

Деловая ценность данного продукта:

- Служит руководством для продавцов, предоставляя рекомендации на основе их ответов на анкету;
- Позволяет пользователям добавлять собственные параметры и взвешивание, если их ответы не включены в доступные параметры;
- Автоматически рассчитывает рейтинг риска и результаты сложности;
- Печатает сводку оценки.

**М. С. Баньков**

(ГГУ имени Ф. Скорины, Гомель)

Науч. рук. **В. Н. Кулинченко**, ст. преподаватель

### **РАЗРАБОТКА 3D МОДЕЛИ УЧЕБНОГО КОРПУСА № 5 ГОМЕЛЬСКОГО ГОСУДАРСТВЕННОГО УНИВЕРСИТЕТА ИМЕНИ ФРАНЦИСКА СКОРИНЫ**

В статье рассматривается тема разработки 3D модели учебного корпуса №5 ГГУ им. Ф. Скорины.

Для разработки 3D модели требуется определиться с выбором программного обеспечения.

Существует огромное множество различных 3D редакторов, самыми популярными являются Maya, 3Ds Max, Cinema 4D и Blender.

Blender это свободное программное обеспечение которое включает в себя такие функции: создание трехмерной графики включающие в себя средства моделирования, скульптинг, анимация, физические симуляции, рендеринг, постобработка и монтаж видео, 2D анимация.

Основными плюсами данного программного обеспечения является его свободный доступ и многофункциональность.

Разработка учебного корпуса была подразделена на несколько этапов:

- получение данных о корпусе;
- моделирование корпуса;
- создание материалов корпуса;
- рендеринг.

Для получения данных о корпусе использовались яндекс карты для измерения здания, и планы этажей для более точной визуализации.

Далее был смоделирован корпус, более детально были смоделированы 3 верхних этажа для того, чтобы придать вид корпусу следует создать материалы для него.

Материал назначается при помощи нодов в редакторе нодов (Shader Editor). В данном редакторе с помощью связей различных нодов можно создавать различные материалы, что делает объекты более детальным. Например, были созданы такие материалы как, окно, покрытие для стены внутри и снаружи, потолок, пол и другие.

Для того, чтобы объект был виден после рендеринга выставляется свет, важный момент в том, чтобы его правильно выставить, для более реалистичного рендеринга. Для рендеринга следует определиться с движком, который будет рендерить созданную сцену. Blender имеет два движка cycles и eevee.

При использовании cycles, применяется гораздо меньше нодов для создания материала и объекты в сцене выглядят более реалистично, но данный движок требует мощный компьютер и также шумоподавление, так как при рендере могут быть шумы. Но если использовать движок eevee, то в нем для создания более реалистичных материалов обычно требуется применять много нодов, но данный движок не так нагружает процессор или видеокарту, как cycles при рендеринге. Таким образом была создана модель учебного корпуса №5 ГГУ им. Ф. Скорины.

**А. О. Бейзерова**

(ГГУ имени Ф. Скорины, Гомель)

Науч. рук. **Н. А. Шаповалова**, ст. преподаватель

## **УЧЁТ ОСНОВНЫХ ФОНДОВ БИБЛИОТЕКИ НА БАЗЕ ТИПОВОЙ КОНФИГУРАЦИИ 1С: ПРЕДПРИЯТИЕ**

Основной идеей дипломного проекта является решения задачи грамотного учёта основных фондов библиотеки ГУ «Сеть публичных библиотек г. Гомеля». Для разработки конфигурации была выбрана программа «1С: Предприятие». Она широко используется в различных сферах деятельности и позволяет осуществлять настройку системы под конкретные особенности организации.

Основными задачами, решаемыми в рамках проекта, являются:

- учет оборудования, находящегося в библиотечной системе;
- прием на учет нового оборудования для использования в системе;
- внесение информации по ремонту оборудования для контроля технических работ;