

Белорусский театр «Лялька» – заслуженный коллектив Республики Беларусь, сообщество единомышленников, где работают мастера, способные придумать и смастерить неизвестный доселе механизм, сшить платье для куклы-принцессы и за одну минуту превратить обычный день в праздник.

А сам Виктор Климчук о «Ляльке» говорит без пафоса: «Мне здесь интересно». И мечтает об обычных жизненных вещах: чтобы актёры, которые работают в театре, были востребованы, чтобы их приглашали на киносъёмки, а на фестивалях они получали награды. И чтобы со сцены неспешно лилось благозвучное белорусское слово [2].

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ:

1. Беларускі тэатр «Лялька» [Электронны рэсурс] // Рэжым доступу: <http://lialka.by/>. – Дата доступу: 12.03.2020.
2. Дзядзінкіна, С. Любімая «Лялька» Віктара Клімчука / С. Дзядзінкіна // Народная газета. – 2016. – 25 лістап. – С. 15.
3. Заслужаны калектыў Рэспублікі Беларусь Беларускі тэатр «Лялька» : бібліяграфічны паказальнік / [склад. Л. І. Рагачова і інш. ; рэдкал.: Т. М. Адамян (адк. рэд.) і інш.]. – Віцебск, 2018. – 306 с.
4. Котович, Т. В. Беларусский театр «Лялька» / Т. В. Котович ; М-во образования Респ. Беларусь, Витеб. гос. ун-т им. П. М. Машерова. – Витебск : ВГУ, 2012. – 109 с.

Бурдыко М. А., БГУКИ, студент 108 группы
очной формы обучения
Научный руководитель – Орешко Т. Д.,
старший преподаватель

ВИРТУАЛЬНАЯ РЕАЛЬНОСТЬ В ИНТЕРНЕТ-ПРОСТРАНСТВЕ

На данном этапе жизни активно развивается такой тренд в интернет-пространстве, как «виртуальные путешествия». Понятие виртуального путешествия предполагает мысленное виртуальное перемещение человека до желаемого места посещения. Рассмотрим данный процесс более подробно.

Началось все с 60-х годов прошлого века, когда прогрессивные умы начали задумываться над тем, как с помощью технических средств сделать противоположную реальность, которая бы целиком абсорбировала людей, переводила в нечто неизведанное. Было создано немало устройств погружения – от мультисенсорных симуляторов до очков виртуальной реальности и различных сайтов, панорамных карт, мобильных приложений.

Путешествие – это один из древнейших видов деятельности человека. И появился он тогда, когда человек вел еще оседлый образ жизни. Обычно путешествие предполагает «физическую» деятельность, связанную с перемещением людей по Земле, для приобретения опыта, достижения целей и удовлетворение тех или иных потребностей.

Виртуальная реальность имеет несколько отличительных признаков.

1. Исследуемый объект рассматривается на расстоянии, без непосредственного контакта.
2. Имеется возможность свободного перемещения; наличие нелинейного маршрута, позволяющего изучать элементы объектов в любой очередности и возвращаться к ним любое количество раз.
3. Для создания образа объекта используются компьютерные технологии.
4. Во время «путешествия» происходит исключительно аудиовизуальное восприятие объекта.
5. Объект экскурсии может быть, как реально существующим, так и вымышленным.

Вообще виртуальное путешествие (VR) осуществляется с применением информационно-коммуникативных технологий (еще это называют «киберпутешествием» (кибер – научная фантастика)). Все разнообразие интернет-

сервисов, благодаря которым люди обладают возможностью путешествовать даже, не покидая свой дом, можно систематизировать на 2 группы: 1) по видам используемых технологий; 2) по способу передачи информации и подачи информации.

Рассмотрим это более подробно.

По видам используемых технологий в первую очередь следует отметить фотографии и изображения. Иногда они могут быть с добавлением текста. Дизайн такого сервиса чаще всего представляет собой список или карту маршрутов, посетитель сам выбирает место, в которое сможет «отправиться». Часто используются обзорные фотосъемки 360 градусов со звуковым сопровождением или без.

Видеосъемка со звуком также относится к этой группе. Этот тип включает замедленное видео (например, видео на YouTube: «Step inside the Large Haron Collier (360 video) – BBC News», канал US Public Broadcasting Service, специальные различные проекты от National Geographic, Discovery), а также система онлайн-камер, действующая во всем мире («Earthcam») и за ее пределами, видеозаписи производятся с использованием широкоэкранных технологий.

Сервисы с опцией 360-градусной фотосъемки с возможностью движения со звуком или без также свободно позволяют перемещаться в виртуальном режиме по любой выбранной территории с возможностью проникновения внутрь помещений, представленных на панорамных изображениях. К таким сервисам можно отнести, например, проекты Google: Google Street View – функция Google Maps и Google Earth, которая позволяет просматривать панорамные виды улиц многих городов мира с высоты около 2,5 метров.

Не только компания Google имеет панорамные функции, но и их конкурент-поисковик также может похвастаться подобной функцией, ее можно использовать как на стационарных компьютерах

(<https://yandex.by/maps>), так и на мобильных устройствах с помощью приложения «Яндекс.Карты».

Перечислим некоторые из них.

You Visit – подборка 360-градусных видеороликов, посвященных путешествиям, у которых есть возможность просматривать онлайн не загружая на телефон большие видеофайлы. Но в этом случае без отличного соединения с Интернетом точно не обойтись. Использование приложения дает посетить более 1000 туристических достопримечательностей, на любой вкус. Особенно хорошо это приложение пригодится тем, у кого есть заинтересованность виртуально познакомиться с отелями, ресторанами, концертными площадками и прочими местами, чтобы сделать выбор: куда стоит отправиться во время отпуска.

