



7 ноября 2018

👁 2611

## Троице-Сергиева лавра разработала VR-тур по монастырю



Фото: Raita Futo (CC by 2.0)

*Новый проект был представлен в Лондоне на международной туристической выставке World Travel Market (WTM).*

На проходящей в Лондоне международной туристической выставке World Travel Market (WTM) Свято-Троицкая Сергиева лавра представила свой новый IT-проект — виртуальный тур по монастырю.

Об этом [сообщает](#) РИА «Новости».

Как рассказал один из создателей тура, послушник Иван Типанов, тур представляет собой 11-минутное виртуальное путешествие по лавре, в ходе которого пользователь может увидеть не только главные достопримечательности обители, но и монастырские объекты, малодоступные для посетителей.

Чтобы начать виртуальное путешествие, пользователю необходимо надеть VR-очки. После этого он оказывается на высоте птичьего полета над лаврой. Наводя «прицел» очков на тот или иной храм, пользователь оказывается внутри него, получая при этом справочную информацию о заинтересовавшем его объекте.

По словам И. Типанова, какое-то время тому назад он и его коллеги, послушники монастыря, познакомились с VR-технологией на одной из выставок, проходивших в Европе. После этого и возникла идея создать похожий продукт о Троице-Сергиевой лавре.



### Центр Сергиева Посада планируют сделать пешеходной зоной

В ноябре проект реконструкции подмосковного города будет завершен и согласован с властями Сергиева Посада.

#### Подробнее

Ценность этого проекта, по мнению собеседника агентства, состоит в том, что с помощью современных технологий и виртуальной реальности каждый человек может оказаться в прославленном монастыре и увидеть его красоты. При этом знакомство с обителью не будет ограничиваться просмотром фотографий и видео: пользователь сможет виртуально «пройти» по монастырю, посетить его храмы.

«С помощью этого тура можно попасть даже в те места, куда в обычной жизни простому человеку путь закрыт: это алтарь Успенского собора, куда не допускаются женщины; колокольня, на которую не всегда можно подняться. Также мы записали звон Царь-Колокола, который весит 72 тонны и звонит только по большим церковным праздникам, не более десяти раз в году», — отметил И. Типанов.

Он также рассказал, что работы над проектом заняли полгода. Съёмки проходили в августе, когда в регионе установилась теплая солнечная погода, благоприятствовавшая созданию качественного изображения.

«Съёмки велись с помощью дрона, а также камер GoPro с технологией подъема на высоту до восьми метров. Была проведена титаническая работа — сценарий, переводчики... Но результат говорит сам за себя: сегодня с утра здесь была очередь, чтобы побродить по нашей лавре», — поделился послушник монастыря впечатлениями от презентации в Лондоне.

По его словам, через некоторое время созданный ролик будет доступен на сайте Свято-Троицкой Сергиевой лавры.

### **Виртуальная реальность: мир симитированных ощущений**

Виртуальная реальность (англ. virtual reality, VR — искусственная реальность) — созданный техническими средствами мир, передаваемый человеку через его ощущения: зрение, слух, осязание и другие. Виртуальная реальность имитирует как воздействие, так и реакции на воздействие. Для создания убедительного комплекса ощущений реальности компьютерный

синтез свойств и реакций виртуальной реальности производится в реальном времени.

Объекты виртуальной реальности обычно ведут себя близко к поведению аналогичных объектов действительного мира. Пользователь может воздействовать на эти объекты в согласии с реальными законами физики — учитываются гравитация, свойства воды, столкновение с предметами, отражение и т. п. В развлекательных целях пользователям виртуальных миров зачастую позволено больше, чем возможно в реальной жизни, например, летать, создавать любые предметы и т. п.



### Американский пастор открыл церковь в виртуальной реальности

По мнению Ди Джея Сото, его VR-церковь сможет привлечь молодежь и «опытных грешников» — всех, кто боится или стесняется ходить в обычные храмы.

#### Подробнее

Современные шлемы виртуальной реальности (англ. HMD-display) представляют собой скорее очки, нежели шлем, и содержат один или несколько дисплеев, на которые выводятся изображения для левого и правого глаза, систему линз для корректировки геометрии изображения, а также систему трекинга, отслеживающую ориентацию устройства в пространстве. Как правило, системы трекинга для шлемов виртуальной реальности разрабатываются на основе гироскопов, акселерометров и магнитометров.

На сегодня технологии виртуальной реальности широко применяются в различных областях человеческой деятельности: проектировании и дизайне, добыче полезных ископаемых, военных технологиях, строительстве, тренажерах и симуляторах, маркетинге и рекламе, индустрии развлечений и т. д. Объем рынка технологий виртуальной реальности оценивается в 15 млрд долларов в год.

### **Виртуальные туры по храмам и монастырям**

Сегодня многие обители Русской православной церкви создали виртуальные туры для желающих познакомиться с их святынями, историей и архитектурой. Однако практически все существующие проекты подобного рода обладают ограниченными возможностями, поскольку представляют собой продукт для просмотра с персонального компьютера. Большинство из них это, скорее, интерактивные панорамы. Далеко не всякий монастырский виртуальный тур содержит 360-панорамы.

Проект Троице-Сергиевой лавры, таким образом, может стать первым VR-туром с расширенными функциями, разработанным монастырем.

Виртуальные туры действуют у таких известных обителей, как Киево-Печерская лавра, Валаамский Спасо-Преображенский монастырь, Саввино-Сторожевский монастырь, а также у многих исторических храмов.

В Москве виртуальные туры разработаны и доступны на сайтах храмов Живоначальной Троицы

в Листах, Ризоположения на Донской, Воскресения Христова в Сокольниках и некоторых других.

*Материал с сайта [Rublev.com](http://Rublev.com)*