

Пьесы Е. Шварца не теряют своей актуальности в наши дни. Главными особенностями пьес являются метафоричность, сказочность, наличие мифа, образного строя и темы вечных ценностей. Поэтому они продолжают вызывать интерес у режиссёров игрового и мультипликационного кино, режиссёров театра, а также привлекают зрителей разного возраста своим современным звучанием.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. Антология сатиры и юмора России XX века – М. : ЭКСМО-Пресс, ЭКСМО-Маркет, 2000. – т.4 – 608с.
2. Беляев, А. А. Эстетика: словарь / А. А. Беляев /. – М. : Политиздат, 1989. – 447 с.
3. Захаров, М.: А. Контакты на разных уровнях / М. А. Захаров. – М. : ЗАО Центполиграф, 2000. – 410с.
4. Кончаловский, А. С. 9 глав о кино и т.д. ... / А. С. Кончаловский. – М. : ЭКСМО, 2013. – 176с.
5. Новый словарь иностранных слов – Минск. : Современный литератор 2008. – 1088с.
6. Норштейн, Ю. Б. Снег на траве. В 2-х кн. Кн 1 / Ю. Б. Норштейн / М. : Красный пароход, 2012 – 367с.

Лавышик Е.Д., студент 208 группы
дневной формы обучения

Научный руководитель – Бачурина Т.В.,
старший преподаватель

**ТЕХНОЛОГИИ 3D ВИЗУАЛИЗАЦИИ В СФЕРЕ КУЛЬТУРЫ:
ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЙ АСПЕКТ**

Известный факт, что около 75 процентов информации воспринимается человеком визуально. В современном мире не так важно, как получен зрительный сигнал, гораздо важнее, как его обработает наш мозг. Следовательно, огромное значение придается и тому, как будут визуализированы образы, и тому, как их воспримет человек.

Визуальное восприятие – это зрительный процесс, который начинается в наших глазах [2]. Одним из уникальных свойств человеческого мозга является то, что в первую очередь он обрабатывает информацию, нужную в данный момент, оставляя накопленное на будущее, что является важной составляющей процесса обучения.

В статье пойдёт речь о технологиях 3D визуализации, которые тесно связаны с визуальным восприятием человека. 3D визуализации – это создание реалистичных объектов в трёхмерной компьютерной среде. На сегодняшний день 3D визуализацию используют не только в промышленности. Без неё уже сложного представить процесс обучения.

Особенно актуальна 3D визуализация для сферы культуры, так как развитие информационных технологий перенесло значительную часть культуры в цифровую медиа-среду. Очевидно, что трехмерная визуализация способствует более продуктивной работе культуролога, сокращает временные затраты при реализации проектов, проведения мероприятий, творческих конкурсов и прочих рабочих задач. Например, представим, что нужно создать проект проведения мероприятия, в месте, в котором никогда не был, учитывая все нюансы погоды, времени и мест расположения сцены и зрителей. Для того чтобы правильно решить поставленную задачу нужен либо чертёж здания, либо визуализированный 3D объект. Если созданные объекты в трёхмерной компьютерной среде предельно точны по исполнению, то можно достаточно просто отследить все нюансы и преимущества площадки (места) проведения мероприятия и всё распланировать заранее.

Таким образом, использование 3D визуализации в контексте обучения

и в профессиональной деятельности культуролога будет не только полезно, но в некоторых случаях и обязательно. Следовательно, все описанное выше не просто облегчает процесс обучения, но и указывает на необходимость использования виртуальной среды в социокультурной деятельности. А использование культурологами 3D моделей для организации и проведения мероприятий не только позволит больше погрузиться в IT сферу, но и выведет эту специальность на понятный язык всего мира и страны. Говоря о понятном языке, я имею в виду язык информационных технологий, который используется специалистами в IT сфере и работниками компаний по разработке программного обеспечения, а также игровых и Motion Design студий.

Говоря о процессе обучения культурологов-менеджеров, хотелось бы сказать, что неоспоримым преимуществом было бы, на мой взгляд, создание отдельного курса «3D визуализация для социокультурной сферы», что позволит студентам кафедры информационных технологий в культуре профессионально взаимодействовать с виртуальной средой, как 3D Artist, Voxel Artist, UE Artist, General Unity Artist, и визуализатор окружения (Level Designer) и т.п.

В среде современных программ, задействованных в процессе 3D визуализации можно выделить такие редакторы как Blender, Marmoset ToolBag 4 и PureRef. Blender следует рассматривать в первую очередь как программу, наиболее приемлемую для моделирования, скульптинга, рендеринга и визуализации прототипов. Её неоспоримым преимуществом является то, что она является бесплатной, что очень важно для студентов. Marmoset ToolBag – это отличное решение для просмотра и рендеринга готовых эскизов, объектов и локаций. PureRef – это универсальная программа для просмотра любых референсов и файлов, для пользователя, использующего большое количество файлов с разными расширениями.

Итак, мы пришли к выводу, что в современном мире визуализация

важна в сфере культурного достояния стран и их национального богатства. Например, в Беларуси я бы выделил Несвижский замок, перенос которого в цифровую медиасреду позволит разместить 3D AR модель (а вскоре может и VR) на официальный сайт Несвижа, сделать 3D карту замка и окрестностей, что позволит посетителям не заблудиться и подробнее изучить замок, а также сразу определиться с интересующими их экскурсиями и направлениями прогулок внутри и снаружи замка.

В заключении хотелось бы сказать, что 3D визуализация – это понятный и простой способ показать то, что невозможно представить в данный момент. Благодаря более точному представлению готовой продукции пользователи, работающие с моделями, могут лучше понять, как будет выглядеть их объект после завершения. Технологии также облегчают внесение изменений, цифровую коррекцию прототипа и улучшают связь между участниками проекта [1]. 3D визуализация достаточно востребована в любой сфере деятельности, не зависимо от того, с какими объектами, локациями, продуктами или людьми нужно взаимодействовать. Следовательно, можно с уверенностью сказать, что 3D визуализация стала ценным активом для пользователей благодаря дополнительным возможностям, которые она предлагает по сравнению с другими способами.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. Технологии 3D визуализации: перспективы нового мира возможностей [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://digitrode.ru/catalog12/2530-tehnologii-3d-vizualizacii-perspektivy-novogo-mira-vozmozhnostey.html?ysclid=10uowebu1t>. – Дата доступа: 17.03.2022.
2. Чангизи, М. Революция в зрении: что, как и почему мы видим / М. Чангизи – М.: АСТ, Corpus, 2000. – 320 с.