Gala360 состоит из коллекции снимков, полученных от профессиональных фотографов, которые позволяют одним касанием пальца просматривать различные события, музеи, достопримечательности в различных городах и странах. Некоторые события содержат в себе аудиокомментарии, которые предоставляют вам больше информации о том, что вы сможете увидеть. Многие из них бесплатны, но премиум-контент обойдется в 1 доллар в месяц.

SuArk создали совместный проект Open Heritage по сохранению виртуальных копий исторических памятников, экспонатов, подвергающихся риску невозвратного уничтожения. Памятники подвергают лазерному сканированию с миллиметровой точностью. Также проект сможет помочь в реконструкции и виртуальном восстановлении памятников. Все отсканированные модели находятся в открытом доступе, поэтому с легкостью можно на них лицезреть.

YouTube. Если вы хотите смотреть только панорамные видео, сразу в поиске забивайте «направление» + «360» или «VR». Тогда при запуске видео появится справа сбоку значок с четырьмя стрелками в разном направлении, рядом с кнопкой сворачивания экрана.

Discovery – одна из крупнейших медиакомпаний, что сумела оказаться с собственным контентом в мире виртуальной реальности. В августе минувшего года она благополучно запустила канал Discovery VR, который дает возможность юзерам просматривать разнообразные телепередачи, такие как Gold Rush, Survivorman, Puppy Bowl и MythBusters, с довольно-таки интересными сценами в формате 360-градусов. Кроме изучения экзотических мест на любой вкус, имеет возможность плавать с акулами, развезать на лыжах с Бобе Миллером. Содержимое Discovery VR также возможно просматривать в Интернете, но лучше всего использовать мобильный телефон, картонный Google или аналогичный просмотрщик.

По способам передачи и подачи информации сервисы подразделяются на организационные и самостоятельные.

1) организационные – они предполагают под собой логически сконструированную организацию подачи информации (это могут быть виртуальные путешествия, где сам создатель ведет за собой юзера, организуя для него последовательное движение в цифровом пространстве);

2) самостоятельные – предполагают под собой подачу информации, направленную на самостоятельное движение или созерцание (возможность для пользователя странствовать без помощи виртуального экскурсовода, отклоняться от выбранного маршрута).

Примером может послужить проект AirPano. AirPano – это некоммерческий фотопроjekt, созданный командой энтузиастов, которые специализируются на панорамных фотографиях и видео высокого разрешения. Съемки в основном ведутся с птичьего полета, с использованием радиоуправляемых дронов, а также вертолетов, самолетов, дирижаблей, воздушных шаров и прочее.

Также можно отметить EarthCam Inc – компания по производству и установке всепогодных промышленных и городских веб-камер, которые предназначены для контроля строительства, наблюдения за различными

историческими достопримечательностями и знаковыми культурными местами.

Говоря про виртуальные путешествия, стоит упомянуть очки виртуальной реальности. Это специальные устройства, которые позволяют частично окунуться в мир виртуальной реальности. Они способны создать зрительный и акустический эффект присутствия в заданном управляющим устройством пространстве. Система виртуальной реальности начала набирать обороты с 1962 года, когда появилась первая система. Представил ее Мортон Хейлиг, это был первый прототип мультисенсорного симулятора, который он называл «Sensorama» («Сеносрама»).

В целом, принцип действия очков и шлемов виртуальной реальности довольно простой. 3D-видео довольно-таки легко отображаются на дисплее буквально перед глазами. Гироскоп и акселерометр, которые прикрепляются к корпусу, отслеживают повороты головы и сразу же передают данные в компьютерную систему, которая меняет изображение на дисплее на основании показаний датчика. Это позволяет пользователю «оглянуться назад» на виртуальную реальность и почувствовать, что он находится в реальном мире. Для обеспечения высокого разрешения и четкости изображения используются специальные пластиковые линзы.

Таким образом, следует отметить активное развитие данных инновационных технологий. Главное, чтобы люди не забывали об настоящей реальности, которая окружает их здесь и сейчас. Использование виртуальной реальности в игровой индустрии и культурно-досуговой деятельности – доказанный факт. Следует изучать применение этих технологий в образовании, научных исследованиях, экспериментальной диагностики и т. п. Любые достижения техники и технологий должны служить обществу и способствовать творческому развитию личности.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ:

1. Воронина Ю. П. Виртуальное путешествие как актуальная практика / Ю. П. Воронина // Известия ЮУрГУ (НИУ). – Челябинск, 2018. – №2.
2. Виртуальная реальность (VR) [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.it.ua/ru/knowledge-base/technology-innovation/virtualnaja-realnost-vr>. – Дата доступа: 03.03.2020
3. Виртуальная реальность (VR) что это и как эту технологию применить? [Электронный ресурс]. – Режим доступа: http://vtronica.uz/blog/2018/08/27/vr_uzbekistan/ – Дата доступа: 27.08.2018
4. Как изменяет нашу жизнь устройства виртуальной реальности / А. Иванов [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://iot.ru/gadzhety/kak-izmenyat-nashu-zhizn-ustroystva-virtualnoy-realnosti> – Дата доступа: 03.03.2017
5. Виртуальная реальность Virtual Reality (VR) [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.tadviser.ru/index.php/>. – Дата доступа: 23.09.2019.
6. Earthcam: глобальная сеть веб-камер [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.earthcam.com/>. – Дата доступа: 17.03.2018.
7. Step inside the Large Hadron Collider (360 video) – BBC News: видеоматериал [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.youtube.com/watch?> – Дата доступа: 17.03.2018.

Бурко К. В., БГУКИ, студент 112а группы
очной формы обучения

Научный руководитель – Рухляда И. В.,
преподаватель