*Припадчев Артём*

*группа 2125*

**3D-сканеры в археологии**

В течение почти двух десятилетий, Cyberware разрабатывает и производит самые передовые в мире продукты для 3D сканирования и программного обеспечения. Эти инновационные продукты включают в себя 3D сканеры и вспомогательное программное обеспечение, которое постоянно обеспечивает трехмерную визуализацию. Cyberware 3D сканеры и программное обеспечение были использованы в таких приложениях, как художественное проектирование изделий, исследования, анимации и специальных эффектов для фильмов, реконструктивной и косметической хирургии, устройства медицинской техники, антропометрия, эргономики и личной портретной скульптуры.

Компьютерные технологии все больше и больше используется в различных областях человеческой деятельности. Например, использование сканеров в археологии. Французский 3D сканер был установлен на месте археологических раскопок в Греции. Раскопки были на склонах горы Олимп и управлялись специалистами отдела археологии и истории искусств Университета Салоники.

Место входит в входит храмовый комплекс, датируемый 413 годом до Н.Э., с прилагающимися банями, магазинами, жильем и другими сооружениями. Среди многих экспонатов, найденных на месте, есть сотни скульптур, высотой от трех футов до натуральной величины. Между ними были богини Деметры и Афродиты.

Сканер был установлен на месте, чтобы сканировать эти скульптуры и другие артефакты. Он захватил форму и цвет объекта за 17 секунд. Был также использован графический компьютер. На нем сразу же были показаны результаты сканирования в виде полноцветной 3D-модели, что позволяло пользователям поворачивать и рассматривать модель со всех сторон.

Гладкий, светлый камень, из которого греческие скульптуры были вырезаны стал идеальным объектом для 3D сканирования. Поскольку некоторые из скульптур были довольно большими, программное обеспечение было использовано для автоматизации процесса сборки нескольких отсканированных документов в полной 3D-модели. (Возможность сканирования отдельных частей и использование программного обеспечения, чтобы помочь собрать части в 3D-модель первоначальной структуры, находится в стадии рассмотрения).

Одна из целей проекта была дать зрителям виртуальной реальности опыт работы с артефактами.

Grammar

Ex.2

b – mind, c – deny, d – avoid, e – risk, f – imagine, g – stop, h – regret, i – consider, j – bear

Ex.4

b) The burglars jumped out of the window to avoid being caught.

c) Ulysses is considered greatest work of Joyce.

d) They are planning to reach the mountains by the end of the week.

e) I prefer not to waste time on watching TV.

f) Would you fancy going skating on Friday?

g) We can't go on ignoring this problem.

h) My parents didn't let me stay out late.