

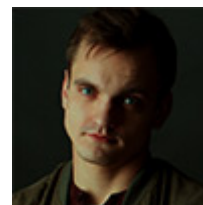
Проект дополненной реальности красноярских студентов и преподавателей победил в международном конкурсе

Разработанный лабораторией «Digital Humanities» (DHlab) кафедры информационных технологий в креативных и культурных индустриях Гуманитарного института СФУ проект дополненной реальности стал победителем в своей категории открытого международного конкурса проектов XR — расширенной реальности, включающей в себя AR (дополненная реальность), VR (виртуальная реальность) и MR (смешанная реальность). Конкурс «2019 NCM Open Call XRReality» прошёл в Южной Корее, его организатором выступил компьютерный музей Nexon (о. Чеджу). Итоги были подведены 25 октября 2019 года.



На конкурс лаборатория представила проект под названием «Компетенции, наставничество, сообщество». Первоначально зритель видит только три объёмных тетраэдра высотой около метра, на каждой стороне которых нарисована чёрно-белая картина. Но стоит на тетраэдр навести планшет с установленным на нём приложением, картины оживают и расцветают яркими красками. Приложение позволяет анимировать плоскостное изображение и увидеть 6 коротких 15–20-секундных видео, объединённых в одну историю. Концептуально — это история человечества, история преемственности поколений, передачи знаний и наставничества.

*«Для начала мы оцифровали картины таким образом, чтобы они выступали маркерами для приложения. При наведении камеры планшета приложение накладывало на них анимацию и их дальнейший сюжет оживал на экране. Для нас очень важно было сохранить бесшовный эффект, чтобы человек не замечал начала работы приложения, поэтому изображение сначала постепенно раскрашивалось, а затем приходило в движение. Было интересно наблюдать за зрителями, когда мы давали им планшет с приложением. Другие же, видя их эмоции и что происходит что-то необычное, тоже подходили, интересовались, — рассказал участник проекта, студент СФУ **Николай Солопеко**. — Этот проект на стыке искусства и технологий. Уверен, за этим будущее. Конечно, это не заменит привычный поход в картинную галерею, но вполне может стать дополнительным инструментом в изучении и понимании изобразительного искусства».*



Совместно с Максимом Румянцевым (научный руководитель DHlab) и Никитой Пиковым (сотрудник DHlab) в работе над проектом участвовали Олеслав Антамошкин (преподаватель), Анна Денисова (бакалавр), Николай Солопеко (магистр) с кафедры информационных технологий в креативных и культурных индустриях Гуманитарного института Сибирского федерального университета, а также студенты Красноярского художественного училища имени Василия Сурикова.

Пресс-служба СФУ, 1 ноября 2019 г.

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

Адрес страницы: <https://news.sfu-kras.ru/node/22383>