

«Разработка дизайна арт объекта для **IT-организации**»

ЦМИТ ИАТЭ НИЯУ МИФИ

Захаров В. А.

Общая концепция

Мы имеем три ниши, каждая из которых будет представлять одно из направлений. Каждое направление будет визуализировано важными моментами истории появления, настоящего, где зрителю расскажут о его возможностях в этом направлении, и будущего развития.

Все это будет сопровождаться временной шкалой с подсветкой.

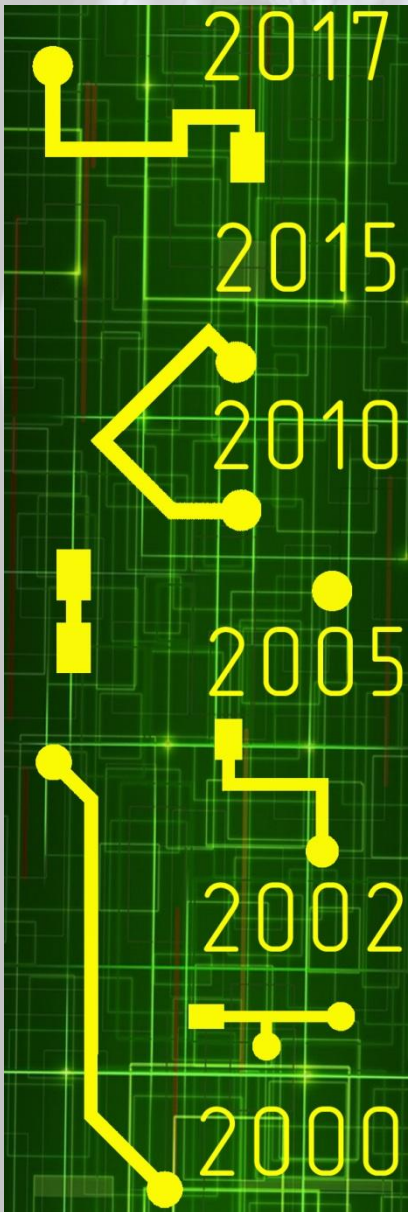
Главными экспонатами будут портреты и модели.

Временная шкала

Подобная шкала будет в каждой нише отображая развитие технологий относительно времени.

Шкала будет сделана из фанеры с нанесением краски. Даты и украшения будут вырезаны, на эти места будет вставлено орг. стекло с подсветкой желтыми светодиодами.

Шкала «настоящего» с 2000 по 2017



Оформление полок

Так на полках будут

- Портреты людей выгравированные на оргстекле повлиявших на область.
- Небольшие факты выгравированные на деревянных досках.
- Небольшие модели и символы.

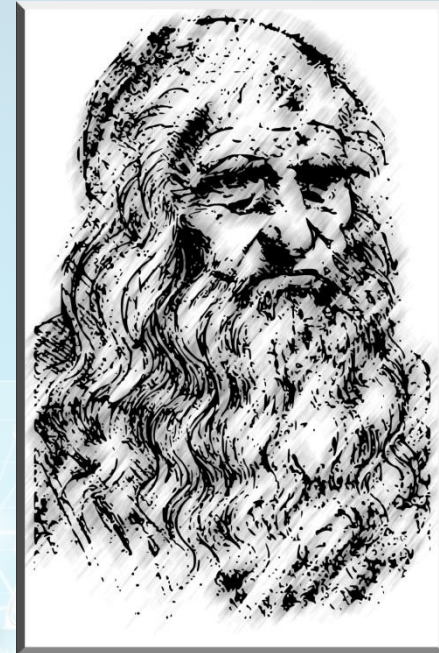
Ниша 1. (Левая)

Робототехника и ПО для роботов

Полка 1

На ней будут находиться доска с информацией о первых роботах разработанные еще в средние века, но далекие от современных.

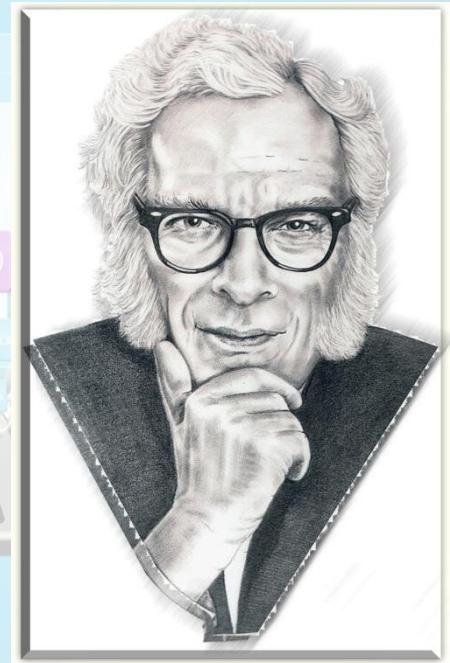
Так же там будет выгравированный на орг стекле портрет Леонардо да Винчи, как первого изобретателя, и деревянный человекообразный макет.



