

Фестиваль японской культуры в России, привлекая различные слои населения, способствуют развитию культурного диалога между Россией и Японией. Использование новейших цифровых технологий в рамках регионального фестиваля видится в качестве перспективного направления его развития, что может способствовать привлечению еще большей аудитории.

Литература

1. *Ветрова Е. Н.* Теоретические аспекты формирования информационного общества: природа и сущность // Среднерусский вестник общественных наук. 2011. № 4. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/teoreticheskie-aspekty-formirovaniya-informatsionno-obschestva-priroda-i-suschnost> (дата обращения: 23.02.2019).
2. *Кемеров В. Е.* «Восток и Запад: судьба диалога». Екатеринбург, 1999. 161 с.
3. *Киба Д. В.* Россия и Япония во второй половине XX–XXI в.: проблемы и перспективы развития отношений. Комсомольск-на-Амуре, 2015. 104 с.

УДК 004.946

**Анна Александровна Михайлова,
Анастасия Сергеевна Фадеева,**
студенты 4-го курса бакалавриата
историко-политологического факультета
Пермского государственного национального
исследовательского университета

СТУДЕНЧЕСКАЯ ЛАБОРАТОРИЯ 3D-МОДЕЛИРОВАНИЯ И ЦИФРОВЫХ МУЗЕЙНЫХ ТЕХНОЛОГИЙ: РАЗВИТИЕ И ПЕРСПЕКТИВЫ*

Статья посвящена демонстрации опыта реализации проекта студенческой лаборатории 3D-моделирования и цифровых музейных технологий как части образовательного процесса. В статье описаны задачи, вклю-

* Лаборатория является победителем Конкурса социальных проектов ПГНИУ — 2018.

чевые этапы работы и ожидаемые результаты. Данный проект направлен на участие студентов в решении социально значимых задач, создание доступного пространства музея. Студенческая работа по 3D-моделированию экспонатов музея истории имеет большой потенциал для реализации инклюзивных мероприятий. В настоящее время программы для бакалавриата гуманитарных специальностей не занимаются подготовкой кадров в области 3D-моделирования, хотя важность дигитализации исторического и культурного наследия несомненна и связана с необходимостью расширения доступа к наследию через онлайн-представление и последующим использованием в науке, образовании и других областях.

Ключевые слова: 3D-моделирование, оцифровка, историко-культурное наследие, цифровые музейные технологии.

**Anna Mikhailova,
Anastasia Fadeeva,**

4-year students
of the Faculty of History and Political Science
Perm State National Research University

3D-MODELING AND DIGITAL MUSEUM TECHNOLOGY STUDENT LABORATORY: DEVELOPMENT AND PROSPECTS

The article is devoted to the demonstration of the experience of implementation of the project of the student laboratory of 3D-modeling and digital museum technologies as part of the educational process. The article describes the tasks, key stages of work and expected results. The given project is directed on participation of students in the decision of socially significant problems, creation of accessible space of a museum. Student work on 3D-modelling of the museum's exhibits has a great potential for the implementation of inclusive activities. Currently, the bachelor of arts programs are not engaged in training personnel in the field of 3D-modelling, although the importance of digitalization of historical and cultural heritage is undoubted and is associated with the need to expand access to heritage through online representation and subsequent use in science, education and other areas.

Keywords: 3D-modeling, digitization, historical and cultural heritage, digital museum technologies.

Согласно законодательству РФ, программам и стратегии политики в области культуры, новые технические средства интерактивного взаимодействия в музейной среде, создание цифровых коллекций и поддержка использования дигитализации историко-культурного наследия являются одним из определяющих направлений культурной политики России [1–3]. К 2030 году все экспонаты музеев должны быть переведены в электронную форму для автоматизации учета и перехода на новый уровень представления фондов и представлены в Государственном каталоге музейного фонда Российской Федерации [4].

Однако в настоящее время университетское образование в сфере гуманитарных наук не направлено на подготовку специалистов-бакалавров в области 3D-моделирования. Интерес студентов к цифровой культуре и применению информационных технологий в изучении культурного наследия в целом и к 3D-моделированию в частности может быть поддержан, например, с помощью создания студенческой лаборатории 3D-моделирования и визуализации. Данный проект реализуется в Пермском государственном национальном исследовательском университете. При поддержке университета, Центра цифровой гуманитаристики ПГНИУ [5] и Музея истории Пермского университета была создана лаборатория 3D-моделирования и цифровых музейных технологий.

