



края. Технологія доповненої реальності підвищує пізнавальну активність дітей, формує навички спілкування, співпраці, розвиває творче мислення, навчає самооцінці, розширює методичний інструментарій, стимулює пошук, ініціативу.

Книжки про Білорусі з доповненою реальністю випускають такі провідні білоруські видавництва, як «Пачатковая школа», РУП «Белкартографія», «Адукацыя і выхаванне», «Народная асвета», «Аверсев». Слід згадати такі видання як «Білорусь — наша Радзіма» (видавництво «Пачатковая школа»), атлас «Великі винаходи світу» з серії картографічних праць для дітей (РУП «Белкартографія»), «99 відомих місць Білорусі» («Адукацыя і выхаванне»). Це чудово ілюстровані книжки. Головна завдання цих видань — надихнути юних читачів подорожувати по Білорусі, пробудити почуття гордості за свою батьківщину, бажання побувати в її відомих і невідомих кутках, торкнутися культурних цінностей.

Елементи доповненої реальності впроваджені за допомогою спеціального програмного забезпечення та гаджетів (планшети, смартфони з функцією AR, очі доповненої реальності і інші пристрої). Використання віртуальної реальності дозволяє не тільки розповісти і показати дітям історію Білорусі, а й ілюструвати світ минулого з позицій конкретних історичних персонажів.

Комбінація технології доповненої реальності і матеріального друкованого носія дає синергетичний ефект, взаємно доповняє одне одного. Виховувати людину, яка має високий інтелектуальний і духовний рівень, можливо тільки в насиченій, сформованій культурній середовищі.



УДК 004.358; 004.946

© **Юлія Клименко**, 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 ДОВОПНЕНОЇ 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 видавців. Аудіосупровід, відеоконтент, анімація входять до складу електронних версій друкованих видань та урізноманітнюють їх вміст. Наразі дуже поширеною є технологія доповненої 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 елемента доповненої реальності. Аналіз літературних джерел засвідчив, що одним із популярних засобів є програмне забезпечення SparkAR. Вивчаючи функціонал даного програмного засобу, було розроблено деталізований процес створення доповненої реальності у вигляді масок, який представлено на рисунку. Велике значення має

