

Обеспечение взаимодействия будущих специалистов с профессиональной средой реализуется в рамках деятельности филиала кафедры изобразительного искусства.

Анализ учебно-творческой деятельности филиала кафедры изобразительного искусства на базе ГУО «СШ № 25 г. Витебска» выявил ряд направлений дальнейшего совершенствования профессиональной подготовки выпускников художественно-графического факультета. Среди них: интеграция научно-методического, инновационно-творческого потенциала вуза и школы, усиление целевой направленности учебного процесса, ориентации его на обеспечение максимального включения студента в проблемное поле исследовательской, творческой и педагогической деятельности.

1. Сенько, Д.С. Филиал кафедры как условие повышения качества профессиональной подготовки специалистов в системе «школа-вуз»/ Д.С. Сенько, И.А. Волохович//Современное образование Витебщины. – 2017.- № 3 (17).- С.11-14.
2. Педагогическая практика на художественно-графическом факультете: методические рекомендации/ сост. Д.С.Сенько. – Витебск: ВГУ имени П.М.Машерова, 2017.– 58 с.

## ПАНОРАМНЫЙ РЕНДЕР – СРЕДСТВО ВИЗУАЛИЗАЦИИ ДИЗАЙН-ПРОЕКТА

*А.Г. Сергеев  
Витебск, ВГУ имени П.М. Машерова*

При создании предметно-пространственной среды и решении проектной задачи в дизайн проектировании сегодня возникает необходимость использования виртуальной реальности. Использование виртуального проектирования и визуализации объекта позволяет решить несколько важнейших задач взаимодействия исполнителя с потребителем. В отличие от классических видов визуализации проекта (масштабные макеты, объемные макеты, эскизные альбомы и т.д.), проекты в виртуальной среде позволяют: снизить сроки проектирования, создать точное построение согласно размерным и географическим привязкам, максимально возможно передать выразительный образ. Виртуальная реальность по своей природе никоим образом не взаимодействует с физическим миром, но при этом способна максимально точно визуализировать его [1]. Для полного погружения потребителя в созданный виртуально пространственно-предметный мир производители программного продукта предлагают использовать эквидистантную проекцию для создания панорамного рендера с углом обзора в 360 градусов.

Цель исследования – определение целесообразности внедрения в учебный процесс создания панорамного рендера виртуального объекта как нового средства визуализации дизайн-проекта.

**Материал и методы.** Материалом исследования являются работы студентов 5 курса кафедры дизайна ВГУ имени П.М. Машерова по дисциплине «Компьютерные технологии в дизайн проектировании». В исследовании использовались методы аналогии, сравнения, проводился опрос.

**Результаты и их обсуждение.** Развитие роста объемов передачи данных через электронную сеть привело к формированию новых коммуникативных и культурных явлений, где даже качественно сделанная «статическая» визуализация не всегда приводит к желаемому результату в отражении замысла автора проекта. Взаимодействие зрителя с объектом, погружение в проект дает возможность полной оценки проделанной работы. Визуальное взаимодействие потребителя и виртуальной среды происходит за счет цифровой привязки точки обзора с "беспараллаксной точкой" через монитор или же очки виртуальной реальности [2]. Беспараллаксная точка обеспечивает создание склейки изображений в сферической панораме без параллаксных искажений (рис.1), что в конечном итоге создает визуализируемую панорамную сферу без видимых швов. Виртуальная среда визуализируемая таким образом создает эффект присутствия.

В рамках дисциплины «Компьютерные технологии в дизайн проектировании» студенты 5 курса (кафедры дизайна) выполняли учебное задание по построению интерьера музея. На стадии визуализации проекта было предложено дополнительно изучить основы создания эквидистантной проекции и создать панорамный рендер, с углом обзора в 360 градусов (рис. 2).

Результат устного опроса показал заинтересованность студентов в изучении материала и создании панорамного рендера. 22 студента курса из 26 выполнили данное задание. При последую-

щей защите проекта экзаменационной комиссией отмечено, что наряду со статической визуализацией, динамика панорамного рендера существенно дополняет общее восприятие проекта.