Робототехника и ПО для роботов

Полка 2

Здесь будут представлены, в виде текста и изображений последние пару веков развития и появлению современных прототипов и идей фантастов. В том числе – портрет Азимова, а так же его книга.



Робототехника и ПО для роботов

Полка 3

Здесь будет описано настоящее с существующими компаниями, вроде Boston Dynamics, а так же 3D модель робота.

Так же будет рассказано о Российских разработках в которых зритель может принять участие, что в свою очередь привлечь его внимание.

Робототехника и ПО для роботов

Полка 4

Здесь будут описаны общие идеи проектов будущего, в том числе и применение робототехники в космосе. Здесь же будет выгравированное сюрреалистическое с использованием роботов будущего.

Ниша 2. (Центральная) Интернет и IP телефония

Полка 1

Здесь будет доска с текстом повествующим о первом использовании технологии, а именно передача данных с космического челнока и разработку Internet Phone, для Windows.

Здесь, также, будет стоя
Символ IP телефонии из
Фанеры и орг стекла с
подсветкой



Интернет и IP телефония

Полка 2

Здесь пойдет речь о современном применении. Так о достигнутых высотах в областях 4G, а так же о РФ как одном из лидеров направления.

Так же можно рассказать о РОСТЕЛЕКОМе, как о одной из кампаний предоставляющий подобные услуги и создать символ по предыдущему принципу.

Интернет и IP телефония

Полка 3

Здесь стоит расположить доску с текстом о возможностях 5G, увеличении скорости, улучшению устойчивости и прочих благах.

Так же стоит указать о появлении новых спутников, что улучшат качество связи.

Ниша 3 (Правая)

Компьютерная графика

Полка 1

В полке посвященной прошлому будет текст о первом появлении подобной графики в 1930 в США благодаря Владимиру Зворыкину, нашему соотечественнику, а в 1968 – первый мультфильм «Кошечка».

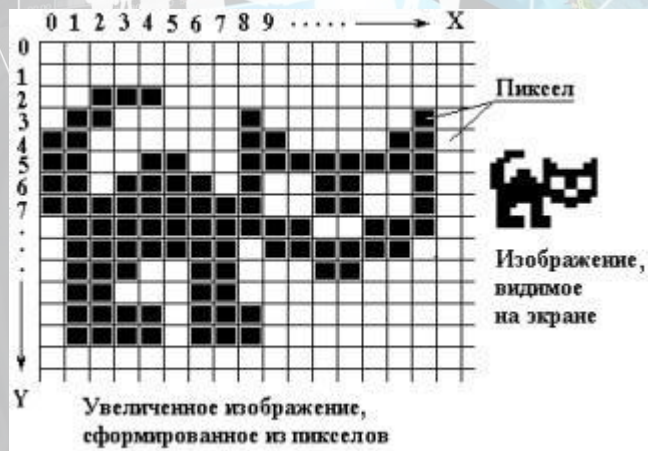
На полке так же будет выгравированный на орг стекле портрет Зворыкина и кадр из мультфильма.

Компьютерная графика

Полка 2

На второй полке будет размешен материал который познакомит зрителя с основами графиками, покажет разницу между растровым и векторным изображением и их обработкой и

тя их создания.



Пример данного материала

Компьютерная графика

Полка 3

Данная полка будет посвящена современному положению в этой сфере.

Про современные программы, их логотипы будут выполнены по ранее описанным схемам.

Компьютерная графика

Полка 4

Здесь расположится материал касательно будущих технологий.

Нейросети, что создают рисунки по наброскам, роботы рисующие лица и другое.

Защитные стекла

Содержимое ниш необходимо защитить от случайных повреждений, грязи, а самое главное – пыли, что постоянно оседает.

Для этого на каждой нише будут стоять стеклянные двери на петлях, для удобства оснащенные простым замком.



Быстрый набросок

