



ШЕПЕТИНА Анастасия Васильевна
«Иммерсивное искусство» и
«Дополненная реальность»



Витебский государственный
ТЕХНОЛОГИЧЕСКИЙ
УНИВЕРСИТЕТ



ШЕПЕТИНА Анастасия Васильевна,
преподаватель кафедры «Средовой Дизайн»
(направление «Дизайн мультимедиа»)
ФГБОУ ВО «Российский государственный художественно-
промышленный университет имени С. Г. Строганова»,
г. Москва, Российская Федерация



Витебский государственный
ТЕХНОЛОГИЧЕСКИЙ
УНИВЕРСИТЕТ



Кулинарная игра

Маленькие аранары готовят блюда для своих друзей. Учитывай пожелания и открывай новые рецепты, чтобы получить приятные бонусы в кафе СНІСКО.



Шепетина А.В. – практикующий мультимедиа дизайнер, участник международных и российских конференций и мастер-классов. Член Союза Художников России.

Куратор форума «Q-Arch-код», создатель масштабной серии работ в дополненной реальности к картинам и архитектурным макетам, куратором реализации проекта для финала масштабного IT-соревнования в России «Лидеры цифровой трансформации», организованным ГБУ «Агентство инноваций Правительства Москвы».

Работала в компании «Notamedia», подразделение AR-MORE в должности AR creative producer.



Лекция «Иммерсивное искусство»

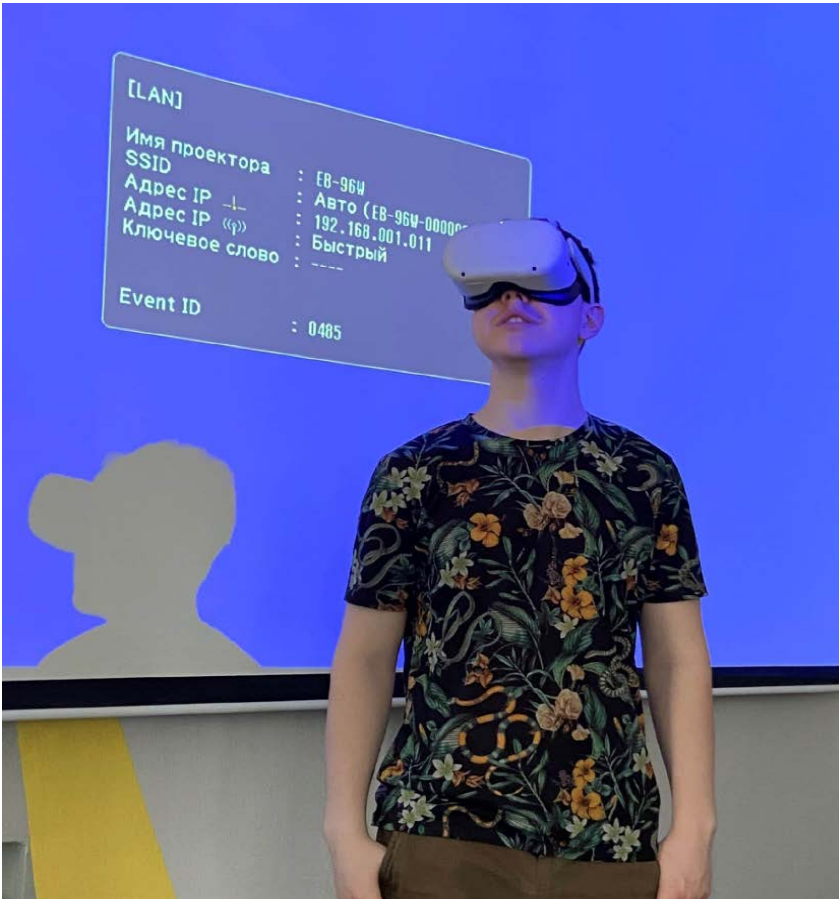
13 и 14 апреля 2023 года Шепетина Анастасия Васильевна прочла лекции студентам университета, обучающимся на факультете дизайна по направлению специальности «Дизайн виртуальной среды») по темам «Иммерсивное искусство» и «Дополненная реальность» .