Цель проекта — изучение музейных коллекций университета, предоставление большего доступа к экспонатам музея с помощью дигитальных технологий, развитие навыков проектной деятельности у студентов.

Создание моделей экспонатов музея, их издание на портале музеев Пермского университета сопровождается ознакомлением с экспонатами коллекций музеев и их описанием для сохранения и репрезентации историко-культурного наследия [6, 7]. Работа в проекте подразумевает создание и печать 3D-моделей экспонатов Музея истории Пермского университета, их редактирование с помощью сервиса Sketchfab [8]. В свою очередь, это позволит предоставить неограниченный доступ к экспонатам.

Студенческая работа по 3D-моделированию имеет большой потенциал для реализации инклюзивных социальных мероприятий.

В основном это работа со слабовидящими людьми и проведение культурно-образовательных мероприятий с использованием напечатанных на 3D-принтере цифровых моделей экспонатов для большего восприятия процесса участниками инклюзивного мероприятия. 3D-технологии уже успешно применяются по отношению к оцифровке и моделированию экспонатов, на данный момент созданы древнегреческая и древнеегипетская коллекции [9, 10], продолжается работа по оцифровке.

Существование в университете музеев разных профилей — исторического, зоологического, геологического и др. — создает удобную основу для привлечения в дальнейшем студентов разных направлений к научной деятельности. При расширении тематики лаборатории можно будет использовать и другие технологии — визуализацию данных, инфографику, обучение альтернативным технологиям 3D-моделирования (лазерное 3D-сканирование).

Литература

1. Стратегия государственной культурной политики на период до 2030 года: утверждена Распоряжением Правительства Российской Федерации от 29 февраля 2016 г. № 326-р. URL: <http://base.garant.ru/71343400/> (дата обращения: 14.02.2019).

2. Стратегия развития информационного общества в Российской Федерации на 2017–2030 годы: утверждена Указом Президента Российской Федерации от 9 мая 2017 г. № 203. URL: <http://www.garant.ru/hotlaw/federal/1110145/> (дата обращения: 14.02.2019).

3. Программа «Цифровая экономика Российской Федерации»: утверждена Распоряжением Правительства Российской Федерации от 28 июля 2017 г. № 1632-р. URL: <http://government.ru/docs/28653/> (дата обращения: 14.02.2019).

4. Государственный каталог музейного фонда РФ. URL: <https://goskatalog.ru/portal/#/> (дата обращения: 14.02.2019).

5. Центр цифровой гуманитаристики Пермского университета. URL: <http://dh.psu.ru> (дата обращения: 10.02.2019).

6. Поврозник Н. Г. Виртуальный музей: сохранение и репрезентация историко-культурного наследия // Вестн. Перм. ун-та. Сер. «История».

2015. № 4 (31). С. 213–222. URL: <http://histvestnik.psu.ru/PDF/20154/24.pdf> (дата обращения: 14.02.2019).

7. *Povroznik N.* Virtual Museums and Cultural Heritage: Challenges and Solutions // Proceedings of the Digital Humanities in the Nordic Countries 3rd Conference Helsinki, Finland. 2018. March, 7–9. P. 394–402.

8. Аккаунт Центра цифровой гуманитаристики ПГНИУ в SketchFab. URL: https://sketchfab.com/DH_PSU

9. 3D-модель ойнохои // Виртуальный музей. Музеи Пермского университета. URL: <http://museum.psu.ru/object/oinohoa/> (дата обращения: 14.02.2019).

10. 3D-модель фрагмента статуэтки бога Осириса // Виртуальный музей. Музеи Пермского университета. URL: <http://museum.psu.ru/object/fragment-statuetki-boga-osirisa/> (дата обращения: 14.02.2019).

УДК 7.78.781

Елизавета Сергеевна Медведева,
студентка 1-го курса магистратуры
Уральского гуманитарного института
Уральского федерального университета

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ СОВРЕМЕННЫХ МУЗЫКАЛЬНЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В EVENT-МЕРОПРИЯТИИ

В исследовании рассмотрено влияние современных технологий на музыку. В ходе проведенного анализа установлены изменения, которым подвергалась музыка на протяжении всего существования. А также сделана попытка проследить возможность использования современной музыки в проведении event-мероприятия.

Ключевые слова: искусство, цифровые технологии, музыка, event-мероприятие.