## ТЕЗИСЫ

**Образовательная область:** Информатика

**Тема:** «Цифровое бессмертие русской народной игрушки».

**Ученица:** Тарасова Виктория Андреевна.

**Образовательное учреждение:** МОБУ СОШ №38, 10 «В».

**Научный руководитель:** Плотникова Марина Сергеевна, учитель информатики.

**Цель:** создание 3D-моделей игрушек, соответствующие их историческому прототипу.

**Задачи:** Изучить историю создания народных игрушек и их символизм. Найти исторически достоверные референсы в виде музейных экспонатов. Подобрать соответствующее ПО. Разработать несколько моделей, настроить их материалы и создать фотореалистичные изображения.

**Актуальность темы и возможности его практического применения:**Мы живем в России, в огромной многонациональной стране, каждый из народов которой богат своими искусством, традициями и обычаями. Народные промыслы многих регионов известны по всей стране и за ее пределами. Людям обязательно нужно знать историю своего народа, его традиции, культуру, промыслы, чтобы чувствовать себя частью чего-то общего. Глиняные игрушки - это проявление национального творчества, помогающее сохранить историю и единство народа. Однако, количество экспонатов из глины с каждым годом уменьшается, в связи с недолговечностью игрушек. Они крошатся, со временем краска отходит, их вид теряет ту самую историю. Ведь нам нужно видеть игрушку целой, чтобы оценить старания народов того времени. К сожалению, большинство таких игрушек уже либо потеряны, либо сломаны. Осталось мало экземпляров, что могут претендовать на сохранность. Поэтому, я придумала как же решить эту проблему. Подумав над тем, как же сохранить их образ в истории, возникла идея, что можно решить проблему “хрупкости” игрушек благодаря 3D моделированию. Всё началось с мысли “а смогу ли я сделать эти игрушки в цифровом виде? Смогу ли увековечить их образ и сделать их бессмертными?”. Почему 3D? Потому что так можно увековечить народное достояние, демонстрировать его в 3D-экспозициях музеев, встроить в учебный процесс, в познавательный и развлекательный контент. И даже если произойдёт такое, что какой-то промысел уйдёт, 3D поможет возродить его в любой момент. Так, я решила создать 4 самых известных игрушки, чтобы “возродить” их, и рассказать историю.

**Методы решения/изучения проблемы:** Изучение литературы и других исторических источников информации, подбор референсов. Разработка и настройка моделей в Blender.

**Вывод:** Процесс создания моделей - достаточно сложный и скурпулёзный. Но, сколько бы времени это у меня не занимало, я наслаждалась работой. Результат я считаю удовлетворительным. Свою цель я так же достигла. В будущем планирую создать больше подобных моделей и погрузиться в эту тему ещё сильнее. Цифровое бессмертие русской народной игрушки – это возможно, ведь современные технологии теперь могут встать на страже нашей истории.