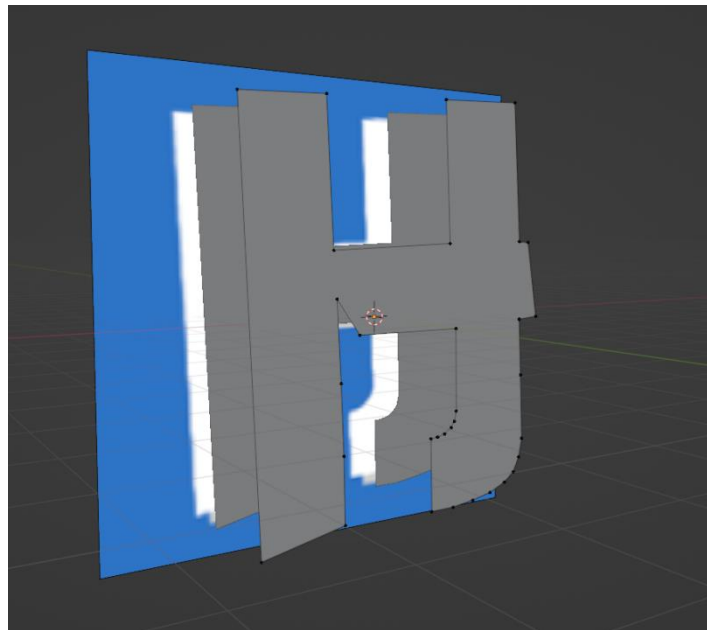


Рисунок 2 - Моделирование с помощью картинки

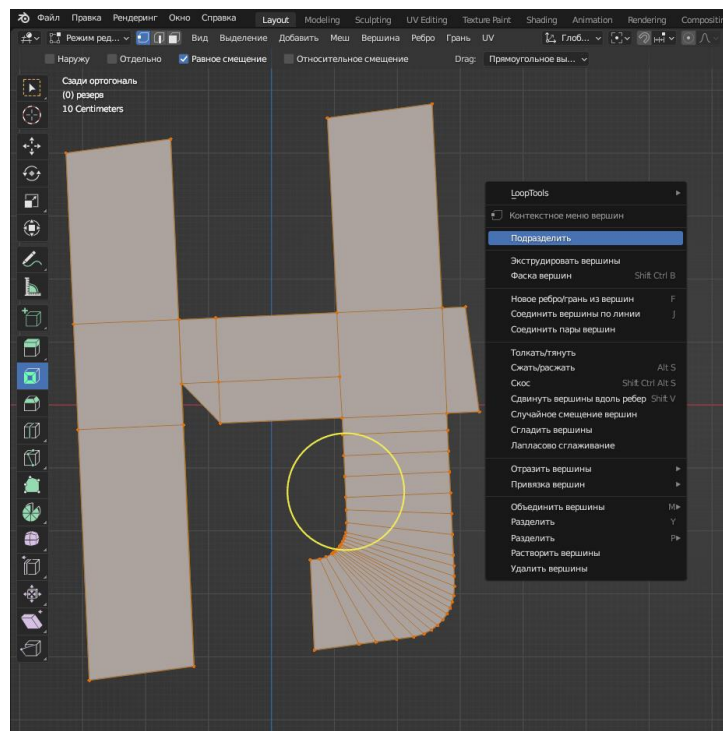
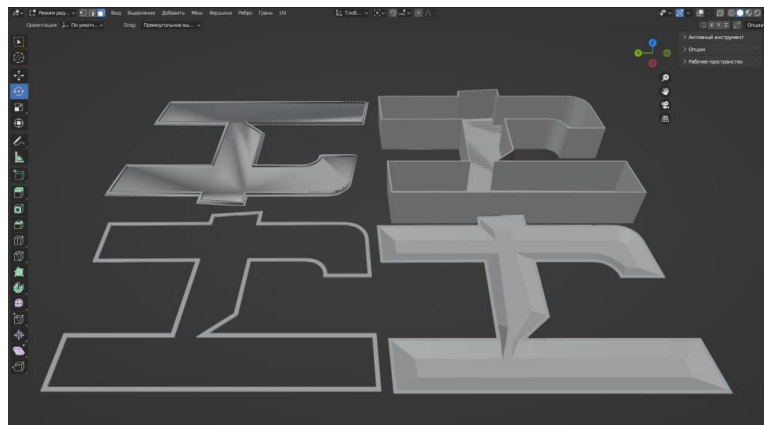


Рисунок 3 - Первые результаты моделирования

Далее, чтобы придать фигуре объём и функциональные элементы, к вышеперечисленным функциям добавляются модификаторы:

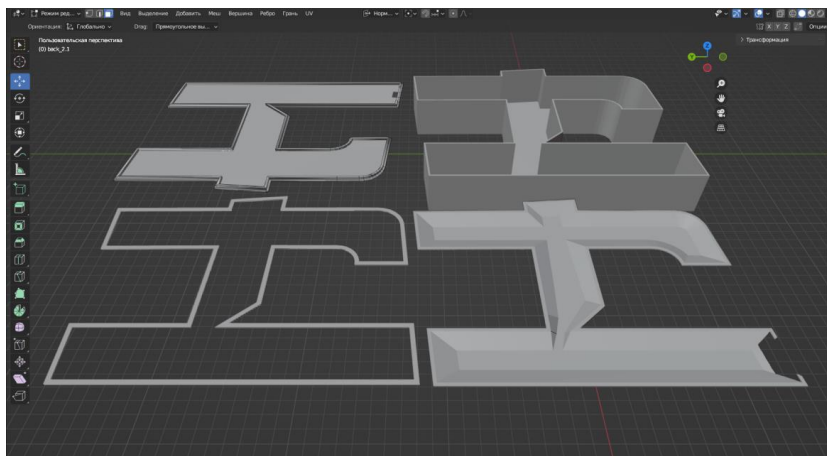
- «Объёмность» – добавление объёма фигуре с настройкой толщины стенок и их внешнего или внутреннего смещения;
- «Логический» – объединение, исключение или пересечение нескольких фигур.

Используя эти функции и модификаторы можно получить готовые элементы логотипа (рис. 4).



*Рисунок 4 - Готовые элементы логотипа*

Моделируя элементы логотипа, следует обращать внимание на детали. Так как внутри будет микросхема, светодиодная лента и разъём для внешнего питания, необходимо сделать вырезы в нужных местах, используя «Логический» модификатор (рис. 5).



*Рисунок 5 - Элементы логотипа с вырезами*

Создание элементов для логотипа завершено, можно отправлять на печать в 3D-принтер, добавлять электронные компоненты и пользоваться.

Имея логотип, созданный данным способом, стример не тратит много денег, получает нечто уникальное, и, что самое главное, получает внимание зрителей к такой небольшой детали на стримах, что приводит к увеличению аудитории и росту популярности.

### **Список литературы**

1. About | Twitch.tv [Электронный ресурс]. - URL: <https://www.twitch.tv/p/ru-ru/about/>, (дата обращения: 15.03.2023).
2. Руководство по баллам канала для авторов [Электронный ресурс]. - URL: <https://help.twitch.tv/s/article/channel-points-guide>, (дата обращения: 15.03.2023).
3. О сайте — blender.org [Электронный ресурс]. - URL: <https://www.blender.org/about/>, (дата обращения: 15.03.2023).