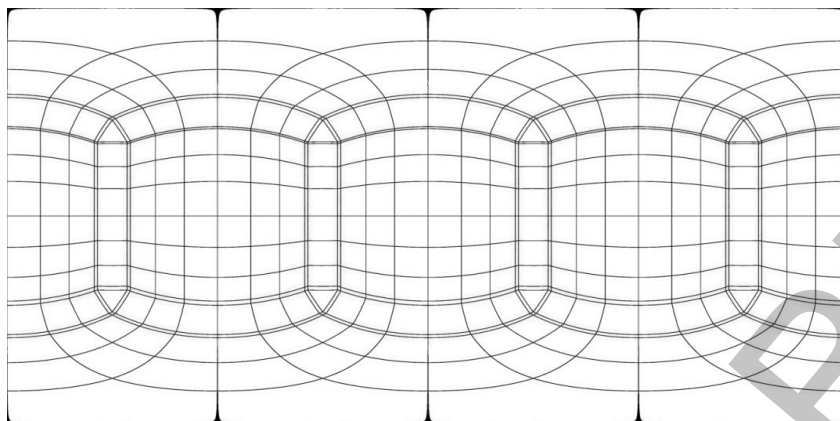


Рис. 1 Сетка расположения полигонов на сферической панораме в эквидистантной проекции

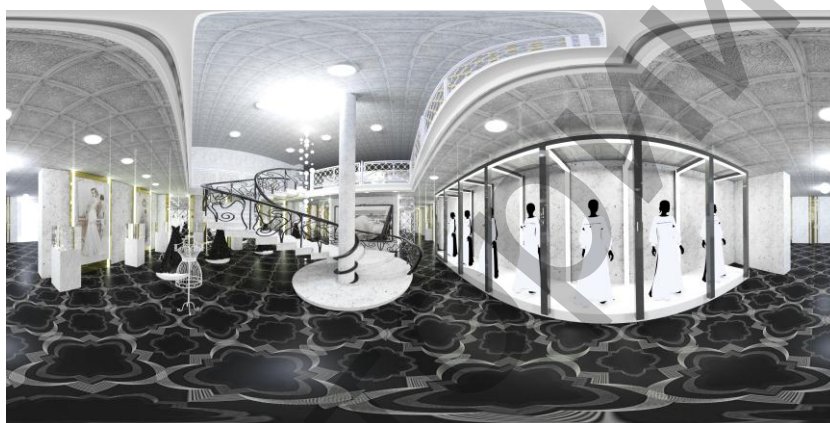


Рис. 2 Сферическая панорама в эквидистантной проекции.  
Егорченко Валерия студ. 5 курса

**Заключение.** На основании проведенной работы следует отметить положительную оценку экзаменационной комиссии включения динамической панорамы в общую защиту проекта. Во время учебного процесса студенты проявляли интерес к изучению материала по данному виду визуализации. Сегодня интерактивное взаимодействие потребителя с объектом в виртуальной среде является важным аспектом полной оценки проделанной работы дизайнера.

1. Roy, A. A history of the personal computer: the people and the technology / A. Roy. – London, Ont.: Allan Pub., 2001. – р. 49
2. Яштолд-Говорко, В. А. Фотосъемка и обработка: съемка, формулы, термины, рецепты. / В. А. Яштолд-Говорко, Фотосъемка и обработка: съемка, формулы, термины, рецепты. Изд. 4-е, сокр. — Москва: Искусство, 1977. — с.343, ил.

## ОСОБЕННОСТИ ВЫПОЛНЕНИЯ ЭТЮДА ГОЛОВЫ НА ЗАНЯТИЯХ ПО СКУЛЬПТУРЕ

*С.Н. Сотников  
Витебск, ВГУ имени П.М. Машерова*

На втором курсе изо-отделения ХГФ программа по скульптуре предусматривает выполнение нескольких заданий: лепка черепа, лепка головы с гипсовой модели и лепка этюда фигуры натурщика. В отличии от заданий первого курса, где все работы выполнялись в рельефе с