

УДК 004.94

**ТРЕХМЕРНОЕ МОДЕЛИРОВАНИЕ КАК ИНСТРУМЕНТ  
ПОПУЛЯРИЗАЦИИ МАТЕРИАЛЬНОГО КУЛЬТУРНОГО  
НАСЛЕДИЯ НА ПРИМЕРЕ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР**

*Зарембо Д. А., Якимович В. С.*

*Белорусский государственный университет культуры и искусств*

*e-mail: dimazarembo2004@gmail.com, rabotabguki@gmail.com*

*Summary. This article is devoted to the issues of using three-dimensional modeling technologies to popularize material cultural heritage using computer games as an example. The author analyzes how the use of 3D modeling technologies of cultural objects in computer games contributes to the development of tourism activities and the popularization of historical and cultural monuments.*

В настоящее время трехмерные объекты прочно вошли в жизнь современного общества, окружая человека практически повсеместно. Их применение охватывает такие сферы, как рекламные видеоролики, анимационные фильмы, кинематограф и компьютерные игры. Фактически, использование трехмерного моделирования (3D-моделирования) составляет основу функционирования большинства направлений современной индустрии развлечений, обеспечивая высокую степень визуальной выразительности и интерактивности. Говоря о 3D-моделировании, нельзя не отметить тот факт, что данная технология играет огромную роль в сохранении материального культурного наследия, поскольку помогают быстро, качественно и с высокой точностью отреставрировать или воссоздать исторические ценности и произведения искусства. Кроме того, технологии 3D-моделирования играют важную роль в популяризации материального культурного наследия, делая его доступным для широкой аудитории посредством различных цифровых платформ. Примером может послужить использования данных технологий для создания различных локаций в компьютерных играх, где культурные объекты, архитектурные памятники и исторические артефакты получают новую жизнь в интерактивной форме. Хотелось бы отметить, что воссоздание с максимальной точностью материальных культурных объектов посредством 3D-моделирования в локациях компьютерных игр предоставляет уникальную возможность пользователям исследовать их виртуальные презентации не выходя из дома. Примером может служить, во-первых, серия компьютерных игр «Assassins Creed» (рис. 1), во-вторых, компьютерная игра «Watch Dogs Legion», где разработчики тщательно воссоздают исторические города, архитектурные памятники и культурные ландшафты различных эпох. Благодаря этим виртуальным мирам пользователи могут не только погружаться в атмосферу прошлого, но и изучать детали архитектурного наследия, которые в реальной жизни могли бы остаться незамеченными.

3D-моделирование позволяет так же реконструировать утраченные памятники и разрушенные объекты посредством детального изучения архивных данных, чертежей и исторических источников, тем самым способствуют повышению интереса к изучению не только исторических фактов, связанных с сюжетной линией, но и к изучению реальных прототипов представленных в локациях культурных объектов. Примером может послужить вышедшая в 2024 году компьютерная игра «Смута». В данной игре разработчики, основывая на данные из архивных источников и старинных чертежей, с высокой точностью воссоздали архитектурные и культурные особенности России XVII века, включая утраченные элементы исторических построек, позволяя игрокам погрузиться в эпоху Смутного времени.

Отдельно хотелось бы отметить вышедшую так же в 2024 г. компьютерную игру студии Game Science «Black Myth: Wukong». Сюжет данной игры основывается на художественном произведении XVI века «Путешествие на Запад», автором которого является У Чэнэнь (рис. 2). Разработчики не только воссоздали элементы литературного произведения в сюжетной линии, но и богатое материальное культурное наследие эпохи Мин, причем отличительной особенностью является реалистичная реконструкция древнекитайских архитектурных сооружений и произведений скульптуры. Данная игра также поспособствовала популяризации туристических маршрутов в регионах, связанных с местами, изображенными в игре.

Таким образом, 3D-моделирование является важным инструментом для популяризации культурного наследия, способствуя его сохранению.

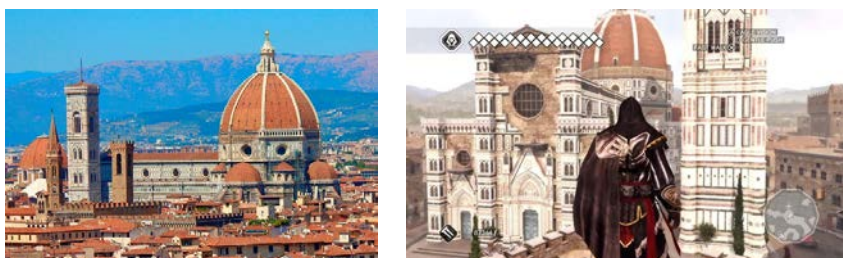


Рисунок 1 – Сравнение архитектурного объекта «Собор Святой-Марии-дель-Фьоре» с его репрезентацией в компьютерной игре «Assassins creed»



Рисунок 2 – Сравнение архитектурного объекта «Храм Пурпурного облака в горах Удан» с его репрезентацией в компьютерной игре «Black Myth: Wukong»