

## ПРИМЕНЕНИЕ ВОЗМОЖНОСТЕЙ ПАНОРАМНОЙ СЪЕМКИ В СТАТИКЕ И ДИНАМИКЕ

*Гусева Л.Г.,*

*магистрант ВГУ имени П.М. Машерова, г. Витебск, Республика Беларусь*

*Научный руководитель – Сергеев А.Г., ст. преподаватель*

В настоящее время интенсивно развиваются технологии виртуальной реальности и их приложения. Они занимают важную роль в различных социальных сферах человека. Большие возможности открываются данным технологиям в областях культуры и образования, создавая для зрителя эффект погружения в культурную среду. Одним из передовых и актуальных на сегодняшний день подходом в создании виртуальной среды, считается технология панорамного видео-контента 360°.

Цель исследования – изучить возможности цифрового, сферического панорамного видео.

**Материал и методы.** Для реализации цели исследования в работе использовались материалы научных публикаций в области виртуальной реальности, творческие работы студентов кафедры дизайна, отечественных и зарубежных авторов. Методами исследования являются: исторический и метод сравнительного анализа.

**Результаты и их обсуждение.** Свое первоначально развитие панорамное фотоискусство получило в середине XIX века. В это время была создана первая панорамная фотокамера. Работа проводилась при помощи плоских фото пластин, а сами снимки были шириной 61 см [1]. Отличительной особенностью панорамной фотокамеры от своих предшественников было то, что объектив позволял фотографу видеть угол обзора до 150 градусов (рисунок 1).

Однако данный метод фотосъемки не был популярен среди фотографов из-за своей сложности. Был изобретен новый подход, который заключался в идее склеивания обычных снимков. Фотографы создавали несколько снимков с перекрытием изображения обычной камерой, затем вручную их печатали и размещали на общем паспарту.



Рисунок 1 – Панорамная фотография. Джордж Барнард.  
«Вид на Нэшвилл, штат Теннесси», 1864

Распространение цифровой фотографии позволило резко усовершенствовать процесс панорамной фотосъемки, добиваясь высокого качества при больших углах обзора и без сложного оборудования. Панорамные фотографии делятся на три вида: широкоугольные, цилиндрические и сферические, используемые в области виртуальной реальности [2].

Один из самых распространенных методов цифровой панорамы, предусматривает создание нескольких снимков внахлест, а затем программное объединение их в единое

изображение. Данный метод предусмотрен для съемки неподвижных объектов, т.к. движение приводит к неточностям в процессе склеивания изображений и искажению объектов в кадре (рисунок 2).



Рисунок 2 – Цифровая сферическая панорама.

Следующим этапом в развитии технологий виртуальной реальности стало создание фильма «Прекрасная Америка», снятым по кругорамной системе «Циркарама». Данная система стала предшественником кругорамной кинематографической системы «Сёркл-Вижн 360°», разработанной компанией Уолта Диснея и основанной на использовании девяти киноплёнок для съемки изображения с горизонтальным углом обзора 360°. Система использовала девять 35-мм киносъёмочных аппаратов, и девять кинопроекторов, демонстрирующих изображение на девяти экранах, расположенных по кругу [3]. В результате получалось замкнутое цилиндрическое изображение, создавая у зрителей эффект присутствия, не сравнимый с обычным кино (рисунок 3).



Рисунок 3 – Кругорамная кинематографическая система «Сёркл-Вижн 360°»

Альтернативой американской киносистемы стала круговая кинопанорама, разработанная в СССР в 1959 году. Данная технология заключалась в системе кругового показа с 11 проекторами и применением вертикального анаморфирования, дающее лучший обзор на вытянутых по вертикали экранах.

**Заключение.** Панорамная съемка является прогрессивным и современным подходом к отображению окружающей действительности, которая позволяет избежать многих ограничений традиционных фотографий и видео. Технологии виртуальной реальности активно внедряются не только в области развлекательного контента, но и занимают крепкие позиции в сферах культуры, образования и бизнеса.

1. Панорамная фотография – красота окружающего мира во всех подробностях [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://veryimportantlot.com/ru/news/blog/panoramnaya-fotografiya--chto-gde-kogda>. Дата доступа: 01.03.2023

2. Использование техники визуализации виртуального дизайн-проекта средствами сферической панорамы 360 [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://rep.vsu.by/handle/123456789/17497>. Дата доступа: 07.03.2023

3. Circle-Vision 360° [Электронный ресурс]. – Режим доступа: [https://ru.wikipedia.org/wiki/Circle-Vision\\_360°](https://ru.wikipedia.org/wiki/Circle-Vision_360°). Дата доступа: 01.03.2023.

## «МУДБОРД» В ПРАКТИКЕ ДИЗАЙНЕРА

*Демкина А.А.,*

*студентка 1 курса ВГУ имени П.М. Машерова, г. Витебск, Республика Беларусь*

*Научный руководитель – Шерикова М.П., ст. преподаватель*

Дизайн, как творческая, проектная деятельность прочно вошел во все сферы жизнедеятельности человека. Окружающая предметно – пространственная среда, во всем многообразии и многоликости – это продукт дизайн деятельности разных по характеру и мироощущению творческих людей.

Актуальность работы заключается в том, что при всем многообразии методов проектирования, дизайнеру трудно достичь инновационного и оригинального решения поставленной задачи, а включение в процесс проектирования этапа визуализации ассоциаций и образов идеи, оформленный в «Мудборд», помогает достичь наиболее оптимального результата.

Цель исследования – анализ специфики подходов в составлении «мудборда» и возможности применения данной технологии в практике дизайнера.

**Материалы и методы.** Материалом исследования послужили сведения из открытых источников, в том числе проекты дизайнеров, которые выкладывают свои работы в сеть и печатные издания. Использовались методы анализа, описания, обобщения.

**Результаты и их обсуждение.** «Мудборд» (Mood board) в переводе с английского, означает – «доска настроения» [1]. Но, более подходящим значением будет «доска ассоциаций» – это удобный способ визуализации идей, который сегодня активно используют в дизайне.

Главная цель «мудборда» – помочь подобрать ассоциации, найти и понять стилистику будущего объекта, подобрать материалы, текстуры, найти форму и силуэт и на основе всех этих ассоциаций придумать креативный дизайн. В «мудборд» входит подборка референсов: фотографий и предметов, которые фиксируют понравившиеся сочетания цветов и материалов, композиционные приемы, отдельные элементы и детали. Так же используются: логотипы, иллюстрации, слоганы, образцы материалов, примеры шрифтов, репродукции, зарисовки, уже созданные интерьеры, статьи и различные образцы из каталогов и многое другое. Нужны разноплановые варианты. Это не обязательный, но в каком-то смысле необходимый этап, который может помочь в дальнейшем. Задача «мудборда» не рассказать, а показать идею, используя простые визуальные