

РЕАЛТАЙМ ГРАФИКА В МУЛЬТИМЕДИЙНЫХ ИНСТАЛЛЯЦИЯХ

Чередник Даниил Викторович

магистрант Российский государственный университет имени А. Н. Косыгина – РГУ, РФ, г. Москва

Новиков Александр Николаевич

научный руководитель,

REAL-TIME COMPUTER GRAPHICS MULTIMEDIA INSTALLATIONS

Daniil Cherednik

Master's degree student Moscow State University of Design and Technology – MSUDT, Russia, Moscow

Аннотация. Realtime графика в мультимедийных инсталляциях наиболее эффективна в мультимедийных коммуникациях благодаря совмещению нескольких возможностей восприятия и вовлечения, создавая тем самым трендовые веяния профессиональной среде опираясь на техническим возможности и требования потребителей контента.

Abstract. Realtime graphics of multimedia installations are most effective in multimedia communications due to the combination of several possibilities of perception and engagement, thereby creating trending trends in the professional environment based on the technical capabilities and requirements of content consumers.

Ключевые слова: Графика реального времени; моушен-дизайн; генеративная графика; мультимедийные инсталляции.

Keywords: Realtime graphics; motion design; generative design; multimedia installations.

Realtime графика (графика реального времени) находится в передовом направлении развития информационных технологий дизайна, на острие эволюционного развития той сферы, где объединяются искусство и информационные технологии, физическим воплощением такого развития являются мультимедийные инсталляции.

Мультимедийные инсталляции имеют высокий запрос в сфере мультимедийных коммуникаций, однако отличаются невысоким уровнем изучения технологий и стилевых тенденций, методики и остаются за границами изучения систем информационных искусств, так как структура проектной реализации состоит в комплексе работы математических алгоритмов, настройки физических свойств взаимодействия различных объектов и субъектов в процессе формирования проекта в реальном времени.

Несмотря на большой интерес к генеративной графике, чаще всего научное исследование данной области характеризуется социологическим анализом поведенческих характеристик в игровой графике и её влиянию на обширные массы, анализу художественного проектирования, а также с технологической точки зрения как способы решения предоставления доступа к образовательным материалам людям с ограниченными возможностями, анализу технологических особенностей создания алгоритмизации, теории практики компьютерной анимации и аналоговой анимации.

Данные исследования представлены в работах: O. Johnston & F. Thomas, J. Schell, K. Кондратьевой, Ю.Д. Бабаева., И. А. Акчурин [1-3].

Целью работы является определение явления Realtime графики и форм её использования в мультимедийных инсталляциях.

В качестве инструмента реализации были проанализированы основные свойства виртуальной художественной культуры, рассмотрены специфические особенности Realtime графики, а также механизмы моделирования виртуальных пространств для реализации мультимедийных инсталляций.

По результатам исследования следует отметить недостаточную проработанность темы графики реальной времени для создания мультимедийных инсталляций, которые характеризуются наличием функционального и стандартного повествования в процессе интерактивного действия субъектов и объектов реального и интерактивного виртуального мира, а также синтеза изображения трёхмерных геометрических моделей [4, с. 57].

Современные системы экранизации реальных объектов реконструируют из входных данных поверхность объекта [5, с. 101], создают геометрию граничного представления и экранизируют его.

Данный тип экранизации используется в мультимедийных инсталляциях.

Произведение мультимедийной инсталляции обретает новую специфику распределенной во времени и пространстве образности.

Мультимедийность в пространстве инсталляции преобразует и трансформирует ощущение материальности в произведении искусства. Трансляционный, невещественный характер художественного высказывания мультимедийного искусства в отличие от картины нельзя «присвоить», купить, трудно транспортировать, хотя его распространение происходит на другом уровне – мысленно и виртуально.

Мультимедийная инсталляция – пространство технически воспроизведенного образа.

Технические устройства – посредники образа, и зритель, взаимодействуя с опосредованным образом, способен к расширению границ субъективного восприятия, в свою очередь, техника создана человеком, именно для расширения его границ и возможностей.

Мультимедийность в пространстве инсталляции преобразует и трансформирует ощущение материальности в произведении искусства. Трансляционный, невещественный характер художественного высказывания мультимедийного искусства в отличие от картины нельзя «присвоить», купить, трудно транспортировать, хотя его распространение происходит на другом уровне – мысленно и виртуально.

Смысл высказывания рассредоточен в зрительском поле.

Следует отметить особое трансцендентное состояние, возникающее при столкновении с мультимедийной средой в художественном высказывании.

Субъективность зрителя, сталкиваясь с большим количеством разнородной информации по нескольким каналам восприятия оказывается подвержена аффицированию.

Аффект как чувственный эмоциональный отклик в ответ на перегруженность воздействия в данном случае – естественная реакция реципиента.

Кроме того, мультимедийная инсталляция – это пространство технически воспроизведенного образа. Технические устройства – посредники образа, и зритель, взаимодействуя с опосредованным образом, способен к расширению границ субъективного восприятия, в свою очередь, техника создана человеком, именно для расширения его границ и возможностей.

Графика реального времени в мультимедийных инсталляциях увеличивает эмоциональный отклик в силу изменений происходящий за счет иллюзии управления, сознательного выбора действий зрителя, который непосредственно участвует в мультимедийной инсталляции. Реализация полной вовлеченности может быть реализована в задействовании тактильной составляющей по средствам установки датчиков отслеживания движений.

Можно сделать вывод, что мультимедийные инсталляции является новейшим видом освоения искусством современных информационных технологий, которое преодолевая сопротивление между ограничениями Realtime графикой и безграничными художественными образами, формируют готовый структурно-художественно оформленный готовый для потребления целевой аудиторией продукт, несущий в себе социокультурный, художественно-эстетический и техно-научный месседж.

Список литературы:

1. Juul, J. The art of failure: an essay on the pain of playing video games / J. Juul. — The MIT Press, 2013. — 157 p.
2. Johnston, O., Thomas, F. The illusion of life. Disney Animation / O. Johnston, F. Thomas. — Disney Editions, 1995. — 548 p.
3. Schell, J. The art of game design. A book of lenses / Schell J. — Morgan Kaufmann Publishers, 2008. — 555 p.
4. Новые аудиовизуальные технологии / Отв. ред. К.И. Разлогов. — М.: Едиториал УРСС, 2005. 488 с.
5. Носов Н.А. Технологии виртуальной реальности. Состояние и тенденции развития. — М.: ИТАР-ТАСС, 1996. 160 с.