

DOI: 10.37791/2687-0649-2020-15-3-19-35

Создание 3D-музея музыкальных инструментов народов Северной Азии

П. Т. Егоров¹, А. Д. Егорова^{1*}

¹ Северо-Восточный федеральный университет им. М. К. Аммосова, г. Якутск, Россия

* eg_anastasy2004@mail.ru

Аннотация. В настоящее время не у всех появляется возможность и желание посещать музеи по каким-либо причинам. Поэтому виртуальные музеи смогут восполнить эту лакуну, так как практически каждый житель Земли имеет компактный гаджет с выходом в сеть Интернет. В результате проведённого анализа выяснилось, что 3D-музеев критически мало по сравнению с панорамными виртуальными турами. Поэтому создание 3D-музеев будет актуальным на протяжении ещё нескольких лет. В статье представлены этапы создания 3D-музея музыкальных инструментов народов Северной Азии. Приведены анализ существующих 3D-музеев, выбор 3D-редактора и среды разработки. 3D-музеи дают полную свободу визуализировать содержания музея и сделать подробный обзор музыкальных инструментов. Ещё более важной причиной выбора этой технологии является то, что на сферических панорамах могут быть искажения и недостатки при съёмке, такие как отражение фотографа на зеркальных элементах или исчезновение целого фрагмента панорамы из-за неравномерного горизонта. 3D-технологии помогут переосмыслить средства представления различных культурных объектов (музеев, библиотек, выставок и т. д.), расширить способы увековечения главных достопримечательностей городов. Для создания 3D-музея выбрана кросс-платформенная среда разработки *Unity*, позволяющая в будущем перенести проект в различные системные оболочки с помощью *3D API WebGL*. Для создания 3D-объектов использовался *Blender*. После скачивания 3D-музея на веб-хостинге пользователь с современным гаджетом и текущим браузером сможет посетить музей из любого уголка мира.

Ключевые слова: 3D-музей, музыкальные инструменты, народы Северной Азии, *Unity*, *3D API WebGL*, *Blender*

Для цитирования: Егоров П. Т., Егорова А. Д. Создание 3D-музея музыкальных инструментов народов Северной Азии // Прикладная информатика. 2020. Т. 15. № 3. С. 19–35. DOI: 10.37791/2687-0649-2020-15-3-19-35.