

Федеральное государственное автономное
образовательное учреждение
высшего образования
«СИБИРСКИЙ ФЕДЕРАЛЬНЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»
Гуманитарный институт

Кафедра информационных технологий в креативных и культурных индустриях

УТВЕРЖДАЮ

И. о. заведующего кафедрой

А. В. Усачёв

_____ подпись

« ____ » _____ 2020 г.

БАКАЛАВРСКАЯ РАБОТА

09.03.03.14 «Прикладная информатика в искусстве и гуманитарных науках»

Виртуальная реконструкция этнографических экспозиций в Краеведческом
музее г. Енисейска

Руководитель

профессор, д-р филос.
наук

Р.П. Мусат

_____ подпись, дата

Выпускник

А.В. Миронова

_____ подпись, дата

Красноярск 2020

Продолжение титульного листа БР по теме Виртуальная реконструкция
этнографических экспозиций в Краеведческом музее г. Енисейска

Нормоконтролер

Е. Р. Брюханова

подпись, дата

Содержание

Введение.....	4
1 Понятие виртуальной реконструкции. Ее свойств и методы создания.....	7
1.1 Понятие виртуальной реконструкции и ее свойства	7
1.2 Типология виртуальных реконструкций и способы создания	12
1.3 Модель виртуальной реконструкции	18
2 Особенности разработки виртуальной реконструкции.....	21
2.1 Описание технических ресурсов	21
2.2 Сопоставление технических ресурсов с аналогами и обоснование выбора	31
2.3 Техническое новаторство	32
3 Описание процесса создания виртуальной реконструкции.....	35
3.1 Описание структуры и содержания виртуального альбома	35
3.2 Навигация сайта виртуальной реконструкции.....	40
Заключение	42
Список использованных источников	44

ВВЕДЕНИЕ

В настоящее время актуальна тема интернет-сервисов. Они внедряются повсеместно для различных сфер жизни: от записи на прием к врачу до путешествий по миру через карты с панорамами.

На протяжении всей истории человечества искусство и наука повсеместно и многогранно взаимодействовали. Существуют области, когда именно искусство воздействует на технологию и производство, а также области, где процесс такого взаимодействия выглядит более, чем естественно (примером такого взаимодействия служат дизайн и архитектура). От того, что техника и искусство находятся в непрерывном развитии, их взаимодействие всегда остаются динамичными.

Очевидно, что в течение последних двух десятилетий мы переживаем одно из фундаментальных изменений. Если рассматривать перспективы использования технологий для создания новых форм искусства, то прогресс в компьютерных технологиях предлагает гораздо больше возможностей даже по сравнению с такими революционными событиями, как изобретение фотографии или кино.

Тесное сотрудничество между географически удаленными художниками посредством создания единого произведения искусства – одна из новых парадигм, ставшая возможной благодаря прогрессу технологии. Образование художников в сфере информационных технологий и в том, как они могут использоваться в создании новых форм искусства – еще одно направление, над которым трудятся различные тандемы современных экспертов и художников. В результате технической революции произошли кардинальные перемены во всех сферах человеческой деятельности, в том числе и в искусстве. Новые технологии оказали влияние на художественную среду и в результате возник новый феномен искусства – цифровые искусства. Под цифровыми искусствами понимаются такие виды художественной деятельности, концептуальная и продуктивная база которых определяется

цифровой средой. Возникшее новообразование активно обсуждается специалистами широкого спектра областей, относящихся как к искусству, культуре, так и науке, технике. Появление цифровых искусств повлекло за собой появление новых художественных жанров и форм. Такие области, как, например, трехмерная анимация, виртуальная действительность, интерактивные системы и интернет обнаружили небывало широкие творческие возможности. На уже устоявшиеся художественные формы – кино, двухмерную анимацию, видеоискусство, музыку – цифровые технологии также сильно повлияли, способствуя созданию новых жанровых подвидов.

Не маловажен тот факт, что информационные технологии позволяют сохранить в электронном виде не только текст книг, но и изображения архитектурных произведений искусства. А самое главное современные технологии позволяют полностью погрузиться в ту атмосферу, которая была запечатлена при помощи фотографии, при помощи создания виртуальных туров и 3D-панорам. В наши дни эта технология помогает нам ориентироваться на повседневных Яндекс и Google картах, путешествовать по виртуальным музеям и любой части света, не выходя из дома.

Музей – это учреждение, занимающееся сбором, изучением, хранением и экспонированием предметов – памятниковестественной истории, материальной и духовной культуры, а также просветительской и популяризаторской деятельностью.

При создании такого рода ресурса необходимо следовать передовым технологиям. Проектирование виртуальной панорамы и размещение ее в Интернете – это возможность провести знакомство с музеем, даже если нет возможности побывать в нем лично.

Актуальность данной работы заключается в важности сохранения культурного наследия и популяризации коллекций Краеведческого музея города Енисейска.

Объект – виртуальная реконструкция.

Предмет – виртуальная реконструкция этнографических экспозиций Краеведческого музея г. Енисейска.

Цель: разработать виртуальную реконструкцию этнографических экспозиций Краеведческого музея г. Енисейска.

Задачи:

- проанализировать технологию и способы создания виртуальных реконструкций;
- произвести анализ существующих проектов по аналогичной тематике;
- подготовить мультимедиа материал и 3D - панорамы по объекту;
- создать ресурс для размещения виртуальной реконструкции;
- разместить виртуальную реконструкцию на ресурсе.

Новизна работы заключается в том, что для создания виртуальной реконструкции будут использованы новые программные технологии.

Практическим применением является использование в культурных и образовательных программах.

Структура работы: введение, три главы, заключение, список используемых источников. Объем работы 46 страниц.

[Изъято 40 страниц]

Федеральное государственное автономное
образовательное учреждение
высшего образования
«СИБИРСКИЙ ФЕДЕРАЛЬНЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»
Гуманитарный институт

Кафедра информационных технологий в креативных и культурных индустриях

УТВЕРЖДАЮ

И. о. заведующего кафедрой

 А. В. Усачёв

подпись

«10» 07 2020 г.

БАКАЛАВРСКАЯ РАБОТА

09.03.03.14 «Прикладная информатика в искусстве и гуманитарных науках»

Виртуальная реконструкция этнографических экспозиций в Краеведческом
музее г. Енисейска

Руководитель

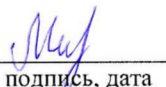


профессор, д-р филос.
наук

Р.П. Мусат

подпись, дата

Выпускник


подпись, дата

А.В. Миронова

Красноярск 2020

Продолжение титульного листа БР по теме Виртуальная реконструкция
этнографических экспозиций в Краеведческом музее г. Енисейска

Нормоконтролер



подпись, дата

Е. Р. Брюханова