

Авторско-правовая модель WIPO, предложенная Всемирной организацией интеллектуальной собственности, имеет целью определить культурные индустрии в контексте применения ими авторского права. С этой точки зрения культурные индустрии разделяются на те, что непосредственно связаны с объектами авторского права (реклама, коллекционирование, музыка издательское дело и др.); частично связаны с объектами авторского права (дизайн, мода, игрушки и тому подобное) или же являются лишь орудиями создания объектов авторского права (бытовая электротехника, музыкальные инструменты и тому подобное).

Торгово-ориентированная модель Института статистики ЮНЕСКО рассматривает культурные индустрии как такие, что базируются на производстве культурных товаров в современном мире. Среди них выделяются индустрии, связанные с основными сферами культуры (заведения культуры, исполнительские искусства, фестивали и тому подобное) и индустрии, связанные с культурой в широком смысле (производство и эксплуатация музыкальных инструментов, звукового оборудования, аудиовизуальной аппаратуры и т.п.).

Модель «Американцы – искусство» определяет культурные индустрии как таковые, что базируются на создании и распространении произведений искусства (талантливо-ориентированный бизнес). Поэтому классифицируют культурные индустрии на рекламу, архитектуру, художественное образование, дизайн, кино, музыку, исполнительские искусства, учреждения культуры.

Осуществленный нами анализ доказывает, что понятие «культурные индустрии» характеризуется размытостью границ, разнообразием смыслового наполнения, которое значительно усложняет процесс его использования в практической сфере. Целесообразным является проведение основательных исследований с целью конкретизации понятия «культурных индустрий» в отечественном пространстве и с учетом особенностей их функционирования в государственной культурной политике Украины.

Список литературы:

1. Браун, Дж. Культурные индустрии. Выявление культурных ресурсов территории [Электронный ресурс] / Дж. Браун – Режим доступа: <http://www.cpolicy.ru/analytics/64.html>.
2. Гнедовский М. Творческие индустрии: политический вызов для России [Электронный ресурс] / М. Гнедовский // Отечественные записки. – Режим доступа: // www.strana-oz.ru.
3. Культурные индустрии: теории и практики в контексте современных социальных трансформаций // Вопросы культурологии. – 2013. – № 3. – С.71–85.
4. Widening local development pathways. Creative economy report 2013. Specialedition. [Электронный ресурс]. - Режим доступа: <http://www.unesco.org/culture/pdf/creative-economy-report-2013.pdf>

Аляксей Бураўкін, Дзмітрый Прадун, Вольга Нікіценка, Кацярына Медзік

ЗАХАВАННЕ ГРАФІЧНЫХ ВОБРАЗАЎ ПОМНІКАЎ АРХІТЭКТУРЫ БЕЛАРУСІ НА АСНОВЕ 3D-МАДЭЛЯВАННЯ

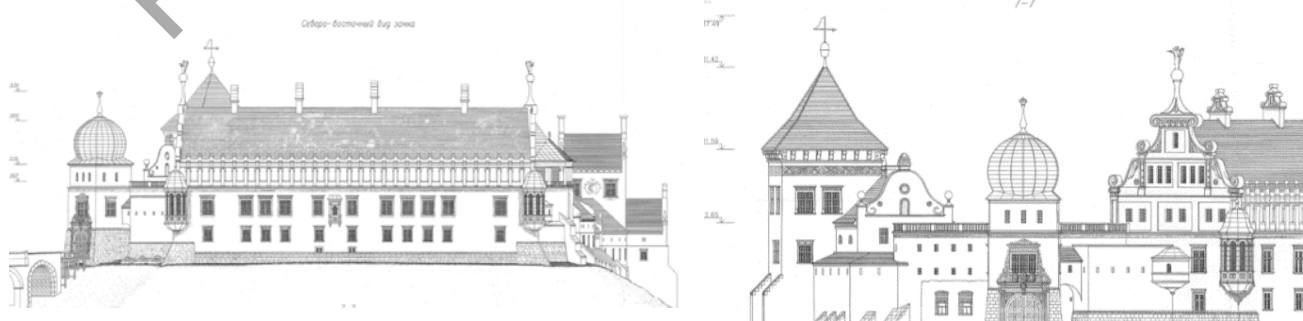
Aliaksey Buraukin, Dzmitry Pradun, Volha Nikitsenka, Katsiaryna Medzik

THE SAVING GRAPHIC IMAGES OF ARCHITECTURAL MONUMENTS ON THE BASIS OF 3D MODELING

У цяперашніх умовах станаўлення інфармацыйнага грамадства набываюць актуальнасць мультымедыйныя спосабы захавання і трансляцыі культурнай спадчыны. У глабальнай інфармацыйнай прасторы прадстаўлена значная разнастайнасць тэхналогій і сродкаў нагляднага адлюстравання ўзораў культуры і мастацтва.

Апісаны асноўныя этапы і спосабы захавання і адлюстравання выяў помнікаў архітэктурны на аснове прасторавага камп'ютарнага мадэлявання.

The article describes the main steps and methods of storing and displaying the pictures of monuments on the basis of spatial computer modeling.