Лекция «Иммерсивное искусство» посвящена анализу примеров VR-проектов ряда современных зарубежных и отечественных медиа.

Рассмотрен разнообразный опыт студентов и преподавателей университета им. С.Г. Строганова по проектированию одной из самых интересных и важных магистралей развития современного искусства. Также затронуты вопросы того, как нейросети решают конкретные задачи, а также рассмотрены взаимосвязи понятия искусственного интеллекта, машинного и глубокого обучения нейросетей.

Приведены примеры выставок, которые показывают новое видение объектов искусства, дополнительной анимации и субтитров, которые также помогают разобраться во всем происходящем вокруг.

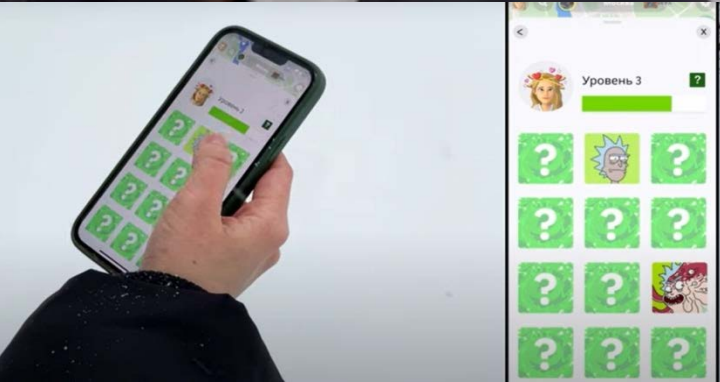
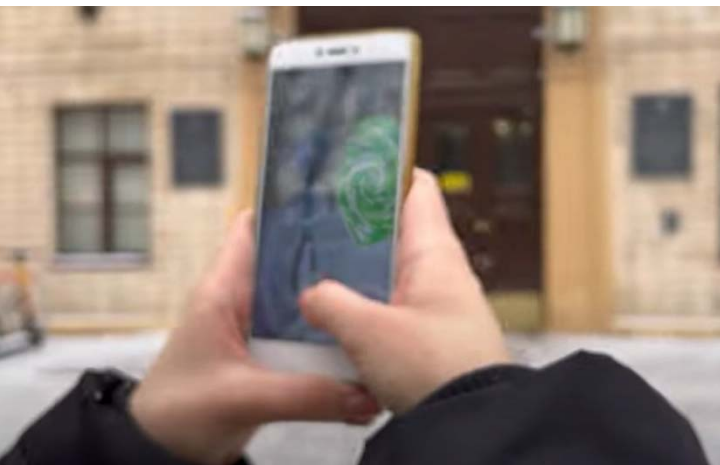


В рамках лекции продемонстрирована работа автономной **VR-гарнитуры** со встроенными датчиками, а также примеры разработок университета им С.Г. Строганова для работы с данным прибором в играх и AR приложениях.

