

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

является построение ориентированной на искусство мультиплатформенного сайта для адаптации к потребностям ценителей искусства на различных устройствах. [1].

Роль социальных платформ в сфере искусства в настоящее время становится все более важной, особенно с точки зрения визуального выражения и технической адаптации. Такого рода платформа является не только важным пространством для демонстрации и общения художников, но и отличным каналом для ценителей искусства и обучения. Будучи ведущей арт-платформой в Китае, ZCool привлекла большое количество выдающихся художников и имеет более 20 миллионов зарегистрированных пользователей, обеспечивая богатую информационную поддержку для соответствующих исследований, демонстрируя важную исследовательскую ценность и далеко идущее значение.

Целью представленного проекта является проектирование и разработка аутентичного сайта арт-коммуникационного назначения на основе ZCool.com. С технической точки зрения, мультитерминальная адаптация является неотъемлемой частью арт-социальной платформы [2]. С популяризацией мобильного интернета у пользователей растет спрос на доступ и взаимодействие в любое время и в любом месте. Данные 20 миллионов пользователей ZCool.com раскрывают потребности и поведение социальных платформ в сфере искусства. Анализ показывает, что предпочтения пользователей и вовлеченность влияют на оптимизацию. С помощью мероприятий и конкурсов ZCool повышает жизнеспособность сообщества, помогает художникам продемонстрировать свои таланты, создает разносторонние впечатления для энтузиастов, строит мост между искусством и рынком и способствует развитию сферы искусства, дизайна и обучения в этой сфере.

На уровне проектирования основное внимание будет уделяться балансу между пользовательским опытом и эстетикой интерфейса. Анализируя примеры успешных социальных платформ в сфере искусства, таких как ZCool.com, можно сделать вывод о том, что пользовательский опыт является ключом к привлечению и удержанию пользователей. Поэтому необходимо разработать интуитивно понятный и простой в использовании интерфейс, в котором пользователи могут легко ориентироваться и управлять им на любом устройстве [3]. Это не только удовлетворит потребности любителей искусства в демонстрации и общении, но и будет способствовать развитию и инновациям арт-индустрии.

Список использованных источников

1. ZHANG Yutao, LI Ying & YANG Yali. (2023). A review of image analysis on social networking sites. *Information Technology and Informatization* (08), P. 114–121. doi:CNKI:SUN:SDDZ.0.2023-08-028.
2. LIU Hansong. (2017). *Research and Design of Adaptive Recommender System for Social Users* (Master's Thesis, Chongqing University of Posts and Telecommunications). <https://kns.cnki.net/KCMS/detail/detail.aspx?dbname=CMFD201801&filename=1018972839.nh> – Дата доступа: 20.02.2025.
3. WEI Fanjian. (2021). Research on the operation mode of art exhibition based on social network theory. *Shandong Social Sciences* (05), P. 109–115. doi:10.14112/j.cnki.37-1053/c.2021.05.016.