

Ларченко Александр Петрович,

*учитель ГУО «Станьковская средняя школа
имени Марата Казея»
(Дзержинский район, Республика Беларусь)*

3D технологии в создании виртуального музея

Современный музей обязан иметь не только свою страничку в сети интернет в виде визитной карточки, но еще нечто привлекающее внимание посетителя, дающее представление о деятельности музея, его экспонатах и, если это возможно, о местности, которой он принадлежит. Только применение новейших информационных технологий дает возможность произвести продукт, удовлетворяющий этим условиям.

На сегодня арсенал программиста огромен. Из большого числа программ можно выделить основные, применение которых в музейной деятельности принесет заметные плоды. Это программы создания анимации, построения интерьера, панорамные снимки с последующей интеграцией в сайт, программы 3D моделирования.

«О Станьково, Ты родина моя, души моей частица...!» — это слова, в которые вложена вся красота и неповторимость этих мест.

Принадлежало Станьково магнатам Радзивиллам, во второй половине XVIII в. — казначею Дерезасу, а с 1799 г. — графу Чапскому.

На базе ГУО «Станьковская средняя школа имени Марата Казея» музей существует с 1972 г. и посвящен Герою Советского Союза Марату Казею. С 2004 г. экспозиция музея расширилась и обновилась. Теперь он имеет три раздела. Первый раздел посвящен дворцово-парковому комплексу в Станьково и его владельцам графам фон Гуттен-Чапским. Во втором разделе «Наш земляк Марат Казей» рассказывается о семье Казей и подвиге Героя Советского Союза Марата Ивановича Казея. Третий раздел — этнографический: он позволяет окунуться в мир давно ушедших, но близких сердцу каждого белоруса предметов.

Как и любое учреждение образования Дзержинского района, наша школа имеет свой сайт, который в 2007 г. был удостоен первого места на республиканском конкурсе «Компьютер. Образование. Интернет». Основную часть его занял раздел «Школьный музей», позволяющий посетителям сайта осуществлять виртуальную экскурсию по экспонатам музея.

Техническая сторона сайта выглядит следующим образом. Здесь представлена горизонтальная панорама музея, в которой перемещение по экспозиции происходит путем выбора соответствующего экспоната с последующим его увеличением. Описание отсутствует преднамеренно, чтобы вызвать интерес в сердцах людей с целью привлечь как можно больше экскурсантов. На сегодняшний день музей посетило большое количество делегаций республики и ближнего зарубежья. На базе нашей школы проходила международная конференция, посвященная 180-летию со дня рождения Эмерика Чапского.

В деятельности музея задействовано большое количество учащихся для проведения экскурсий, сбора материала и ухода за интерьером.

Сегодня детям предоставляется возможность использовать еще один вид работы, который привлекает своим новшеством и тесно увязывается с работой музея — создание 3D моделей музейных экспонатов с последующей интеграцией их в сайт.

Для введения данного вида деятельности была разработана программа факультативных занятий «Основы 3D моделирования». Она дает возможность постичь основные принципы моделирования, построения трехмерных сцен, создания анимации.

Программы построения трехмерных изображений, такие как 3DsMax, Cinema 4D, Maya и многие другие имеют очень гибкую систему создания моделей, вывода анимации. Применяя их можно создавать виртуальную реальность любой глубины и сложности, изготавливать копии исторических объектов и природных ландшафтов, имитировать движение.

На начальном этапе мы делаем основные объекты дворцово-паркового ансамбля. В течение месяца созданы модели трех объектов нашего музея. Со временем их дизайн максимально приблизится к оригиналам. Затем они будут перенесены на виртуальное плато нашей местности и на соответствующие места в виртуальном музее. Это даст возможность посетителям рассматривать объекты, масштабируя и вращая их вокруг своей оси, и поможет представить в объеме всю экспозицию помещения, в котором он находится, и местность, на которой расположены исторические достопримечательности.

В дальнейшем на основе этих моделей планируется сделать видеофильм-путешествие или игру с возможностью осмотреть достопримечательности музея и весь дворцово-парковый ансамбль в Станьково. А это станет дополнительным сувениром, который можно взять с собой после экскурсии, посетив наш музей.

В работе мы использовали редактор Cinema 4D по причине дружелюбности интерфейса и доступности для быстрого освоения. Глубокое изучение всех его возможностей не предполагается. Зато рвение, с которым ученики присоединились к работе, энтузиазм и целеустремленность создадут конечный продукт, достойный внимания посетителей сайта нашей школы.

Как видно, использование 3D технологий может превратить простое посещение сайта музея в увлекательное путешествие по страницам прошлого, вдохновлять человека, подталкивать его на посещение исторических достопримечательностей. А тем, кто не имеет такой возможности, даст определенное представление о композиции и отдельных объектах музея в виртуальном виде.