

## СОВРЕМЕННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

**Тайны древних подземелий иезуитского коллегиума можно приоткрыть в лаборатории виртуальной реальности Полоцкого госуниверситета. Аналогов этому проекту нет ни в одном вузе Беларуси.**



Оксана Голубева,  
Виталий Кузьмич  
и Дмитрий Валькович.

# «Знанием побеждать тьму»

– Мы вас туда сейчас погрузим! – говорит декан факультета информационных технологий (ФИТ) ПГУ Оксана Голубева, предлагая испытать ощущения виртуального путешествия.

На глаза мне надевают специальные очки, на руки – тактильные перчатки. И перемещение из обычной университетской аудитории в загадочные подземные лабиринты происходит в один миг. Здесь всё, как наяву: многовековые каменные стены, массивные сводчатые потолки, мистическая атмосфера с сюрпризами в виде выглядывающего из-за поворота скелета.

Чтобы двигаться в крошечной тьме, надо взять приготовленную у входа свечу и слушать дальнейшие указания. Задача понятна: мы отправляемся на поиски клада. По пути находим старинный кованый ключ и пробуем догадаться, что он открывает. Одна, вторая, третья попытка – и вот он, заветный

сундук, где спрятан таинственный скруток. *Scientia vincere tenebras*, – гласит надпись на грамоте. В переводе с латыни: «Знанием побеждать тьму». Это и есть путь, ведущий к успеху.

**Перемещение из обычной университетской аудитории в загадочные подземные лабиринты происходит в один миг. Здесь всё, как наяву: многовековые каменные стены, массивные сводчатые потолки, мистическая атмосфера с сюрпризами в виде выглядывающего из-за поворота скелета.**

Первой ласточкой в разработке программных продуктов виртуальной реальности на факультете информационных технологий ПГУ стало выполнение в прошлом году заказа для УП «Витебскоблгаз». Под руководством Оксаны Голубевой студенты и магистранты ФИТ создали для предприятия виртуальный тренажер для обучения персонала, обслуживающего городские газорегуляторные пункты. Успешный опыт стал

стимулирующим фактором для продолжения изысканий. Факультет информационных технологий располагается в корпусах историко-архитектурного памятника – бывшего иезуитского коллегиума, который после реставрации превратился в востребованный туристический комплекс. В числе самых популярных – экскурсия по подземельям. Так почему бы не создать ее виртуальный вариант в форме увлекательного квеста?

Спрос породил предложение. Разработкой инновационного проекта занимались студенты второго курса Виталий Кузьмич и Дмитрий Валькович в сотрудничестве с туристическим центром ПГУ. А специальное оборудование для лаборатории виртуальной реальности университет закупил совместно с IT-компаниями Andersen и ITS Partner.

**Лариса МАЛАШЕНЯ,**  
фото автора.