

Список использованных источников

1. Концепция развития платежной системы Республики Беларусь на 2016–2020 гг. – Минск, 2015. – 51 с.
2. Что такое р2р-переводы? [Электронный ресурс]. – 2015. – Режим доступа: <https://www.copayco.com/ru/blog/article/p2p.html>. – Дата доступа: 29.02.2016.

К. А. Дудков, В. Ю. Григорьев

Научный руководитель – В. Л. Кулешова, БФ БГЭУ (Бобруйск)

РАЗРАБОТКА ТЕКСТУР В 3D-МОДЕЛИРОВАНИИ

В реалиях современного мира трудно переоценить важность компьютерного моделирования: проектирование и планировка домов, городов, пошаговое моделирование объектов.

Визуализация объектов активно применяется во многих сферах: производственно-технологической, в области рекламы и т. д.

Высокие темпы развития технологий 3D-печати повысили актуальность использования 3D-моделирования. С тех пор как устройства для 3D-печати стали общедоступны, трехмерные принтеры используются для быстрого прототипирования, что позволяет сократить время разработки новых дизайнов. Снижение стоимости трехмерных принтеров ведет к расширенному внедрению технологии. Прототипы, созданные с помощью 3D-принтеров, позволяют компаниям повышать уровень качества обслуживания за счет быстрого снабжения клиентов опытными образцами для получения отзывов и рекомендаций. McKinsey предрекает, что использование 3D-печати – как при прототипировании, так и для создания промежуточных продуктов, необходимых для разработки конечных товаров, – будет расти, повышая скорость производственных циклов [1].

Широкий потенциал 3D-печати, включая индивидуализацию заказов, модульное конструирование и единичное производство запасных частей, означает, что компаниям и клиентам придется подстроиться под новые возможности. Новые производственные процессы требуют переоценки производственных моделей, а в случае с 3D-печатью изменения затронут как поставщиков, так и потребителей, способных в свою очередь стать производителями.

Использование текстур во многих случаях позволяет успешно справиться с задачами визуализации 3D-объектов. Применение

текстур может существенно уменьшить вычислительные затраты и сделать возможным интерактивный режим визуализации. В век высоких технологий найти готовую текстуру абсолютно несложно. Существует множество готовых наборов текстур на различные темы. Однако, часто можно столкнуться с тем, что размера исходного изображения не хватает, чтобы качественно текстурировать объект. Следовательно, важной становится проблема по созданию бесшовных текстур. При создании бесшовной текстуры берутся фото разных объектов – сложность в неоднородном в освещении выбранных фрагментов и даже безупречная ретушь стыков не позволит сделать шаг текстур незаметным.

Несмотря на все плюсы трехмерных изображений, они не лишены и некоторых минусов, которые нужно учитывать при разработке графических проектов. К недостаткам 3D-графики можно отнести:

- высокие требования к аппаратной составляющей компьютера: к его оперативной памяти, скорости работы процессора и т. д.;
- необходимость больших временных затрат на создание моделей всех объектов сцены, могущих оказаться в поле зрения камеры. Конечно, такая работа стократно окупается результатом;
- меньшую свободу в создании изображения, чем в двумерной графике. Создавая объект карандашом на бумаге или средствами 2D-графики на экране, можно совершенно свободно исказить пропорции объектов, пренебрегать законами перспективы и пр. В 3D-формате это возможно только в наиболее мощных пакетах, но даже в них это требует дополнительных усилий и изобретательности.

Список использованных источников

1. Пять факторов воздействия 3D-печати на мировую экономику [Электронный ресурс]. – 2016. – Режим доступа: <http://3dtoday.ru/industry/pyat-faktorov-vozdeystviya-3d-pechati-na-mirovuyu-ekonomiku.html>. – Дата доступа: 01.03.2016.

М. А. Жгирова

Научный руководитель – Т. В. Малинина, БФ БГЭУ (Бобруйск)

ПРОДВИЖЕНИЕ УСЛУГ МАЛОГО БИЗНЕСА В СЕТИ ИНТЕРНЕТ

Сегодня невозможно успешно конкурировать в любой отрасли, если не использовать Интернет для продвижения своего бизнеса.