

Віртуальне середовище візуалізації бібліотечного корпусу СумДУ

Савченко Я.Є., студент; Чибіряк Я.І., доцент
Сумський державний університет, м. Суми

Стрімкий розвиток сучасного інформаційного суспільства на базі активного впровадження інфокомунікаційних технологій дає можливість відійти від статичної двовимірності фотозображень і представити реальність у вигляді псевдотривимірних моделей, створивши при цьому ілюзію присутності. Створення 3D-екскурсії на сьогоднішній день є відмінним засобом просування об'єктів комерційної нерухомості, готельних комплексів, бібліотек, галерей, музеїв, популяризації туристичних маршрутів.

Виходячи з того, що в Сумському державному університеті навчається велика кількість студентів і всі вони у своєму навчанні використовують бібліотечні матеріали, було прийнято рішення про створення віртуального середовища візуалізації бібліотечного корпусу.

В роботі над цим була побудована віртуальна трьохмірна модель бібліотеки. Основна ціль роботи полягає у тому, щоб за допомогою штативного фотоапарату та програмного забезпечення створити 3D-екскурсію. Це стало можливо завдяки багатокадровій фотозйомці та подальшого скріплення цих знімків у одну віртуальну модель. Висока точність з'єднання фото забезпечує не лише високу якість, а і запобігання допущення ефекту паралаксу.

Робота виконана за допомогою програмних продуктів [Krpano 1.17-HTML5 Multiresolution](#), [Krpano 1.18- HTML5 Panoramic Video](#) та Adobe Photoshop CC (2014.2) та складається за наступних етапів:

- 1) фотографування об'єкту однієї 3D-панорами в три ряди: нижній нахил, без нахилу, та верхній нахил;
- 2) редагування та скріплення в оглядове 360-градусне фото;
- 3) створення віртуального туру з переходами та початковими оглядовими точками;
- 4) інтеграція роботи в html-простір.

Використання віртуального середовища бібліотечного корпусу сприятиме підняттю його популярності серед користувачів.