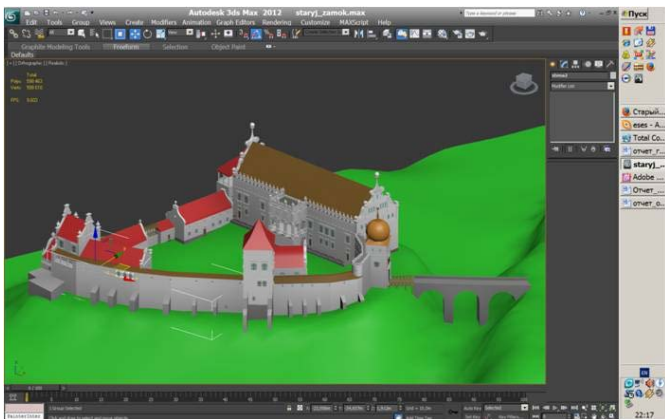
Малюнак 1 – Фрагмент плана рэканструкцыі Старога замка ў Гродне.

Мультимедыйнае адлюстраванне помнікаў архітэктуры шырока выкарыстоўваецца на музейных і турыстычных інтэрнэт-рэсурсах краін Еўропы. Такія адлюстраванні даюць магчымасць ўбачыць выявы архітэктурных пабудов не толькі ў розных прасторавых ракурсах, але і ў дынаміцы іх гістарычнага развіцця, супаставіць архітэктурныя і будаўнічыя асаблівасці розных перыядаў іх існавання.

Тэхналогія камп'ютарнай візуалізацыі помнікаў архітэктуры на аснове 3D-мадэлявання распрацоўвалася ў аддзеле сумесных праграм інфармацыйных і касмічных тэхналогій Аб'яднанага інстытута праблем інфарматыкі Нацыянальнай акадэміі навук Беларусі. Яна прадуглежвае наступныя асноўныя этапы работ: падрыхтоўка дадзеных; прасторавае геаметрычнае мадэляванне (3D-мадэляванне); мадэляванне аблічча (тэкстур); візуалізацыя.

На этапе падрыхтоўкі дадзеных ажыццяўляецца збор даступных матэрыялаў: малюнкаў (мал.1), эскізаў, ранейшых фотаздымкаў, апісанняў помніка. Рыхтуецца гістарычная даведка. Робяцца фотаздымкі.

Наступны этап – фармаванне (паводле зыходных матэрыялаў і вызначаных параметраў) прасторавай геаметрычнай мадэлі помніка, а таксама элементаў навакольнага асяроддзя (мал. 2).



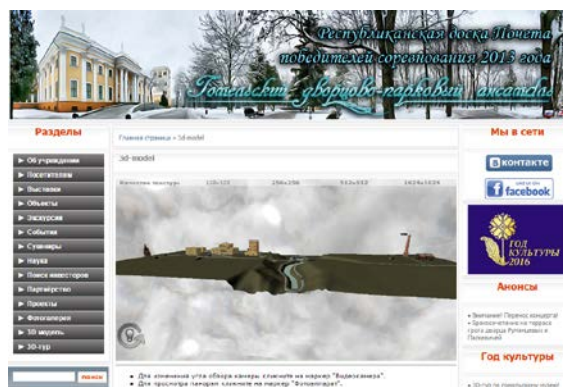
Малюнак 2 – 3D-мадэль Старога замка ў Гродне.

Малюнак 3 – Мадэль Старога замка ў Гродне з тэкстурамі.

Пры мадэляванні аблічча вызначаюцца светлавая і колеравая ўласцівасці элементаў паверхняў, з якіх складаецца аб'ект (мал. 3). На этапе візуалізацыі ажыццяўляецца інтэграцыя ўсіх сфарміраваных мадэляў, генеруецца мадэль для хуткага прагляду (мал. 4), затым тэкставыя і графічныя модулі размяшчаюцца ў якасці кантэнта адпаведнага інтэрнэт-рэсурса.



Малюнак 4 – Інтэграваная мультимедыйная мадэль Старога замка.



Малюнак 5 – 3D-мадэль Гомельскага палацава-паркавага ансамбля на інтэрнэт-рэсурсе www.palacegomel.by.

Распрацаваная тэхналогія выкарыстоўвалася для мадэлявання Гомельскага палацава-паркавага ансамбля (мал.5) і 10 архітэктурных аб'ектаў Брэсцкай і Гродзенскай абласцей: Косаўскага, Ружанскага палацаў, сядзібы Нямцэвічаў, Лідскага, Навагрудскага, Мірскага, Крэўскага, Любчанскага, Гальшанскага замкаў і Старога замка ў Гродне.

3D-мадэляванне архітэктурных аб'ектаў дае наступныя адметныя магчымасці адлюстравання помніка: з любога пункта навакольнай прасторы і пры зададзеных карыстальнікам умовах асвятлення, змен архітэктурнага выгляду помніка ў часе, розных варыянтаў рэканструкцыі, а таксама праекта рэканструкцыі або новабудовы ў існуючых архітэктурна-ландшафтных умовах.