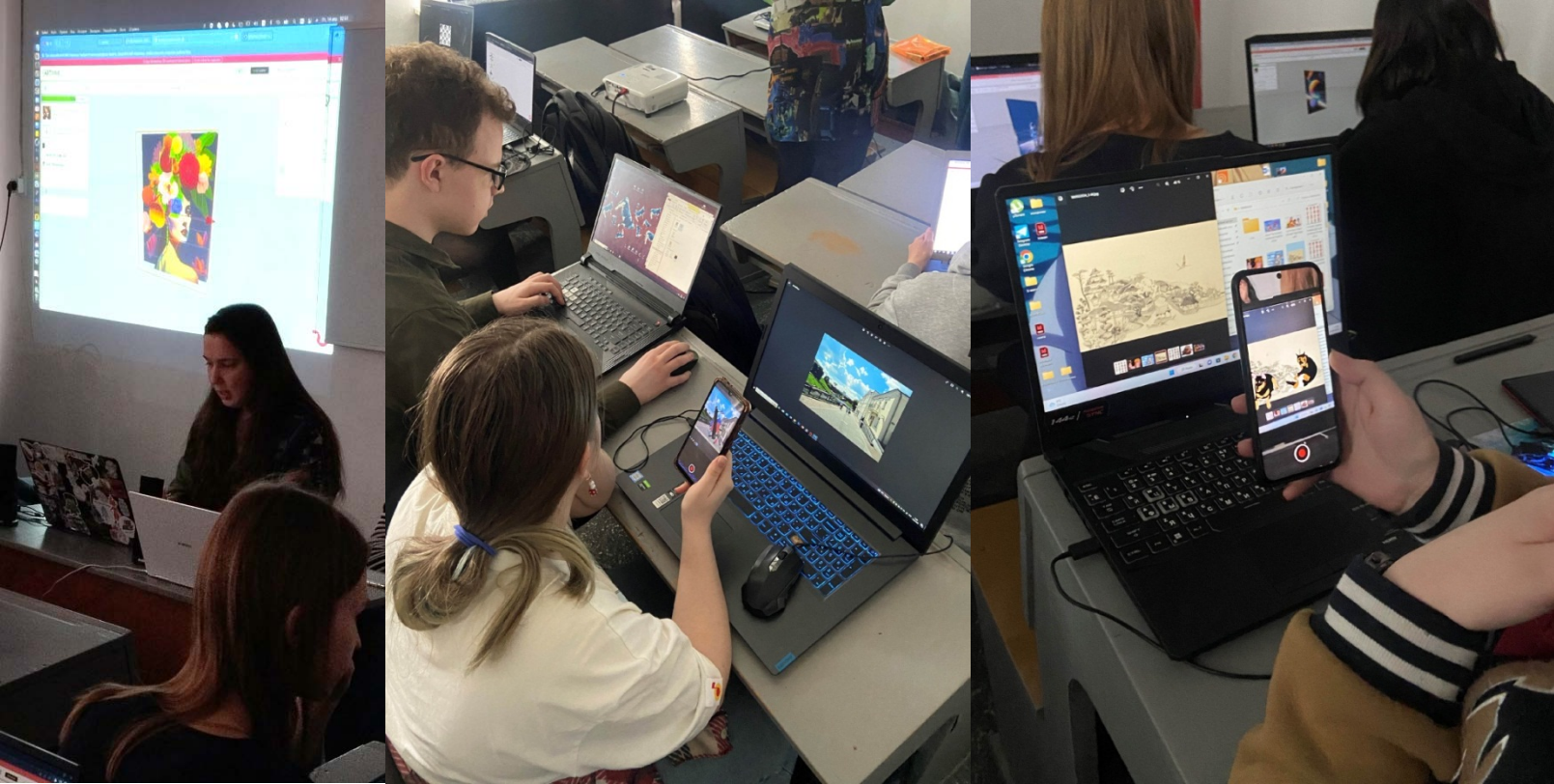


Лекция «Дополненная реальность»

посвящена технологии дополненной реальности, аппаратному и программному обеспечению, возможности применения и проблемам модификации реальности. Рассмотрены вопросы использования дополненной реальности в медицине, в рекламной отрасли, в различных технологиях, играх, для мониторинга объектов и в мобильных устройствах.



Рассмотрены примеры работ студентов университета им. С.Г. Строганова в трех основных направлениях в развитии технологии дополненной реальности: «Безмаркерной», AR технологии на базе маркеров и пространственной технологии. Рассмотрены примеры AR-приложений.



Студенты в рамках лекции были ознакомлены с созданием объектов дополненной реальности в программе Artivive, воплотив небольшие проекты в области AR.



Использование изложенного материала расширит представление студентов о становлении дизайнера мультимедиа. Виртуальная реальность как метод визуальной коммуникации стала новым этапом и эффективным результатом эволюции визуальных техник после внедрения компьютерных технологий.

Она значительно изменила отношения человека с окружающим его миром и собственным сознанием, а также открыла новые возможности для работы едва ли не во всех ведущих направлениях его деятельности.



В рамках мероприятия Анастасия Васильевна встретила преподавателей кафедры, посетила учебные лаборатории, знакомилась с работами студентов-дизайнеров и выразила признательность за теплый прием.