



Причино-наслідкова діаграма чинників впливу на якість візуальних новел

УДК 004.93;004.5

© Мария Станиславчик, студентка 4-го курса, БГТУ,

г. Минск, Республика Беларусь, 2020 г.

Научный руководитель: Н. И. Ковалевская, старш. преп.,
БГТУ

РОЛЬ БЕЛОРУССКИХ ИЗДАНИЙ С ДОПОЛНЕННОЙ РЕАЛЬНОСТЬЮ В ФОРМИРОВАНИИ НАЦИОНАЛЬНОГО САМОСОЗНАНИЯ ДЕТЕЙ

The issues of the impact of publications with augmented reality on the formation of national identity of children are considered.

Развитие информационного общества и воспитание молодого поколения — приоритетные направления социально-экономического развития Республики Беларусь. Именно дети, подростки, юношество и молодежь сегодня — самые активные социальные группы, легко осваивающие новые информационные технологии.

В настоящее время, для развития и процветания государства важно не только, чтобы человек получил узкоспециализированное образование, но и желание молодежи работать и способствовать развитию своей страны. Для этого с раннего возраста детям необходимо прививать любовь к культурному наследию, праздникам, традициям, гордость за родной язык. Перед издателями стоит непростая задача — построение эффективного коммуникационного диалога с читателем, который желает получать информацию, совершенную с развлечениями и хорошей визуализацией.

Использование современных информационных технологий в изданиях о Беларуси позволит молодежи по-новому взглянуть на свою страну, глубже осмысльить личную сопричастность к ее истории и культуре, осознать свою роль в укреплении и развитии родного



края. Технология дополненной реальности повышает познавательную активность детей, формирует навыки общения, сотрудничества, развивает творческое мышление, учит самооценке, расширяет методический инструментарий, стимулирует поиск, инициативу.

Книги о Беларуси с дополненной реальностью выпускают такие ведущие белорусские издательства, как «Пачатковая школа», РУП «Белкартографія», «Адукацыя і выхаванне», «Народная асвета», «Аверсев». Следует отметить такие издания как «Беларусь — наша Радзіма» (издательство «Пачатковая школа»), атлас «Великие изобретения мира» из серии картографических произведений для детей (РУП «Белкартографія»), «99 знаменитых мест Беларуси» («Адукацыя і выхаванне»). Это великолепно иллюстрированные книги. Главная задача данных изданий — вдохновить юных читателей путешествовать по Беларуси, пробудить чувство гордости за свою родину, желание побывать в ее известных и малоизвестных уголках, прикоснуться к культурным истокам.



Элементы дополненной реальности внедрены посредством специального программного обеспечения и гаджетов (планшеты, смартфоны с функцией AR, очки дополненной реальности и прочие гаджеты). Использование виртуальной реальности позволяет не просто рассказать и показать детям историю Беларуси, а проиллюстрировать мир прошлого с позиций конкретных исторических персонажей.

Сочетание технологии дополненной реальности и материального печатного носителя дает синергетический эффект, взаимно дополняя друг друга. Воспитывать человека, имеющего высокий интеллектуальный и духовный уровень, возможно только в насыщенной, сформированной культурной среде.



УДК 004.358; 004.946

© Юлія Кліменко, студентка 4-го курсу, ВПІ КПІ ім. Ігоря Сікорського, м. Київ, Україна, 2020 р.

Науковий керівник: К. І. Золотухіна, канд. техн. наук, доц., ВПІ КПІ ім. Ігоря Сікорського

ДЕТАЛІЗАЦІЯ ТЕХНОЛОГІЧНОГО ПРОЦЕСУ СТВОРЕННЯ ЕЛЕМЕНТІВ ДОПОВНЕНОЇ РЕАЛЬНОСТІ У ВИГЛЯДІ МАСОК

The article describes the urgency of the development of augmented reality and developed the technological process of creation of elements of Augmented Reality in the view of mask.

Конвергентні редакції, мультимедійні видавництва сьогодні займаються випуском не лише друкованих засобів масової інформації, а й активно розвивають напрям електронних медіа. Можливості програмного забезпечення потужні та різноманітні, а створення мультимедійних компонентів з їх використанням стає дедалі доступнішим для видавництв. Аудіосупровід, відеоконтент, анімація входять до складу електронних версій друкованих видань та урізноманітнюють їх вміст. Наразі дуже пошириною є технологія дополненої реальності, яка має назву фільтри-маски або AR-маски. Фільтри-маски є потужним рекламним інструментом та використовуються зокрема видавцями для популяризації своїх послуг та видань. Для правильної організації технологічного процесу створення фільтру-маски, варто обрати інструмент та проаналізувати можливі режими та параметри створення такого елементу дополненої реальності. Аналіз літературних джерел засвідчив, що одним із популярних засобів є програмне забезпечення SparkAR. Вивчаючи функціонал даного програмного засобу, було розроблено деталізований процес створення дополненої реальності у вигляді маски, який представлено на рисунку. Велике значення має