

проявлением и механизмом, поддерживающим процессы принятия решений мозгом и облегчающим коммуникацию. Современные дизайнеры используют множество техник для визуализации образов из различных областей искусства, технологий, кино, полиграфии, фотографии и компьютерных технологий [4]. Являясь самостоятельным элементом маркетинга, фирменный стиль подчиняется своим законам, несоблюдение которых ведет к потере финансовых средств. Главными целями создания фирменного стиля являются идентификация товаров компании, а также выражение индивидуальности компании на фоне аналогичных компаний-конкурентов.

#### Список использованных источников

1. Исследование витебского авангарда и использование его идей в дизайне графическом : монография / Г. В. Казарновская [и др.] ; УО «ВГТУ». – Витебск, 2024. – 135 с.
2. Захарчук, Н. С. Выявление ДНК бренда в разрезе авторского творчества / Н. С. Захарчук, Л. В. Попковская // Материалы и технологии. – 2024. – № 1(13). – С. 33-41.
3. Абрамович Н. А. Типографика : учебное пособие / Н. А. Абрамович, М. В. Ворохобко ; УО «ВГТУ». – Витебск, 2024. – 123 с.
4. Попова А. В., Анализ видов наружной рекламы как объектов организации архитектурного пространства города / А. В. Попова // Сборник статей IV Международной научной конференции «Архитектурно-строительный комплекс: проблемы, перспективы, инновации» // УО «ПГУ имени Евфросинии Полоцкой». – Новополоцк, 2022. – С. 39–45.

УДК 741/744

## ОСОБЕННОСТИ ТЕХНОЛОГИИ СОЗДАНИЯ 3D-МОДЕЛЕЙ ДЛЯ РАЗЛИЧНЫХ ИНДУСТРИЙ

*Абрамович Н. А., к.т.н., доц., Комарышкин М. В., студ.  
Витебский государственный технологический университет,  
г. Витебск, Республика Беларусь*

Современный мир беспрерывно развивается, и технологии трехмерного моделирования прочно вошли во множество сфер деятельности. От архитектурских проектов и киноиндустрии до медицины и разработки компьютерных игр – трехмерные модели являются ключевым инструментом для визуализации идей, создания прототипов и воплощения новаторских решений. Разработка и создание трехмерных моделей требует как технических компетенций, так и глубокого понимания особенностей каждой индустрии, в которой они находят применение.

Целью исследования является анализ технологий 3D-моделирования и выделение особенностей проектирования 3D-моделей в соответствии с их дальнейшим применением. Для достижения этой цели необходимо провести детальный анализ специфики проектирования и технологий создания 3D-моделей для различных отраслей; проанализировать актуальные запросы индустрий; провести категоризацию

и анализ подходов к проектированию 3D-моделей [1].

В рамках исследовательской работы осуществлен анализ существующих методик и инструментов, которые используются в таких областях, как промышленный дизайн, архитектурное проектирование, медицина, кинопроизводство и анимация, а также разработка компьютерных игр. Особое внимание уделено влиянию требований и задач, присущих каждой конкретной отрасли, на выбор подходов к моделированию, текстурированию и анимации трехмерных объектов [2].

Специалистам в сфере 3D-моделирования часто приходится сталкиваться с различными по своей сути задачами, каждая из которых требует к себе индивидуального подхода. Проведенное научное исследование призвано выделить эти различия, определяющие задачи и методы моделирования для 3D-специалиста.

Исследование направлено на анализ примеров успешных проектов, и выявление ключевых тенденций и перспектив дальнейшего развития технологий трехмерного моделирования. Полученные результаты позволят глубже понять способы адаптации методов проектирования под конкретные нужды различных индустрий и определить потенциальные инновации, которые могут быть внедрены для повышения эффективности разработки и улучшения качества создаваемых трехмерных моделей [3].

Таким образом, исследовательская работа нацелена не только на расширение знаний в области трехмерного моделирования, но и на формирование всестороннего представления о его значимости и роли в современном обществе.

#### Список использованных источников

1. Мокий, М. С. Методология научных исследований : учебник / М. С. Мокий, А. Л. Никифоров, В. С. Мокий ; под ред. М. С. Мокия. – Москва : Юрайт, 2019. – 255 с.
2. Абрамович, Н. А. Основные принципы правильной топологии 3D-модели / Н. А. Абрамович, И. А. Коротков // Материалы докладов 50-й Международной научно-технической конференции преподавателей и студентов, посвященной Году науки : в 2 т. / УО «ВГТУ». – Витебск, 2017. – Т. 2. – С. 46–48.
3. Галинская, Е. А. 3D-изображения / Е. А. Галинская, Н. А. Абрамович // Материалы докладов 45 республиканской научно-технической конференции преподавателей и студентов, посвященной году книги / УО «ВГТУ».. – Витебск, 2012.

УДК 007.51

## АКТУАЛЬНОСТЬ ПРОЕКТИРОВАНИЯ МУЛЬТИПЛАТФОРМЕННОГО САЙТА ДЛЯ СОЦИАЛЬНОГО ВЗАИМОДЕЙСТВИЯ ЛЮБИТЕЛЕЙ ИСКУССТВА

**Абрамович Н.А., к.т.н., доц., Ли Сыян, маг.**

*Витебский государственный технологический университет,  
г. Витебск, Республика Беларусь*

В цифровую эпоху социальные платформы в сфере искусства приобретают все большее значение, предоставляя художникам и энтузиастам пространство для демонстрации, общения и обучения. Основной целью представленного исследования