

«Виртуальную археологию» СФУ представили на конференции в США

Преподаватели Сибирского федерального университета Никита Пиков и Иван Рудов представили проект «Виртуальная археология» на конференции Computer Applications & Quantitative Methods in Archaeology, которая проходила в Атланте (США) 14-16 марта 2017 года.

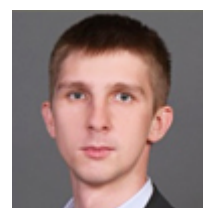


Проект, разработанный научным коллективом кафедры информационных технологий в креативных и культурных индустриях ГИ СФУ, представляет собой мобильное приложение «Виртуальная археология» для платформ IOS и Android и буклет «Образы древних культур сибирской тайги» с иллюстрированным словарём археологических терминов.

Мобильное приложение дополненной реальности обеспечивает доступ к цифровым копиям археологических артефактов, полученных лабораторией археологии СФУ в ходе полевых исследований ансамбля Шивера Проспихино в 2009-2011 годах. «Виртуальная археология» разработана на базе трёхмерного кроссплатформенного движка Unity. Контент для визуализации сформирован на основе оцифрованных методом фотограмметрии предметов археологической коллекции.

Запустив приложение на мобильном устройстве, пользователь наводит камеру на иллюстрацию из буклета и видит на экране дисплея интерактивный трёхмерный объект с возможностью вращения, увеличения и изменения положения источника света. Разработчики планируют дополнить приложение графическими и текстовыми материалами.

*«На протяжении последних лет мы ведём работу по созданию проектов, ориентированных на сохранение и популяризацию музейных и археологических коллекций. Технология дополненной реальности открывает новые возможности для изучения древних источников, позволяя ознакомиться с объёмными моделями археологических экспонатов дистанционно, — рассказал руководитель проекта, преподаватель кафедры информационных технологий в креативных и культурных индустриях ГИ СФУ **Никита Пиков**. — В будущем мы планируем внедрить в мобильное приложение дополненной реальности технологии семантического поиска: это значит, что можно будет получить необходимую информацию о схожих артефактах из открытых археологических и музейных семантических баз данных».*



«Все это произошло всего одиннадцать лет назад на конференции САА к самой идее виртуальной и дополненной реальности относились скептически: никто не верил, что применение интерактивных и иммерсивных технологий сможет вывести классические археологические исследования на новый уровень. Но это случилось: сегодня большинство докладов и сообщений посвящено самым невероятным проектам. Приложение „Виртуальная археология“ — удивительный пример применения современных технологий для



изучения и популяризации древнейших предметов искусства», — отметил доцент кафедры истории искусств Университета Мэривилль (США) **Тодд Бреннингмайер**.

Приложение Virtual Archaeology доступно в магазинах Google и Apple. Подробную информацию можно найти в [буклете](#) (.pdf).

Ранее сотрудниками и студентами кафедры с использованием технологии дополненной реальности были выполнены презентация [объектов будущей деревни Универсиады-2019](#) и [проект виртуальной археологической экспозиции артефактов Окуневской культуры в Государственном Эрмитаже](#).

Справка

Computer Applications & Quantitative Methods in Archaeology (CAA) — международная организация, объединяющая археологов, математиков и IT-специалистов. С 1973 года CAA организует одноимённую ежегодную международную научную конференцию. Сегодня на конференции CAA проходят секции, круглые столы и семинары, на которых ученые из разных стран обсуждают широкий круг тем: концептуальное моделирование, семантические технологии, анализ данных, виртуальную реконструкцию, визуализацию изображений, геофизику и ГИС в археологии.

[Мария Романюк, Библиотечно-издательский комплекс СФУ, 22 марта 2017 г.](#)

© Сибирский федеральный университет. Редакция сайта: +7 (391) 246-98-60, info@sfu-kras.ru.

Адрес страницы: <http://news.sfu-kras.ru/node/18528>